

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



WINDY WOODY



Un jeu évolutif d'observation et de rapidité

pour 2 à 6 joueurs à partir de 6 ans
de Peter Ratschiller & Markus Hagenauer

Super, il y a du vent, c'est parfait pour faire du cerf-volant, mais les fils sont sacrément emmêlés... et en plus Woody tient vraiment à ce que son cerf-volant soit assorti à ses habits ! Pas facile de s'y retrouver avec cet enchevêtrement de fils. Qui sera le plus rapide ? Perds pas le fil ;-)

Contenu du jeu:

- 5 grandes plaques:
 - 1 plaque avec 6 cerfs-volants, recto/verso
 - 1 plaque avec les 6 tenues de Woody, recto/verso
 - 3 plaques avec les fils, recto/verso
- 6 cartes Vêtements
- 21 cartes Nœuds
- 2 dés blancs
- 1 feuille d'étiquettes à coller sur les dés
- 1 règle du jeu

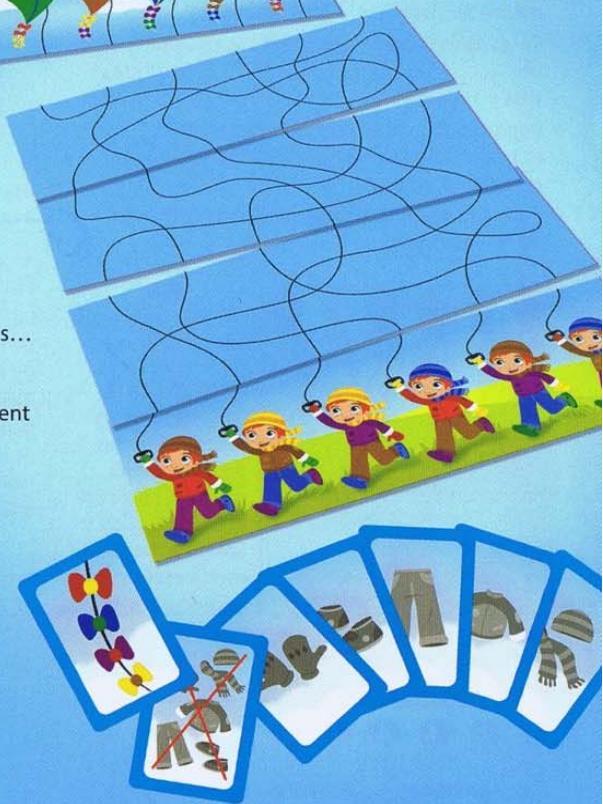
But du jeu:

Le premier joueur qui trouve l'habit correspondant au cerf-volant gagne une carte nœuds.

Le gagnant est celui qui en récolte le plus !

Préparation du jeu:

- Avant la première partie, colle les 6 étiquettes de couleur sur un dé, et les 6 autres étiquettes sur l'autre dé (elles montrent des cerfs-volants, des cerfs-volants barrés et des nœuds).
- Dispose les plaques Cerfs-Volants et Woody au milieu de la table.



- Choisis deux des trois plaques Fils et mets les entre les plaques Cerfs-Volants et Woody. Chaque cerf-volant a une corde menant à un Woody. *Remarque :* Tu peux changer le degré de difficulté du jeu en utilisant une seule plaque Fils pour un jeu plus simple, ou les trois plaques Fils pour un jeu plus difficile.
- Place les six cartes Vêtements séparément et visibles à côté des plaques, afin que chaque joueur y ait accès facilement.
- Place les cartes Nœuds en pile à côté des plaques, ainsi que les deux dés.
- Le plus jeune joueur commence.

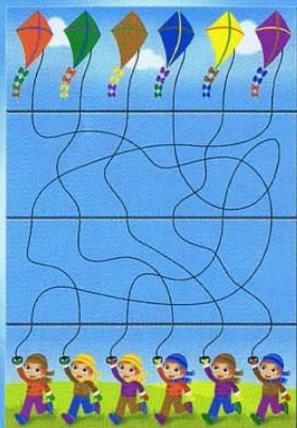
Déroulement du jeu:

Il existe quatre versions de jeu :

Version 1: COULEUR CERF-VOLANT

Pour cette version du jeu, utilise seulement le dé Couleur, pas besoin de l'autre dé.

- Le premier joueur lance le dé Couleur.
- Et c'est parti ! Tout le monde joue en même temps !
- En partant du cerf-volant qui a la couleur du dé, chacun suit des yeux le fil qui le dirige vers un Woody.
- Regarde attentivement ses vêtements, et trouve le vêtement qui a la même couleur que le cerf-volant.
- Sois le premier à mettre ton doigt sur la carte de ce vêtement !



Exemple :

La face du dé est rouge. La corde du cerf-volant rouge conduit au premier Woody. Son vêtement rouge est la veste. Rapidement, tu pointes la carte avec la veste.

