

Un jeu conçu par **La Willy and Family**



RIBOUL

le jeu qui rend

DINGUE

Règle du jeu
qui va vous rendre...

*Règles du jeu
en 5 min. chrono
(même une poule
y arrive !)*





Ribouldingue, en Bretagne, c'est ce moment précis où la belote dérape, où l'apéro s'éternise... et où la soirée finit en grande rigolade autour du jeu !



But du jeu

Débarrassez-vous de toutes vos cartes avant les autres... tout en évitant de ramasser le tas central, de subir les effets les plus cruels et de voir vos plans partir en fumée à cause d'une seule carte.

En résumé : jouez malin, survivez au chaos et laissez les points aux autres.

Mais attention : une seule manche ne suffit pas pour gagner ! La partie se joue en plusieurs manches, alors méfiez-vous... les cartes disparaissent, mais les points, eux, s'accumulent.

Matériel

1 jeu de 114 cartes, 1 livret des règles et 6 aides de jeu

78 cartes du mode
ÉCHAUFFEMENT



30 cartes du
mode **CORSÉ**



6 cartes du
mode **PANIQUE**



Mise en place

Le jeu est composé de cartes numérotées de 1 à 13. Pour chaque numéro, il existe plusieurs exemplaires identiques.

À partir de là, c'est facile : à 6 joueurs, on utilise les 6 exemplaires de chaque numéro (soit 78 cartes en tout). Mais si on est moins, par exemple 3 joueurs, on ne garde que 3 cartes par numéro (soit 39 cartes en tout). On adapte donc le nombre de cartes au nombre de joueurs, pour que chaque partie reste équilibrée et qu'il n'y ait pas trop ou pas assez de cartes en jeu.

Placez 4 cartes face cachée devant chaque joueur. Recouvrez-les avec 4 cartes face visible. **Jusque-là, tout va bien... Respirez.** Puis distribuez 5 cartes à chaque joueur pour constituer leur main.



En mode Corsé, certaines cartes numérotées seront remplacées par les cartes spéciales (voir page 8).

En mode Panique, vous ajouterez 1 carte supplémentaire à chaque main, soit 6 cartes par joueur (voir page 10). Parce que, manifestement, ce n'était pas encore assez compliqué ! Mais patience, avant de courir, il faut apprendre à marcher !

Déroulement du jeu



Celui ou celle qui a mangé épicé le plus récemment joue en premier.

Ensuite, le vainqueur de chaque manche prend la main pour lancer la suivante, et ainsi de suite, jusqu'à la fin de la partie.



Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le premier joueur pose une carte de la valeur de son choix au centre. Le joueur suivant doit alors la couvrir avec une carte de valeur supérieure ou égale, et ainsi de suite pour les autres joueurs.



Exception : si un joueur pose la carte Lama (7), le joueur suivant, et seulement lui, doit poser une carte de valeur inférieure ou égale à 7.

Si vous ne pouvez pas jouer, parce que vous ne possédez aucune carte de valeur supérieure ou égale, ramassez le tas central **A**, ajoutez-le à votre main, puis passez votre tour. Le joueur suivant redémarre alors avec la carte de son choix.



Vous pouvez jouer plusieurs cartes identiques en même temps en les posant sur le tas central **A**. Mais l'effet des cartes n'est pas cumulable.

Au moment de votre tour, si vous possédez toutes les cartes d'un même numéro (soit autant de cartes que le nombre de joueurs), défaussez-les de votre main, sans les poser sur le tas central **A**.

Ces cartes sont alors écartées de la manche. Le joueur suivant joue ensuite à partir de la dernière carte posée sur le tas central **A**.



Pratique... mais risqué : avant de tout poser d'un coup, réfléchissez bien, **une bonne idée peut vite en devenir une mauvaise.**

Vous devez d'abord vider toutes les cartes de votre main **1** avant de pouvoir jouer celles posées devant vous, face visible **2**. Tant qu'il vous reste des cartes en main, vous ne pouvez jouer ni vos cartes face visible ni vos cartes face cachée. Si vous ramassez le tas central **A**, ajoutez les cartes ramassées à votre main : vous devez alors à nouveau vider entièrement votre main avant de pouvoir rejouer vos cartes face visible. Enfin, lorsque vous n'avez plus aucune carte en main ni aucune carte face visible, jouez vos cartes face cachée **3**, en en retournant une au hasard quand c'est votre tour.



