



# LE JEU DU GRAND DONGJON

→ *Antre des Gloutons* ←

# Sommaire

|  |          |                        |   |
|--|----------|------------------------|---|
| <b>Sommaire</b>                          | <b>2</b> | Exemple d'une partie : | 4 |
| Les cartes "Triple Wata"                 | 3        | Règles régionales      | 5 |
| Règle de base : Déroulement d'une partie | 4        |                        |   |



# Le Jeu "Triple Wata"

Le jeu du "Triple Wata" est un jeu de cartes au cours duquel s'affrontent deux duellistes. C'est une bataille intellectuelle sans merci disputée par le biais de jeux de cinq cartes pour chaque participant. Emparez vous des cartes de votre adversaire et triomphez en vous gargarisant de votre victoire !

Une coutume souvent respectée par les adeptes du jeu est de parier un watabidule avant chaque partie. Une carte, un objet, une information, une vie, que le perdant doit remettre au gagnant. En cas de pari, le non-respect de l'accord est un grave crime. Le jeu est distribué par le Gros Zoubir et il apprécie avoir une communauté respectable à l'image de ses gobelins des gorges tranchées.

## Les cartes "Triple Wata"

Les cartes "Triple Wata" sont des cartes de jeu facilement identifiables par leur design unique. Vous pouvez apercevoir des exemples non contractuels ci-dessous. Chaque carte a une face rouge et une face bleue.

Le nombre de cartes de "Triple Wata" n'est pas connu du grand public. Les habitants du Donjon de Slava ignorent l'identité du créateur du jeu. Des rumeurs et histoires évoquent un puissant oracle capable de voir plusieurs centaines d'années dans le futur, d'autres pensent que c'est juste des histoires pour faire dormir debout les gobelins et vendre plus de cartes.

Mais certains collectionneurs se partagent jalousement les secrets des cartes "Triple Wata" comme des trésors inestimables. Les légendes parlent de pouvoir envoi, de savoir interdit, voire même d'information à propos du Maître du Donjon ?! Joueur, curieux ou assoiffé de victoire, la fièvre du "Triple Wata" est watajoussive ! Armez-vous de patience et de courage si vous souhaitez collectionner toutes les cartes !



## Règle de base : Déroulement d'une partie

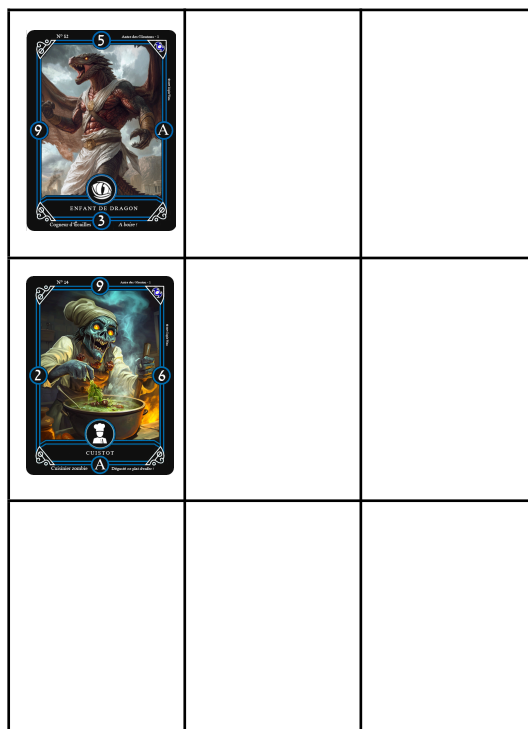
1. Chaque joueur démarre avec 5 cartes qui composent sa main.
2. Les cartes seront jouées sur une grille carrée de neuf cases (3 x 3).
3. Le joueur qui commence est tiré au sort.
4. Chaque joueur à tour de rôle **doit** poser une de ses cartes sur l'une des neuf cases. Il n'y a pas de restriction sur où placer une carte.
5. La carte qui vient d'être posée peut capturer la ou les cartes adjacentes adverses à condition que le chiffre du côté commun soit supérieur. La valeur A vaut 10.
6. La carte conquise est alors retournée et sa couleur change. Ceci n'est valable que pour la dernière carte jouée ; une carte nouvellement posée ayant un numéro plus faible ne sera pas capturée par une carte adjacente posée lors des tours précédents. Si le numéro est égal à la carte adjacente, la carte n'est pas capturée.
7. Les deux joueurs remplissent la grille jusqu'à ce que les neufs cases soient occupées.
8. Le gagnant est celui qui a le plus de cartes de sa couleur en fin de partie, en comptant la dernière carte de la main du second joueur non jouée. En cas d'égalité, la partie est considérée comme nulle.

## Exemple d'une partie :

Tour 1



Tour 2



## Règles régionales

Il existe différentes règles influençant la partie à différentes étapes. En voici la liste des plus connues :

| Règle           | Effet  |
|-----------------|--|
| Trois sur table | Trois cartes de la main des deux joueurs sont visibles   |
| Mort subite     | La partie ne se termine que lorsqu'un des joueurs gagne (pas de match nul possible)  |
| Tueur d'as      | Les côtés de valeur 1 battent les côtés avec un As   |
| Identique       | Si au moins deux des cartes adjacentes ont un chiffre identique à celui de la carte jouée sur leur côté commun, elles sont capturées.        |
| Plus            | Si les sommes des chiffres du côté commun sont identiques pour au moins deux des cartes adjacentes à celle jouée, ces cartes sont conquises. |
| Inversion       | Les valeurs de cartes plus petites battent les plus grandes  |



Association Le Grand Donjon

Livret Triple Wata - Antre des gloutons

01.12.2024 version 1

