

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



WATAÏ VERT



Wataï

Œil vif, mains agiles,
parties ~~à~~ endiablées

10

RÈGLES DU JEU

CONTENU DU JEU

- 4 paquets de 55 cartes WATAÏ® (vert foncé, vert clair, orange et jaune)
 - 4 séries de couleurs, numérotées de 2 à 12
 - 4 cartes Start
 - 4 cartes Stop
 - 1 carte Extra Stop
 - 2 cartes de remplacement (*contour gris clair*)
- 1 dé à 8 faces
1 règle du jeu
1 sac de rangement

BUT DU JEU

Être le premier joueur à obtenir 150 points.

BUT DE CHAQUE MANCHE

Être le premier joueur à s'être débarrassé des 13 cartes de son Talon.

NOMBRE DE JOUEURS

De 2 à 4 joueurs, si vous jouez avec une seule boîte de WATAÏ®.
Et jusqu'à 8 joueurs, si vous jouez avec WATAÏ® Vert et WATAÏ® Bleu en même temps !
WATAÏ® peut se jouer à partir de 2 joueurs, mais pour en découvrir tout le fun, nous vous invitons à y jouer à 4... car à partir de 4 joueurs, c'est le désordre !
Quant à y jouer à 6 ou 7, là c'est une vraie pagaille...
Et à partir de 8 joueurs c'est le chaos total !!!

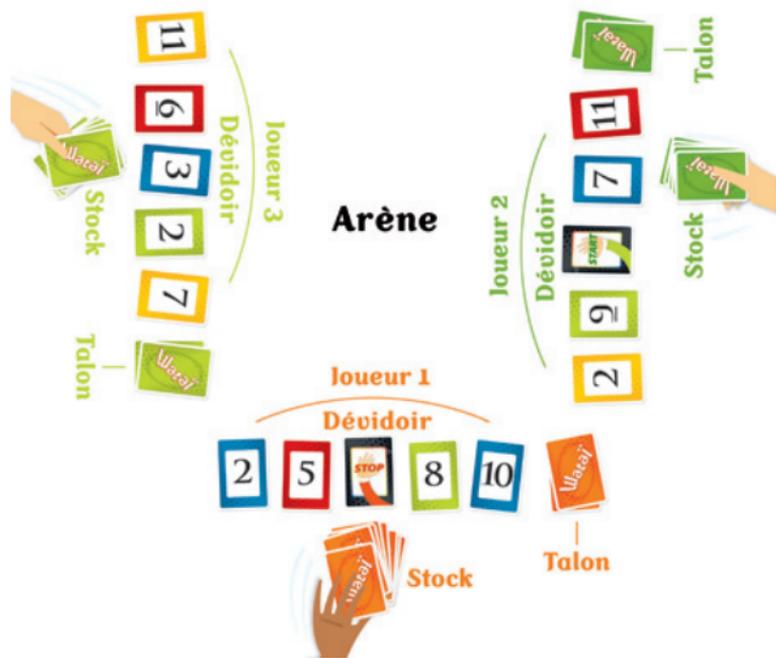
PRÉSENTATION DU JEU

WATAÏ® est un jeu de cartes addictif où vivacité et réactivité sont les maîtres mots ! Dans cette version inspirée de la crapette rapide, vous devez jouer vos cartes – autant, et aussi vite que vous le pouvez – au centre de la table. Ayez l'œil, et la main agile, car vos adversaires jouent sur le même terrain que vous, et en même temps que vous ! Débarrassez-vous de vos cartes le plus vite possible et comptez les points. Dès qu'une manche est terminée, entamez la suivante. Mais attention, le dé à 8 faces changera les règles et influencera votre score à chaque tour !

PRÉPARATION DU JEU (POUR 3 JOUEURS ET +)

Avant de jouer, chaque joueur :

- choisit un paquet de cartes de la couleur de son choix
- retire les 2 cartes de « Remplacement » et la carte « Extra Stop » de son paquet
- mélange ses cartes
- et les dispose de la façon suivante afin d'être prêt lorsque l'action va commencer...



