

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

**ESCALE À JEUX**



L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

NOTES ET CONSEILS

Il appartient aux joueurs de choisir leurs arguments comme bon leur semble.

Soyez drôles ! Les autres joueurs auront plus envie de voter pour vous si vous les faites rire.

Si vous êtes à sec d'inspiration (le temps peut parfois sembler long), répétez votre argument principal et essayez de terminer en beauté.

Les joueurs qui votent devront juger sur l'argumentaire qu'ils ont préféré, PAS SUR L'EPREUVE EN ELLE-MÊME.

ATTENTION : Il pourrait être malavisé d'argumenter ou de voter contre votre femme, votre hôte ou la personne qui va vous ramener à la maison !

VARIANTE

Jeu en équipe : vous pouvez autoriser plusieurs joueurs à argumenter en équipe. Dans ce cas, ils peuvent choisir qui va jouer à chaque tour, se passer un relais durant l'argumentaire ou bien parler à plusieurs comme ils le souhaitent. Il est conseillé de regrouper les joueurs de chaque équipe.

Win !™ est l'adaptation française du jeu
"Who Would Win™" de Jeff Siadek



Publié sous licence Gamewright une division de Ceaco
70 Bridge Street - Newton, MA 02458 - USA
jester@gamewright.com
www.gamewright.com

Version française : Funforge

Illustration de couverture : Mathieu Beaulieu

Design graphique : Funforge Studio

Relecture : Yann Belloir et Gersende Cheyran

REMERCIEMENTS :

Merci à Iello pour avoir permis l'édition de la présente version.
Merci à tous les testeurs et notamment à Christine Clotté, Elodie Sallares, Jean-Marie David, Claude Amardeil, Alexandre Chivot ainsi que tous les participants des Rencontres Ludopathiques.

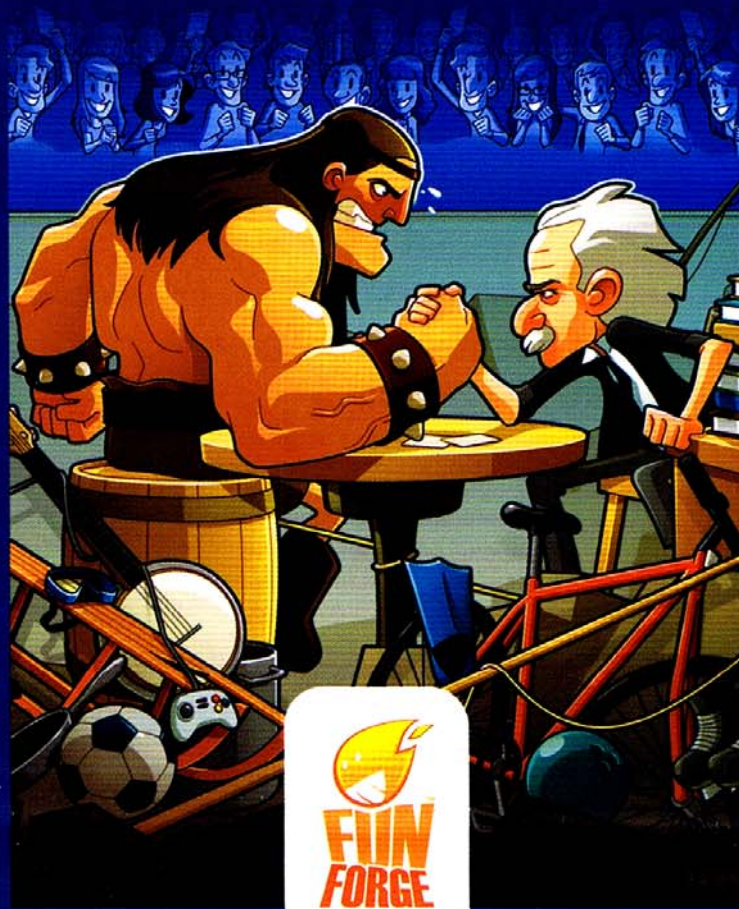
Suivez toute l'actualité de WIN !™ sur :
WWW.FUNFORGE.FR

Copyright © Funforge SARL - 2012 - Tous droits réservés
Funforge - 16 boulevard Saint-Germain - 75005 PARIS

WIN!

