

Jeu de société WiWi

Règles du jeu

Nombre de joueurs

Minimum 2 joueurs, maximum 6 joueurs.

Portée du jeu



1 cube



1 pièce de par joueur

1 crayon à papier



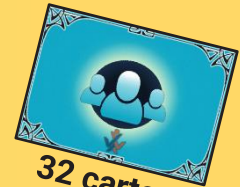
1 compte par joueur



135 cartes d'exercices



1 terrain



32 cartes professionnelles

Les cartes de profession et de tâches sont placées en pile, face cachée, à côté du plateau de jeu. Chacun dispose d'un capital de départ de 500 WiWi sur son compte WiWi.

Figurines de jeu

Il peut s'agir d'objets de ta maison. Des bouchons de bouteilles, des petits jouets, différents boutons, etc.

Cartes professionnelles

Au début, chaque joueur tire une carte métier. Les catégories professionnelles sont les suivantes : Nourriture, Artisan, Marchand, Entrepreneur, Professions féminines, Savants, Haut niveau, Noblesse et Professions avec super-pouvoirs.

Cartes de tâches

Chaque case blanche est une case d'exercice. Il y a des cartes de tâches pour cela. Chaque joueur qui arrive sur une case blanche doit tirer une carte de tâche et effectuer la tâche demandée. Il y a des cartes de tâches qu'il faut laisser visibles, car elles ont des tâches qui doivent être répétées à chaque jour de paie.

Compte WiWi

Le jour du salaire, chacun verse son salaire, qui figure sur sa carte professionnelle, sur son compte WiWi. Le loyer doit également être payé le jour du salaire.

Chaque fois qu'un joueur doit payer ou recevoir de l'argent, il le note sur son compte. Lors de la journée de la guilde, chaque joueur doit additionner ses recettes et ses dépenses. Si le joueur a gagné plus que ce qu'il a dépensé, il met un "+" devant le chiffre. Un "-" devant le chiffre indique que le joueur n'a plus d'argent et qu'il a des dettes.

Exemple 1

Revenus $700 + 200 + 700 + 50 = 1650$ WiWi

Dépenses $200 + 100 + 50 + 50 + 20 + 100 + 200 + 300 = 1020$ WiWi

Recettes 1650 ESC moins dépenses 1020 ESC = **+630 ESC**

Le joueur a un plus de **+630 WiWi**.

Exemple 2

Revenus $700 + 200 + 700 + 50 = 1650$ WiWi

Dépenses $200 + 150 + 50 + 100 + 200 + 300 + 100 + 270 + 350 = 1720$ WiWi

Recettes 1650 WiWi moins dépenses 1720 WiWi = **-70 WiWi**

Le joueur est en déficit de **-70 WiWi** et reçoit un *.

Enfants

Le joueur lance le dé pour connaître le nombre de ses enfants et le note sur son compte WiWi.

1 1 enfant

2 2 enfants

3-6 pas d'enfants

Allocations familiales

Si le joueur a des enfants, il reçoit +50 WiWi par enfant le jour du salaire. Lors du solde final, il reçoit une fois +50 WiWi par enfant sur son compte WiWi.

Formation continue

Chaque joueur peut décider s'il veut suivre une formation continue. Si c'est le cas, il paie les frais de formation continue qui sont indiqués sur sa carte professionnelle. Il est ainsi promu et a droit à un salaire plus élevé à partir du jour de paie suivant. Le salaire après promotion est également indiqué sur la carte professionnelle.

Journée des salaires

Sur chaque carte métier figurent le salaire et un slogan. Chaque fois qu'un joueur traverse la case salaire ou s'y arrête, il reçoit son salaire. Mais il doit réciter son slogan, sinon il ne le reçoit pas ! Le salaire est noté sur son compte WiWi.

Si le joueur a des enfants, il reçoit également des allocations familiales le jour de la paie, qu'il note sur son compte WiWi. +50 WiWi par enfant.

Le loyer ou le prêt doivent également être payés le jour de la paie.

Si le joueur a acheté une maison, il doit contracter un prêt et le rembourser. On trouve le montant sur la carte professionnelle.

Si le joueur n'a pas de maison, il doit payer un loyer. On trouve le montant sur la carte métier.

Si tu oublies d'aller chercher ton salaire, les autres joueurs te rappellent que tu dois quand même payer le loyer.

Cases rouges sur le terrain de jeu

Toujours ARRÊTER !

Chaque joueur doit jouer ces cases. Aucun joueur n'avance autrement ! Chaque joueur doit prendre des décisions qui font partie de la vie. Pour cela, chaque joueur lance le dé. Le chiffre sur le dé est décisif. Il y a cinq cases d'arrêt. Tu dois d'abord accomplir les tâches de la case pour pouvoir jouer le tour suivant. Le joueur lance le dé.

1. Mariage

1-3 Le joueur se marie. Tu payes 300 WiWi pour le mariage et tu reçois 15 WiWi de chaque joueur en cadeau de mariage.

