

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

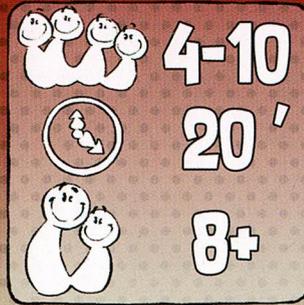
escaleajeux@gmail.com



WHAAAT?

NICO
NORMANDON

PIERÔ



MATÉRIEL :

- 1 120 cartes *objet* recto/verso
- 2 120 cartes *situation*
- 3 6 jetons *indice* (3 bleus et 3 jaunes) recto/verso
- 4 24 jetons *point*
- 5 6 cartes *zone*
- 6 Un plateau
- 7 1 pied en 2 parties à assembler.
- 8 6 supports de carte.
(voir encadré à droite)

IMPORTANT : Avant votre première partie, collez soigneusement les supports de carte en carton sur le plateau à l'aide des autocollants double-face fournis.



MISE EN PLACE:

Formez 2 équipes (jaune et bleue)

Prenez 9 cartes *objet* 1 au hasard et placez-les au milieu de la table pour former un carré de 3 sur 3. Faites une pioche avec les cartes *objet* restantes.

Placez le plateau 6 sur le pied 7. Piochez 6 cartes *situation* 2 et placez les sur le plateau. Faites une pioche avec les cartes *situation* restantes.

Chaque équipe prend les 3 jetons *indice* 3 de sa couleur.

Placez les cartes *zone* 5 et les jetons *point* 4 sur la table.

L'équipe bleue commence la partie.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE :

L'équipe dont c'est le tour désigne une personne que nous appellerons **Monique**.

Monique pioche une carte *zone*. Cette carte désigne quelle *situation* elle doit faire deviner à son équipe.

1

Monique place 1, 2 ou 3 jetons *indice* sur des cartes *objet* pour essayer de faire deviner à son équipe la *situation* correspondant à la carte *zone*. **Monique** ne peut pas parler ou communiquer avec son équipe.

Les jetons *indice* peuvent être placés sur n'importe quelle face :



Cette face si, selon vous, l'objet est
UTILE dans cette situation.

OU



Cette face si, selon vous, l'objet est
INUTILE dans cette situation.

Exemple : **Monique** pioche la carte
Elle doit faire deviner la *situation* :
«sur une île déserte en plein pacifique»



Elle place un *indice* ✓ sur la bouée licorne et un *indice* ✗ sur la raquette.



2

Les autres membres de l'équipe doivent retrouver la *situation* que **Monique** essaie de leur faire deviner.

Ils proposent une *situation*, **Monique** retourne sa carte *zone* :

● Si l'équipe a correctement deviné, elle marque des points :

- 3 points si 1 seul jeton *indice* a été utilisé

- 2 points si 2 jetons *indice* ont été utilisés

- 1 point si les 3 jetons *indice* ont été utilisés

● Si l'équipe s'est trompée, l'équipe adverse marque 1 point.

Enlevez la carte *situation* du plateau et remplacez la par une nouvelle.

Remplacez les cartes *objets* utilisées. L'équipe récupère ses jetons *indice*.

La carte *zone* est mélangée avec les autres. C'est à l'équipe adverse de jouer.

FIN D'UNE PARTIE :

La partie s'arrête immédiatement dès qu'une équipe atteint 10 points ou plus. Elle gagne la partie.

RÈGLES POUR JOUER À DEUX :

Vous pouvez jouer à "whaAat ?" à deux. Faites-vous deviner des situations à tour de rôle. Vous jouez de manière coopérative pour atteindre le meilleur score possible. Vous ne marquez pas de points en cas d'erreur.

Faites une mise en place classique, mais ne prenez que 13 cartes *situation* en tout : les 6 posées sur le plateau et une pioche de 7 cartes. **Monique** bleue commence la partie.

Si vous devez piocher une *situation*, mais que la pioche est vide, la partie s'arrête immédiatement.

Comptez votre score :

Moins de 8 points :	Mouais, pas terrible
8-15 points :	Pas mal, vous pouvez faire mieux.
16-23 points :	Joli ! Beau score.
24 points :	P.A.R.F.A.I.T ! Bravo Monique !