

Reiner Knizia

# WAPI<sup>®</sup>

Inhoud:

Speelbord (6 delen), 15 totempalen, 72 speelstenen, 1 zakje, Spelregels



afb. 1

## Voordat het spel begint

Leg het speelbord op de tafel in elkaar (zie afbeelding 1). Iedere speler neemt drie totempalen van zijn eigen kleur. Als er minder dan 5 spelers meedoen, gaan de extra totempalen terug in de doos. Verwijder de speelstenen voorzichtig uit de stanskaart en doe ze in het zakje.

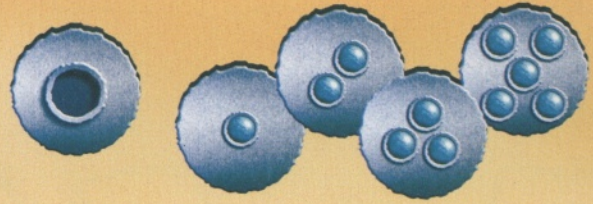
## De bedoeling van het spel

Wapi is een oud Indiaans totempalenspel. Het woord Wapi komt van de Cree-indianen, en betekent 'de gelukkige'. Het is de bedoeling dat de spelers proberen het grootste mogelijke

aandeel in een zilverschat te verkrijgen. Dit wordt gedaan door stenen en totempalen op het speelbord in de mijnen te plaatsen. De waarde van verschillende delen van het speelbord neemt toe of af naarmate het spel vordert, en spelers claimen deze delen van het speelbord door hun totempalen erop te plaatsen.

## Hoe het spel wordt gespeeld

De jongste speler begint, en de beurt gaat met de klok mee. Neem wanneer u aan de beurt bent één steen uit het zakje. Afhankelijk van welk type steen u pakt, doet u het volgende:



### Claim op een mijn:

Op de steen staat een symbool van één van de mijnen. Leg de steen op een overeenkomend symbool van die mijn op het bord. Nu moet u beslissen of u één van uw totempalen op de steen wilt zetten die u zojuist hebt neergelegd om aandeelhouder van die mijn te worden. Als u besluit geen totempaal op die steen te zetten, kan dat later niet meer. Spelers mogen alleen een totempaal zetten op stenen die ze zelf uit het zakje hebben genomen. Maar denk goed na, want u heeft maar drie totempalen voor het hele spel, en ongebruikte totempalen krijgen geen score aan het einde van het spel. Let op! Zodra een totempaal op het bord wordt gezet, mag deze de rest van het spel niet meer worden verplaatst.



afb. 2



afb. 3



afb. 4

### Zilverstukken:

Er zijn zilverstukken zonder waarde en zilverstukken met de waarden 1, 2, 3 en 5. Het aantal parels op elk zilverstuk geeft de waarde ervan aan.

Kies een mijnclaim uit, en leg het zilverstuk op één van de plaatsen van de mijnclaim. Elke mijnclaim heeft vijf plaatsen. Wanneer alle plaatsen zijn bezet, kunnen er geen zilverstukken meer bij die mijnclaim worden gelegd. Let op! Zodra een zilverstuk op het bord is gelegd, mag het de rest van het spel niet meer worden verplaatst.

Belangrijk: Leg indien mogelijk het zilverstuk altijd op een mijn met ten minste één totempaal.

Wanneer u klaar bent, gaat het zakje met de klok mee naar de volgende speler.

### Het einde van het spel en de puntenverdeling

Het spel is afgelopen wanneer alle plaatsen van alle mijnclaims bezet zijn. Geef nu punten aan de zes mijnclaims. Elke speler die een totempaal in de mijn heeft, ontvangt de hoeveelheid zilver die in de mijn is geplaatst. Als een speler meer dan één totempaal in de mijn heeft, ontvangt hij het bedrag in zilver vermenigvuldigd met het aantal totempalen in de mijn. Als een speler bijvoorbeeld twee totempalen in een mijn heeft die 4 zilverstukken waard is, krijgt hij 2 totempalen x 4 zilverstukken = 8 zilverstukken. (zie afbeelding 4)

### Meer geavanceerde puntentelling

Bij een meer geavanceerde puntentelling wordt de totale waarde van elke mijn verdeeld tussen alle spelers die een totempaal in de mijn hebben. Als een speler meer dan één totempaal in de mijn heeft, krijgt hij meerdere aandelen. Een mijnclaim is bijvoorbeeld 9 zilverstukken waard. Twee spelers hebben totempalen in de mijn. Eén speler heeft één totempaal en de ander heeft twee totempalen in de mijn. De speler met één totempaal krijgt 3 zilverstukken ( $9 \text{ zilverstukken} / 3 \text{ totempalen} = 3$ ) en de speler met twee totempalen krijgt 6 zilverstukken ( $9 \text{ zilverstukken} / 3 \text{ totempalen} = 3 \times 2 \text{ totempalen} = 6$ ).

