

— ★ — Accusation par un adversaire : CONTRE WINKY !

Un joueur adverse peut accuser à tout moment en criant « **CONTRE WINKY** ». C'est-à-dire qu'il pense qu'un joueur adverse a essayé de transmettre un signal à son coéquipier.

Si l'accusation est correcte

✓ **L'accusé** perd 1 jeton **BILLY**. Ce joueur place ses 4 cartes dans la pioche (les mélange très rapidement) en prend **4 nouvelles**, et c'est reparti !

Si l'accusation est incorrecte

✗ **L'accusateur** perd 1 jeton **BILLY**. Dans ce cas, le joueur accusé peut ne montrer que **2 cartes (différentes)**, pour prouver qu'il n'a pas de combinaison valide. Une fois prouvé, le jeu continue. Les joueurs gardent leurs cartes (même le joueur accusé) et la phase d'échange se poursuit.

Le Double Winky

À tout moment pendant la partie, si les deux joueurs d'une même équipe possèdent chacun une main de **4 cartes identiques**, l'un des deux joueurs peut crier « **Double Winky** ! ».

✓ Si la vérification confirme que les deux joueurs possèdent bien **4 cartes identiques** chacun, l'équipe remporte immédiatement **3 jetons BILLY**.

✗ En revanche, si l'annonce « **Double Winky** » était **erronée** (au moins un des deux joueurs n'a pas 4 cartes identiques), l'équipe perd 2 jetons **BILLY**.

Après un **Double Winky** validé, les 8 cartes sont remises dans la pioche (un joueur les mélange très rapidement), chaque joueur de l'équipe en pioche 4 nouvelles, et la partie reprend immédiatement.

Gestion des jetons BILLY

- Les jetons représentent **les points de l'équipe**.
- Lorsqu'un joueur perd un jeton, **son coéquipier peut le fournir**.

Fin de la partie

Le jeu s'arrête dans l'un des deux cas suivants :

- ✓ La première équipe à atteindre **7 jetons BILLY** (cumulés entre les deux membres) remporte immédiatement la partie.
- ✓ **Dès qu'une équipe n'a plus aucun jeton BILLY** (0 jeton), la partie s'arrête immédiatement. On compte alors le nombre de jetons détenus par chaque équipe, et l'équipe qui en possède le plus remporte la partie.
- ✓ **En cas d'égalité parfaite** entre plusieurs équipes c'est la **mort subite** : la première équipe à empocher un jeton **BILLY** remporte la partie.

Petites astuces pour devenir un pro du WINKYBILLY

Observez bien les autres joueurs
chaque mouvement suspect peut être un signal.

✗  **Trompez vos adversaires** en faisant des faux signaux.

Ne soyez pas trop évidents
un signal trop voyant, c'est un signal intercepté !

★ **Alors, prêt à dégainer
votre meilleur signal ?** ★

Vous avez un doute
sur les règles du jeu ?

N'hésitez pas à consulter la FAQ
sur notre site www.bakakou.fr
ou à nous écrire à hello@bakakou.fr.



WINKYBILLY

7* 4-10 15 MIN



Matériel de jeu

- **78 cartes WINKYBILLY**
(13 types de cartes – 6 exemplaires de chaque type)
- **28 jetons BILLY**

Nombre de joueurs

4 à 10 joueurs.

Le jeu se joue en **équipes de deux**. Le nombre total de joueurs doit être pair.

Objectif du jeu

La partie s'arrête **dès qu'une équipe atteint 7 jetons BILLY** ou qu'une équipe n'a plus aucun jeton.

✓ **Dans le premier cas**, l'équipe atteint les 7 jetons et gagne immédiatement.

✓ **Dans le second**, on compte les jetons de chaque équipe : celle qui en a le plus l'emporte.

Principe du jeu

Chaque joueur **reçoit 4 cartes** « **WINKYBILLY** ». Le but est **d'échanger des cartes** avec celles placées au centre de la table (nommé le **saloon**) afin de constituer **une combinaison de 4 cartes identiques**. Une fois cette combinaison obtenue, le joueur doit transmettre **un signal secret à son coéquipier** pour l'avertir.

