

ZWINKERN – CLIN D'ŒIL

Nous sommes tous espions et espionnés !

Que font tous ces joueurs à se faire des clin d'œil, à s'observer, se surveiller les uns les autres ? Qu'est ce qui les faire rire ainsi.

Ah, je comprends : chaque joueur semble avoir un certain nombre de cartes en main et d'autres qui sont exposées sur la table. Si un partenaire pose un pion sur une carte que j'ai en main, je dois secrètement lui faire un clin d'œil, afin qu'il sache que c'est moi qui ai sa carte. Et les autres nous surveillent pour essayer de nous surprendre.

Il faut à la fois chercher son partenaire, essayer de faire signe à son autre partenaire, et tenter de surprendre les signaux des autres.

Allez ! Regarde moi dans les yeux ! N'ai pas peur...

Le gagnant est celui qui à la fin aura réuni le plus de cartes.

Contenu

- 2 x 36 cartes personnages
- 18 cartes espion
- 6 cartes colorées
- 6 pions

Préparation

- Les cartes personnages sont triées, selon leur dos, en deux paquets :
 - Le premier paquet est disposé face visible sur la table en un carré de 6 x 6 cartes. Les cartes sont déposées au hasard.
 - Les cartes du deuxième paquet sont bien mélangées et distribuées :
 - pour 3 joueurs : 9 cartes par joueur
 - pour 4 joueurs : 8 cartes par joueur
 - pour 5 joueurs : 6 cartes par joueur
 - pour 6 joueurs : 5 cartes par joueur

Les cartes qui restent sont remises dans la boîte face cachée. Elles ne servent pas pendant cette manche et ne doivent pas être connues des joueurs.

Chaque joueur prend en main les cartes personnages qui lui ont été distribuées et les toiens de telle sorte qu'elles ne puissent être visibles des adversaires.
- Chaque joueur reçoit également :
 - un pion de jeu ainsi que la carte de même couleur qu'il place visible devant lui, afin que chacun sache qui joue avec quelle couleur ;
 - des cartes Espion :
 - 4 cartes pour 3 ou 4 joueurs,
 - 3 cartes pour 5 ou 6 joueurs,qu'il prend également sur la main.

Attention les yeux !

- Le joueur qui voit le plus mal joue le premier. Il pose son pion sur une carte de son choix au milieu de la table et annonce clairement et à haute voix le nombre correspondant.
- C'est ensuite au tour du prochain joueur. Il pose également son pion sur une autre carte et annonce son nombre, etc.

Les seules restrictions sont :

 - on ne place pas son pion sur une carte qu'on a soi même en main ;
 - on ne pose pas deux pions sur une même carte.
- Dès qu'un joueur a posé son pion sur une carte, celui qui possède en main la carte identique essaye de le prévenir en lui faisant discrètement un clin d'œil. Les deux joueurs sont en effet partenaire le temps d'un tour de table et ont tout intérêt à se découvrir l'un l'autre.

Lorsque le tour reviendra au joueur qui a posé le pion, il devra alors déplacer son pion vers une autre carte et il sera trop tard.

Avant de déplacer son pion, le joueur pourra désigner un des joueurs et dire : "C'est lui qui a la carte jumelle" ou une phrase équivalente.

Il y a maintenant deux possibilités :

- C'est vrai : le partenaire désigné est le bon et montre la carte :
 - Le joueur qui avait posé son pion sur la carte le déplace sur une autre carte. Il prend la carte découverte et la pose à côté de sa carte colorée. Cette carte lui rapportera un point en fin de partie.
 - Le "partenaire" prend la carte jumelle de sa main et la pose à côté de sa propre carte colorée. Lui aussi gagnera un point en fin de partie.
- C'est faux : le "partenaire" n'a pas la carte jumelle en main :
 - Le joueur déplace son pion sur une autre carte et défausse la carte qui n'a pas été trouvée : elle ne rapportera de point à personne.
 - Le prétendu "partenaire" n'a aucune conséquence ! Tout au plus, il hausse les épaules et s'étonne de cette soudaine et infructueuse affection à son égard !

Lorsqu'un faux "partenaire" a été désigné, la carte jumelle se trouve soit dans les cartes non distribuées, soit chez un autre joueur qui n'est pas parvenu à se faire reconnaître. Peut être n'a t'il pas réussi à envoyer le signal, ou peut être le joueur ne l'a t'il pas vu. Toujours est il qu'il doit conserver la carte jumelle en main sans rien dévoiler, bien qu'il ne puisse plus gagner de point grâce à elle.

Les espions surveillent

Tandis que le joueur qui a posé le pion cherche son partenaire et que celui ci essaye de lui envoyer un signal, les autres participants ne restent pas inactifs. Ils observent également pour essayer de saisir des signaux entre les autres joueurs.

- A tout moment, un joueur peut stopper le jeu s'il pense avoir intercepté un signal entre deux joueurs qui possèdent des cartes jumelles, même si ce n'est pas son tour de jouer. La partie est suspendue et le dénonciateur pose devant lui une de ses cartes espions et annonce : "le joueur X a la carte numéro Y" ! Comme lors d'une désignation, il existe deux possibilités :
 - La dénonciation s'avère exacte :
 - Le joueur dénoncé donne sa carte au dénonciateur qui prend également la carte de la table, laissant le pion qui s'y trouvait sur une case vide. L'espion, ou dénonciateur met les deux cartes à côté de sa carte colorée. Il a gagné deux points. Le joueur qui possédait le pion n'a plus besoin de chercher son partenaire et devra attendre son tour pour poser à nouveau son pion sur une carte. Il peut se consacrer à l'espionnage en attendant !
 - La dénonciation est fautive :
 - Rien ne se passe. Le jeu continue simplement.
- Dans tous les cas, la carte espion est défaussée, que la dénonciation ait réussi ou non.
- Il ne faut donc pas dénoncer sans être sûr, car les cartes espions sont en nombre limité.
- Lors d'une dénonciation, la partie est momentanément interrompue. Ensuite, elle reprend normalement avec le joueur dont c'était le tour.

Tout a une fin !

- La partie peut s'arrêter de deux manières :
 - un joueur n'a plus de cartes personnages en main ;
 - toutes les 36 cartes personnages de la table ont été enlevées.
- Chaque joueur marque un point par carte personnage gagnée au cours du jeu, ainsi qu'un point par carte espion inutilisée qui lui reste en main. Les autres cartes ne rapportent rien.
- Le joueur qui a le plus de points est le gagnant. En cas d'ex aequo, c'est le joueur qui a le moins de carte espion en main.

Pas d'entourloupes

ZWINKERN est avant tout un jeu pour s'amuser, dans lequel gagner n'est pas ce qui est le plus important. En jouant à ZWINKERN, il faut particulièrement éviter de tricher, même par amusement, car le jeu se trouve totalement faussé. En particulier, les comportements suivants sont particulièrement déplacés :

- Faire un clin d'œil ou un signe alors qu'on a pas du tout la carte recherchée ;
 - Utiliser de manière convenue ou non d'autres signes que des clin d'œil avec son "partenaire" momentanément.
- Toutefois, les joueurs peuvent convenir avant la partie d'utiliser un autre signal, ou plusieurs autres signaux.

© 1994 F.X. Schmid
D-83209 Prien
Made in Germany
No. 71310.5

Mat. No 7371