

UN JEU DE LA VALLÉE DES WOMPFEL

Glimmerkreis

Tout le monde est assis. Un seul parle. La lumière arrive.

COOPÉRATIF

2-6 PERSONNES

DÈS 8 ANS

15-25 MINUTES

~8 MIN DE DÉCOUPAGE

POSITION



Mork ●

Le premier Wompfel. Calme, rond et étonnamment attentif.

est soudain simplement là

CONCERTATION



Rixa ☺

Celle au large sourire. Rouge vif, effrontée et d'une bonne humeur contagieuse.

fait sourire les étagères

PROTECTION



Drok ☯

A l'air gentil. L'est probablement aussi.

ralentit tout

RYTHME



Fnug ☹

Rose, bien réveillé et pas tout à fait sûr de pourquoi.

se remarque aussitôt

EXPLIQUÉ EN 60 SECONDES

La lumière fait le tour du cercle. Si un Wompfel est assis là où elle arrive, il luit — mais seulement tant qu'il reste assis. Quand les quatre luisent en même temps, nous gagnons ensemble. La météo ne cesse de tout bousculer, et la pioche météo est notre horloge. Ah oui : seul celui dont c'est le tour a le droit de parler. Tous les autres grognent.

Ce que vous imprimez

- 12 cartes lieu (dont le Sonnenstein)
- 20 cartes météo (+ dos, facultatif)
- 4 figurines à plier
- 4 cartes de capacité, 2 aide-mémoire
- Lumière de lueur, cuvette du courage, papier de Hodge

Ce qu'il vous faut en plus

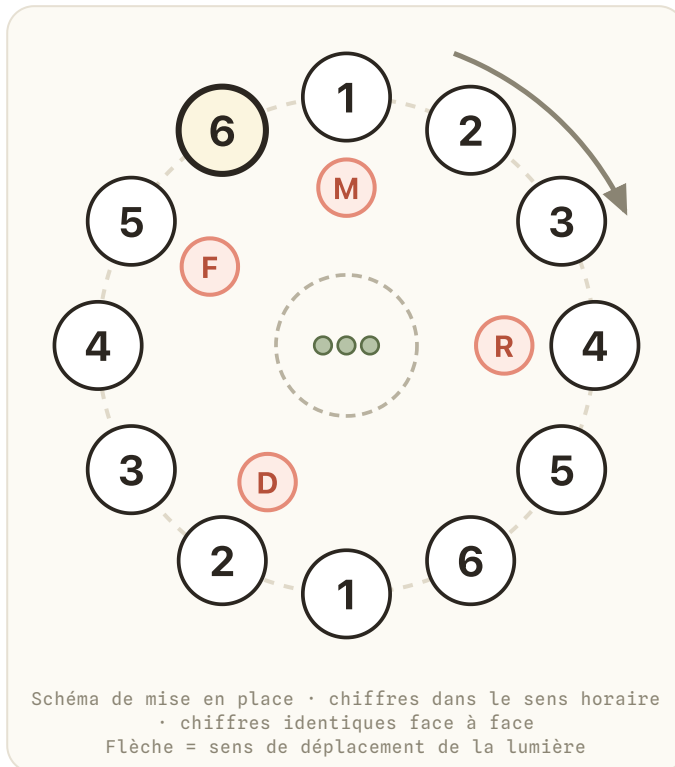
- 1 dé ordinaire
- 5 boutons ou pièces comme boutons de courage
- 4 pièces comme lueur
- une paire de ciseaux
- Qui possède de vrais Wompfel les utilise à la place des figurines

On joue avec les figurines en papier fournies — le jeu convient dès 8 ans. Les Wompfel de collection de la boutique sont des figurines de collection, fabriquées en Allemagne et finies à la main, à partir de 14 ans et expressément pas des jouets ; les adultes peuvent les utiliser à la place des figurines en papier. • Gratuit pour un usage privé. • wompfel.com

Mise en place et les *cinq règles*.

À la fin de chaque été, la lumière de leur s'élève au-dessus de la vallée et remet les lieux en ordre. Cette année, elle n'est pas venue. À la place, quelque chose de petit, au ras du sol, va de lieu en lieu — personne n'explique ce que c'est. Personne ne le demande non plus.

