

WOO pour 2 joueurs à partir de 10 ans
 un jeu traditionnel adapté par Chris Handy
 illustré par Maen Zavyad & Chris Handy

Apprenez à jouer en 3 minutes sur www.oya.fr/woo
 Parviendrez-vous à atteindre 66 points avant la fin ? Pour cela, il faudra crier « On ferme » à temps... Et un mariage pourrait aider...

Matériel



Préparation du jeu

Chaque joueur expose une carte Woo devant lui, zéro vers le haut. Cette carte sera pivotée puis retournée pour indiquer son total de Woo, manche après manche, jusqu'au septième Woo gagnant. La partie est une succession de manches.

Préparation d'une manche

Les 24 Figures sont mélangées et on en distribue 6 à chaque joueur. Chaque joueur garde ses cartes en main, visibles de lui seul.

La carte suivante de la pile est exposée au centre de la table. C'est la carte de l'atout et elle indique la couleur d'atout. Le reste de la pile (la pioche) est posé face cachée sur les jambes de la carte de l'atout.

Les 4 cartes Mariage sont posées près de cette pioche, côté « 20 » visible, sauf le Mariage d'atout qui est posé côté « 40 » visible. Pour la première manche, l'Oya (le joueur qui commence) est le joueur qui croit le plus au mariage. Pour les manches suivantes, l'Oya est le gagnant de la manche précédente.

Déroulement d'une manche

Une manche est une succession de plis. Avant d'ouvrir un pli, l'Oya peut échanger le zéro d'atout et annoncer un mariage, puis il ouvre en jouant une carte de sa main. Son adversaire fait de même :

- Si personne n'a joué d'atout, la carte de plus grande valeur de la couleur jouée par l'Oya fait gagner le pli.
- Si de l'atout a été joué, la carte d'atout de plus grande valeur fait gagner le pli.

Le gagnant du pli devient l'Oya, prend les 2 cartes du pli qu'il pose face cachée dans son trésor (une pile face cachée de cartes gagnées que personne ne peut consulter) puis pioche une carte pour refaire sa main à 6 cartes. Son adversaire fait ensuite de même et un nouveau pli peut commencer.

Une manche se divise en une phase ouverte et une phase fermée. Durant la phase ouverte, l'adversaire de l'Oya peut jouer n'importe quelle carte de sa main.

Durant la phase fermée, l'adversaire de l'Oya doit suivre à la couleur et doit gagner le pli s'il le peut. Il doit donc jouer une carte de la couleur jouée par l'Oya s'il en a une en main et si possible une plus forte. S'il n'en a pas, il doit jouer de l'atout s'il en a en main.

On passe à la phase fermée dans deux cas :

- La dernière carte de la pioche est piochée par l'Oya (son adversaire pioche la carte de l'atout).
- ou l'Oya annonce « On ferme ! » et fait pivoter la carte de l'atout pour juste laisser dépasser sa tête de la pioche. Il peut le faire avant ou après que les joueurs aient pioché des cartes. Cette phase commence donc avec 5 ou 6 cartes en main. Il peut aussi le faire avant d'ouvrir le premier pli de la manche.

Dans la phase fermée, on ne peut ni échanger le zéro d'atout, ni annoncer un mariage, ni piocher à la fin d'un pli. On joue donc uniquement avec les cartes restantes en main.

Echanger le zéro d'atout

Durant la phase ouverte, si l'Oya a déjà gagné au moins un pli et a le zéro d'atout en main, il peut l'échanger avec la carte d'atout du centre de la table.

Annoncer un mariage

Durant la phase ouverte, si l'Oya a déjà gagné au moins un pli et a le roi et la reine d'une couleur en main, il peut annoncer leur mariage en montrant ces 2 cartes. Il prend alors la carte Mariage correspondante et l'expose près de son trésor (côté 20 visible sauf pour le mariage d'atout qui vaut 40). L'Oya doit ensuite ouvrir le pli avec le marié ou la mariée.

L'Oya ne peut annoncer qu'un seul mariage par pli. Si l'Oya annonce par erreur un mariage (il n'a pas encore gagné de pli ou on est dans la phase fermée), il ne gagne pas de carte Mariage mais doit tout de même ouvrir le pli avec le marié ou la mariée.

Fin de manche

La manche s'arrête soit quand, durant la phase fermée, les joueurs n'ont plus de cartes en main, soit si, à tout moment, un joueur crie « Victoire » et arrête ainsi immédiatement la manche.

Si personne n'avait crié « On ferme » ou « Victoire », le gagnant du dernier Pli gagne un bonus de 10 points.

Chaque joueur fait la somme des valeurs des cartes dans son trésor et ajoute d'éventuelles cartes Mariage.

Un joueur marque des Woo selon les cas ci-dessous et les ajoute sur sa carte Woo. Après plusieurs manches, le premier joueur à atteindre ou dépasser 7 Woo est le gagnant de la partie.

Si personne n'a crié « On ferme »

Un joueur a crié « Victoire » et a au moins 66 points ou un joueur a plus de points en fin de manche, ce joueur gagne :

Si son adversaire n'a pas de pli	3 Woo
Si son adversaire a moins de 33 points,	2 Woo
Si son adversaire a au moins 33 points	1 Woo

Un joueur a crié « Victoire » mais n'a pas 66 points, Son adversaire gagne 2 Woo

Si personne n'a gagné de Woo durant cette manche (égalité en points en fin de manche), l'Oya ne change pas et un bonus d'un Woo sera donné au gagnant de la manche suivante.

Si un joueur a crié « On ferme »

Si le joueur qui a fermé a crié « Victoire » et a au moins 66 points, il gagne :

Si son adversaire n'a pas de pli	3 Woo
Si son adversaire a moins de 33 points,	2 Woo
Si son adversaire a au moins 33 points	1 Woo

Si le joueur qui a crié « On ferme » n'a pas crié « Victoire » après ou l'a crié sans avoir au moins 66 points :

Son adversaire, s'il n'avait pas de pli au moment de la fermeture, gagne	3 Woo
Son adversaire, s'il avait au moins un pli au moment de la fermeture, gagne	2 Woo

Cas rare : le joueur qui n'a pas fermé crie « Victoire » :

S'il a au moins 66 points, il gagne	2 Woo
S'il n'a pas 66 points, le joueur qui a fermé gagne 2 Woo (ou 3 Woo si son adversaire n'avait pas de pli à la fermeture)	3 Woo