Préparation du jeu

1. Formation des équipes et choix du signal

- Constituez des équipes de 2 joueurs.

- Définir un signal secret : Chaque équipe se réunit en cachette pour choisir un signal NON VOCAL (geste, mouvement, etc.) à utiliser lorsqu'un joueur obtient 4 cartes identiques.

Prévoyez plusieurs signaux au départ si vous vous faites démasquer. Car il n'y a pas d'interruption jusqu'à la fin de la partie. Vous pouvez prévoir aussi des faux signes pour tromper les adversaires et les pousser à la faute.

2. Disposition des sièges et répartition

Placez-vous autour de la table en alternant les membres des équipes, afin que les coéquipiers ne soient pas côte à côte.

3. Préparation du jeu

- Mélangez le paquet de cartes WINKYBILLY et placez-le face cachée pour former la pioche.
- Chaque joueur reçoit 4 cartes de la pioche.
- Un joueur (au hasard) place 4 cartes face visible au centre pour constituer le saloon.
- Distribuez 2 jetons BILLY à chaque joueur.
- Placez le reste des jetons sur la table pour former le pot à BILLY (couvercle de la boîte).

★ 2 ★

Ex. Partie à 4 joueurs.



Déroulement de la partie

Phase d'Échange : Le Coup de Feu

- Chaque joueur cherche à constituer une main de 4 cartes identiques.
- Tous les joueurs peuvent simultanément échanger autant de cartes qu'ils le souhaitent entre leur main et le saloon.
- Une fois que tous les joueurs ont terminé leur échange, les 4 cartes du saloon sont placées sous la pioche, et 1 joueur au hasard (le plus rapide par exemple) révèle 4 nouvelles cartes de la pioche.
- Avant de commencer les échanges, on compte à voix haute : « 3... 2... 1... COUP DE FEU ! », et tous les joueurs commencent à jouer.
- Attention, lors des échanges avec le saloon, les cartes doivent être échangées une par une : on ne peut poser une carte que si l'on en reprend une dans la foulée – et inversement. Il est autorisé de reprendre une carte qu'on vient tout juste de poser.

★ 3 ★

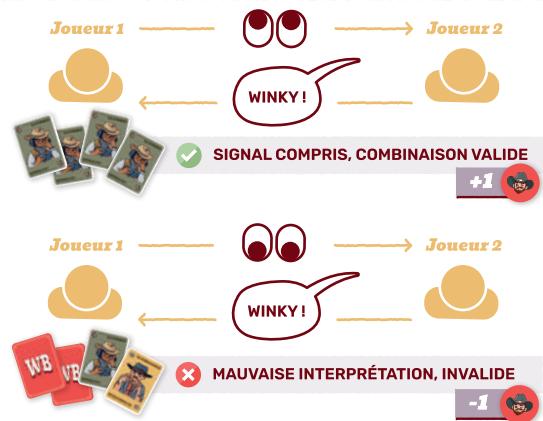
À la fin de la phase d'échange, chaque joueur doit avoir exactement 4 cartes en main, et le saloon doit contenir 4 cartes face visible.

Détection du signal

- Si un joueur obtient 4 cartes identiques, il ne doit rien dire et envoie discrètement son signal secret à son coéquipier.
- Si son coéquipier détecte le signal, il doit crier « WINKY ! ». Les joueurs vérifient alors la combinaison.

Si elle est correcte, l'équipe gagne 1 jeton BILLY. Les 4 cartes identiques du joueur sont placées dans la pioche (en les mélangeant très rapidement, pas de temps à perdre), il en pioche 4 nouvelles et ça continue. Si la phase d'échange n'est pas terminée, les joueurs peuvent continuer à échanger leurs cartes dans le saloon. Sinon, un nouveau saloon est constitué.

Si l'équipe se trompe (c'est-à-dire qu'un joueur a crié WINKY alors que son coéquipier n'a pas de combinaison valide), elle perd 1 jeton BILLY (il retourne dans le pot à Billy). Tous les joueurs gardent leurs cartes et ça continue.



★ 4 ★