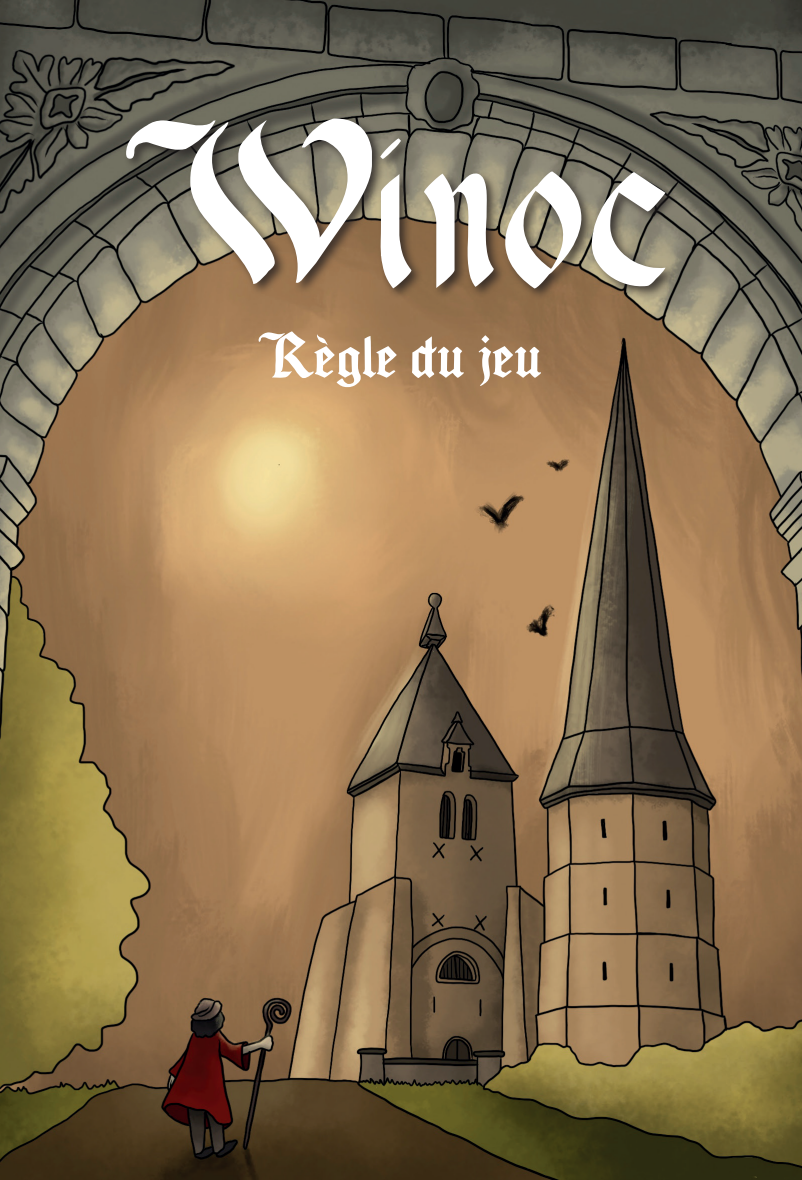


# Winoc

Règle du jeu



# Matériel

- 1 plateau de jeu

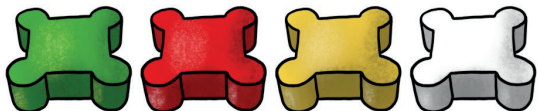
- 16 palets recto/verso appelés «Pavé»



- 4 pions joueurs appelés «Garde» en 4 couleurs



- 4 pions «Forteresse» en 4 couleurs



- 1 livret de règles

# Objectif

Être le premier à finir son déplacement sur sa **Porte** avec sa **Forteresse**.

# Mise en place

- Placer le plateau du jeu au centre de votre aire de jeu.

- Placer les **Pavés** dans le centre ville.

- Placer «**Gardes**» sur les **Portes** correspondantes à leur couleur:



1- Le **Garde** jaune sur la **Porte** de Cassel, fanion jaune.



2- Le **Garde** blanc sur la **Porte** de Bierne, fanion blanc.



3- Le **Garde** vert sur la **Porte** de Dunkerque, fanion vert.



4- Le **Garde** rouge sur la **Porte** d'Hondshoote, fanion rouge.

- Placer les «**Fortresses**» sur les **Portes** opposées à leur couleur:



1- La **Forteresse** jaune sur la **Porte** de Dunkerque, fanion vert.



2- La **Forteresse** blanche sur la **Porte** d'Hondschoote, fanion rouge.



3- La **Forteresse** verte sur la **Porte** de Cassel, fanion jaune



4- La **Forteresse** rouge sur la **Porte** de Bierne, fanion blanc.

- Déterminer le premier joueur de la manière de votre choix.

Porte de Bierne



Chemin «Nord»

Porte de Cassel



Porte de Dunkerque



Chemin «Sud»

Porte d'Hondschoote



La Rose des Vents indiquant l'ordre des joueurs.

