

Huby Woky

Le commencement

Règles du jeu - 2/3 joueurs

FÉLICITATIONS! Tu es l'heureux possesseur d'une boîte de jeu au contenu **UNIQUE** ! Eh oui , c'est ça la magie **HUBYWOKY** ! Contrairement aux jeux de société classiques, chaque joueur possède un jeu différent. Evidemment , libre à toi d'améliorer ton deck en achetant d'autres boîtes, des booster packs ou en gagnant les cartes d'autres joueurs pour devenir le meilleur joueur sur **notre application gratuite HUBYWOKY CHALLENGE** !

CONTENU DE LA BOÎTE

- 1 Règle du jeu 2/3 joueurs.
- 36 cartes recto/verso aléatoires Hubywoky
Dont 2 cartes légendaires et 4 cartes rares

BUT DU JEU

Le premier joueur qui réussit à vider deux piles de cartes de son adversaire, remporte la partie!

MISE EN PLACE

Pour commencer, les joueurs doivent avoir en leur possession 12 cartes (ou 8 cartes si 3 joueurs) en utilisant l'une des 3 méthodes décrites ci-contre.

Chaque joueur devra ensuite construire de manière stratégique, 3 piles de 4 cartes (face Woky contre table comme indiqué sur le schéma) ou 2 piles de 4 cartes si 3 joueurs.

Seules les cartes sans Bonus devront être mises au sommet de chaque pile, dans le cas contraire le Bonus ne s'appliquerait pas.

La partie se déroulera suivant 3 batailles (sauf Bonus):

- Pile 1 contre Pile 6
- Pile 2 contre Pile 5
- Pile 3 contre Pile 4

Lorsqu'un joueur perd deux de ses piles, l'autre joueur remporte la partie.



Comment choisir ses 12 cartes?

Mode partie rapide (30 sec)

Séparez les cartes avec et sans bonus en 2 piles distinctes. Mélangez chaque pile. Distribuez la pile de bonus de façon équitable. (Par exemple , pour 2 joueurs , si la pile des bonus comporte 13 bonus , chaque joueur en reçoit 6 , la carte restante est écartée du jeu.)

Ensuite, distribuez les cartes normales (sans bonus) jusqu'à ce que chaque joueur possède 12 cartes au total.

Mode draft (3-4minutes)

Séparez les cartes avec et sans bonus en 2 piles distinctes. Mélangez chaque pile. Posez la pile des cartes bonus face bonus visible et la pile des sans bonus face Woky visible, puis constituez les 2 rivières en étalant les 5 premières cartes de chaque pile comme indiqué sur le schéma. La carte située sur le dessus de la pile fait partie de la rivière. Il y a donc 6 choix possibles pour les Bonus et pour les Woky.



Une fois les deux rivières en place, chaque joueur à tour de rôle va pouvoir choisir 1 carte de la rivière «Bonus» et 1 carte de la rivière «Woky», jusqu'à ce que les deux joueurs atteignent 12 cartes. Dès qu'une carte est enlevée de la rivière, une nouvelle carte sera piochée dans la pile correspondante et la remplacera.

Mode Challenge (l'infini et plus...)

Lorsque tu te sentiras prêt à repousser les limites de la boîte de jeu, construis le meilleur deck de 12 cartes (parmi toutes les cartes que tu possèdes) et file challenger tes amis!

Seule règle : il est interdit de mettre plus de 2 fois le même Bonus dans son deck.

Avant chaque partie, les challengers devront miser une de leurs cartes (pas nécessairement une des 12 sélectionnées). A la fin de la partie, le vainqueur remporte la carte mise par son adversaire.

Une fois à portée d'un appareil mobile, connecte toi à l'application HUBYWOKY CHALLENGE, scanne cette nouvelle carte, remporte des points, grimpe au classement, joue en ligne et découvre ton prochain challenge!



Notre conseil : Avoir une stratégie pensée c'est bien, s'en rappeler c'est mieux...!

Retrouve toutes les règles du jeu, des conseils ainsi que des vidéos explicatives sur www.hubywokoy.com.

LES CARTES

Au recto des cartes se trouvent d'adorables monstres appelés Woky, qui appartiennent à 3 familles différentes, suivant la couleur de leur carte (Rouge/Jaune/Bleu) :



Au verso des cartes se trouvent les bonus (ou pas...), répartis en 8 grandes catégories (cf Bonus) :



COMMENT JOUER

Prêts à jouer? Déterminez quel joueur commence la partie à pile ou face avec une des cartes.

