

WHO'S NEXT?

RÈGLES DU JEU

LE CONCERT

Mesdames, Messieurs, bienvenue dans cette partie de **Who's Next ?**
Vous incarnez à partir de maintenant un musicien renommé qui s'apprête à donner un merveilleux concert avec son groupe. Je serai ce soir votre chef d'orchestre.

Je vous propose un apprentissage en plusieurs niveaux afin que tous les joueurs assimilent les règles de manière progressive.

MATÉRIEL



7 cartes
Fausse note



1 carte
Don't Panic



84 cartes Musicien
recto verso



1 règle du jeu
(12 pages)

BUT DU JEU

Jouez vos cartes **Musicien** en respectant les règles de pose. Chaque carte posée par erreur sanctionne le joueur qui l'a posée d'une fausse note. Le joueur avec le moins de fausses notes à l'issue du concert remporte la partie.

MISE EN PLACE

- ▶ Retirez les cartes **Musicien** qui indiquent un nombre de joueurs supérieur ou égal à ceux présents pour cette partie.

Exemple pour une partie à 5 joueurs : écartez toutes les cartes (5) et (6).

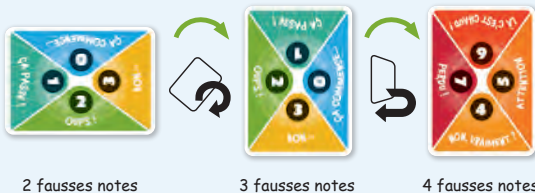
- ▶ Distribuez le même nombre de cartes **Musicien** de chaque numéro aux joueurs. Écartez les cartes en excès, elles ne seront pas utilisées pour cette partie.

Exemple pour une partie à 5 joueurs : distribuez 2 cartes de (1) à (4).

Nombre de joueurs	Distribution	Total de cartes par joueur
3	4 cartes des numéros 1 et 2	8
4	3 cartes des numéros 1 à 3	9
5	2 cartes des numéros 1 à 4	8
6	2 cartes des numéros 1 à 5	10
7	2 cartes des numéros 1 à 6	12

- ▶ Chaque joueur prend une carte **Fausse note** et la place côté 0 face à lui.

Les cartes **Fausse note** permettent de compter vos erreurs au cours des manches. Tournez la carte de façon à placer le score en cours face à vous. Retournez la carte pour passer du numéro 3 au 4.



LE CHRONO

Dans les fiches de Niveau, « le chrono » désigne le temps imparti pour poser une carte. Celui-ci est géré par les joueurs.

Les joueurs doivent commencer un décompte oral (après avoir lu la carte à haute voix) comme détaillé plus loin sur la fiche **Niveau 0**.

*Exemple : Joueur 1 pose une carte **Whoot** en l'annonçant, désignant Joueur 2 dans l'ordre du tour de cette manche.*

*Il commence alors un décompte oral « 14, 13, 12... » (correspondant au chrono de la fiche **Niveau 0**).*

Si un joueur dépasse la limite de temps imposée, il est sanctionné par une fausse note !

LES NIVEAUX

Il existe 6 niveaux de jeu permettant une difficulté progressive du **Niveau 0** au **Niveau 6**.

- ▶ Lisez la fiche du **Niveau 0** à voix haute pour votre première partie.
- ▶ Chaque joueur commence par composer une main de 8 cartes **Musicien** parmi celles reçues lors de la mise en place. Placez les cartes inutilisées sur votre gauche. Vous pouvez changer la composition de votre main entre chaque manche.

Lisez la fiche du **Niveau 0** page suivante pour commencer à jouer !

IMPORTANT

Au fur et à mesure de votre progression, les règles du ou des niveaux précédents s'appliquent. Gardez-les en tête !

NIVEAU 0

14" 

Au Niveau 0, on joue les cartes uniquement sur leurs faces « Whoot ».

- ▶ Le premier joueur indique le sens du tour de jeu en pointant du doigt son voisin de gauche ou de droite.
- ▶ La personne désignée joue alors une carte **Musicien** de sa main. La carte jouée va désigner le prochain joueur dont ce sera le tour de jouer une carte également (voir schéma page suivante).

À chaque fois qu'un joueur pose une carte **Musicien**, il doit la lire à haute voix et relancer le chrono oralement (14, 13, 12...). Chaque joueur joue ses cartes devant lui en escalier, de sorte que toutes les cartes précédemment jouées soient visibles.