UN JEU DE JEFF SIADEK
ILLUSTRE PAR MATHIEU BEAULIEU

RÈGLE DU JEU



MATÉRIEL

- 100 cartes "PERSONNAGE"
- 100 cartes "ÉPREUVE"
- 20 cartes "VOTE"
- 1 sablier
- 1 livret de règles



Le sablier de
20 secondes



Les cartes
PERSONNAGE



Les cartes
ÉPREUVE



Les cartes
VOTE

PRINCIPE DU JEU

Incarnez toutes sortes de personnages, réels ou non, et affrontez vos amis dans des duels improbables. Affutez vos arguments pour démontrer à tous, que vous êtes bel et bien le plus fort !

MISE EN PLACE

Mélangez les pioches "PERSONNAGE" et "ÉPREUVE" séparément, puis placez-les au centre de la table pour qu'elles soient aisément accessibles par les joueurs.

Distribuez une carte "VOTE" à chaque joueur.

Nommez le "Gardien du temps" qui s'occupera du sablier durant toute la partie.

COMMENT JOUER

Le jeu commence avec le joueur à la gauche du Gardien du temps et tourne ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Lors de votre premier tour, votre concurrent est le joueur deux places à votre gauche. Le tour suivant ce sera le joueur trois places à votre gauche, le troisième tour ce sera le joueur quatre places à votre gauche et ainsi de suite pour les tours suivants.

A VOTRE TOUR

1. Placez votre carte "VOTE" devant vous du côté "blanc". Votre concurrent place la sienne du côté "noir" devant lui.
2. Piochez une carte, visible par tous, dans la pile "PERSONNAGE". Votre concurrent fait alors de même.
3. Piochez une carte "ÉPREUVE" et révélez-la, en la plaçant au centre de la table.

4. Le Gardien du temps retourne alors le sablier. Vous avez la durée de ce dernier pour expliquer pourquoi votre personnage devrait gagner l'épreuve (vous pouvez, soit incarner votre personnage, soit le défendre à la façon d'un avocat, par exemple, suivant ce qui vous met le plus à l'aise).

5. Votre concurrent dispose, à son tour, de la durée d'un sablier pour défendre la cause de son personnage.

6. Chaque concurrent a ensuite 5 secondes pour RAPIDEMENT réfuter les arguments de son adversaire.

7. Le Gardien du temps demande alors aux autres joueurs "QUI... VA... GAGNER ?"

8. Les autres joueurs (y compris le Gardien du temps), posent alors leur carte de vote au centre de la table du côté du joueur qu'ils pensent avoir été le plus convaincant (blanc ou noir).

9. Le joueur ayant obtenu le plus de votes remporte la carte d'épreuve (en cas d'égalité personne n'a gagné).

10. Les cartes jouées sont placées dans leur défausse respectives ("PERSONNAGE" et, éventuellement, "ÉPREUVE").

Note : Dans le cas où toutes les cartes ont été utilisées, on mélange la défausse pour constituer une nouvelle pioche.

Exemple d'un tour de jeu:

8 joueurs sont à table. Tom est nommé "Gardien du temps" et va gérer le sablier.

Eric, placé à gauche de Tom, est le premier joueur. Linda, assise 2 places à gauche d'Eric, est donc sa première concurrente.

Eric place sa carte de vote côté "blanc" devant lui et Linda fait de même côté "noir" devant elle.

Eric pioche la carte personnage "Gengis Khan", et Linda la carte personnage "Hercule".

Eric pioche la carte épreuve "Baby-Sitting".

Tom retourne le sablier et Eric explique alors pourquoi Gengis Khan est le meilleur en baby-sitting.

Tom retourne le sablier de nouveau et Linda explique pourquoi Hercule est bien meilleur encore !

Eric et Linda s'opposent alors l'un l'autre pendant 5 secondes pour finir de convaincre les autres joueurs.

Tom demande ensuite à tous "Qui...va...gagner ?".

Tous les autres joueurs (y compris Tom), posent en même temps leur carte de vote sur la table et l'on peut y voir 2 cartes blanches et 4 cartes noires : c'est Linda qui remporte la manche !

Linda conserve la carte d'épreuve et les cartes de personnages sont défaussées.

Un nouveau tour commence, opposant Gabriel le voisin de gauche d'Eric à Anne-Sophie, la voisine de gauche de Linda...

VICTOIRE

Le joueur qui remporte le nombre de cartes "ÉPREUVE" indiqué dans la table ci-dessous, remporte la partie :

- jusqu'à 5 joueurs : 5 cartes
- de 6 à 10 joueurs : 4 cartes
- de 11 à 15 joueurs : 3 cartes
- 16 joueurs et plus : 2 cartes