1. **Formez le cercle.** Disposez les 12 cartes lieu en cercle, dans le sens des aiguilles d'une montre selon les chiffres imprimés : 1, 2, 3, 4, 5, 6, 1, 2, 3, 4, 5, 6. Les chiffres identiques se retrouvent alors toujours face à face.
2. **Placez les Wompfel.** Chaque figurine va sur la carte lieu où elle est représentée.
3. **Posez la lumière.** L'étoile de la lumière de leur commence sur le Sonnenstein et avance ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.
4. **Préparez le courage.** La cuvette du courage au centre du cercle, avec **3 boutons** dessus — ou le nombre de la difficulté choisie (page 4). **Les boutons restants sont posés à côté** ; pendant la partie ils entrent et sortent de la cuvette. Il n'y en a que cinq — personne n'a les siens. Les 4 pièces de leur et le dé à côté.
5. **Mélangez la météo.** Posez les 20 cartes météo face cachée en pioche. Cette pioche est votre horloge.
6. **Disposez le reste.** Les 4 cartes de capacité face visible à côté, l'aide-mémoire sur la table. Celui qui s'est levé en dernier commence.



Les cinq règles

- 1 Celui dont c'est le tour retourne **une carte météo** et l'applique.
- 2 Ensuite tu décides seul : **un Wompfel** se lève et avance d'au plus **2 lieux** — cela coûte 1 bouton de courage (seulement s'il en reste un). **Ou bien** tout le monde reste assis — vous posez alors 1 bouton de courage dans la cuvette (5 au maximum).
- 3 Ensuite la **lumière de leur** avance d'**1 lieu** dans le sens des aiguilles d'une montre. Si son pas se termine sur un Wompfel, celui-ci reçoit la leur : posez-lui une pièce devant. S'il quitte plus tard son lieu — pour quelque raison que ce soit — la leur disparaît.
- 4 **Seul celui dont c'est le tour parle.** Tous les autres wompfellent : grogner veut dire « c'est bien », couiner veut dire « plutôt pas », bourdonner veut dire « regardez ça ». Montrer du doigt est interdit. Fixer intensément est expressément autorisé.
- 5 Si **les quatre luisent en même temps**, vous avez gagné aussitôt. Si la pioche météo se vide avant, la nuit tombe — et vous perdez ensemble.



Un tour en trois étapes

Météo → décision → lumière. Toujours dans cet ordre. Ensuite c'est au tour de la personne suivante, dans le sens des aiguilles d'une montre. La dernière carte météo est jouée en entier — la lumière fait donc un dernier pas. D'où tant de fins serrées.

La météo et les *quatre arts*.

Pas besoin de le lire avant. Consultez-le le moment venu.



Bourrasque

5× im Stapel

Lance le dé. Chaque Wompfel sur un lieu portant ce chiffre glisse d'1 lieu dans le sens horaire ; s'il est occupé, continue jusqu'au prochain lieu libre. Qui glisse perd sa lueur.



Drehwind

3× im Stapel

Lance le dé. Les Wompfel des deux lieux portant ce chiffre échangent. Si un seul est occupé, celui-ci vole à travers la vallée jusqu'au lieu jumeau. Qui quitte son lieu perd sa lueur. Les Wompfel trouvent cela indigne.



Nebel

3× im Stapel

La lumière de lueur s'égare et n'avance pas ce tour-ci — pas même avec l'aide de Fnug. Se faire remarquer ne sert à rien si personne ne vous voit. Cela ne coûte que du temps. Et le temps est justement ce qui vous manque.



Träge Stunde

3× im Stapel

Ce tour-ci, se lever coûte 2 courage au lieu d'1. Pour une fois, la résistance ne vient pas de la météo mais de l'intérieur.



Bibberregen

3× im Stapel

Commence au lieu de la lumière, traverse la vallée une fois dans le sens horaire et vérifie chaque Wompfel exactement une fois : celui qui n'a alors aucun voisin gèle et glisse d'1 lieu vers le Wompfel le plus proche. Aussi loin des deux côtés ? Alors il reste assis (s'asseoir à côté). Celui qui a entre-temps gagné un voisin ne gèle plus. Ceux qui glissent perdent leur lueur.



