

### 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](http://www.bakakou.fr) ou à nous écrire à [hello@bakakou.fr](mailto: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

- 1 Mélangez le paquet de **cartes WINKYBILLY** et placez-le **face cachée** pour former la **pioche**.
- 2 Chaque joueur reçoit **4 cartes** de la pioche.
- 3 Un joueur (au hasard) place **4 cartes face visible** au centre pour **constituer le saloon**.
- 4 Distribuez **2 jetons BILLY** à chaque joueur.
- 5 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 ★

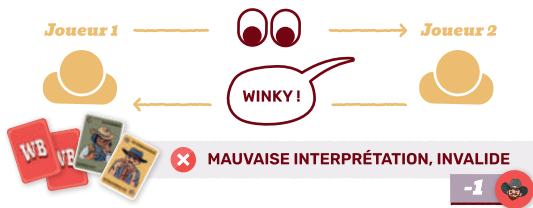
- À la fin de la phase d'échange, chaque joueur doit avoir **exactement 4 cartes en main**, et le saloon doit contenir 4 cartes face visible.

### 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 ★