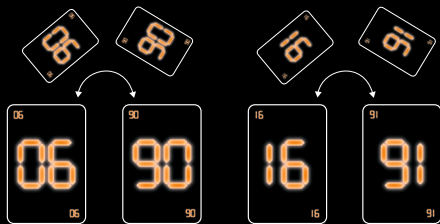


CONTENU DU JEU

70 cartes de jeu jouables dans les deux sens



5 cartes + / -



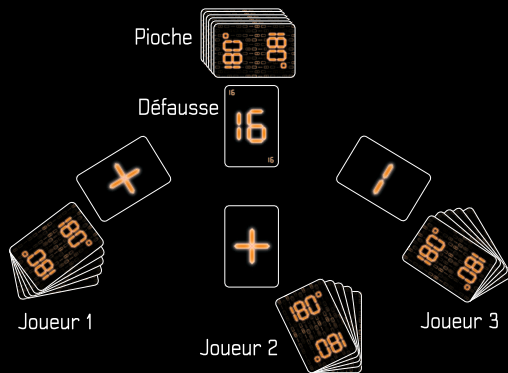
BUT DU JEU

Être le premier joueur à se débarrasser de toutes ses cartes.

MISE EN PLACE

Chaque joueur reçoit une carte + / - qu'il place devant lui côté **+** ou côté **-**

Distribuez **5 cartes** à chaque joueur, elles doivent rester en main telles qu'elles ont été distribuées, les joueurs ne peuvent pas les retourner pour en changer la valeur.



Le **reste des cartes** est placé **en pile face cachée** sur la table et constitue la pioche.

Retournez la première carte de la pioche et posez-la **perpendiculairement à la pioche** : elle sert de **carte de départ** pour la défausse. Lisez-la **à haute voix** pour être tous d'accord sur le sens de lecture.

LA PARTIE

Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre ; celui qui a distribué les cartes commence la partie.

À votre tour, vous devez poser **une carte** sur la défausse :

- **D'une valeur supérieure** si votre signe est côté **+**
- **D'une valeur inférieure** si votre signe est côté **-**
- **D'une valeur identique**. Dans ce cas, **l'effet 180°** est activé comme sur les cartes portant ce symbole (voir explication des cartes effets).

Vous devez poser une carte **sans en changer le sens** (si dans votre jeu la carte indique un 86, vous posez la carte dans le sens 86 et non 98).



Annoncez à chaque fois le nombre posé pour la personne suivante.

Si un joueur ne peut pas jouer, il pioche une carte et active l'effet 180° (voir explication des cartes effets). La carte piochée reste dans la main du joueur et ne peut pas être posée.

LES CARTES EFFETS

180° 

Si la carte posée comporte un symbole 180°, alors le joueur peut choisir :

- De retourner **son jeu** ou **sa carte + / -** ou
- De retourner **les jeux** ou **les cartes + / -** de tous les autres joueurs.

Pioche 

Si la carte posée comporte un symbole « pioche », alors le joueur est obligé **de piocher une carte** dans la main d'un autre joueur.

Si elle peut être posée immédiatement (en choisissant le sens), elle doit l'être ; sinon elle reste dans son jeu, dans le sens de son choix.

Si cette carte posée possède un effet, alors l'effet est à son tour activé.

À noter :

Si lors d'un tour deux effets sont activés, le joueur peut les effectuer dans l'ordre de son choix.

Si tous les joueurs ne possèdent plus qu'une carte en main, le joueur doit piocher sa carte dans la pioche centrale.

FIN DE PARTIE

La partie se termine lorsqu'un joueur a joué sa dernière carte, **il gagne alors la partie.**

Découvrez
la nouvelle génération Widyka





widyka!

Suivez notre actualité



ET DÉCOUVREZ LA CHAÎNE YOUTUBE WIDYKA
AVEC DES TUTOS QUI VOUS EXPLIQUENT TOUTS NOS JEUX !!!

 Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.
Présence de petits éléments : danger d'étouffement. Retirez tout emballage avant de donner le jouet à votre enfant. Prière de conserver l'emballage pour référence ultérieure. Les couleurs et les détails du contenu peuvent varier. Fabriqué en France.

 Warning! Not suitable for children under 36 months.
Choking hazard due to small parts which may be swallowed.
Dispose of all packaging safely before you give the toy to your child.
Please retain the packaging for future reference. Colours and details may be different. Made in France.

 WDK RÉFÉRENCE A2602219 - 180°
WDK GROUPE PARTNER - NODE PARK TOURAINE
90 RUE GUGLIELMO MARCONI 37310 TAUXIGNY - FRANCE
www.wdkpartner.com - sav@wdkpartner.com - MARQUE DÉPOSÉE
N° de lot : WDKPE20261EMF



UN JEU RENVERSANT D'OLIVIER MAHY

www.widyka.com



VENEZ VOIR
LA DÉMO DU JEU !

8+
ans

35
joueurs

15 min

widyka!

FABRIQUÉ EN
FRANCE