### De winnaar

De winnaar is de speler die aan het einde van het spel het meeste zilver heeft. Gelijkspel is ook mogelijk.



F Français

TACTIC

8+ 2-5 20+

Reiner Knizia

# WAPI<sup>®</sup>

Contenu du jeu

1 plateau de jeu (6 pièces), 15 totems, 72 jetons, 1 sac en tissu, 1 règle de jeu



Figure 1

## Préparation du jeu

Assemblez le plateau de jeu (Figure 1). Chaque joueur choisit trois totems d'une même couleur. S'il y a moins de 5 joueurs laissez les totems non utilisés dans la boîte. Détachez soigneusement les jetons de la planche et mettez-les dans le sac.

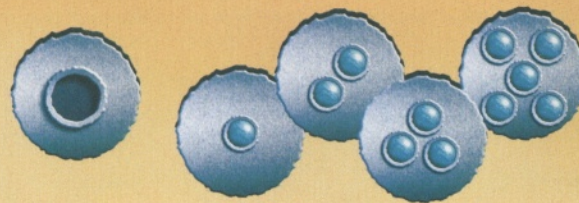
Les jetons symboles : ils représentent 6 différents symboles : hibou, sorcier, chacal...

Les pièces d'argent : il existe des pièces sans valeur, et des pièces de : 1, 2, 3 et 5 points.

## But du jeu

Wapi est un ancien jeu de totems indien. Le but du jeu est d'acquérir la plus grande part du fameux trésor que les joueurs devront se partager.

Au fur et à mesure de l'avancement du jeu, chaque joueur s'appropriera des parts de trésor en plaçant ses totems sur le plateau de jeu, ils marqueront ainsi leur(s) part(s) acquise(s).



## Comment jouer

Le plus jeune joueur commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

A votre tour de jeu prenez un jeton dans le sac :

- Si vous obtenez un symbole, placez ce jeton sur un des symboles identiques représentés sur le plateau de jeu (Figure 2).



Figure 2

Vous devez alors décider maintenant si vous souhaitez placer un de vos totems sur le jeton que vous avez déjà positionné, afin d'acquérir définitivement cette part de trésor (Figure 3). Si vous décidez de ne pas le faire à ce moment, vous ne pourrez pas le faire plus tard. Tous les points que vous totaliserez sur cette part de trésor vous seront attribués ou seront partagés avec un ou plusieurs joueurs si ceux-ci ont également des totems sur cette part de trésor (en fonction de la règle que vous choisirez). Les joueurs sont autorisés à placer leurs totems uniquement sur les jetons symboles qu'ils ont eux-mêmes piochés.

Réfléchissez bien, car vous n'avez que 3 totems pour tout le jeu et les totems non utilisés à la fin de la partie ne pourront être pris en compte.



Figure 3

- Si vous obtenez une pièce d'argent, placez ce jeton sur la part de trésor qui vous intéresse sur un des 5 emplacements disponibles. Si tous les emplacements de cette part de trésor sont occupés, vous disposerez vos pièces sur d'autres parts bien entendu.

Note :

- lorsqu'un jeton est posé sur le plateau de jeu, il n'est plus question de le déplacer jusqu'à la fin de la partie.
- dans la mesure du possible, vous devez toujours placer une pièce d'argent sur une part de trésor comportant au moins 1 totem.

## Fin de la partie – Les scores

La partie se termine lorsque tous les emplacements pièces d'argent sont occupés. Vous pouvez alors compter les points de chacun.

Chaque joueur ayant un totem de sa couleur sur une part de trésor reçoit le montant correspondant à la valeur de ses pièces d'argent. Si un joueur a plus d'un totem sur cette part, il reçoit la valeur de ses pièces d'argent occupant la place, multipliée par le nombre de totems.

Par exemple si un joueur a 2 totems sur une part d'une valeur de 4 points, son score sera de :

2 totems x 4 points = 8 points (Figure 4).



Figure 4

## Version avancée

Dans ce cas, le total des points de chaque part de trésor est divisé entre le nombre de joueurs qui possèdent un totem sur cette part.

