

AH OUI : VOUS POUVEZ BLUFFER...

Si un joueur est bloqué, il a le droit de bluffer. Il pose une nouvelle carte et fait ainsi croire aux autres joueurs qu'il pense à un mot. Si l'un de ses adversaires le soupçonne de bluffer, il doit dire « WIJA ! ». L'accusé doit alors énoncer le mot qu'il a en tête. On étale ensuite les cartes du pli pour vérifier si le mot correspond. Si le joueur bluffait ou a mal orthographié le mot, il tourne d'un cran sa carte **Mental**. Au contraire, s'il ne bluffait pas, c'est l'accusateur qui tourne de deux crans sa carte **Mental**.

CHANGER SES CARTES !

Une seule fois pendant la partie, en début de tour, avant que le premier joueur ne joue, vous pouvez remettre toutes vos cartes sous la pioche et en reprendre le même nombre sur le dessus de la pioche. Utile si vous êtes bloqué !

ATTENTION !

Il est obligatoire de respecter l'ordre des lettres posées pour former le mot. Pendant la manche, il est interdit de regarder les cartes déjà posées se trouvant sous la 1^{re} carte du pli. Tous les mots sont acceptés (pluriels, féminins, verbes conjugués, mots d'origine étrangère utilisés en français, etc.) sauf les noms propres et les acronymes.

FIN DE LA MANCHE

Dès qu'un joueur tourne sa carte **Mental**, la manche s'arrête même si le mot débuté n'est pas terminé. Les joueurs ayant utilisé leur carte Wija la récupèrent et défaussent une carte de leur choix. Leur main ne doit jamais excéder 7 cartes. Toutes les cartes, excepté celles que les joueurs ont en main, sont à nouveau mélangées pour reconstituer la pioche.

DÉBUT DE LA MANCHE SUIVANTE

Le joueur à gauche du 1^{er} joueur hérite de la carte **Premier joueur** et commence la nouvelle manche.

FIN DU JEU

Le jeu prend fin lorsque le niveau de folie d'un joueur atteint le stade « fou à lier » sur sa carte **Mental**. Le ou les gagnants sont les joueurs les moins atteints mentalement, donc ayant le moins tourné leur carte **Mental**.

POUR LES PLUS JEUNES...

Vous pouvez jouer vos cartes sans recouvrir la précédente. Les cartes jouées seront alors toutes visibles des joueurs, il sera plus aisé de suivre le mot en cours. Défaussez ces cartes avant le début d'un nouveau mot.

DANS LA MÊME COLLECTION :



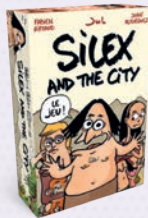
Sacrifice 666
Martin Bruun Pedersen



Lâche pas la savonnette
& Le Coutoir de la mort (extension)
Martin Bruun Pedersen



Ça suffit !
Alexandre Poyé



Silex and the city, le jeu
Jul, J. Rodriguez, F. Riffaud



Ze Horror Attack & Ze Horror Attack encore (boîtes combinables)
Enrique Dueñas



WIJA, UN JEU DE NICOLAS THIRIET

DONT PANIC GAMES, 38 rue Notre-Dame-de-Nazareth 75003 Paris, France

Président : Cedric Littardi, Directeur éditorial : Sébastien Rost, Chef de projet : Paul Malairan

Correction : Méliissa Veludo, Maquette : Sébastien Rost d'après une idée de Nicolas Thiriet

Responsable de fabrication : Nicolas Aubry SYNERGY, Communication : Julie Debonne

Images : © D.R. / Logo et jeu : © Don't Panic Games 2024



DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr



@dontpanicgames @DontPanicGames



dontpanicgames @DontPanicGames1



www.dontpanicgames.com

UN JEU DE NICOLAS THIRIET



WIJA

RÈGLES DU JEU



Bienvenue à la célèbre séance de spiritisme du docteur Jean-Pierre W. Wija. Tentez de communiquer avec les esprits sans rompre le cercle que vous formez avec les autres convives... sans sombrer dans la folie qui vous guette.

BUT DU JEU

Constituer un mot ensemble, sans se concerter, à l'aide des cartes que les joueurs ont en main. Le premier qui ne peut pas continuer le mot perd la manche, à moins de bluffer sans se faire démasquer.

