

REGLES DU JEU

Witty Zibi

un jeu de Jean-Michel Urien

Joueurs : 4 à 9

Age : 8 ans et plus

Durée : environ 30 minutes



Witty Zibi est un jeu d'identités cachées où vous devrez parvenir à identifier votre ou vos partenaires pour mieux éliminer vos adversaires.

Matériel :

108 cartes de jeu avec le dos bleu
12 jetons « Clans » de 3 couleurs différentes
2 cartes « Aide de Jeu »
1 bloc-notes pour les scores
1 sac

Préparation du jeu :

Si vous jouez à 4, le paquet se composera des 76 cartes. Vous devez retirer 2 cartes spéciales de chaque catégorie (Sorcier, Witty Nurse, Emissaire, et PAF) et 8 cartes « Bananes » de chaque catégorie (10, 20, et 30).

Si vous jouez à 6 ou plus, mettez l'intégralité des cartes, soit les 108 cartes avec le dos bleu. Vous jouerez donc à 2 équipes de 3 (possibilité de jouer à 3 équipes de 2, voir le paragraphe « variante » plus bas).

Voici les cartes « Clan ». Il y a 3 couleurs différentes dans le jeu :



De plus, Zibi est un jeu modulaire qui s'adapte au nombre de participants.



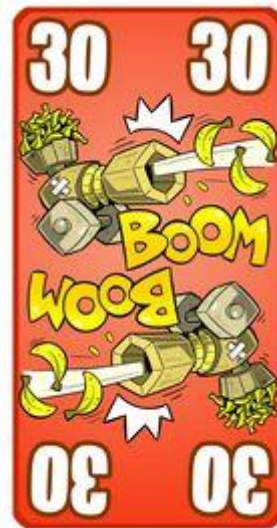
Carte « Bananes 10 »



Carte « Bananes 20 »



Carte « Bananes 30 »



Ces cartes peuvent être issues d'autres éditions du jeu sans nuire à la partie.

Une fois votre jeu composé, mélangez-les puis distribuez-les faces cachées.

Pour composer les équipes, mettez les jetons « Clans » au milieu de la table face cachée. Pour jouer à 4, retirez 2 jetons et mettez-les sur le côté de la table sans en révéler le contenu. Pour jouer à 6, laissez tous les jetons au milieu de la table. Chaque joueur prend ensuite un jeton « Clan ». Il le regarde sans le révéler aux autres joueurs.

Le jeton « Clan » représente l'équipe dont vous faites partie. Ce jeton ne peut être dévoilé que dans deux situations :

1- à l'ensemble des joueurs lorsque vous totalisez strictement plus de 100 points de dégâts (110 points, 120 points, 130 points. Si vous avez 100 points de dégâts, vous êtes encore en vie et ne montrez donc pas encore la couleur de votre clan car vous n'êtes pas encore alors éliminé).

2- dans le cas particulier de l'identification (voir explication de la carte identification).

Mélangez ensuite le restant des cartes, puis établissez une pioche composée du même nombre de cartes qu'il y a de cartes « PAF » dans le jeu. (2 pour 4 ou 5 joueurs; 3 pour 6 ou 7; 4 pour 8 ou 9...). Cette pioche compensera l'utilisation des cartes « PAF » (voir explication de la carte « PAF »).

Distribuez le paquet des cartes parmi tous les participants, soit 12 cartes par joueur.

Au cours du jeu, il sera établi un tas de défausse au centre de la table. Les cartes mises sur ce tas sont perdues et ne sont pas récupérables.

Principes du jeu :

- Les cartes ne sont pas destinées à leur porteur, mais aux autres joueurs.
- Il est interdit de se jouer ses propres cartes.
- Le déroulement du jeu se passe dans le sens horaire.

-C'est le joueur immédiatement à la gauche du donneur qui débute la partie.

À son tour de jeu, le joueur a l'obligation de jouer une carte même si pour cela il doit infliger des dégâts à l'un de ses partenaires ou donner un bonus à un adversaire.

Après distribution, chaque joueur prend connaissance du camp dont il fait partie en consultant son jeton « Clan », puis le dépose face cachée devant lui et visible de tous.

À son tour de jeu, chaque joueur place une carte devant le joueur de son choix. Les cartes ainsi posées sont empilées face visible devant le joueur les ayant reçues de façon à rapidement calculer le total des points de dégâts déjà infligés.

La manche en cours se termine dès que tous les membres d'un même camp ont été éliminés ou dès que les joueurs n'ont plus de carte en main. Il n'y a alors ni gagnant ni perdant.

Explication détaillée de chaque carte :



Les cartes «Bananes» (cartes récupérables)

Ces cartes représentent les dégâts que vous infligez aux autres joueurs. Un joueur qui dépasse strictement les 100 points de dégâts est éliminé de la manche en cours (à 100 points, il est encore en vie !). Dans ce cas, il retourne visible de tous son jeton « Clan » et met le reste de sa main sur le tas de défausse au centre de la table.