- 5 cartes devant lui, face visible → c'est son « Dévidoir »,
- 13 cartes, en pile, face cachée → c'est son « Talon » ; il le pose à droite de son « Dévidoir »,
- les cartes restantes forment le « Stock ».

Assurez-vous que vous avez tous facilement accès à l'Arène centrale. Munissez-vous d'une feuille de papier et d'un crayon pour noter les scores.

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

Pour la première manche, laissez de côté le dé à 8 faces – il servira pour les manches suivantes.

Une fois que les joueurs ont mis en place les cartes de leur Dévidoir et de leur Talon, ils prennent chacun leur Stock dans la main gauche (pour les droitiers ; ou dans la main droite pour les gauchers). Le joueur dont l'anniversaire est le plus proche dit *Go !* : le jeu peut alors commencer ! – Pour les manches suivantes, ce sera le joueur vainqueur de la manche précédente qui dira *Go !*

Précision : une fois qu'une manche a commencé, pas besoin d'attendre son tour, car à WATAI® tous les joueurs jouent en même temps !

Les joueurs qui ont une/des carte(s) Start parmi les 5 cartes de leur Dévidoir la/les posent dans l'Arène ; chaque carte Start placée dans l'Arène permet aux joueurs de commencer une pile.

Une fois qu'une carte Start a été posée dans l'Arène, n'importe quel joueur (qu'il ait ou non posé cette carte Start) peut mettre un 2, peu importe la couleur, par dessus la carte Start. C'est la couleur de la carte 2 qui détermine ensuite la couleur de la pile. Puis, les joueurs continuent de compléter les piles en suivant la numérotation des cartes (et en respectant bien la couleur) jusqu'à 12, et enfin Stop pour terminer la pile.

=> Donc chaque pile commence par une carte Start, suivie des cartes 2, 3, 4, ... jusqu'au numéro 12. Les cartes 2 à 12 de la pile sont toutes de la même couleur ! Puis, la carte Stop est posée par-dessus la pile, précisant ainsi qu'il n'y a plus de carte de couleur à poser sur cette pile-ci.





Si un joueur ne peut poser de cartes de son Dévidoir dans l'Arène, il utilise alors son Stock.

Lorsque vous jouerez les cartes de votre Stock, prenez-les et retournez-les 3 par 3, à la façon du Solitaire. – Si vous n'êtes pas familier avec cette façon de piocher les cartes, référez-vous au paragraphe *Piocher les cartes façon Solitaire*.

Les cartes que les joueurs peuvent placer dans l'Arène proviennent donc soit de leur Dévidoir soit de leur Stock.

Lorsque l'une des cartes du Dévidoir est jouée, elle crée alors un *trou* dans le Dévidoir du joueur, qui le comble en retournant une carte de son Talon (et obligatoirement de son Talon) qu'il place dans son Dévidoir, de façon à ce que ce-dernier soit toujours constitué de 5 cartes.

Le jeu se déroule ainsi jusqu'à ce que l'un des joueurs retourne la dernière carte de son Talon. Le joueur crie alors *WATAÏ !!!* Les autres joueurs ont juste le droit de combler les éventuels trous de leur Dévidoir, puis c'est la fin de la manche.

DÉCOMPTE DES POINTS

À la fin de la 1^{ère} manche, chaque joueur compte les points de son voisin de gauche, et les inscrit sur une feuille :

- 0 point par carte Stock et Dévidoir restante
- +1 point par carte de sa couleur posée dans l'Arène
- - 2 points par carte restant dans le Talon
- +5 points pour le joueur qui a crié *WATAÏ !!!*
(i-e qui a fini son Talon en premier)

Exemple : si un joueur a posé 15 cartes dans l'Arène et a 4 cartes dans son Talon, il marque 7 points : $15 - 8 = 7$.