EN RÉSUMÉ : LA MÉTHODE 1-2-3

Quand vient votre tour, jouez vos cartes dans cet ordre :

- 1** Les cartes de votre main
- 2** Les cartes face visible devant vous
- 3** Les cartes face cachée devant vous

Vous devez vider entièrement votre main avant de passer aux cartes face visible, puis vider entièrement vos cartes face visible avant de passer aux cartes face cachée.

Attention : si vous devez ramasser le tas central, les cartes récupérées rejoignent votre main. Vous reprenez alors la méthode 1-2-3 depuis le début, à l'étape 1 !

RÈGLE D'OR : dès que vous récupérez des cartes en main, retour à l'étape 1 !

Mode

ÉCHAUFFEMENT



Pour commencer en douceur, jouez uniquement avec les cartes du mode Échauffement. Laissez de côté les cartes mode Corsé et mode Panique... chaque chose en son temps.

Vous devez obtenir un paquet de 13 cartes. Promis, c'est normal. D'ailleurs, le 13 traîne une drôle de réputation : dans de nombreux hôtels, il n'existe même pas de chambre 13 ni de 13^e étage. **Mais ici, promis, ça ne porte pas malheur...** seulement 13 cartes et peut-être un peu de chaos.



PETITS PLUS

Le mode Échauffement est idéal pour découvrir Ribouldingue et prendre le temps de comprendre son fonctionnement. Il vous permet de vous familiariser tranquillement avec les différentes étapes du jeu et de commencer à maîtriser les effets des cartes.

Envie de plus de fun, de rigolade et de coups tordus ?

Passez au mode Corsé ! Et pas de panique : il n'est pas aussi compliqué qu'il en a l'air. Une fois les effets des cartes bien connus, tout devient naturel... enfin, presque !

Alors, prêts à pimenter un peu la partie ?

Effet des cartes



Phénix (2)

La carte Phénix peut être posée sur toutes les cartes, peu importe leur numéro. Le joueur suivant peut alors repartir de 1 et poser la carte de valeur de son choix.



Lama (7)

La carte Lama oblige le joueur suivant, et seulement lui, à poser une carte de valeur inférieure ou égale à 7.



Pimiento (10)

La carte Pimiento permet de brûler le tas central **A**, c'est-à-dire d'en écarter toutes les cartes sur le tas de la défausse **B**. Vous pouvez ensuite rejouer immédiatement avec une carte de la valeur de votre choix.



Hippo (13)

La carte Hippo n'a aucun effet (ouf !). C'est le numéro le plus élevé du jeu. Seul une autre carte Hippo, ou la carte Phénix, peut la recouvrir.

RAPPEL

Le premier joueur pose une carte, puis chacun joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre en couvrant la précédente avec une carte de valeur supérieure ou égale (sauf avec le Lama).

Vous pouvez jouer plusieurs cartes identiques en même temps en les posant sur le tas central **A**. **Mais l'effet des cartes n'est pas cumulable.**

Mode **CORSÉ**



Pour pimenter la partie, échangez quelques cartes numérotées contre des cartes du mode Corsé... ou toutes, si vous aimez vivre dangereusement.

BIENVENUE DANS LE MODE CORSÉ !

Maintenant que vous connaissez les bases, il est temps de passer au cœur du jeu : **le mode CORSÉ !**

C'est là que les choses commencent vraiment à se pimenter : on rigole, on se pique et on commence à se tendre quelques coups tordus !

Rassurez-vous, rien de bien compliqué : il suffit de bien connaître l'effet des cartes... et de rester sur ses gardes !



Donc la carte numéro 1 devient la carte Roméo (1), la carte numéro 4 devient la carte Poulette (4), la carte numéro 6 devient la carte Cactus (6), la carte numéro 9 devient la carte Magicien (9) et la carte numéro 12 devient la carte Aladdin (12).

La vie est un jeu... autant gagner en s'amusant !

Effet des cartes



Roméo (1)

La carte Roméo permet de désigner un joueur qui devra passer son tour.



Poulette (4)

La carte Poulette permet de rejouer immédiatement. Vous devrez ensuite poser une carte de valeur égale ou supérieure à 4.



Cactus (6)

La carte Cactus permet d'échanger toutes les cartes de votre main (**uniquement** les cartes de votre main) avec celles d'un autre joueur. L'échange est obligatoire, même si vous avez moins de cartes que les autres. Vous pouvez échanger de main vide à main vide.



Magicien (9)

La carte Magicien permet de défausser deux de vos cartes en les plaçant sur le tas de la défausse **B**. Vous devez d'abord choisir des cartes de votre main. S'il ne vous en reste qu'une seule, vous pouvez compléter avec une carte face visible ou face cachée posée devant vous. Respectez toujours **la méthode 1-2-3** (voir p. 5).



