

3-6

8+

15mn



Whizz Bing Bang

RÈGLES DU JEU



Whizz... Bing... Bang... Booom... Suivez le tempo, réagissez quand c'est à vous, faites le bon son et surtout gardez le rythme ! À chaque erreur, le joueur qui se trompe sera sanctionné par le plus rapide : un Whizz, ça va, un Bing, il faut se reprendre, un Bang, ça sent le roussi, un Boom et c'est fini !

CONTENU

- 55 cartes
- 24 jetons +1 pion Sens du jeu
- Règles du jeu

PRINCIPE DU JEU

Whizz Bing Bang est un jeu qui va mettre à l'épreuve votre sens du rythme et votre concentration !

Quand c'est à vous de jouer, vous devez juste lire la carte visible : ce son détermine le joueur suivant ! Ne vous trompez pas ou un autre joueur vous donnera un jeton Whizz, Bing, Bang ou Boom.

Quand un joueur se débarrasse de son jeton Boom, on compte les points.



1

Une partie se joue en plusieurs manches. À chaque manche les joueurs gagnent des points. Dès qu'un joueur arrive à 15 points la partie se termine et le joueur qui a le moins de points est déclaré vainqueur.

MISE EN PLACE

Il n'y a qu'une seule façon de jouer mais 2 d'installer le jeu !

La seconde est peut-être un peu plus difficile à appréhender, mais cela dépend des joueurs... Si vous n'avez jamais joué nous vous conseillons de commencer par la n°1 !

Le pion Sens permet aux joueurs débutants de se rappeler dans quel sens redémarrer la partie suite à une sanction.

Dans les 2 cas : chaque joueur choisit une couleur et prend les 4 jetons de cette couleur, les pose devant lui face cachée et les mélange.



JEU N°1

Retirez un Whizz du paquet et posez-le face visible sur la table (c'est la première carte de la défausse).

Mélangez le reste du paquet et posez-le face cachée à côté du Whizz.



2

JEU N°2

Retirez un Whizz du paquet et posez-le face cachée sur la table.

Mélangez le reste du paquet et posez-le face cachée sur le Whizz. Retournez le paquet face visible, le Whizz sur le dessus.



3

COMMENT JOUER ?

Le premier joueur est le joueur à gauche du plus jeune.

On commence la partie en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre.

À son tour chaque joueur fait les actions suivantes dans cet ordre (c'est important) :

- 1 - Lire la seule carte visible.
- 2 - Retourner la première carte de la pioche et la poser sur la défausse.

Le son (ce que lit le joueur actif) détermine le joueur suivant.

JEU N°1

Dans le jeu n°1, cela donne :

Lire la carte face visible à côté de la pioche.



Puis prendre la première carte de la pioche, la retourner et la poser sur la carte lue.



C'est maintenant au joueur suivant de jouer.

JEU N°2

Dans le jeu n°2, cela donne :

Lire la carte face visible du dessus de la pioche.



Puis la retourner et la poser face cachée à côté de la pioche sur la défausse !



C'est maintenant au joueur suivant de jouer.

QUI EST LE JOUEUR SUIVANT ?

Il y a 4 cartes Son différentes dans le paquet : Whizz, Bing, Bang et Boom ! Leur couleur peut varier, ça n'a pas d'incidence pour le jeu.

Les 3 premières sont les 3 sons qui indiquent quel sera le joueur suivant.

Ces 3 cartes prennent donc effet quand on les lit et non quand on les voit !



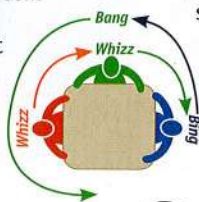
• **WHIZZ** : le jeu continue dans le même sens et passe au joueur suivant.



• **BING** : le jeu change de sens.



• **BANG** : le jeu continue dans le même sens mais saute le joueur suivant et passe donc au joueur une place plus loin.



4

ET LE BOOM ALORS ?

C'est la seule carte à laquelle tous les joueurs doivent réagir quand elle apparaît.



Quand un Boom apparaît les joueurs doivent tous taper et laisser leur main sur le Boom en disant «BOOM».