Puis, le joueur qui a crié *WATAÏ !!!* lance le dé à 8 faces pour déterminer quel sera le mode de calcul des points pour la manche suivante. Si le joueur fait :

- 1, 3, 5, ou 7 → décompte classique des points
- 2 → +10 points pour le joueur qui criera *WATAÏ !!!*
- 4 → +20 points pour le joueur qui criera *WATAÏ !!!*
- 6 → décompte classique des points multiplié par 2
- 8 → *WAT-AÏE-AÏE-AÏE !* -10 points pour le joueur qui a lancé le dé.

CONSEILS ET PRÉCISIONS

Gardez à l'esprit pendant que vous jouez que le 1^{er} joueur qui finira son talon et criera *WATAÏ !!!* gagnera non seulement un bonus de points, mais il fera aussi perdre aux autres joueurs 2 points par carte de leur Talon !

Pour obtenir un score élevé il est donc important de placer le plus possible de cartes dans l'Arène, tout en vidant le plus vite possible son Talon pour éviter (ou limiter) les points négatifs.

Si un joueur crie *WATAÏ !!!* alors qu'il n'a pas terminé son Talon, il a 5 points de pénalité !

Il en est de même, si un joueur refuse de jouer une carte qu'il peut placer dans l'Arène.

Astuce : si vous avez perdu une carte du jeu, prenez l'une des Cartes de Remplacement, coloriez les bords de la carte et inscrivez au feutre le numéro de la carte manquante. Il y a deux cartes de remplacement par paquet de couleur.

PIOCHER LES CARTES FAÇON SOLITAIRE

Tenez votre Stock face cachée dans une main, et utilisez l'autre main pour en prendre les 3 cartes du haut. Puis, retournez ces 3 cartes ensemble, et posez-les face visible devant vous (et devant votre Dévidoir).



Si vous pouvez placer la carte du dessus dans l'Arène, placez-la ; vous avez alors accès à la carte suivante (celle qui se trouvait en dessous de celle que vous venez de poser), et ainsi de suite.

Lorsque vous ne pouvez plus jouer de cartes de votre Stock, piochez de la même façon les 3 nouvelles cartes et placez celles-ci, face visible, au-dessus des cartes précédentes. Continuez ainsi jusqu'à avoir retourné toutes les cartes de votre Stock. Lorsque vous finissez de retourner les cartes de votre Stock, il se peut qu'il ne vous reste qu'1 ou 2 cartes en main. Dans ce cas, placez-les face visible au-dessus des cartes précédentes, mais ne les jouez pas. Rassemblez ensuite toutes les cartes de votre Stock qui sont face visible et retournez ce paquet pour que les cartes soient de nouveau face cachée. Puis, prenez la carte du dessus et glissez-la en dessous du paquet. Cela vous permet de réordonner le paquet de façon à ce que la carte qui apparaît toutes les 3 cartes soit une nouvelle carte. Vous êtes alors prêts pour piocher à nouveau les cartes de votre Stock, chose que vous ferez sans cesse pendant la manche.

COMMENT JOUER À 2 JOUEURS ?

Les 2 joueurs prennent chacun 2 paquets de cartes de couleurs proches (vert foncé & vert clair, ou orange & jaune).

Ils retirent ensuite de chacun des 4 paquets :

- les 2 cartes de Remplacement
- la carte Extra Stop
- 1 carte Stop
- 1 carte Start
- et toutes les cartes 9, 10, 11, 12.

Il reste donc 34 cartes dans chaque paquet :

- les cartes numérotées de 2 à 8
- 3 cartes Start
- et 3 cartes Stop.

Chaque joueur fusionne ensuite ses 2 paquets respectifs, mélange ses 68 cartes et les dispose de la manière habituelle. La partie peut ensuite commencer et se dérouler normalement !

Précision : à 2 joueurs la carte Stop se place après un 8 et non après un 12 !