4-6 Le joueur reste célibataire.

2. Assurance

- 1-2 Pas d'assurance
- 3 Assurance maladie 100 WiWi
- 4 Assurance maladie, assurance pension et assurance responsabilité civile 200 WiWi
- 5 Assurance maladie et assurance pension 150 WiWi
- 6 Assurance habitation, assurance incendie, assurance maladie, assurance retraite, assurance responsabilité civile 250 WiWi

3. Achat d'une maison

- 1-3 Le joueur achète une maison. Il contracte un prêt et paie chaque jour de paie les intérêts + l'amortissement à la banque. A la fin de la partie, le joueur reçoit une valeur de guild (voir la carte profession).
- 4-6 Le joueur n'achète pas de maison, mais il doit payer un loyer. A la fin de la partie, il doit déduire 1000 WiWi de son compte WiWi.

4. Promotion ou changement de travail

Chaque joueur décide de suivre une formation et d'en payer le coût. Avec une meilleure formation, il est promu et reçoit plus d'argent à partir du prochain jour de paie (voir carte professionnelle).

Si tu es déjà promu, tu dois tirer une nouvelle carte professionnelle.

5. Tournant été-soleil

- 1-2 Le joueur achète des cadeaux pour sa famille et paie 100 WiWi.
- 3-4 Le joueur achète des cadeaux pour sa famille et ses amis et paie 150 WiWi.
- 5-6 Seuls les dieux achètent des cadeaux. Le joueur reçoit 100 WiWi.

Journée de la guilde

Lorsqu'un joueur arrive sur cette case, chaque joueur doit faire un contrôle budgétaire. Pour cela, chaque joueur fait le total de ses recettes et de ses dépenses sur son compte WiWi.

Chaque joueur calcule son solde intermédiaire en calculant ses recettes moins ses dépenses. Tous les joueurs qui se trouvent dans la zone positive - c'est-à-dire qui ont plus de recettes que de dépenses - reçoivent 50 WiWi en bonus. Les joueurs qui se trouvent dans la zone négative et qui ont des dettes reçoivent un *.

Loterie

Chaque joueur paie 10 WiWi. Chaque joueur lance le dé.

- 1 Le joueur perd la mise de 10 WiWi.
- 2 Le joueur gagne 10 WiWi.
- 3 Le joueur perd 10 WiWi.
- 4 Le joueur gagne 100 WiWi.
- 5 Le joueur perd 100 WiWi.
- 6 Le joueur gagne 500 WiWi.



Maladie

Si un joueur arrive sur le terrain "maladie", il est malade et doit aller chez le médecin. Le joueur a trois possibilités :

- Le joueur a souscrit une assurance maladie. Celle-ci prend en charge les frais médicaux.
- Le joueur n'a pas souscrit d'assurance maladie. Il doit payer 100 WiWi pour la visite chez le médecin.
- Le joueur peut toutefois payer 150 WiWi et souscrire une assurance maladie qui couvre immédiatement les frais médicaux.



Assurance pension

Chaque joueur décide s'il souhaite souscrire une assurance retraite. Si oui, il paie 100 WiWi. En contrepartie, sa valeur de métier augmente à la fin de la partie.



Assurance responsabilité civile

Chaque joueur décide s'il veut souscrire une assurance responsabilité civile. Si oui, il paie 80 WiWi. En contrepartie, sa valeur de guildes augmente à la fin de la partie.



Assurance habitation

Chaque propriétaire décide s'il veut souscrire une assurance habitation. Si oui, il paie 120 WiWi. En contrepartie, sa valeur de guildes augmente à la fin du jeu.



Guilde - Objectif et fin du jeu

Tous les joueurs doivent arriver à la salle du trésor. Pour savoir qui gagne, chaque joueur doit créer un compte de guilde (voir compte WiWi).

En premier lieu, chaque joueur doit faire un dernier calcul budgétaire et calculer le solde final.

En 2ème lieu, chaque joueur doit ajouter ou déduire du solde final ce qui suit :

Plus

1. Si un joueur a acheté une maison, il inscrit la valeur de la maison indiquée sur sa carte professionnelle dans son compte WiWi.
2. Pour chaque assurance souscrite, le joueur reçoit +150 WiWi.
3. Pour chacun de ses enfants, le joueur reçoit +50 WiWi.
4. Pour le mariage, le joueur reçoit +100 WiWi.
5. Bonus à la fin : le 1er joueur qui atteint la salle du trésor reçoit 500 WiWi, le 2e joueur 400 WiWi, le 3e joueur 300 WiWi.

Moins

Pour chaque *, le joueur déduit 300 WiWi.

Si un joueur ne possède pas de maison, il doit déduire 1000 WiWi. A la fin, on obtient le compte de la guilde.

Gagnant

Le gagnant est le joueur qui a le plus grand compte de guilde à la fin.



<https://wiwi-project.eu>



Kofinanziert durch das
Programm Erasmus+
der Europäischen Union

