

# WINK

## Les règles du jeu

### Contenu de la boîte

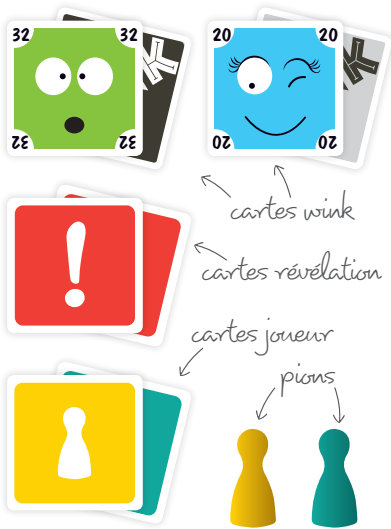
- 2 x 36 cartes WINK avec 2 dos différents
- 32 cartes Révélation
- 8 cartes Joueur de couleurs différentes
- 8 pions Joueur de couleurs différentes

### But du jeu

Voir sans être vu et communiquer sans être intercepté. Votre but est de parvenir à chaque tour à identifier votre nouveau partenaire et à vous faire reconnaître par lui à l'aide de clins d'œil, sans vous faire remarquer par les autres.

À chaque fois que vous et votre partenaire parvenez à vous reconnaître par un clin d'œil discret, vous marquez chacun un point. À chaque fois que vous révélez le lien caché entre deux autres partenaires en interceptant un clin d'œil, vous marquez les deux points qu'ils auraient dû marquer.

Le gagnant est celui qui a le plus de points à la fin de la partie.



## Mise en place

Distribuez une carte joueur et un pion de la même couleur à chaque joueur. La carte joueur restera toujours devant lui pour l'identifier.

Séparez les deux paquets de cartes WINK en fonction de leurs dos. Mélangez le premier des deux paquets de 36 cartes WINK et disposez les cartes sur la table, face visible, sans ordre particulier, de façon à former un plateau de jeu.

Mélangez ensuite le second paquet de cartes WINK et distribuez face cachée :

- 8 cartes par joueur dans une partie à 4 joueurs,
- 6 cartes par joueur dans une partie à 5 joueurs,
- 5 cartes par joueur dans une partie à 6 joueurs,
- 4 cartes par joueur dans une partie à 7 ou 8 joueurs.

Les éventuelles cartes WINK restantes sont rangées face cachée dans la boîte de jeu. Elles ne servent pas pendant la partie et ne doivent pas être connues des joueurs.

Distribuez à chaque joueur 4 cartes Révélation.

## Déroulement

Dès la mise en place finie, le premier joueur à cligner des yeux commence (en cas de désaccord, déterminez le premier joueur au hasard). Puis les joueurs jouent l'un après l'autre, dans le sens des aiguilles d'une montre.

### Appel

Le joueur dont c'est le tour doit placer son pion sur la carte WINK visible de son choix sur le plateau.

Mais il lui est interdit de :

- placer son pion sur une carte dont il a la carte jumelle en main.
- placer son pion sur une carte occupée par le pion d'un autre joueur.

En même temps, il appelle à voix haute le numéro de la carte sur laquelle il s'est placé.

**Exemple :** *Matthieu place son pion sur la carte WINK n°25 et dit « j'appelle le 25 ».*

C'est ensuite à son voisin de gauche de jouer.

### Partenaire

Le joueur qui a en main la carte appelée est « l'appelé ». À partir de ce moment, il doit essayer de se faire connaître du joueur qui

l'a appelé avant que celui-ci ne rejoue un autre tour. Pour cela il doit lui faire un clin d'œil, mais sans se faire surprendre par les autres joueurs.

Ainsi, les deux joueurs sont partenaires le temps d'un tour de table et ils doivent se découvrir l'un l'autre.

Lorsque reviendra le tour du joueur qui a posé le pion, et qu'il devra par conséquent placer son pion sur une autre carte WINK, il sera définitivement trop tard...