Avant de lancer les hostilités, vous devrez déterminer la couleur de la partie (c'est à dire quels scores seront comparés lors des affrontements). Pour cela, retournez toutes les cartes situées sur le dessus des piles pour faire apparaître les WOKY, et compter les cartes appartenant à chaque famille (rouge, bleue et jaune).

LA COULEUR DE LA PARTIE

Admettons que nous ayons découvert 4 cartes bleues, 1 jaune et 1 rouge. Nous commencerons donc en BLEU! Pour s'en rappeler et indiquer aux spectateurs la couleur obtenue, nous tournons les PILES de cartes de sorte que tous les coins bleus soient placés vers le centre de l'aire de jeu (tourne la pile entière pour que ton adversaire ne puisse pas voir tes futurs bonus!).



En cas d'égalité:
- entre 2 couleurs, la 3ème couleur sera choisie
- entre 3 couleurs, le joueur ayant perdu le pile ou face, choisit la couleur.

Pendant la partie, seuls les Bonus «changement de couleur» pourront modifier la couleur de partie initiale. À chaque changement de couleur, les piles devront être tournées pour assurer que le centre de l'aire de jeu soit toujours de la couleur de la partie.

Une fois les cartes positionnées, le premier joueur indique quelle pile de son adversaire il veut affronter, tout en respectant les batailles (Pile 6 vs Pile 1, etc...). La carte ayant le score le plus élevé dans la couleur de la partie remporte la bataille. L'autre carte devant être défaussée dans l'aire de repos.

Si en enlevant la carte défaussée, le joueur découvre en dessous une carte :
- sans Bonus, la carte est retournée et le jeu continue.
- avec Bonus, alors celui ci s'applique immédiatement et automatiquement (en aucun cas un Bonus ne peut être ignoré) et la carte est retournée.

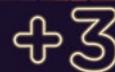
Les joueurs peuvent bien évidemment initier une bataille qui leur ferait perdre une carte soit parce qu'ils n'ont pas le choix, soit par stratégie pour aller chercher un Bonus spécifique.

C'est ensuite toujours au joueur ayant perdu une carte d'initier une nouvelle bataille sur la pile de son choix.

En cas d'égalité, les 2 cartes sont défaussées. Suite à cela, si 2 Bonus sont découverts, seul celui du joueur ayant subit l'attaque s'applique.

Lorsqu'un joueur réussit à vider entièrement une pile de son adversaire, il crie «HUBY!», à la seconde pile vidée, il crie «WOKY!» et remporte la partie. Si deux piles sont terminées sur une égalité, les deux joueurs marquent un point.

BONUS



Moi taper fort !
De +1 à +5 points d'attaque pour cette carte pendant 1 tour.



On joue à domicile ?
De +1 à +5 points d'attaque pour cette carte pendant 1 tour, si la couleur de cette carte correspond à la couleur de la partie en cours.



Arbitre, changement de couleur !
La couleur de la partie devient rouge, jaune ou bleue (dans ce cas précis : Rouge).



Besoin d'aide, frangin ?
Tu peux attaquer le Woky qui affronte cette carte avec la pile de ton choix.



Plouf Plouf, ce sera toi...
Tu peux, avec cette carte et pendant un tour, attaquer la carte de ton choix.



C'est quoi ta couleur préférée ?
A toi de choisir : conserve la couleur de la partie ou choisis une couleur qui t'arrange !



Reviens par ici !
Une fois ce bonus découvert, retourne cette carte. Choisis une de TES cartes défaussées et pose-la sur la carte possédant ce bonus.



BOUM !
La carte de l'adversaire située dans la même bataille est immédiatement expulsée vers la zone de repos. C'est au dernier joueur ayant perdu une carte de jouer.

T'EN VEUX PLUS ?

Fonce sur l'application gratuite HubyWoky Challenge, découvre de nouveaux défis, écris l'histoire d'Hubania et participe à la grande compétition HUBYWOKY. Après avoir créé ton compte, scanne tes nouvelles cartes et affronte de valeureux adversaires tous plus forts les uns que les autres. Tu pourras t'entraîner, découvrir de nouvelles stratégies, et surtout prendre part à la compétition! Chaque jour, tu recevras de nouveaux défis qui, une fois complétés, te feront gagner des points bonus pour dépasser tes amis au classement!



Seul tu influenceras le déroulement de l'histoire, mais pour débloquer la prochaine saison, il te faudra l'aide de tous les autres joueurs!