VARIANTES DE RÈGLES

Avant de commencer la manche suivante, le joueur qui a crié **WATAÏ !!!** lance le dé une seconde fois pour déterminer la variante de jeu pour la manche... Si le joueur fait :

- 1 → Tous les joueurs jouent avec leur **main opposée** : les droitiers jouent les 3 cartes du Stock de la main gauche, et inversement pour les gauchers.
- 2 → Le joueur qui a lancé le dé a droit à un **Dévidoir de 6 cartes**, tandis que les autres joueurs ont un Dévidoir « classique » de 5 cartes.
- 3 → Le joueur qui a lancé le dé désigne un joueur qui doit **ajouter à son Talon 3 cartes de son Stock**.
- 4 → Le joueur qui a lancé le dé désigne un joueur qui doit **retirer 3 cartes de son Talon pour les mettre dans son Stock**.
- 5 → Tous les joueurs insèrent la **carte Extra Stop** dans leur paquet. Cette carte permet de **finir une pile à n'importe quel moment**.
Exemple : une pile peut s'arrêter à 6, 7 ou toute autre carte !
- 6 → Tous les joueurs préparent leur Talon et leur Dévidoir, puis donnent leur **Stock à leur voisin de gauche**. Le décompte des points, lui, se fera de la façon habituelle.
- 7 → Les joueurs doivent **vider leur talon + leur Dévidoir** pour crier **WATAÏ !!!**
- 8 → **Les piles peuvent changer de couleur en cours de jeu** si un joueur pose un même chiffre mais d'une autre couleur !
Exemple : si une pile est bleue, et que sa dernière carte est un 8, les joueurs peuvent poser dessus un 8 d'une autre couleur et changer ainsi la couleur de la pile !

Si vous possédez 2 versions de WATAÏ®, lancez les 2 dés en même temps, et des règles additionnelles s'appliquent !

- 9 → **Les piles de cartes de l'Arène se jouent à l'envers** : elles commencent par Stop, vont de 12 à 2, et se terminent par Start.
- 10 → Le joueur qui a lancé le dé **place 3 cartes de son Talon sur le Talon** du joueur de son choix.
- 11 → Le 1^{er} joueur qui vide son Talon doit attendre qu'un autre joueur ait aussi vidé son Talon : le 1^{er} des 2 qui crie alors **WATAÏ !!!** a un **bonus de 20 points** (au lieu de 5).
- 12 → Seuls les chiffres des cartes comptent, **les couleurs ne comptent plus !**
Exemple : si un 2 bleu est posé sur une carte Start, un 3 rouge, vert ou jaune peut compléter la même pile !
- 13 → Le joueur qui a lancé le dé insère la **carte Extra Stop** dans son paquet. Lorsqu'il la pioche pendant la manche, **le jeu s'arrête pendant 10 secondes**, pendant lesquelles il est le seul à jouer !
- 14 → Tous les joueurs piochent leurs **cartes du Stock 2 par 2** – au lieu de 3 par 3 habituellement.
- 15 → Tous les joueurs doivent taper sur la pile en cours dès qu'une carte 10 est posée. **+1 point par tas tapé !**
- 16 → Tous les joueurs s'attribuent un **accent** ou une langue étrangère qu'ils devront garder tout au long de la manche ! Ils devront ensuite dire à chaque fois à voix haute le chiffre de la carte qu'ils posent. **-1 point par oublié.**

Pour compléter votre boîte de WATAÏ® Vert et jouer jusqu'à 8 joueurs, vous pouvez acheter la version complémentaire : WATAÏ® Bleu !



Un jeu édité par la société Dujardin sous licence Goldbrick Games, LLC.
© 2011 Goldbrick Games, LLC. All rights reserved.
© 2011 Dujardin. Tous droits réservés.

 est une marque déposée de Dujardin.

DUJARDIN – Parcolog – Z.A. du Pot au Pin – Entrepôt A4 – 33610 Cestas – France
SAV : sav.dujardin@tf1.fr

Conserver ces informations pour toute référence ultérieure. Couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle présenté. Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans car contient des éléments de petites dimensions pouvant être avalés. Fabriqué en France. Dujardin adhère au programme Eco-emballages.