Règle Expert :

Si les cartes 10 peuvent être jouées sans aucune contrainte particulière, les cartes 20 et 30 doivent suivre un principe d'alternance. C'est-à-dire qu'un joueur dont la dernière carte dégât reçue est un 20, ne pourra pas recevoir immédiatement un autre 20. Il en va de même avec les cartes 30. Un joueur ayant comme dernière carte dégât un 30 ne pourra en recevoir un autre que lorsqu'il sera recouvert par un dégât 20 ou 10.



La carte «Soins» (carte récupérable)

Cette carte se substitue à la dernière carte dégât infligée au joueur qui la reçoit. La carte dégât est retirée de la pile du joueur et rejoint le tas de défausse au centre de la table.



La carte «Emissaire» (carte récupérable)

La carte «Emissaire» est une carte clef du jeu puisqu'elle oblige le joueur qui la reçoit à dévoiler son jeton « Clan » au joueur qui lui envoie un émissaire et uniquement à lui.



La carte «Sorcier» (carte récupérable par principe, mais cela ne sert à rien)

La carte «Sorcier» permet de récupérer n'importe quelle dernière carte jouée, à part à soi-même. La carte ainsi récupérée doit être rejouée immédiatement. Il est tout à fait possible de la redonner au même joueur. Il est interdit de récupérer les cartes d'un joueur déjà éliminé. Attention, il est aussi interdit de récupérer des cartes sur le tas de défausse.



La carte «PAF» (carte non récupérable)

La carte «PAF» est à jouer uniquement au moment précis où un autre joueur vous pose une carte que vous ne souhaitez pas recevoir. Ce bon coup de batte permet de retourner à l'envoyeur la carte qu'il vous destinait. Une fois jouée, la carte «PAF» va directement sur le tas de défausse. Le joueur usant d'une telle carte complètera sa main en prenant une carte sur la pioche constituée lors de la distribution. Il est possible de répondre à un PAF par un autre PAF. Dans le cas où une carte «PAF» est jouée sur un dégât et que l'effet de la carte «PAF» est en contradiction avec la règle d'alternance, la carte dégât est détruite et rejoint le tas de défausse.

Décompte des Points et Fin de la Partie :

La manche prend fin immédiatement après l'élimination du dernier joueur d'un clan entraînant alors la survie du clan adverse. Un joueur est éliminé dès qu'il atteint 110 points.

La couleur du clan du ou des joueurs survivants est désignée victorieuse.

La marque se fait à chaque manche :

Un joueur éliminé de l'équipe victorieuse marque 2 points.

Un joueur survivant de l'équipe victorieuse marque 3 points.

Un joueur survivant à une équipe isolée marque 4 points.

Vous pouvez noter les scores de chaque partie sur le bloc-notes fourni avec la boîte de jeu.

Variantes :

Voici quelques petites variantes pour la pratique de Witty Zibi.

Les Règles Expert :

Si les cartes 10 peuvent être jouées sans aucune contrainte particulière, les cartes 20 et 30 doivent suivre un principe d'alternance. C'est-à-dire qu'un joueur dont la dernière carte « Bananes » reçue est 20, ne pourra pas recevoir immédiatement un autre 20. Il en va de même avec les cartes 30. Un joueur ayant comme dernière carte « Bananes » une carte 30 ne pourra en recevoir une autre que lorsqu'il sera recouvert par une carte « Bananes » 20 ou 10.

Cette règle additionnelle a l'implication suivante sur l'utilisation de la carte « PAF » :

Dans le cas où une carte « PAF » est jouée sur une carte « Bananes » et que l'effet de la carte « PAF » est en contradiction avec la règle d'alternance, la carte « Bananes » est détruite et rejoint le tas de défausse.

Les parties en nombre impair :

« Un tout seul » : Un pour tous ! Conseillé pour 5 joueurs

Prenez 2 jetons de chacun des 3 clans. Mélangez les faces cachées et retirez un jeton. Placez-le sans le regarder au centre de la table. Il y aura 2 clans de deux joueurs et un clan d'un seul joueur.

Préparez les cartes comme pour une partie à 4 joueurs en ne conservant que 76 cartes. Le joueur qui se retrouvera avec la carte du troisième clan sera tout seul. Il marquera 4 points de victoire si il survit et zéro point s'il est éliminé. La partie prend fin lorsque le dernier joueur de l'un des deux autres clans est éliminé.

« Un de plus » : Le jeton mystère ! Conseillé pour 7 joueurs

Prenez 4 jetons de deux clans différents. Mélangez les faces cachées et retirez un jeton. Placez-le sans le regarder au centre de la table. Il y aura une équipe de 4 joueurs et une équipe de 3 joueurs. Toutes les autres règles s'appliquent normalement. Utilisez l'intégralité des 108, comme pour les parties à 6 ou 8 joueurs et distribuez 12 cartes en début de manche à chaque joueur. Le premier joueur éliminé prendra connaissance du 8^e jeton « Clan » non-utilisé et c'est lui qui signalera aux autres quand la partie sera terminée (lorsqu'il ne reste plus qu'un camp représenté).

Les trois camps :

À partir de 6, vous pouvez jouer avec trois camps en ajoutant des jetons « Clan » des 3 couleurs du jeu (2 jetons par clan pour des parties à 9). Dès lors, la manche se terminera lorsque deux camps en entier seront éliminés.