

Wendo

Jannik Walter

Retournez les cartes – retournez le jeu !



Joueurs : 2–5

Âge : à partir de 8 ans

Durée : 20 minutes

72 cartes de jeu

Matériel



Verso



Recto

Chaque carte présente au verso **deux chiffres différents** de 0 à 8. Lorsqu'on retourne la carte, **l'un** de ces deux chiffres est affiché en grand au recto. **Chaque combinaison au verso existe exactement deux fois** – une fois avec ce chiffre au recto, une fois avec l'autre.

Idée du jeu

Chaque joueur a une **grille 3x3** devant lui. Au cours du jeu, de plus en plus de cartes de la grille sont révélées. Si **toutes les cartes** d'une rangée montrent **le même chiffre** (horizontalement ou verticalement), la rangée est entièrement retirée. De cette manière, la grille devient plus petite. Lorsqu'un joueur a complètement retiré sa grille, la manche se termine et ce joueur reçoit 0 point (on ne peut pas faire mieux). Tous les autres joueurs additionnent tous **les chiffres visibles au recto** de leur grille. Tous les scores sont notés. Plusieurs manches sont jouées jusqu'à ce que quelqu'un atteigne ou dépasse 60 points. **Le joueur ayant le moins de points** gagne.

Préparation du jeu

Les cartes sont mélangées (verso vers le haut) et distribuées. Chaque joueur reçoit **10 cartes**, dont il ne doit **en aucun** cas regarder les faces ! Chaque joueur dispose ensuite 9 cartes de son choix parmi ces 10, **verso vers** le haut devant lui, sous forme d'une **grille 3x3**.

Attention, très important : chaque joueur peut disposer les cartes comme il le souhaite. La disposition des cartes est un élément important du jeu !

Après que le joueur a disposé sa grille 3x3, il reste une carte — ceci est sa **carte de réserve** ! Il regarde maintenant le recto et pose ensuite sa carte de réserve à côté de lui (verso vers le haut) (ou la garde en main). La carte de réserve peut être utilisée **une seule fois** plus tard au cours de la partie (voir action B).

Remarque : chaque joueur peut regarder sa carte de réserve à tout moment ; il n'est pas nécessaire de la mémoriser.

Les cartes restantes sont placées, verso vers le haut, en deux piles de pioche à peu près de même taille, côte à côte au centre de la table.



2 piles de pioche



Carte de réserve



Sarah a reçu 10 cartes.

Elle a disposé 9 de ces cartes, comme elle le souhaite, en une grille 3x3, verso vers le haut devant elle.

À sa gauche, Sarah a placé sa carte de réserve (qu'elle a regardée).

Les deux piles de pioche se trouvent au centre de la table.

Déroulement du jeu

Le joueur à gauche du donneur commence. Il doit choisir **exactement l'une** des deux actions suivantes et l'exécuter, soit **A (révéler une carte)** soit **B (retirer et remplacer une carte de la grille)**. Ensuite, le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre joue et effectue à son tour exactement l'une des deux actions de son choix. Il **n'est pas permis** de passer.

Action A

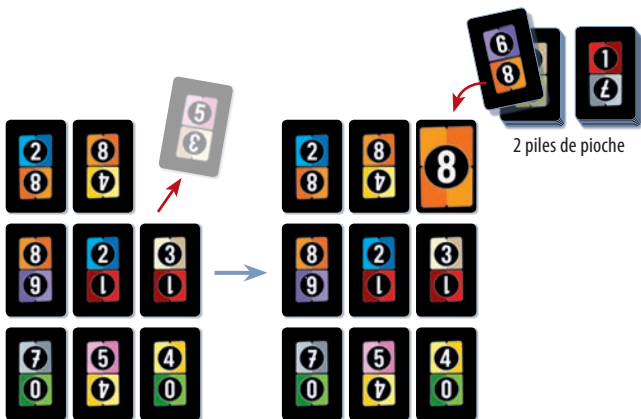
Le joueur révèle **une carte de son choix** de sa grille en la retournant **du verso au recto**. C'est tout. Le joueur suivant joue.

Sarah révèle sa carte (6–3) et le 6 apparaît.



Action B

Le joueur révèle **une carte de son choix** de sa grille (**peu importe** qu'elle soit **face cachée** ou **face visible**!) et la place à l'écart, au bord de la table, sur une pile de défausse commune (face visible). **Après** avoir placé la carte sur la pile de défausse, le joueur prend la carte du dessus de l'une des deux piles de pioche au centre de la table et la place face visible, **c'est-à-dire avec le recto vers le haut**, à l'emplacement qui vient d'être libéré dans sa grille. C'est tout. Le joueur suivant joue.