**Exemple :** *C'est Gabriel qui a en main la carte WINK n°25 appelée par Matthieu. Lui et Matthieu sont donc partenaires, mais Matthieu ne le sait pas encore. Gabriel doit se faire repérer par Matthieu par un clin d'œil avant que le prochain tour de Matthieu ne commence.*

**Note :** il est interdit de faire des clin d'œil à un joueur qui n'est pas votre partenaire.

## Retrouvaille

Au début de son tour de jeu, le joueur doit désigner celui dont il pense être partenaire avant de placer son pion sur une autre carte.

**Exemple :** *le pion de Matthieu est sur la carte WINK n°25, il désigne Gabriel et dit « c'est Gabriel qui a le n°25. ».*

Deux cas sont alors possibles :

**C'est vrai :** le joueur a bien en main la carte WINK portant le numéro appelé. Il la montre et la place face visible devant lui (elle lui rapportera 1 point en fin de partie). Le joueur qui avait posé son pion sur la carte jumelle prend cette carte du plateau et la pose également devant lui face visible (elle lui rapportera également 1 point en fin de partie).

**C'est faux :** le joueur désigné n'a pas la carte WINK correspondante en main. Alors le joueur qui avait placé son pion dessus retourne la carte WINK en question face cachée et la laisse ainsi retournée sur le plateau. Elle ne rapportera de point à personne.

Le joueur qui avait effectivement la carte WINK appelée la place devant lui – face cachée. Elle ne rapportera pas de point en fin de partie, mais permettra de départager les joueurs en cas d'égalité.

Puis le joueur dont c'est le tour place son pion sur une nouvelle carte sur le plateau et appelle le numéro correspondant.

## Accusation

En permanence, tous les joueurs doivent se surveiller les uns les autres pour surprendre des clin d'œil. Car si un joueur en surprend un autre en train de faire un clin d'œil qui ne lui est pas destiné, il peut

l'accuser. Pour cela, il le désigne et indique à haute voix la carte qu'il l'accuse d'avoir en main.

**Exemple :** *Stéphanie repère Gabriel qui fait un clin d'œil à Matthieu. Comme le pion de Matthieu est sur la carte WINK 25, elle désigne Gabriel et dit « Gabriel a la carte WINK 25 ».*

Deux cas sont alors possibles :

**C'est vrai :** le joueur désigné a effectivement la carte nommée en main. L'accusateur pose une de ses cartes Révélation devant lui (qu'il ne pourra pas réutiliser).

Le joueur accusé à juste titre donne la carte WINK nommée à son accusateur. Celui-ci prend également la carte jumelle du plateau. Il place les deux cartes reçues face visible devant lui. Elles lui rapporteront chacune 1 point en fin de partie.

**Note :** Le joueur qui avait initialement appelé cette carte n'a alors plus de partenaire. Il doit attendre que son tour revienne pour placer son pion sur une autre carte et l'appeler. En attendant, il peut toujours se consacrer à l'espionnage...

**C'est faux :** le joueur désigné ne possède pas la carte nommée. L'accusateur perd une de ses cartes Révélation qu'il défusse

dans la boîte du jeu.

Le jeu reprend ensuite son cours normal.

**Note :** Chaque joueur ne possède que 4 cartes Révélation. Il ne peut donc faire que 4 accusations dans toute la partie.

## Fin de la partie

La partie s'arrête quand un joueur n'a plus de carte WINK en main ou quand il n'y a plus de carte WINK jouable sur le plateau.

On compte alors les points : chaque joueur marque 1 point par carte WINK face visible devant lui, ainsi qu'1 point par carte Révélation encore en main.

En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, celui d'entre eux qui a le plus de cartes Révélation posées devant lui gagne la partie (car c'est un bon espion!).

S'il y a encore égalité entre au moins deux joueurs, celui qui a le plus de cartes WINK posées face cachée devant lui l'emporte (car WINK récompense le fair-play!).

**Variante :** les joueurs peuvent décider tous ensemble, avant de commencer à jouer, d'un autre signe à utiliser que le clin d'œil, comme un signe de la main, un mouvement de la tête...