Sonnenfleck

3× im Stapel

Rien ne se passe. Posez 1 courage dans la cuvette. Tout le monde grogne une fois, satisfait — ce n'est pas une recommandation, c'est une règle.



S'asseoir à côté – vaut toujours

Sur chaque lieu s'assied au plus **un** Wompfel ; chacun a le sien. Si deux devaient aller au même endroit, pas de dispute : celui que la météo pousse glisse dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'au **prochain lieu libre** — avec 4 figurines sur 12 lieux, il y en a toujours un. Et un Wompfel qui gèle et pour qui les deux directions sont aussi proches n'en choisit aucune : il reste assis jusqu'à ce que le sol se soit décidé. Le sol n'est jamais pressé.

Les quatre capacités – une fois chacune par tour de la lumière



Mork ●

Prends Mork de son lieu et pose-le sur n'importe quel lieu **libre**. Ne coûte pas de courage — Mork ne s'est pas levé, il est simplement là. Il perd tout de même sa lueur.



Rixa ☺

Jusqu'à la fin de ce tour, **tout le monde peut parler**. Oui, vraiment parler. À deux joueurs : posez en plus 1 courage dans la cuvette.



Drok ☹

Juste après avoir retourné une carte météo : la météo n'agit pas sur le lieu de Drok ni sur les deux lieux voisins.



Fnug ☺

À la fin de ce tour, la lumière avance de **2 lieux** au lieu d'un. Seul le lieu où le pas se termine reçoit la lueur — le lieu sauté n'a rien. Sans effet avec Nebel.

Tournez de côté la carte de capacité utilisée. Les quatre se rechargent dès que la lumière **atteint ou saute le Sonnenstein**. Aucune capacité ne coûte de courage.

Cas particuliers et *difficulté*.

Qui décide · l'invité de la vallée · et à quel point vous voulez que ce soit dur.



Qui décide ?

Toutes les décisions d'un tour sont prises **par la seule personne active** — y compris les capacités et la direction du déplacement. Les autres peuvent couiner aussi fort qu'ils veulent ; ils ne peuvent pas la mettre en minorité. La seule exception est Hodge.



Invité dans la vallée : Hodge FACULTATIF

Une fois par partie, n'importe qui — expressément aussi quelqu'un dont ce n'est pas le tour, et sans dire un mot — peut poser le papier de Hodge sur une carte météo qui vient d'être retournée. Hodge refuse son accord : la carte n'a aucun effet mais compte comme utilisée. L'horloge continue de tourner. Celui qui pose le papier décide seul et n'est pas consulté. Hodge est ainsi.

« Peut refuser son accord sans qu'on le lui demande. » — Hodge, Wompfel Pocket

À choisir ensemble avant : la difficulté

Les trois niveaux utilisent exactement le même matériel — seul un détail change.

Wompfelage tranquille

Commencez avec **5 courage**. La carte « Träge Stunde » est défaussée sans effet — les Wompfel se contentent de bâiller.

Chaos Wompfel

Le jeu standard. Commencez avec **3 courage**, toutes les règles s'appliquent exactement comme décrites.

Catastrophe totale de la lueur

Commencez avec **2 courage**. « Sonnenfleck » ne rapporte plus de courage. Et : un Wompfel ne luit que si quelqu'un est assis sur un lieu voisin.



Quand ça devient serré

Si un Wompfel qui luit perd sa lueur, vous n'êtes **pas** obligés d'attendre un tour complet : placez-le pour 1 courage — ou gratuitement avec Mork — un ou deux lieux **devant** la lumière. Après un ou deux pas de la lumière, il luit de nouveau. Le courage sert exactement à cela.



Et une fois que vous avez gagné ?

Alors vous restez assis là. Tous les quatre. Luisants. Pour un Wompfel, c'est déjà le mieux qu'un après-midi puisse offrir — se lever maintenant serait vraiment superflu.

DÉCOUPER

Les douze *lieux*.

— — — découper le long des pointillés — — —

Disposez-les en cercle, chiffres dans le sens horaire 1-6 puis de nouveau 1-6. Quatre cartes portent une mention **Départ** ; sur les huit autres est assis quelqu'un d'autre qui ne joue pas.