Siret 320 660 970 000 49

Réf. 1130

www.tf1games.fr



WATAÏ BLEU



Wataï

œil vif, mains agiles,
parties  endiablées

10

RÈGLES DU JEU

CONTENU DU JEU

- 4 paquets de 55 cartes WATAÏ® (bleu foncé, turquoise, violet et rouge)
 - 4 séries de couleurs, numérotées de 2 à 12
 - 4 cartes Start
 - 4 cartes Stop
 - 1 carte Extra Stop
 - 2 cartes de remplacement (*contour gris clair*)
- 1 dé à 8 faces
1 règle du jeu
1 sac de rangement

BUT DU JEU

Être le premier joueur à obtenir 150 points.

BUT DE CHAQUE MANCHE

Être le premier joueur à s'être débarrassé des 13 cartes de son Talon.

NOMBRE DE JOUEURS

De 2 à 4 joueurs, si vous jouez avec une seule boîte de WATAÏ®.
Et jusqu'à 8 joueurs, si vous jouez avec WATAÏ® Bleu et WATAÏ® Vert en même temps !
WATAÏ® peut se jouer à partir de 2 joueurs, mais pour en découvrir tout le fun, nous vous invitons à y jouer à 4... car à partir de 4 joueurs, c'est le désordre !
Quant à y jouer à 6 ou 7, là c'est une vraie pagaille...
Et à partir de 8 joueurs c'est le chaos total !!!

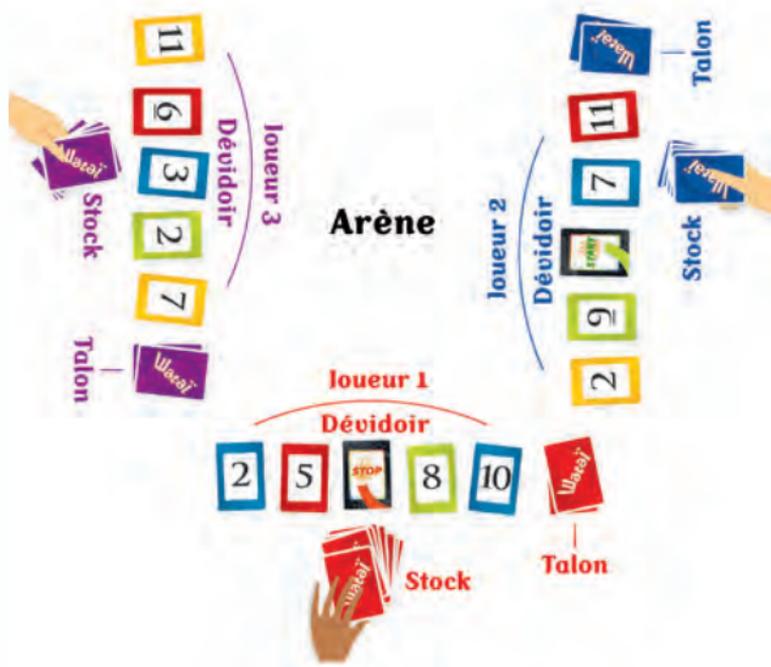
PRÉSENTATION DU JEU

WATAÏ® est un jeu de cartes addictif où vivacité et réactivité sont les maîtres mots ! Dans cette version inspirée de la crapette rapide, vous devez jouer vos cartes – autant, et aussi vite que vous le pouvez – au centre de la table. Ayez l'œil, et la main agile, car vos adversaires jouent sur le même terrain que vous, et en même temps que vous ! Débarrassez-vous de vos cartes le plus vite possible et comptez les points. Dès qu'une manche est terminée, entamez la suivante. Mais attention, le dé à 8 faces changera les règles et influencera votre score à chaque tour !

PRÉPARATION DU JEU (POUR 3 JOUEURS ET +)

Avant de jouer, chaque joueur :

- choisit un paquet de cartes de la couleur de son choix
- retire les 2 cartes de « Remplacement » et la carte « Extra Stop » de son paquet
- mélange ses cartes
- et les dispose de la façon suivante afin d'être prêt lorsque l'action va commencer...