- ▶ Et ainsi de suite, jusqu'à ce que :

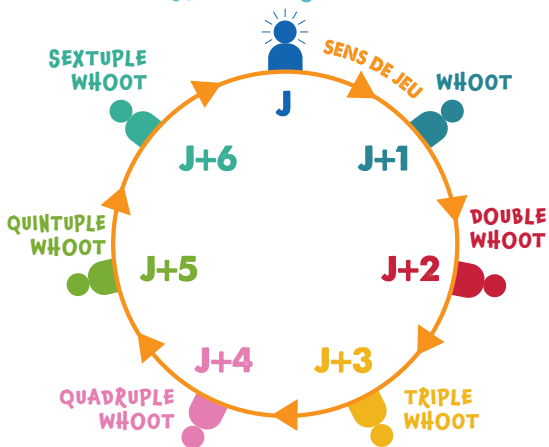
→ L'un des joueurs fasse une erreur :

Si un joueur joue lorsque ce n'est pas son tour, ne joue pas avant la fin du temps imparti alors que c'est son tour, les autres joueurs peuvent annoncer une fausse note à son encontre. Le joueur fautif fait tourner sa carte **Fausse note** au chiffre suivant. Tout le monde reprend ensuite ses cartes du début de manche et le joueur ayant fait l'erreur démarre un nouveau tour de jeu.

→ L'un des joueurs pose sa dernière carte :

Dans ce cas, la manche s'est déroulée sans **fausse note**. Tout le monde reprend ses cartes et recompose une main de 8 cartes. Passez alors à la fiche du **Niveau 1** si vous le souhaitez, ou refaites une manche du niveau en cours.

À toi de jouer !



FIN DE PARTIE

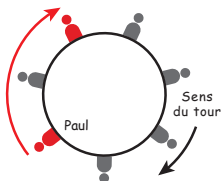
La partie s'achève lorsqu'un joueur atteint **7 fausses notes** sur sa carte de comptage. Le joueur ou les joueurs qui ont le moins de fausses notes gagnent la partie.

Dès que tous les joueurs sont à l'aise avec les règles du niveau en cours, vous pouvez passer au niveau suivant !

NIVEAU 1

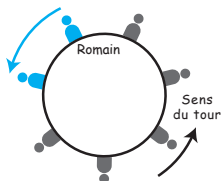
10'' 

- ▶ Jouez vos cartes face « **Wootchi** » en plus des faces « **Whoot** » !
- ▶ Les faces « **Whootchi** » font changer le sens de rotation de la manche en cours jusqu'à ce qu'un autre « **Whootchi** » ne soit posé.

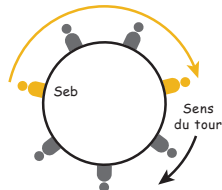


Exemple :

Paul joue une carte **Double Whoot**.



Romain joue une carte **Whootchi** qui change le sens du tour.



Seb joue une carte **Triple Whootchi** qui recharge à nouveau le sens du tour !

NIVEAU 2

8" 

- ▶ Un joueur ne peut pas poser 2 fois d'affilé une même carte **Musicien** sur la même face, sinon ce joueur est sanctionné par une fausse note.
- ▶ Cette règle ne tient pas compte des cartes posées par les autres joueurs.



NIVEAU 3

7" 

- ▶ Une carte ne peut pas apparaître 3 fois sur la table comme dernière carte jouée, sinon le joueur qui pose la 3^e carte identique est sanctionné par une fausse note.
- ▶ Une carte recouverte ne compte plus, il s'agit uniquement de la dernière carte jouée pour chaque joueur. Une face « **Whootchi** » ne compte pas pour une face « **Whoot** » !



NIVEAU 4



Mettez la carte **Don't Panic** au centre de la table, face verte visible. Dès qu'un joueur fait **une erreur**, il est sanctionné par une fausse note et récupère la carte **Don't Panic**.

Si ce joueur fait une **2^e erreur d'affilée**, il prend 2 fausses notes au lieu d'une seule et retourne la carte sur sa face rouge.

Si ce joueur fait une **3^e erreur d'affilée**, il prend alors 3 fausses notes et remet la carte **Don't Panic** au centre de la table.