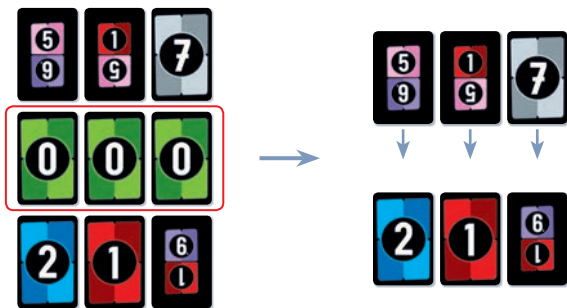
Linus retire la carte en haut à droite de sa grille et la place sur la pile de défausse. Ensuite, il prend la carte du dessus de la pile de pioche de gauche et la place face visible à l'emplacement libéré. Un 8 apparaît.

Attention : utilisation unique de la carte de réserve ! Une fois au cours de la partie, chaque joueur peut utiliser sa carte de réserve pendant l'action B de la manière décrite. Il **ne pioche alors pas de carte dans une pile de pioche** mais place à la place **sa carte de réserve à l'emplacement** libéré de sa grille (bien sûr face visible !). Le joueur continue ensuite la partie sans carte de réserve. Il ne reçoit donc pas de nouvelle carte de réserve !

Retirer une rangée

Si toutes les cartes d'une rangée ou d'une colonne montrent **le même chiffre** (il s'agit exclusivement des rectos), le joueur retire immédiatement **toute la rangée** (ou colonne) et la place à l'écart, au bord de la table, sur la pile de défausse commune (face visible).

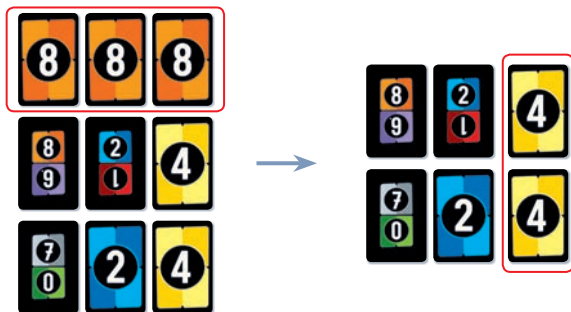
Remarque : si la rangée ou la colonne centrale de la grille est retirée, la grille est ensuite immédiatement resserrée sans laisser d'espace.



Toutes les cartes de la rangée centrale montrent le même chiffre (le 0). Maria retire la rangée et resserre sa grille sans laisser d'espace.

Au cours de la partie, les grilles deviennent de plus en plus petites en retirant les rangées. Si une rangée (qu'elle soit verticale ou horizontale) ne se compose plus que **de deux cartes**, elle peut être retirée dès que **les deux cartes montrent le même chiffre**.

Attention : réaction en chaîne possible ! Lorsqu'un joueur retire une rangée, il peut arriver que cela permette d'en retirer une autre (éventuellement plusieurs, voire toutes). Cela est expressément autorisé et est exécuté **immédiatement**.



Sarah retire d'abord la rangée horizontale avec les trois 8. Ensuite, elle retire la rangée verticale avec les deux 4. Il ne lui reste alors plus que quatre cartes.

Les rangées sont en principe retirées **une par une** successivement.

Attention, cas particulier : si, dans une grille 2x2, une rangée verticale et une rangée horizontale sont complétées en même temps, le joueur ne peut retirer **qu'une seule** de ces deux rangées (au choix).

Suite du jeu & fin de la partie

Le jeu se déroule à tour de rôle de la manière décrite. Si une **pile de pioche est épuisée** les cartes de la pile de défausse sont bien mélangées et placées pour former une nouvelle pile de pioche. Le cas échéant, l'autre pile de pioche doit également être un peu réapprovisionnée en glissant quelques cartes en dessous.

Si un joueur a **complètement retiré** sa grille 3x3, la manche se termine **immédiatement**. Ce joueur note 0 point (on ne peut pas faire mieux). Tous les autres joueurs retournent toutes les cartes de leur grille **face visible** les valeurs. La somme est notée.

Remarque : il n'est plus permis de retirer des rangées à partir de maintenant.

Remarque : si un joueur a encore sa carte de réserve non utilisée à côté de lui, elle n'est pas prise en compte.

La partie se déroule manche après manche de la manière décrite. Le donneur change à chaque manche dans le sens des aiguilles d'une montre. La partie se termine dès qu'un joueur **a atteint ou dépassé 60 points**. Le joueur **ayant le moins de points** est le vainqueur.

En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs. Bien sûr, vous pouvez aussi convenir d'un total de points différent ou jouer un chiffre de manches fixé à l'avance.



Linus a complètement retiré sa grille et la manche se termine. Sarah a encore quatre cartes dans sa grille. Elle retourne toutes ces cartes face visible et additionne les valeurs.

Sarah note 11 points ($8+1+0+2 = 11$).