- 5 cartes devant lui, face visible → c'est son « Dévidoir »,
- 13 cartes, en pile, face cachée → c'est son « Talon » ; il le pose à droite de son « Dévidoir »,
- les cartes restantes forment le « Stock ».

Assurez-vous que vous avez tous facilement accès à l'Arène centrale. Munissez-vous d'une feuille de papier et d'un crayon pour noter les scores.

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

Pour la première manche, laissez de côté le dé à 8 faces – il servira pour les manches suivantes.

Une fois que les joueurs ont mis en place les cartes de leur Dévidoir et de leur Talon, ils prennent chacun leur Stock dans la main gauche (pour les droitiers ; ou dans la main droite pour les gauchers). Le joueur dont l'anniversaire est le plus proche dit *Go !* : le jeu peut alors commencer ! – Pour les manches suivantes, ce sera le joueur vainqueur de la manche précédente qui dira *Go !*

Précision : une fois qu'une manche a commencé, pas besoin d'attendre son tour, car à WATA[®] tous les joueurs jouent en même temps !

Les joueurs qui ont une/des carte(s) Start parmi les 5 cartes de leur Dévidoir la/les posent dans l'Arène ; chaque carte Start placée dans l'Arène permet aux joueurs de commencer une pile.

Une fois qu'une carte Start a été posée dans l'Arène, n'importe quel joueur (qu'il ait ou non posé cette carte Start) peut mettre un 2, peu importe la couleur, par dessus la carte Start. C'est la couleur de la carte 2 qui détermine ensuite la couleur de la pile. Puis, les joueurs continuent de compléter les piles en suivant la numérotation des cartes (et en respectant bien la couleur) jusqu'à 12, et enfin Stop pour terminer la pile.

=> Donc chaque pile commence par une carte Start, suivie des cartes 2, 3, 4, ... jusqu'au numéro 12. Les cartes 2 à 12 de la pile sont toutes de la même couleur ! Puis, la carte Stop est posée par-dessus la pile, précisant ainsi qu'il n'y a plus de carte de couleur à poser sur cette pile-ci.





Si un joueur ne peut poser de cartes de son Dévidoir dans l'Arène, il utilise alors son Stock.

Lorsque vous jouerez les cartes de votre Stock, prenez-les et retournez-les 3 par 3, à la façon du Solitaire. – Si vous n'êtes pas familier avec cette façon de piocher les cartes, référez-vous au paragraphe *Piocher les cartes façon Solitaire*.

Les cartes que les joueurs peuvent placer dans l'Arène proviennent donc soit de leur Dévidoir soit de leur Stock.

Lorsque l'une des cartes du Dévidoir est jouée, elle crée alors un *trou* dans le Dévidoir du joueur, qui le comble en retournant une carte de son Talon (et obligatoirement de son Talon) qu'il place dans son Dévidoir, de façon à ce que ce-dernier soit toujours constitué de 5 cartes.

Le jeu se déroule ainsi jusqu'à ce que l'un des joueurs retourne la dernière carte de son Talon. Le joueur crie alors *WATAÏ !!!* Les autres joueurs ont juste le droit de combler les éventuels trous de leur Dévidoir, puis c'est la fin de la manche.

DÉCOMPTE DES POINTS

À la fin de la 1^{ère} manche, chaque joueur compte les points de son voisin de gauche, et les inscrit sur une feuille :

- 0 point par carte Stock et Dévidoir restante
- +1 point par carte de sa couleur posée dans l'Arène
- - 2 points par carte restant dans le Talon
- +5 points pour le joueur qui a crié *WATAÏ !!!*
(i-e qui a fini son Talon en premier)

Exemple : si un joueur a posé 15 cartes dans l'Arène et a 4 cartes dans son Talon, il marque 7 points : $15 - 8 = 7$.