Aladdin (12)

La carte Aladdin permet de reproduire l'effet de n'importe quelle autre carte des modes Échauffement et Corsé, à l'exception du Phénix. Attention, elle conserve sa valeur de 12. **Elle ne peut pas reproduire les effets des cartes du mode Panique.**

Mode PANIQUE



Vous sentez que vous êtes des vrais pros ? Alors, ajoutez les cartes du mode Panique... et ajustez selon le nombre de joueurs. Bonne nouvelle : une carte Bouclier est là pour vous sauver la mise. Parce qu'un peu de chaos, oui... mais avec une chance de survie. Si votre plan fonctionne trop bien, méfiez-vous... **quelqu'un n'a pas encore joué sa carte PANIQUE.**

Les cartes Panique se jouent lorsque c'est votre tour, que vous puissiez ou non poser une carte d'un autre mode. Surtout, évitez de vous les faire piquer !

Les cartes Panique ne se posent pas sur le tas central **A**, mais directement devant le joueur ciblé. Selon leur effet, soit elles sont utilisées une seule fois, puis défaussées, soit elles restent devant le joueur ciblé jusqu'à la fin de la manche.

Un joueur peut être la cible de plusieurs cartes Panique. Les effets sont alors cumulés.

Effet des cartes



Ces cartes **PANIQUE** ne s'utilisent qu'une seule fois. Après avoir appliqué son effet sur un joueur, la carte est défaussée et placée sur le tas de la défausse **B**.



Bombas

Avec la carte Bombas, rassemblez toutes les cartes en main de tous les joueurs - oui, oui, même les vôtres ! - à l'exception de celles du joueur protégé par un Bouclier. Redistribuez-les ensuite en commençant par le joueur situé à votre gauche. À la fin de la redistribution, les joueurs peuvent avoir un nombre de cartes différent.



Brûlax

La carte Brûlax vous permet de choisir un joueur, qui doit ramasser le tas central **A**.



Poison

Lorsque vous possédez la carte Poison, désignez un joueur : tous les autres joueurs doivent alors lui donner 2 cartes. Si le joueur ciblé a une carte Roméo (1) dans sa main, l'effet de la carte Poison est annulé.



Ces cartes **PANIQUE** sont placées devant le joueur ciblé et y restent jusqu'à la fin de la manche.



Virus

Quand un joueur est désigné par la carte Virus, chaque fois qu'une carte Poulette (4) est jouée, il doit crier «Cocorico!». Les autres joueurs votent ensuite pour déterminer si son «Cocorico!» est suffisamment convaincant. S'il ne l'est pas, ou si le joueur ne crie pas «Cocorico!» parce qu'il n'a pas vu la carte Poulette, il doit ramasser 2 cartes dans le tas de la défausse.



Bouclier

La carte Bouclier permet de contrer uniquement les effets des cartes Panique. Si vous l'avez en main, vous pouvez la jouer à votre tour et la placer devant vous jusqu'à la fin de la manche. Si elle est face visible ou face cachée devant vous, patience ! Vous devrez d'abord vider votre main avant de pouvoir la jouer. Une fois le Bouclier joué, vous pouvez le placer sur une ou plusieurs cartes Panique déjà posées devant vous : leurs effets sont alors annulés. Vous êtes ensuite protégé des effets des cartes Panique jusqu'à la fin de la manche ! ➡



Champi

Jusqu'à la fin de la manche, le joueur désigné par la carte Champi verra les effets de toutes ses cartes des modes Échauffement et Corsé neutralisés. Seule leur valeur numérique s'applique. En revanche, si le joueur ciblé possède d'autres cartes Panique, leurs effets ne sont pas neutralisés et continuent de s'appliquer normalement.



VARIANTE pour « Champi »

Pour éviter que la fin de soirée ne tourne à la bagarre générale, nous avons tout prévu : voici une variante pour 4 à 6 joueurs... Pour vous débarrasser de la carte Champi et la donner à un autre joueur de votre choix, rassemblez 3 ou 4 cartes identiques (à vous d'ajuster selon le niveau de chaos souhaité).

Quand c'est votre tour, défaussez ces cartes sur le tas de la défausse **B**, puis donnez la carte Champi au joueur de votre choix. Vous retrouvez alors les effets de vos cartes des modes Échauffement et Corsé.

Fin de manche et partie

Le premier joueur à s'être débarrassé de toutes ses cartes remporte la manche et marque 0 point. La manche prend alors fin. Tous les joueurs comptent les points de leurs cartes restantes, en main comme celles devant eux, oui... même celles que vous espériez qu'on oublie ! **Oui, oui, même les cartes face cachée !**

Pour commencer une nouvelle manche, rassemblez toutes les cartes et redistribuez-les. Le vainqueur de la manche précédente prend alors la main en posant une carte de la valeur de son choix.