Si jamais un joueur devait faire **une erreur** alors qu'un autre joueur a la carte **Don't Panic** devant lui, ce joueur fautif récupère la carte **Don't Panic** face verte devant lui.

Erreur 1



Erreur 2



Erreur 3



NIVEAU 5

5" 

Mêmes contraintes qu'aux niveaux précédents, mais vous disposez de **5 secondes** pour poser une carte quand c'est à votre tour de jouer.

NIVEAU 6

4" 

Chaque fois que vous finissez une manche, enlevez **1 seconde** au chrono.

La toute dernière manche se joue en **1 seconde** !



FAQ

► **Que se passe-t-il si une erreur n'a pas été signalée ?**

Une erreur n'est pas validée tant qu'elle n'est pas signalée.

Si personne ne la remarque, elle ne compte pas.

Cependant, elle peut être signalée tant que la manche n'est pas terminée.

► **Que se passe-t-il si une erreur non signalée est découverte après une seconde erreur signalée ?**

À partir du moment où une erreur a lieu, il n'est plus possible de signaler les erreurs précédentes.

► **Que se passe-t-il si deux erreurs sont commises en même temps ?**

Si 2 erreurs se produisent en même temps, et qu'elles sont toutes les deux signalées, les 2 joueurs sont sanctionnés d'une fausse note.

Si la carte **Don't Panic** est en jeu, elle s'applique également aux 2 joueurs.

Le dernier à avoir joué une carte avant les erreurs commence le prochain tour.

► **Que se passe-t-il en cas de désaccord sur le fautif ?**

Si vous n'êtes pas d'accord sur le fautif, vous pouvez retracer les actions des joueurs en rejouant les cartes posées devant vous.

Il deviendra facile d'identifier qui a commis la faute.

VARIANTE DE L'APPRENTI

Si le niveau est déséquilibré (par exemple si vous jouez avec des enfants), il est possible de jouer avec la règle de l'apprenti musicien.

Le ou les joueurs ayant le moins de **fausses notes** ne peuvent pas jouer sur le joueur ayant le plus de fausses notes.

L'apprenti peut changer au cours de la partie.

Si aucun joueur ne peut cibler le joueur ayant le plus de points, alors il n'y a pas d'apprenti.

Il ne peut y avoir qu'un apprenti à la fois, si plusieurs joueurs sont en dernière position, il n'y a pas d'apprenti pour le tour.

CRÉDITS

Auteur : Romain Guaresì

Illustrations : Randall Random

DON'T PANIC GAMES

38 rue Notre-Dame-de-Nazareth,
75003 Paris, France

www.dontpanicgames.com

Président : Cedric Littardi

Dir. éditorial et artistique : Sébastien Rost

Chef de projet : Paul Malairan

Maquette : Franck Ferrandis

Correction : Mélissa Veludo

Fabrication : Nicolas Aubry 



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION



MAGASIN



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr



[dontpanicgames](https://www.facebook.com/dontpanicgames)



[@DontPanicGames1](https://twitter.com/DontPanicGames1)



[@dontpanicgames](https://www.instagram.com/dontpanicgames)



[@DontPanicGames1](https://www.youtube.com/DontPanicGames1)

AIDE DE JEU

FIN DU JEU

La partie s'achève lorsqu'un joueur atteint **7 fausses notes** sur sa carte de comptage.

Le joueur ou les joueurs qui ont le moins de fausses notes gagnent la partie.

RÉCAPITULATIF DES FAUSSES NOTES

- Jouer une carte alors que ce n'est pas son tour.
- Ne pas jouer alors que c'est son tour, dépasser la limite de temps imposée.
- Se tromper dans le nom de la carte jouée.
- Interrompre le jeu à tort. Attention, la moindre annonce du style « c'était pas à toi » compte comme un arrêt de jeu.
- **Niveau 3** : jouer 2 fois la même face d'affilée (pour un joueur donné).
- **Niveau 4** : jouer une carte alors qu'elle apparaît déjà 2 fois sur la table (seules les cartes non recouvertes comptent).
- Si une fausse note n'est pas signalée, elle ne compte pas comme une fausse note. Cependant, elle peut être signalée même après plusieurs tours de jeu. Seule la dernière fausse note peut être signalée (une erreur en éclipse une autre - le public n'a pas entendu la première fausse note, elle n'est donc pas comptabilisée).