



WOPONO

(OCTOKO)



LA FOLIE S'EST EMPARÉE DE VOTRE QUARTIER. SERAIT-CE SOUS L'INFLUENCE DE L'ARRIVÉE DES EXTRATERRESTRES WONOPO ? DÉPLACEZ-VOUS DANS LE QUARTIER, RÉCUPÉREZ DES CARTES ET RÉALISEZ UN RÉCIT FARFELU EN RESPECTANT LES INDICATIONS DES CARTES RÉCOLTÉES. LES RÉCITS LES PLUS FOUS SERONT RÉCOMPENSÉS PAR LE VOTE DES AUTRES JOUEURS.

1,2,3 IMPROVISEZ !

1 / MISE EN PLACE



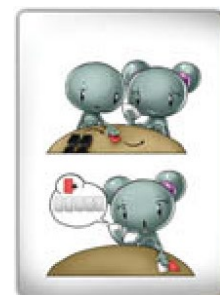
- Posez les 4 tuiles *Lieu* côte à côte dans la configuration de votre choix pour former votre quartier.
- Formez 4 tas de *cartes Lieu* à côté du Quartier.
- Placez les 4 *Médailles* à proximité du Quartier.
- Choisissez une *carte Personnage* et placez son pion sur la tuile avec l'icône 🏠.
- Placez le *cube* de votre couleur sur la *tuile Score* en rangée 1.
- Mélangez la pioche des 5 *cartes Défi*.
- Déterminez un 1^{er} joueur.

2 / TOUR DE JEU

UNE MANCHE EST COMPOSÉE DE 5 PHASES :

1) PHASE DÉFI

- Le 1^{er} joueur dévoile une *carte Défi* au hasard. Elle détermine les conditions de jeu de la manche qui débute :
 - *Défi Carroussel* : Le joueur suivant doit poursuivre l'*Improvisation* avec ses cartes.
 - *Défi du Ragot* : Lors de la phase *Improvisation*, racontez un ragot sur une personne de votre entourage.
 - *Défi Mime* : Racontez votre récit sans parole (bruitages et musiques autorisés).
 - *Défi caché* : Avant la phase *Improvisation*, les joueurs donnent leurs cartes à leur voisin de gauche, face cachée. Gardez vos nouvelles cartes face cachées et dévoilez-les 1 par 1 lors de la phase *Improvisation*
 - *Défi thème imposé* : Avant la phase *Improvisation*, votre voisin de gauche vous donne une *carte Lieu* de son choix. Vous devez commencer votre récit par cette carte.



2) PHASE COURSE

- Permet de récolter 5 *cartes Lieu* en 5 tours.
- Durant un tour, vous devez vous déplacer sur une *tuile voisine* (diagonale autorisée). Piochez une *carte Lieu* de cette tuile.
- Vous pouvez utiliser une *carte Véhicule* pour obtenir un déplacement supplémentaire. Piochez une *carte Lieu* de cette nouvelle tuile.
- Si vous commencez ou terminez votre déplacement sur le même lieu qu'un adversaire et que vous possédez le jeton 1^{er} joueur, vous pouvez lui donner ce jeton. La personne qui possède avec le jeton 1^{er} joueur à la fin de la phase de course devra commencer la phase d'improvisation et se verra imposer un gage ou une thématique par son voisin de droite.
- Vous pouvez utiliser une *carte Événement* en votre possession. Posez-la alors face visible et une fois son pouvoir utilisé, défaussez-la :
 - 🏠 : Piochez une *carte Résidence*. Lors de la phase *Course*, vous pouvez déplacer une tuile.
 - 🌳 : Piochez une *carte Parc*. Vous pouvez voter pour 2 personnes différentes durant la phase Vote.
 - 🏗️ : Piochez une *carte Chantier*. Si un joueur est sur la même case que vous, vous pouvez piocher une *carte Lieu* au hasard et la lui donner. Il devra conclure son récit avec.
 - 🛒 : Piochez une *carte Supermarché*. Si un joueur se trouve sur la même case que vous, vous pouvez lui donner une de vos cartes et piocher une des siennes.

3) PHASE IMPROVISATION

- A son tour, vous devez poser vos cartes *face visible* devant vous. En respectant le *Défi* reçu plus tôt, vous devez réaliser une *Improvisation* avec *toutes* les cartes.
- Vous pouvez *interpréter* les cartes comme vous le désirez. Vous pouvez mettre en valeur la forme, la couleur, l'action, le *Lieu* ... auquel vous fait penser l'image dessinée.



4) PHASE VOTE

- Il y a 3 *catégories* de vote : *l'Improvisation*, la plus *farfelue* / la plus *rigolote* / la plus *réfléchie*. Le 1^{er} joueur annonce à chaque fois pour quelle *catégorie* a lieu le vote (farfelue/rigolote/réfléchie).
- Tous les joueurs doivent voter en levant la main et en désignant *simultanément* le joueur qui remporte la catégorie concernée.
- Décernez les *Médailles* aux vainqueurs et attribuez 1 *points* par *Médaille* aux joueurs concernés. Avancez votre pion sur la piste de *Score*.
- En cas d'*égalité*, tous les joueurs concernés gagnent la *Médaille* de la catégorie.



3 / FIN DE PARTIE

- La partie se termine au bout de après la remise des médailles.
- Le joueur qui totalise le plus de points sur la piste de score, remporte la partie.
- En cas d'égalité, vous pouvez rejouer une ou plusieurs manches.