Après plusieurs manches, le premier joueur à atteindre 100 points ou plus perd la partie.

Valeurs des cartes

Pour calculer vos points, **chaque carte vaut 1 point**, même les **cartes Panique**. Le **Phénix**, le **Lama** et l'**Hippo** valent 5 points chacun, et le **Pimiento** vaut 10 points.



Exemple : le total de ces cartes compte pour 18 points.

Mode 2 JOUEURS



A Le tas central
(ou le truc au milieu...
on ne savait pas
comment l'appeler !)

B La défausse
(tas où les cartes
sont brûlées.)

C La pioche

À 2 joueurs, on joue selon les règles du mode **ÉCHAUFFEMENT** ou **CORSÉ**. Prenez 3 séries de 13 cartes, mélangez-les et distribuez-les. Devant chaque joueur, placez 4 cartes face cachée, recouvrez-les de 4 cartes face visible, puis distribuez 5 cartes en main à chaque joueur. **Petite nouveauté :** le reste des cartes forme la pioche **C**.

Lorsqu'un joueur ne peut pas jouer de carte parce qu'il n'a aucune carte avec un numéro supérieur ou égal à celui du tas central, pas de panique ! Il a le choix entre deux options :

Tenter sa chance avec la pioche : le joueur pioche une première carte. Si elle peut être jouée, il la pose immédiatement sur le tas central. Si elle ne peut pas être jouée, il la garde en main et peut piocher une deuxième et dernière carte. Si cette deuxième carte peut être jouée, il la pose à son tour sur le tas central. Si elle ne peut pas être jouée non plus, il la garde en main, puis ramasse tout le tas central... Pas de bol !

Jouer la prudence ou abandonner tout espoir : le joueur peut aussi décider de ne pas piocher du tout et de ramasser directement le tas central. Après tout, parfois, mieux vaut ne pas tenter le diable...



1 % reversé

Au-delà du jeu, j'avais envie de donner du sens à ce projet.

Des partenariats sont mis en place, et une partie des bénéfices est reversée à des associations qui me tiennent à cœur.

**Une belle façon de jouer...
et de soutenir de belles initiatives au passage !**



Restons connectés

Envie de ne rien rater ? Abonnez-vous à nos e-mails ! Au programme : des réductions sympas, des nouveautés en avant-première... et même quelques secrets de coulisses qu'on ne montre (presque) à personne.

Le jeu est dispo en quelques clics sur notre site internet. N'hésitez pas à y faire un tour pour plonger dans notre univers et découvrir nos créations. Vous y trouverez aussi toutes les infos pratiques et les modalités pour commander facilement.

**Bref, la meilleure façon de suivre l'aventure Ribouldingue et La Willy and Family !
Car une chose est sûre : ce n'est pas fini !**

éditions
WOW



Le site internet
www.editions-waow.com



editionswaow

Qui sommes-nous ?

Je m'appelle Sophie, je suis graphiste indépendante à la tête des Éditions WAO'W. Je vis à Auray, en Bretagne.

À la maison, on se fait appeler La Willy and Family : deux adultes, deux ados... et une passion pour les jeux de société. Chez nous, c'est du sérieux... ou presque !

On en a plus d'une centaine (oui, oui, vraiment). Autant dire que les étagères débordent... et que la maison commence sérieusement à manquer de place !

Depuis toujours, je rêvais de créer mon propre jeu. Cette année, j'ai sauté le pas. Et avec l'aide de toute la famille, Ribouldingue est né : un jeu qui rend dingue... (promis, le nom n'est pas exagéré, vous allez vite vous en rendre compte !).

La créatrice,
Sophie, passionnée par
les jeux de société !



REMERCIEMENTS

Un grand merci à tous les joueurs testeurs, qui ont essayé le jeu, enchaîné les parties, subi les cartes les plus injustes... et continué à revenir malgré tout !

Merci également à ma famille pour sa patience et son soutien. Survivre à ces innombrables explications de règles, ces changements de cartes intempestifs et ces débats passionnés autour de la table montre bien pourquoi je vous aime. Sans vous, ce jeu n'aurait pas eu la même saveur.



Créateur : La Willy and Family - Graphisme : Sophie Noblet - NFS studio - Ananda Putri
© 2026 Éditions WAO'W - 56400 Auray - BRETAGNE - Tous droits réservés

éditions
WAO'W

