

EXTENSION

WAZABI®

SUPPLÉMENT PIMENT

Retrouvez la règle en vidéo sur notre site internet :
www.gigamic.com

Contenu



20 cartes Piment



8 dés rouges

Mise en place

Précision : les cartes du jeu de base seront appelées **cartes Wazabi** et les cartes de l'extension **cartes Piment**.

- Les joueurs prennent 3 dés noirs et 1 dé rouge.
- Chacun reçoit 3 cartes Wazabi et les prend en main.
- Les cartes Piment sont mélangées et placées au centre de la table, face cachée, à côté de la pioche des cartes Wazabi.



But du jeu

Le but du jeu est toujours d'être le premier joueur à ne plus avoir de dés (noirs ET rouges).

Déroulement de la partie

À son tour, le joueur lance tous ses dés (noirs et rouges), puis il :

1- Pioche autant de cartes Piment que de figures  obtenues avec ses dés. Selon le pictogramme en haut à gauche de chaque carte Piment :

- Si  : il montre la carte, applique son effet immédiatement et la défausse ;
- Si  : il place la carte face visible devant lui (et appliquera son effet quand il le souhaite).

2- Pioche autant de cartes Wazabi que de figures  obtenues avec ses dés.

3- Donne chaque dé avec la figure  à son voisin de droite ou de gauche **uniquement**.

4- Pose 1 carte Wazabi s'il le souhaite (en suivant les mêmes règles que dans le jeu de base) :

- 1 seule carte Wazabi maximum par tour (jouer une carte n'est pas obligatoire) ;
- Pour jouer une carte Wazabi, il faut avoir obtenu avec ses dés au moins autant de figures  qu'indiqué en haut à gauche de la carte.

Précision : La figure  permet à la fois de piocher une carte Wazabi  (phase 2) et d'obtenir un  supplémentaire pour jouer une carte Wazabi (phase 4).

Attention : si, après son lancer, un joueur obtient exactement 1 figure , ni plus ni moins, sur l'ensemble de ses dés noirs et rouges (la figure  comptant pour 1 ) , tous les joueurs doivent taper le plus vite possible sur la pioche des cartes Piment. Le 1^{er} joueur à avoir tapé

retourne aussitôt la carte Piment du dessus de la pile.

Il applique son effet immédiatement si la carte indique ⚡, ou la pose face visible devant lui et appliquera son effet quand il le souhaite si la carte indique ⌚ en haut à gauche.

Erreur : si un joueur tape sur les cartes Piment par erreur, il prend immédiatement un dé de la couleur de son choix à son adversaire ayant le plus de dés (si l'un des 2 joueurs concernés est en train de jouer, cette règle est sans incidence sur les figures initialement obtenues lors du lancer de dés).

Les cartes Piment



1 *Type de carte*

Indique à quel moment l'effet de la carte doit être appliqué.

 : l'effet de la carte doit être appliqué immédiatement, dès qu'elle est piochée. Elle est ensuite défaussée.

 : la carte est placée face visible devant le joueur l'ayant piochée, qui pourra l'activer au moment où il le souhaite, y compris durant le tour des autres joueurs (si cette carte l'y autorise). Une fois l'effet appliqué, la carte est défaussée.

2 *Effet de la carte*

Il se produit dès que la carte est piochée ou dès que le joueur le souhaite, selon le type de carte.

3 *Explication de l'effet*

Indique les cas particuliers relatifs à l'effet de la carte.

Précisions sur les cartes Piment

- Les cartes Piment ne peuvent en aucun cas se retrouver dans la main des joueurs.
- Lorsqu'une carte Piment est jouée, elle est immédiatement remise face cachée sous la pile des cartes Piment (sauf indication contraire sur la carte).
- Il n'y a pas de limite au nombre de cartes Piment pouvant être jouées dans un même tour.
- Les cartes Wazabi n'ont aucun effet sur les cartes Piment.

- La carte « Le joueur de votre choix passe son tour » n'empêche pas ce joueur de piocher et d'appliquer l'effet d'une carte Piment lors du tour des autres joueurs.

Précision sur les cartes Wazabi

Quand la pioche des cartes Wazabi est vide, les cartes Wazabi déjà jouées sont mélangées pour reformer une pioche. Si, malgré cela, il n'y a plus de carte dans la pioche des cartes Wazabi, le joueur qui doit piocher une carte Wazabi le fait dans le jeu de l'adversaire de son choix (qui lui présente ses cartes en éventail, faces cachées).



Exemple d'un tour de jeu :

Ségolène a obtenu les dés suivants    . Arnaud tape le premier sur le tas de cartes Piment (le lancer ne contient qu'un seul  grâce au dé ). Il retourne une carte Piment, qui présente, dans cet exemple, le symbole , et applique donc son effet immédiatement. Ségolène reprend ensuite son tour. Grâce à  et , elle pioche deux cartes Wazabi. Elle donne un de ses 2 dés  à son voisin de droite et l'autre à son voisin de gauche. Puis elle peut jouer une carte Wazabi qui requiert jusqu'à 1 .

Fin de la partie

Dès qu'un joueur n'a plus aucun dé, il gagne la partie. Il est possible de continuer à jouer jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul joueur.



Variantes

Pour épicer encore un peu plus vos parties, vous pouvez appliquer les variantes suivantes :

- La carte « Prenez une carte au joueur de votre choix » permet également de prendre une carte Piment posée face visible devant un joueur pour la poser face visible devant vous.
- Vous pouvez également augmenter ou diminuer la durée des parties en modifiant le nombre de dés distribués en début de partie.

Auteur : Guilhem Debricon

Illustrations : Jonathan Aucomte

® & © Gigamic 2020



ZAL Les Garennes

F 62930 - Wimereux - France



ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.

Données et adresse à conserver. 03-2020