Puis, le joueur qui a crié *WATAÏ !!!* lance le dé à 8 faces pour déterminer quel sera le mode de calcul des points pour la manche suivante. Si le joueur fait :

- 1, 3, 5, ou 7 → décompte classique des points
- 2 → +10 points pour le joueur qui criera *WATAÏ !!!*
- 4 → +20 points pour le joueur qui criera *WATAÏ !!!*
- 6 → décompte classique des points multiplié par 2
- 8 → *WAT-AÏE-AÏE-AÏE !* -10 points pour le joueur qui a lancé le dé.

CONSEILS ET PRÉCISIONS

Gardez à l'esprit pendant que vous jouez que le 1^{er} joueur qui finira son talon et criera *WATAÏ !!!* gagnera non seulement un bonus de points, mais il fera aussi perdre aux autres joueurs 2 points par carte de leur Talon !

Pour obtenir un score élevé il est donc important de placer le plus possible de cartes dans l'Arène, tout en vidant le plus vite possible son Talon pour éviter (ou limiter) les points négatifs.

Si un joueur crie *WATAÏ !!!* alors qu'il n'a pas terminé son Talon, il a 5 points de pénalité !

Il en est de même, si un joueur refuse de jouer une carte qu'il peut placer dans l'Arène.

Astuce : si vous avez perdu une carte du jeu, prenez l'une des Cartes de Remplacement, coloriez les bords de la carte et inscrivez au feutre le numéro de la carte manquante. Il y a deux cartes de remplacement par paquet de couleur.

PIOCHER LES CARTES FAÇON SOLITAIRE

Tenez votre Stock face cachée dans une main, et utilisez l'autre main pour en prendre les 3 cartes du haut. Puis, retournez ces 3 cartes ensemble, et posez-les face visible devant vous (et devant votre Dévidoir).



Si vous pouvez placer la carte du dessus dans l'Arène, placez-la ; vous avez alors accès à la carte suivante (celle qui se trouvait en dessous de celle que vous venez de poser), et ainsi de suite.

Lorsque vous ne pouvez plus jouer de cartes de votre Stock, piochez de la même façon les 3 nouvelles cartes et placez celles-ci, face visible, au-dessus des cartes précédentes. Continuez ainsi jusqu'à avoir retourné toutes les cartes de votre Stock. Lorsque vous finissez de retourner les cartes de votre Stock, il se peut qu'il ne vous reste qu'1 ou 2 cartes en main. Dans ce cas, placez-les face visible au-dessus des cartes précédentes, mais ne les jouez pas. Rassemblez ensuite toutes les cartes de votre Stock qui sont face visible et retournez ce paquet pour que les cartes soient de nouveau face cachée. Puis, prenez la carte du dessus et glissez-la en dessous du paquet. Cela vous permet de réordonner le paquet de façon à ce que la carte qui apparaît toutes les 3 cartes soit une nouvelle carte. Vous êtes alors prêts pour piocher à nouveau les cartes de votre Stock, chose que vous ferez sans cesse pendant la manche.

COMMENT JOUER À 2 JOUEURS ?

Les 2 joueurs prennent chacun 2 paquets de cartes de couleurs proches (bleu foncé & turquoise, ou violet & rouge).

Ils retirent ensuite de chacun des 4 paquets :

- les 2 cartes de Remplacement
- la carte Extra Stop
- 1 carte Stop
- 1 carte Start
- et toutes les cartes 9, 10, 11, 12.

Il reste donc 34 cartes dans chaque paquet :

- les cartes numérotées de 2 à 8
- 3 cartes Start
- et 3 cartes Stop.

Chaque joueur fusionne ensuite ses 2 paquets respectifs, mélange ses 68 cartes et les dispose de la manière habituelle. La partie peut ensuite commencer et se dérouler normalement !

Précision : à 2 joueurs la carte Stop se place après un 8 et non après un 12 !