1 DÉPART  START: MORK ● Moospolster Zwilling gegenüber	2 PLATZ  STAMMGAST: BORP Kieselmulde Zwilling gegenüber	3 PLATZ  STAMMGAST: BLOOP Farnhügel Zwilling gegenüber
4 DÉPART  START: RIXA ☺ Windloch Zwilling gegenüber	5 PLATZ  STAMMGAST: SPLUG Tauwanne Zwilling gegenüber	6 PLATZ  STAMMGAST: GROK Schattenkante Zwilling gegenüber
1 PLATZ  STAMMGAST: WOMP Kuhle am Bach Zwilling gegenüber	2 DÉPART  START: DROK ☹ Flechtenplatte Zwilling gegenüber	3 PLATZ  STAMMGAST: TREL Wurzelknie Zwilling gegenüber
4 PLATZ  STAMMGAST: GLIK Nebelsenke Zwilling gegenüber	5 DÉPART  START: FNUG ☹ Steinrücken Zwilling gegenüber	6 SONNENSTEIN  STAMMGAST: NIBB Sonnenstein Licht startet hier · Zwilling gegenüber

Les vingt cartes météo.

Mélangez, empilez face cachée. Cette pioche est votre horloge.

— — — découper le long des pointillés — — —

Bourrasque  Lance le dé. Chaque Wompfel sur un lieu portant ce chiffre glisse d'1 lieu dans le sens horaire. Occupé ? Continue jusqu'au prochain lieu libre.	Bourrasque  Lance le dé. Chaque Wompfel sur un lieu portant ce chiffre glisse d'1 lieu dans le sens horaire. Occupé ? Continue jusqu'au prochain lieu libre.	Bourrasque  Lance le dé. Chaque Wompfel sur un lieu portant ce chiffre glisse d'1 lieu dans le sens horaire. Occupé ? Continue jusqu'au prochain lieu libre.	Bourrasque  Lance le dé. Chaque Wompfel sur un lieu portant ce chiffre glisse d'1 lieu dans le sens horaire. Occupé ? Continue jusqu'au prochain lieu libre.
Bourrasque  Lance le dé. Chaque Wompfel sur un lieu portant ce chiffre glisse d'1 lieu dans le sens horaire. Occupé ? Continue jusqu'au prochain lieu libre.	Drehwind  Lance le dé. Les Wompfel des deux lieux portant ce chiffre échangent leurs places. Un seul occupé ? Il vole jusqu'au jumeau.	Drehwind  Lance le dé. Les Wompfel des deux lieux portant ce chiffre échangent leurs places. Un seul occupé ? Il vole jusqu'au jumeau.	Drehwind  Lance le dé. Les Wompfel des deux lieux portant ce chiffre échangent leurs places. Un seul occupé ? Il vole jusqu'au jumeau.
Nebel  La lumière s'égare et n'avance pas du tout ce tour-ci. Même Fngug n'y peut rien maintenant.	Nebel  La lumière s'égare et n'avance pas du tout ce tour-ci. Même Fngug n'y peut rien maintenant.	Nebel  La lumière s'égare et n'avance pas du tout ce tour-ci. Même Fngug n'y peut rien maintenant.	Träge Stunde  Ce tour-ci, se lever coûte 2 courage au lieu d'1. La résistance vient de l'intérieur.
Träge Stunde  Ce tour-ci, se lever coûte 2 courage au lieu d'1. La résistance vient de l'intérieur.	Träge Stunde  Ce tour-ci, se lever coûte 2 courage au lieu d'1. La résistance vient de l'intérieur.	Bibberregen  Chaque Wompfel sans voisin gèle et glisse d'1 lieu vers le Wompfel le plus proche. À partir de la lumière, dans le sens horaire, chacun une seule fois.	Bibberregen  Chaque Wompfel sans voisin gèle et glisse d'1 lieu vers le Wompfel le plus proche. À partir de la lumière, dans le sens horaire, chacun une seule fois.
Bibberregen  Chaque Wompfel sans voisin gèle et glisse d'1 lieu vers le Wompfel le plus proche. À partir de la lumière, dans le sens horaire, chacun une seule fois.	Sonnenfleck  Rien ne se passe. Posez 1 courage dans la cuvette. Tout le monde grogne une fois, satisfait. Obligatoire.	Sonnenfleck  Rien ne se passe. Posez 1 courage dans la cuvette. Tout le monde grogne une fois, satisfait. Obligatoire.	Sonnenfleck  Rien ne se passe. Posez 1 courage dans la cuvette. Tout le monde grogne une fois, satisfait. Obligatoire.