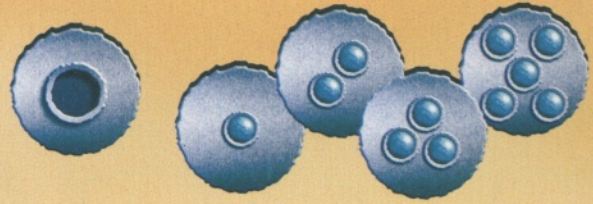
Par exemple, une part de trésor vaut 9 points et 2 joueurs sont présents dessus : 1 joueur a 1 totem et l'autre joueur a 2 totems. Le score du joueur ayant positionné 1 totem sera de :  
 $9 \text{ points} / 3 \text{ totems} = 3 \text{ points}$ .

Le score du joueur ayant positionné 2 totems sera de :  
 $(9 \text{ points} / 3 \text{ totems}) \times 2 \text{ totems} = 6 \text{ points}$

Si vous avez 2 ou 3 de vos totems respectifs sur la même part de trésor, vous procéderez également ainsi.

## Le gagnant

Celui qui obtient le plus de points remporte la partie.



### Claim op een mijn:

Op de steen staat een symbool van één van de mijnen. Leg de steen op een overeenkomend symbool van die mijn op het bord. Nu moet u beslissen of u één van uw totempalen op de steen wilt zetten die u zojuist hebt neergelegd om aandeelhouder van die mijn te worden. Als u besluit geen totempaal op die steen te zetten, kan dat later niet meer. Spelers mogen alleen een totempaal zetten op stenen die ze zelf uit het zakje hebben genomen. Maar denk goed na, want u heeft maar drie totempalen voor het hele spel, en ongebruikte totempalen krijgen geen score aan het einde van het spel. Let op! Zodra een totempaal op het bord wordt gezet, mag deze de rest van het spel niet meer worden verplaatst.



afb. 2



afb. 3



afb. 4

### Zilverstukken:

Er zijn zilverstukken zonder waarde en zilverstukken met de waarden 1, 2, 3 en 5. Het aantal parels op elk zilverstuk geeft de waarde ervan aan.

Kies een mijnclaim uit, en leg het zilverstuk op één van de plaatsen van de mijnclaim. Elke mijnclaim heeft vijf plaatsen. Wanneer alle plaatsen zijn bezet, kunnen er geen zilverstukken meer bij die mijnclaim worden gelegd. Let op! Zodra een zilverstuk op het bord is gelegd, mag het de rest van het spel niet meer worden verplaatst.

Belangrijk: Leg indien mogelijk het zilverstuk altijd op een mijn met ten minste één totempaal.

Wanneer u klaar bent, gaat het zakje met de klok mee naar de volgende speler.

### Het einde van het spel en de puntenverdeling

Het spel is afgelopen wanneer alle plaatsen van alle mijnclaims bezet zijn. Geef nu punten aan de zes mijnclaims. Elke speler die een totempaal in de mijn heeft, ontvangt de hoeveelheid zilver die in de mijn is geplaatst. Als een speler meer dan één totempaal in de mijn heeft, ontvangt hij het bedrag in zilver vermenigvuldigd met het aantal totempalen in de mijn. Als een speler bijvoorbeeld twee totempalen in een mijn heeft die 4 zilverstukken waard is, krijgt hij 2 totempalen x 4 zilverstukken = 8 zilverstukken. (zie afbeelding 4)

### Meer geavanceerde puntentelling

Bij een meer geavanceerde puntentelling wordt de totale waarde van elke mijn verdeeld tussen alle spelers die een totempaal in de mijn hebben. Als een speler meer dan één totempaal in de mijn heeft, krijgt hij meerdere aandelen. Een mijnclaim is bijvoorbeeld 9 zilverstukken waard. Twee spelers hebben totempalen in de mijn. Eén speler heeft één totempaal en de ander heeft twee totempalen in de mijn. De speler met één totempaal krijgt 3 zilverstukken ( $9 \text{ zilverstukken} / 3 \text{ totempalen} = 3$ ) en de speler met twee totempalen krijgt 6 zilverstukken ( $9 \text{ zilverstukken} / 3 \text{ totempalen} = 3 \times 2 \text{ totempalen} = 6$ ).

### De winnaar

De winnaar is de speler die aan het einde van het spel het meeste zilver heeft. Gelijkspel is ook mogelijk.