VARIANTES DE RÈGLES

Avant de commencer la manche suivante, le joueur qui a crié **WATAÏ !!!** lance le dé une seconde fois pour déterminer la variante de jeu pour la manche... Si le joueur fait :

- 1 → Tous les joueurs jouent avec leur **main opposée** : les droitiers jouent les 3 cartes du Stock de la main gauche, et inversement pour les gauchers.
- 2 → Le joueur qui a lancé le dé a droit à un **Dévidoir de 6 cartes**, tandis que les autres joueurs ont un Dévidoir « classique » de 5 cartes.
- 3 → Le joueur qui a lancé le dé désigne un joueur qui doit **ajouter à son Talon 3 cartes de son Stock**.
- 4 → Le joueur qui a lancé le dé désigne un joueur qui doit **retirer 3 cartes de son Talon pour les mettre dans son Stock**.
- 5 → Tous les joueurs insèrent la **carte Extra Stop** dans leur paquet. Cette carte permet de **finir une pile à n'importe quel moment**.
Exemple : une pile peut s'arrêter à 6, 7 ou toute autre carte !
- 6 → Tous les joueurs préparent leur Talon et leur Dévidoir, puis donnent leur **Stock à leur voisin de gauche**. Le décompte des points, lui, se fera de la façon habituelle.
- 7 → Les joueurs doivent **vider leur talon + leur Dévidoir** pour crier **WATAÏ !!!**
- 8 → **Les piles peuvent changer de couleur en cours de jeu** si un joueur pose un même chiffre mais d'une autre couleur !
Exemple : si une pile est bleue, et que sa dernière carte est un 8, les joueurs peuvent poser dessus un 8 d'une autre couleur et changer ainsi la couleur de la pile !

Si vous possédez 2 versions de WATAÏ®, lancez les 2 dés en même temps, et des règles additionnelles s'appliquent !

- 9 → **Les piles de cartes de l'Arène se jouent à l'envers** : elles commencent par Stop, vont de 12 à 2, et se terminent par Start.
- 10 → Le joueur qui a lancé le dé **place 3 cartes de son Talon sur le Talon** du joueur de son choix.
- 11 → Le 1^{er} joueur qui vide son Talon doit attendre qu'un autre joueur ait aussi vidé son Talon : le 1^{er} des 2 qui crie alors **WATAÏ !!!** a un **bonus de 20 points** (au lieu de 5).
- 12 → Seuls les chiffres des cartes comptent, **les couleurs ne comptent plus !**
Exemple : si un 2 bleu est posé sur une carte Start, un 3 rouge, vert ou jaune peut compléter la même pile !
- 13 → Le joueur qui a lancé le dé insère la **carte Extra Stop** dans son paquet. Lorsqu'il la pioche pendant la manche, **le jeu s'arrête pendant 10 secondes**, pendant lesquelles il est le seul à jouer !
- 14 → Tous les joueurs piochent leurs **cartes du Stock 2 par 2** – au lieu de 3 par 3 habituellement.
- 15 → Tous les joueurs doivent taper sur la pile en cours dès qu'une carte 10 est posée. **+1 point par tas tapé !**
- 16 → Tous les joueurs s'attribuent un **accent** ou une langue étrangère qu'ils devront garder tout au long de la manche ! Ils devront ensuite dire à chaque fois à voix haute le chiffre de la carte qu'ils posent. **-1 point par oublié.**

Pour compléter votre boîte de WATAÏ® Bleu et jouer jusqu'à 8 joueurs, vous pouvez acheter la version complémentaire : WATAÏ® Vert !



Un jeu édité par la société Dujardin sous licence Goldbrick Games, LLC.
© 2011 Goldbrick Games, LLC. All rights reserved.
© 2011 Dujardin. Tous droits réservés.

 est une marque déposée de Dujardin.

DUJARDIN – Parcolog – Z.A. du Pot au Pin – Entrepôt A4 – 33610 Cestas – France
SAV : sav.dujardin@tf1.fr

Conserver ces informations pour toute référence ultérieure. Couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle présenté. Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans car contient des éléments de petites dimensions pouvant être avalés. Fabriqué en France. Dujardin adhère au programme Eco-emballages.

Siret 320 660 970 000 49

Réf. 1128

www.tf1games.fr