Dos des cartes météo.

Utile seulement si vous imprimez en recto-verso. Sinon, sautez cette page.

En recto-verso : pages 6 et 7 sur la même feuille, reliure sur le bord long.

☆ ● Wompfel GLIMMERKREIS · WETTER	☆ ● Wompfel GLIMMERKREIS · WETTER	☆ ● Wompfel GLIMMERKREIS · WETTER	☆ ● Wompfel GLIMMERKREIS · WETTER
☆ ● Wompfel GLIMMERKREIS · WETTER	☆ ● Wompfel GLIMMERKREIS · WETTER	☆ ● Wompfel GLIMMERKREIS · WETTER	☆ ● Wompfel GLIMMERKREIS · WETTER
☆ ● Wompfel GLIMMERKREIS · WETTER	☆ ● Wompfel GLIMMERKREIS · WETTER	☆ ● Wompfel GLIMMERKREIS · WETTER	☆ ● Wompfel GLIMMERKREIS · WETTER
☆ ● Wompfel GLIMMERKREIS · WETTER	☆ ● Wompfel GLIMMERKREIS · WETTER	☆ ● Wompfel GLIMMERKREIS · WETTER	☆ ● Wompfel GLIMMERKREIS · WETTER
☆ ● Wompfel GLIMMERKREIS · WETTER	☆ ● Wompfel GLIMMERKREIS · WETTER	☆ ● Wompfel GLIMMERKREIS · WETTER	☆ ● Wompfel GLIMMERKREIS · WETTER
☆ ● Wompfel GLIMMERKREIS · WETTER	☆ ● Wompfel GLIMMERKREIS · WETTER	☆ ● Wompfel GLIMMERKREIS · WETTER	☆ ● Wompfel GLIMMERKREIS · WETTER

Les quatre Wompfel et *les accessoires.*

Qui possède de vrais Wompfel les pose sur le cercle — ils n'apportent aucun avantage.

			
Mork ● Position	Rixa ☺ Concertation	Drok ☯ Protection	Fnug ◎ Rythme
.. falten ..	.. falten ..	.. falten ..	.. falten ..
Standfuß	Standfuß	Standfuß	Standfuß

Cuvette du courage

● ● ● ● ●

Reste assis +1 · se lever -1 · max. 5

Cette cuvette n'a pas été creusée.
Elle a été assise.

Lumière de lueur

Part du Sonnenstein et avance d'un lieu dans le sens des aiguilles d'une montre après chaque tour. Là où son pas se termine, la lueur se pose.

☆ LUMIÈRE DE LUEUR	☆ ERSATZ	☼ SONNENSTEIN-MERKER
-----------------------	-------------	-------------------------

Quatre pièces du porte-monnaie font de bons marqueurs de lueur ; cinq boutons, cailloux ou haricots font de bons boutons de courage.

Hodge


HODGE · NON

Pour la règle facultative de l'invité, page 4. Une fois par partie, sans un mot, par qui que ce soit.

Qui d'autre habite la vallée

Quatre Wompfel jouent. Les autres n'habitent que cette feuille — sur les cartes lieu et dans la météo. Ils existent tous séparément sur wompfel.com.

													
Borp	Bloop	Spluk	Grok	Womp	Trel	Glik	Nibb	Flomp	Wobl	Snuk	Plut	Trum	Zazz
													
Glob	Plop	Glum	Jog	Diog	Quok	Knub	Vlim	Murp	Dribo	Snorp	Vum	Tuki	Yarp

Cartes de capacité et *aide-mémoire*.

Cartes de capacité face visible · aide-mémoire des deux côtés de la table.

