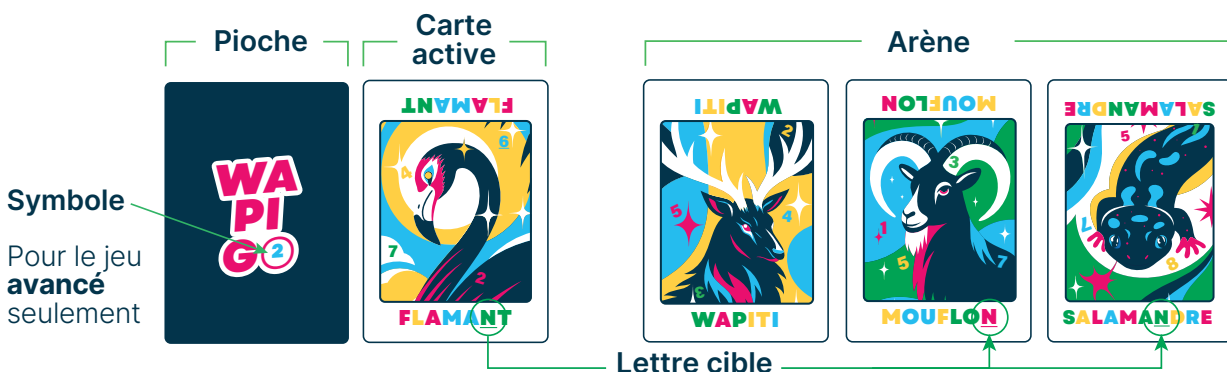




But du jeu

Soyez le plus rapide à attraper les cartes de l'arène contenant la lettre cible.
Celui qui a le plus de cartes à la fin gagne !

1. Déposez la **pioche** face cachée au centre de la table.
2. Placez, faces découvertes et accessibles à tous, un nombre de cartes égal au nombre de joueurs plus une carte pour former l'**arène**. (ex.: 2 joueurs, l'arène sera composée de 3 cartes)
3. Retournez une carte supplémentaire juste à côté de la pioche, ce sera la **carte active** sur laquelle vous identifierez la **lettre cible** du tour.



4. Choisissez l'un des 3 modes de jeu

Nouveaux joueurs : essayez 5 cartes par mode pour trouver votre niveau.
Comptez dans votre tête pour ne pas aider vos adversaires !

4A. MODE LETTRE / DÉBUTANT

- Identifiez la **couleur du mot WAPIGO** sur le verso de la pioche.
- Trouvez la **première lettre** de cette couleur dans le nom de l'animal sur la carte active.

Vous venez de trouver la lettre cible.
Passez à l'étape 5



4B. MODE CHIFFRE / INTERMÉDIAIRE

- Observez la **couleur du mot WAPIGO** sur le verso de la pioche.
- Trouvez le **chiffre** de cette couleur sur la carte active, puis **comptez jusqu'à la lettre** correspondant à ce chiffre dans le nom de l'animal de la carte active.

Vous venez de trouver la lettre cible.
Passez à l'étape 5



Exemple

Mode de jeu suivant

4C. MODE LETTRE ET CHIFFRE / AVANCÉ

Prêts pour le vrai défi WAPIGO ?

- Regardez **le symbole** sur le verso de la pioche.
- Si c'est **une lettre** (de A à Z), jouez le **mode lettre** en vous référant à **l'étape 4A**.
- Si c'est **un chiffre** (de 1 à 9), jouez le **mode chiffre** en vous référant à **l'étape 4B**.

IMPORTANT : Le jeu est conçu pour mélanger votre cerveau, la couleur et la valeur du symbole doivent être ignorées.

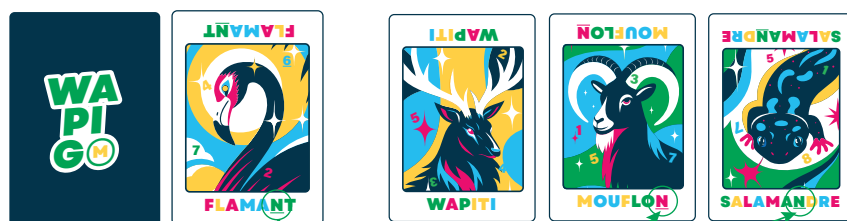
Mouhahahaha!

Symbole lettres (de A à Z)
et chiffres (de 1 à 9)



5. Emparez-vous des cartes dans l'arène

VIIIIITE ! Tous les joueurs jouent en même temps. Nommez l'animal à voix haute, puis prenez rapidement la ou les cartes de l'arène contenant la lettre cible.



Exemple

Cartes contenant
la lettre cible **N** :
MOUFLON et
SALAMANDRE

IMPORTANT : Les lettres dans l'arène peuvent être de couleurs différentes que la lettre cible.

6. Continuez tant qu'il reste des cartes valides dans l'arène. Si aucune des cartes de l'arène ne contient la lettre cible, continuez à la prochaine étape.

7. Pénalités : Assurez-vous de **valider la lettre cible** en la nommant à la fin du tour. Si vous avez **touché une carte sans la lettre cible** ou **oublié de nommer l'animal au préalable**, remettez-la en place et ajoutez une de vos cartes à l'arène.

8. Déplacez la carte active vers l'arène. Si nécessaire, complétez l'arène avec des cartes de la pioche pour atteindre nombre de joueurs + 1 carte. Il se peut que l'arène contienne plus de cartes que le nombre de joueurs + 1.

Tour suivant, recommencez avec une nouvelle carte active. (Étape 3)

Dernière carte : Quand il ne reste qu'une carte, **utilisez son verso** pour le dernier tour.

Fin de la partie : La partie se termine **lorsque la pioche est vide**. Pour une partie plus courte, utilisez moins de cartes dans la pioche.

Le joueur ayant récolté le plus de cartes remporte la partie!