# Tour du jeu

Le joueur actif choisit un **Chemin** vide de **Pavés** puis:

- Il choisit un **Pavé** présent dans le Centre-ville et le retourne sur le **Chemin** choisi. (action 1)
- Si le **Pavé** est un **Pavé** neutre, le joueur passe à la «Fin du Tour».
- Si le **Pavé** est un **Pavé** déjà présent sur le **Chemin** choisi, le joueur passe à la «Fin du Tour».
- Sinon il recommence l'action 1.

# Fin du tour

- Si le **Pavé** est déjà présent sur le **Chemin** choisi, ce **Pavé** est placé sur l'autre **Chemin** sans être retourné. Si ce **Pavé** est déjà présent sur l'autre **Chemin**, ces deux **Pavés** vont dans le Centre-ville sans être retournés.
- Le joueur actif choisit l'un ou l'autre des **Chemins** et déplace son **Garde** du nombre total de **Pavés** présents sur le **Chemin** choisi en allant d'une tour à l'autre des remparts sans oublier les **Portes**.
- Un déplacement se fait complètement et sans changer de sens.

- Les **Pavés** du **Chemin** choisi vont dans le Centre-ville sans être retournés.
- Le joueur situé à la gauche du joueur actif déplace son **Garde** suivant le nombre total de **Pavés** présents sur l'autre **Chemin** en allant d'une tour à l'autre des remparts sans oublier les **Portes**. Le joueur suivant fait de même puis le dernier, comme l'indique la **Rose des Vents** du plateau.
- Le joueur situé à la gauche du joueur actif devient le nouveau joueur actif et commence un nouveau tour.

# Cas particuliers

## Winoc

Si un **Chemin** contient 6 **Pavés**, alors le joueur actif a réalisé un « Winoc ».

Le joueur actif déplace son **Garde** sur la tour ou la porte de son choix.

L'ensemble des **Pavés** présents sur les deux **Chemins** vont dans le Centre-ville sans être retournés.

## Renvoi

Si un **Garde** finit son déplacement sur une tour d'un rempart occupée par un autre **Garde**, cet autre **Garde** est renvoyé sur la **Porte** la plus proche.

## Porte

Une **Porte** est un refuge et les **Gardes** présents sur une **Porte** ne peuvent pas être renvoyés.

Une **Porte** compte comme une tour d'un rempart lors d'un déplacement.

## Jeu pour 2/3 joueurs

Les **Gardes** sans joueur se déplacent normalement.

Ces **Gardes** sont déplacés par le joueur actif. Ces **Gardes** ne retournent naturellement aucun **Pavé**.

Ces **Gardes** peuvent renvoyer et être renvoyés.

Ces **Gardes** peuvent, de ce fait, gagner la partie.

## Pour Gagner

Le **Garde**, avec sa **Forteresse**, doit finir son déplacement sur sa **Porte**.

Si le joueur actif doit déplacer son **Garde** plus que le nombre nécessaire, le **Garde** continue son chemin !



## Mise en place

Elle est identique au jeu classique.

Les pions « **Forteresse** » ne sont pas utilisés.

Les **Gardes** sans joueur ne sont pas utilisés.

Le **Chemin du Sud** n'est pas utilisé.

## Objectif

Être le premier à faire le tour des remparts pour revenir à sa **Porte**.

## Tour du jeu

Le joueur prend la **Chemin du Nord** puis :

- Il choisit un **Pavé** présent dans l'enceinte et le retourne sur ce **Chemin**. (action 1)

- Si le **Pavé** est un **Pavé** neutre, le joueur passe à la phase « Fin du Tour ».

- Si le **Pavé** est un **Pavé** déjà présent sur le **Chemin** choisi, le joueur passe à la phase « Fin du Tour ».

- Sinon il recommence l'action 1.

## Fin du tour

Le joueur actif déplace son **Garde** du nombre de **Pavés** retournés sur le **Chemin du Nord**. Ces **Pavés** vont dans le centre-ville sans être retournés.

Le joueur à la gauche du joueur actif devient le nouveau joueur actif.

# Cas particuliers

## Renvoi

Le renvoi n'a pas lieu dans la version junior. Plusieurs **Gardes** peuvent être présents sur une même tour.

## Porte

Une Porte compte comme une tour d'un rempart lors du déplacement.

## Pour Gagner

Le Garde doit finir son déplacement sur sa Porte.

Si le joueur actif doit déplacer son Garde plus que le nombre nécessaire, le Garde retourne en arrière sur autant de cases qu'il lui reste à se déplacer !

Pour plus de renseignements, pour la règle en vidéo, visitez notre site :

[www.familyjeux.com](http://www.familyjeux.com)

**FAMILY JEUX**

Je remercie Ma douce et tendre Dame Patricia.

Je remercie également ma famille et ma famille d'amis.

Je remercie Maëlle pour les magnifiques illustrations : [www.malouzelle.com](http://www.malouzelle.com)

Je remercie la ville de Bergues...

Jeu fabriqué par « Callicartes » pour la partie boîte, plateau et livret de règles et par La Tournerie Carron pour la partie des éléments en bois.



Première édition 2018.