WOMPFEL ALPHA POSITION  Mork ● EST SOUDAIN SIMPLEMENT LÀ Prends Mork de son lieu et pose-le sur n'importe quel lieu libre. Ne coûte pas de courage — Mork ne s'est pas levé, il est simplement là. Il perd tout de même sa lueur. <i>Personne n'a vu Mork arriver. Mork ne trouve pas cela digne d'être mentionné.</i> Einmal pro Lichtumlauf · quer drehen = verbraucht · Sonnenstein frischt auf	WOMPFEL ALPHA CONCERTATION  Rixa ☺ FAIT SOURIRE LES ÉTAGÈRES Jusqu'à la fin de ce tour, tout le monde peut parler. Oui, vraiment parler. À deux joueurs : posez en plus 1 courage dans la cuvette. <i>Rixa rit. Maintenant tout le monde parle en même temps. Rixa trouve que ça marche.</i> Einmal pro Lichtumlauf · quer drehen = verbraucht · Sonnenstein frischt auf
WOMPFEL TITAN PROTECTION  Drok ☹ RALENTIT TOUT Juste après avoir retourné une carte météo : la météo n'agit pas sur le lieu de Drok ni sur les deux lieux voisins. <i>Drok regarde la météo jusqu'à ce qu'elle se sente impolie et aille pleuvoir ailleurs.</i> Einmal pro Lichtumlauf · quer drehen = verbraucht · Sonnenstein frischt auf	WOMPFEL POCKET RYTHME  Fnug ☹ SE REMARQUE AUSSITÔT À la fin de ce tour, la lumière avance de 2 lieux au lieu d'un. Seul le lieu où le pas se termine reçoit la lueur — le lieu sauté n'a rien. Sans effet avec Nebel. <i>La lumière voulait aller ailleurs. Puis elle a vu Fnug.</i> Einmal pro Lichtumlauf · quer drehen = verbraucht · Sonnenstein frischt auf
Glimmerkreis · Kurzregel ● Wompfel Wetter → Entscheidung → Licht. Immer in dieser Reihenfolge. 1. Wetterkarte aufdecken und ausführen. 2. Dann entscheidest du allein: ein Wompfel steht auf und geht bis zu 2 Plätze (kostet 1 Mut) — oder alle bleiben sitzen (bringt 1 Mut, max. 5). 3. Licht wandert 1 Platz im Uhrzeigersinn. Wo sein Schritt endet, wird beglimmert. Platz verlassen = Glimmer weg. 4. Nur wer dran ist, spricht. Alle anderen brummen. Zeigen verboten. 5. Alle vier gleichzeitig beglimmert = Sieg. Wetterstapel leer = Niederlage. Brummen = gut so · Quieken = lieber nicht · Summen = schaut mal	Glimmerkreis · Kurzregel ● Wompfel Wetter → Entscheidung → Licht. Immer in dieser Reihenfolge. 1. Wetterkarte aufdecken und ausführen. 2. Dann entscheidest du allein: ein Wompfel steht auf und geht bis zu 2 Plätze (kostet 1 Mut) — oder alle bleiben sitzen (bringt 1 Mut, max. 5). 3. Licht wandert 1 Platz im Uhrzeigersinn. Wo sein Schritt endet, wird beglimmert. Platz verlassen = Glimmer weg. 4. Nur wer dran ist, spricht. Alle anderen brummen. Zeigen verboten. 5. Alle vier gleichzeitig beglimmert = Sieg. Wetterstapel leer = Niederlage. Brummen = gut so · Quieken = lieber nicht · Summen = schaut mal

Questions rapides — si ça bloque à table

Un Wompfel qui luit perd-il sa lueur si on le déplace ? Oui. Que ce soit volontairement, par une capacité ou à cause de la météo — qui quitte son lieu perd sa lueur. Parfois c'est justement la bonne décision, aussi amère soit-elle.

Et s'il ne reste plus de courage ? Alors tout le monde reste assis — c'est toujours autorisé et cela rapporte 1 courage. Il existe un coup valable à chaque tour.

La lumière s'arrête sur un lieu vide — et alors ? Rien. Elle jette un coup d'œil et repart au tour suivant.

Fnug fait sauter la lumière de 2 lieux. Le lieu sauté reçoit-il la lueur ? Non — seul le lieu où le pas se termine la reçoit. Un Sonnenstein sauté compte tout de même comme franchi et recharge les capacités.

Puis-je traverser un lieu occupé ? Le traverser oui, m'y arrêter non. Tu dois finir sur un lieu libre.