DÉTAIL DES CARTES



53 cartes **Consonne**



1 carte **Premier joueur**



5 cartes **Wija** : peuvent être utilisées comme n'importe quelle lettre, consonne ou voyelle.




19 cartes **Voyelle** : peuvent être utilisées comme n'importe quelle voyelle (A, E, I, O, U, Y).



5 cartes **Mental** : chaque joueur en a une posée devant lui. Elle tourne d'un cran chaque fois que le joueur perd une manche ou pointe un autre joueur à tort.

NOMBRE DE JOUEURS !

Nous recommandons pour une première partie de jouer à 4 joueurs maximum. Si vous jouez à 5 joueurs, la difficulté de jeu est accrue. Ajoutez alors à la pioche les cartes comportant l'icône  en bas de la carte. Pour un jeu à moins de 5 joueurs, retirez-les de la pioche.



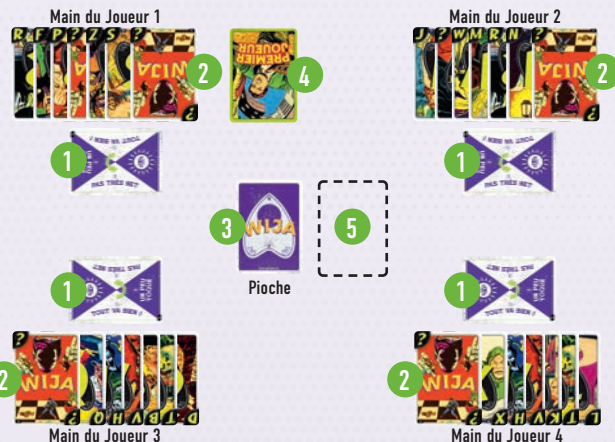
MISE EN PLACE

Distribuez une carte **Mental** (1) à chaque joueur, qu'il place avec la partie « tout va bien » vers lui, lisible.

Mélangez les cartes **Consonne** et **Voyelle**, puis distribuez 6 de ces cartes ainsi qu'une carte **Wija** (2) à chaque joueur. Ces cartes forment la main du joueur, visible de lui seul. Le reste des cartes **Wija**, **Consonne** et **Voyelle** non distribuées constitue la pioche (3). La partie peut alors commencer.

Le dernier joueur à avoir vu un film d'horreur joue en premier (en cas d'égalité, le plus jeune) et prend la carte **Premier joueur** (4).

Exemple de mise en place pour 4 joueurs :



DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

Durant son tour, le joueur doit effectuer 2 actions dans cet ordre :

- 1 Poser une carte de sa main
- 2 Piocher une nouvelle carte

Le premier joueur pose une de ses cartes au centre de la table (5) afin de débiter un mot, sans le divulguer. Puis il pioche une nouvelle carte (3). Le joueur à sa gauche pose alors une de ses cartes sur celle du joueur précédent en la recouvrant totalement (5), afin de continuer le mot commencé dans sa tête avec la première lettre posée, toujours sans rien divulguer. Le jeu continue ainsi dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce qu'un joueur ne puisse plus continuer son mot.

Lorsqu'un joueur pose une carte **Voyelle** ou une carte **Wija**, il ne doit pas révéler la lettre à laquelle il pense. Ainsi, pour une même carte, les joueurs ne penseront pas obligatoirement à la même lettre ni au même mot formé par ces lettres. Des mots sans doute différents évolueront dans l'esprit de chacun au fil de la manche.

Lorsqu'un joueur ne peut plus poser de carte afin de continuer son mot, il tourne d'un cran sa carte **Mental** (son état mental passe de « tout va bien », à « un peu toqué », puis « pas très net », il retourne sa carte pour se positionner sur « bien dérangé », « grave dingue » et enfin « fou à lier »).

Exemple : Nicolas pose un P, Ulysse pose une carte Voyelle en pensant au mot « purée » mais Clovis pose une autre Voyelle en envisageant le mot « pause ». Enfin, Francette pose un X et forme le mot « paix ». Nicolas ne peut plus ajouter de lettre, il perd la manche car le mot ne peut pas être continué. Il tourne sa carte Mental et passe de « tout va bien » à « un peu toqué ».



Tour de : Nicolas Ulysse Clovis Francette