Le joueur le plus rapide (en dessous de la pile) sanctionne automatiquement le dernier arrivé (au-dessus de la pile).

ERREUR D'UN JOUEUR !

Quand un joueur fait une erreur, c'est le plus rapide de ses adversaires qui le sanctionne en lui donnant l'un de ses jetons.

Sauf lors d'une carte Boom, les joueurs retournent leurs jetons (un par un, en n'utilisant qu'une seule main) pour trouver le jeton à poser devant le joueur fautif.

On donne ses jetons dans l'ordre suivant : Whizz, Bing, Bang et Boom.



Le plus rapide donne son jeton au joueur sanctionné.

Ce dernier le met de côté face visible : il lui coûtera 1 point à la fin de la manche !

LES ERREURS SANCTIONNABLES

- Être le dernier à taper sur la carte Boom.
- Ne pas jouer ou jouer trop lentement (2 secondes pour les premières parties).
- Jouer quand ce n'est pas son tour.
- Taper sur la carte visible quand ce n'est pas un Boom.
- Sanctionner un autre joueur sans raison.

Quand un joueur joue au mauvais moment, il joue à la place d'un autre joueur, on pourrait donc considérer que ce dernier se trompe aussi, en ne jouant pas ou en jouant trop lentement. Toutefois seul le joueur qui joue au mauvais moment sera sanctionné !

Remarque : bien qu'il soit important de garder le rythme du jeu, soyez fair-play et laissez un temps «raisonnable»

5

à chaque joueur pour jouer, et ne sanctionnez un retardataire avec votre jeton Boom qu'après au moins 2 secondes d'attente !

REDÉMARRER APRÈS UNE SANCTION

On reprend le jeu dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par le joueur qui vient d'être sanctionné. Il dit Whizz sans tenir compte de la première carte de la pioche qu'il retourne normalement.

FIN DE LA PARTIE

La manche s'arrête lorsqu'un joueur donne son jeton Boom !

Chaque joueur compte 1 point par jeton en sa possession (les siens et ceux reçus en sanction) et note son score. Une nouvelle manche commence, le premier joueur est celui qui a eu le plus de points lors de la manche précédente.

Si à la fin d'une manche un joueur a 15 points ou plus, la partie est terminée. Le joueur qui a le moins de points est déclaré vainqueur !

Exemple de partie à 4 joueurs avec le jeu n°1 :

Adrien, Béatrice, Christian et Delphine sont installés dans cet ordre (sens des aiguilles d'une montre) autour de la table.

- Adrien commence : il dit Whizz, et retourne la carte du dessus de la pioche et pose un Whizz sur la défausse.

- Béatrice dit Whizz et retourne un Bing.

- Christian dit Bing et retourne un Whizz.

- Delphine se trompe et dit Whizz (c'était à Béatrice de jouer) ! Les autres retournent leurs jetons ! Adrien est le plus rapide et donne son jeton Whizz à Delphine.

- Delphine relance : elle dit Whizz et retourne un Bang.

- Adrien dit Bang et retourne un Whizz.

- Christian dit Whizz et retourne un Bing.

- Delphine dit Bing et retourne un Whizz.

- Christian dit Whizz et retourne un Boom : tout le monde tape sur le paquet.

Béatrice est la plus rapide, Adrien est arrivé dernier, Béatrice lui donne donc son jeton Whizz.

- Adrien relance : il dit Whizz et retourne un Whizz.

- Delphine dit Whizz...



CRÉDITS

Auteur : Antoine Riot

Illustrateur : Biboun

• **Éditeur :** Iello

Directeurs de collection :

Cédric Barbé et Patrice Boulet

Responsable de projet :

Gabriel Durnerin

SUIVEZ-NOUS SUR :



• **Packageur :** Origames

Responsable développement :

Guillaume Gille-Naves

Directeur artistique :

Igor Polouchine



Test et remerciements : Thibault Gruel, Rodolphe Gilbert, Reyda Seddiki, Frédéric Vasseur et Vincent Vandelli.

IELLO • 309 Bd des Technologies
54710 Ludres - FRANCE

www.iello.info

© 2013 Iello. Tous droits réservés.

6