1 2 3 4 5 6



- Si Woody ne porte aucun vêtement dans la couleur correspondante, pointe la carte sur laquelle tous les vêtements sont barrés d'une croix rouge.
- Le premier qui a pointé la carte de vêtement correcte, reçoit une carte Nœuds. Les autres joueurs ne gagnent rien.
- Avant que le prochain tour ne commence, le vainqueur peut changer les plaques de jeu en :
 - retournant une plaque Fils, OU
 - intervertissant deux plaques Fils, OU
 - remplaçant une plaque Fils par une plaque Fils non utilisée, OU
 - retournant la plaque Cerfs-Volants et/ou la plaque Woody.
- Le joueur suivant lance le dé Couleur et un nouveau tour commence.

Fin du jeu :

Le jeu se termine quand toutes les cartes Nœuds sont distribuées. Le gagnant est celui qui a le plus de cartes Nœuds.

Remarque : pour des parties plus rapides on peut décider au début du nombre de cartes Nœuds à atteindre pour gagner. Avec des joueurs de niveaux différents, ce nombre peut être différent entre les joueurs.

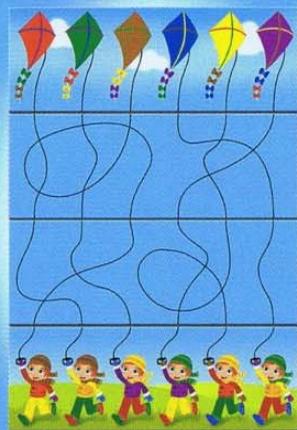
Version 2: COULEUR MANQUANTE

Pour cette version du jeu, utilise seulement le dé Couleur, pas besoin de l'autre dé.



On joue comme décrit à la version 1. Commence par repérer le cerf-volant de la couleur du dé. Mais cette fois, il faut trouver la carte Vêtement qui ne correspond à **aucune** des couleurs présentes sur ce cerf-volant. Pour trouver la couleur manquante il faut regarder sa couleur principale, mais aussi celles de ses montants et de ses nœuds !

Remarque : Si tous les vêtements sont dans les couleurs du cerf-volant, la carte avec les vêtements barrés d'une croix rouge est correcte!



Exemple :

La face du dé est verte. La corde du cerf-volant vert conduit à Woody 3. Vite, pointes la carte avec les vêtements barrés ! Tous les vêtements sont dans les couleurs que possèdent aussi le cerf-volant.

Vert : les souliers ;
violet : la veste ;

bleu : les mouflés ; rouge : le pantalon ;
et jaune : le bonnet et l'écharpe.



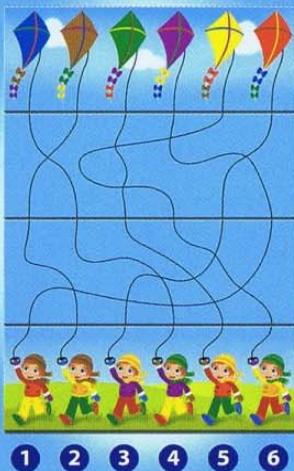
Version 3: LES NOEUDS

Pour cette version du jeu, utilise seulement le dé Couleur, pas besoin de l'autre dé.



Dans cette version, tu dois faire attention aux deux cerfs-volants dont les nœuds ont la couleur du dé. Pointe en premier la carte qui montre le vêtement qui a la même couleur chez les deux Woody tenant ces deux cerfs-volants !

Remarque : Si aucun vêtement n'a la même couleur, la carte avec les vêtements barrés d'une croix rouge est correcte!



Exemple :

La face du dé est jaune. Les noeuds jaunes sont sur les cerfs-volants brun et violet. Les fils de ces deux cerfs-volants conduisent à Woody 2 et 1. Pointe vite la carte avec le bonnet et l'écharpe, ce sont ces vêtements qui ont la même couleur chez les deux Woody !



Version 4: COMBINAISON

Pour cette version du jeu, tu as besoin du dé Couleur et aussi du dé Version. Le joueur dont c'est le tour lance les deux dés en même temps. Le dé Version définit la version à jouer comme décrite précédemment.



Version 1 – **Couleur cerf-volant**

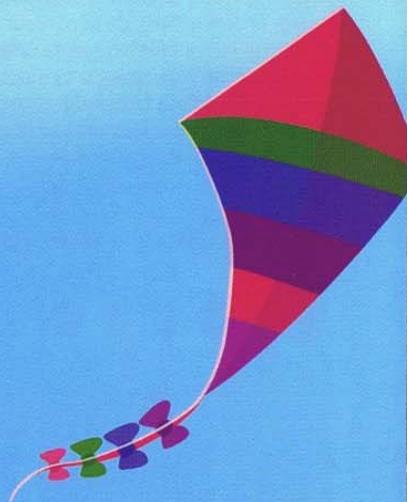


Version 2 – **Couleur manquante**



Version 3 – **Les nœuds**

Ça devient compliqué !!!



Si vous avez des questions ou des suggestions concernant Windy Woody adressez- vous à :
**Wiener Spielkartenfabrik, Ferd. Piatnik & Söhne,
Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Vienne, Autriche**



Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Contient des petits éléments. Risque d'asphyxie ! Veuillez conserver l'adresse. Contenu sous réserve de modification.