

WAKANDA™





INTRODUCTION :

Toutes les 100 lunes, les braves des différentes tribus sont réunis afin de sculpter les nouveaux totems qui les représenteront. Ces totems doivent représenter les valeurs des villages, leur courage et leur culture. La tribu qui aura réalisé les totems de plus grande valeur remportera le concours...

BUT DU JEU :

Construire les 3 totems les plus prestigieux.

PRÉPARATION :

Chaque joueur prend ses 3 coiffes.

Mélangez les 8 tuiles village, puis remettez 2 tuiles au hasard dans la boîte sans les regarder.

Placez les 6 tuiles village en ligne face visible entre les deux joueurs. Inclinez les tuiles des 3 derniers villages révélés. Ces villages ne sont pas encore disponibles pour y construire des totems.

Placez les 21 corps de totem dans le sac.

Le plus jeune joueur commence la partie. Les joueurs joueront en suite à tour de rôle.

Contenu :

- 21 corps de totem en bois (1 Aigle, 2 Chef, 1 sac en tissu opaque, 3 Tomahawk, 4 Peau, 5 Tipi, 6 Soleil).
- 8 tuiles village.
- 3 coiffes de totem "AILES"
- 3 coiffes de totem "CRÊTE"

TOUR DE JEU :

Chaque joueur lors de son tour de jeu pioche un corps de totem et le garde dans sa main.

NOTE : Cette action n'est possible que s'il reste des corps de totem dans le sac.

Ensuite, il doit choisir une seule des deux actions suivantes :

A) Poser un corps de totem :

Le joueur place un corps de totem de sa main sur l'un des totems en construction. Les villages qui sont inclinés ne sont pas encore disponibles pour y construire des totems.

B) Chapeauter un totem avec sa coiffe :

Le joueur peut décider de s'approprier un des totems en construction. Pour cela, il pose une de ses coiffes sur le dessus du totem.

S'il reste encore des tuiles Villages inclinées sur la table, il fait pivoter la prochaine à l'horizontale qui devient un nouveau village disponible à la construction.

Puis c'est au tour du joueur suivant.

NOTE : Il n'est pas possible de passer son tour de jeu.

Et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les totems aient une coiffe. Un joueur qui a posé toutes ses coiffes doit continuer à jouer tant qu'il reste des corps de totem en main ou dans le sac.





FIN DU JEU :

Le jeu s'arrête lorsque tous les totems ont une coiffe. On compte alors pour les deux joueurs les points donnés par leur 3 villages sur l'ensemble de leur totems (un même village va donc marquer des points pour les éléments présents sur TOUS les totems du joueur).

Ensuite, le joueur soustrait 1 point par soleil (sauf si le joueur possède le village soleil).

Le vainqueur est le joueur qui a le plus de points. En cas d'égalité, c'est le premier à avoir placé sa 3^e coiffe qui l'emporte.



$$4 + 8 + 10 - 2 = 20$$



$$8 + 4 + 4 = 16$$

RÈGLE AVANCÉE :

Les joueurs les plus braves peuvent décider de ne pas révéler les villages à venir. Ils laissent donc les villages non actifs face cachée et ne les révèlent une à une lorsque l'un des villages actifs a son totem complet.

DÉTAIL DES VILLAGES

AIGLE : Ajoutez 8 points par Aigle sur vos totems.

CHEF : Ajoutez 5 points par Chef sur vos totems.

TOMAHAWK : Ajoutez 4 points par Tomahawk sur vos totems.

PEAU : Ajoutez 3 points par Peau sur vos totems.

TIPY : Ajoutez 2 points par Tipi sur vos totems.

DIVERSITÉ : Ajoutez 2 points par peintures différentes sur vos totems.

GRANDEUR : Ajoutez 2 points par corps de totem sur votre plus grand totem.

SOLEIL : Ajoutez 1 point par Soleil sur vos totems. Attention, si vous n'avez pas de totem sur ce village, vous perdez 1 point par Soleil.





INLEIDING:

Om de 100 keer volle maan, komen de leden van verschillende stammen bij elkaar om nieuwe totempalen te maken. Deze totempalen vertegenwoordigen de belangrijkste waarden van hun familie en hun dorp, hun moed en cultuur. De stam die de totempalen met de hoogste status maakt, krijgt het grootste respect...

DOEL VAN HET SPEL:

Bouw de drie meest prestigieuze totempalen.

VOORBEREIDING:

Elke speler pakt zijn kopversieringen (3 vleugels of 3 kuiven).

Schudt de 8 dorps-tegels en doe er 2 terug in het zakje zonder ze te bekijken.

Leg de overige 6 dorps-tegels midden tussen de twee spelers in een rij op tafel met de afbeelding zichtbaar. Draai de laatste drie dorps-tegels 90 graden om aan te geven dat er nog geen totems op gemaakt mogen worden.

Doe de 21 totems in het zakje.



De speler die als laatste een oorlogskreet slaakt mag beginnen. Verder wordt ter om de beurt gespeeld.



Inhoud:

- 21 houten totems (1 adelaar, 2 opperhoofden,
- 1 stevig zakje 3 tomahawks, 4 dierenhuiden, 5 tipi tenten,
- 8 dorps-tegels 6 zonnen)
- 6 kopversieringen (3 met vleugels en 3 met kuiven)

SPELVERLOOP:

Per beurt moet je:

1) Een totem uit het zakje pakken en die bewaren.

LET OP: Als er geen totems meer zijn ga je door naar stap 2.

2) Één van de volgende dingen doen:

A) **Bouw een totem:**

Zet een van je totems op een beschikbare dorps-tegel, of bovenop al aanwezige totems. Op de 90 graden gedraaide tegels mag dit nog niet.

B) **Maak een totempaal af:**

Zet een kopversiering boven op een totempaal. De paal van dit dorp is nu af en die paal is van jou.

Als er nog een gedraaide dorps-tegel is, mag je die recht leggen. Hij kan in volgende beurten gebruikt worden.

Nu is de volgende speler aan de beurt.

LET OP: Je mag geen beurt overslaan.

Het spel gaat door totdat alle 6 totempalen af zijn (3 per speler).

Als een speler geen kopversieringen meer heeft moet hij doorspelen tot hij geen totems meer heeft en het zakje leeg is, of totdat alle 6 totempalen af zijn.





EIND VAN HET SPEL:

Het spel stopt als alle 6 totempalen af zijn (een kopversiering hebben). Elke speler krijgt punten gebaseerd op de 3 dorpsstegels onder zijn totempalen. Dat betekent dat een elk eigen dorp de punten bepaalt voor de bij dat dorp horende onderdelen van jouw 3 totempalen.

Daarna trekken de spelers 1 punt af voor elke zon op hun totempalen (behalve als ze de dorps-tegel met de zon hebben).

De speler met de meeste punten wint. Bij een gelijkspel wint de speler die de laatste kopversiering plaatste



$$4 + 8 + 10 - 2 = 20$$

SPEL VOOR GEVORDERDEN:

De dapperste speler kan beslissen om de 5 nog niet gebruikte dorps-tegels bedekt te houden. Ze liggen dus op hun kop. Er wordt er pas een omgedraaid als in een dorp de totempaal af is.

TELLING PER DORPSTEGEL:

ADELAAR: 8 punten per adelaar op je totempalen.

OPPERHOOFD: 5 punten per opperhoofd op je totempalen.

TOMAHAWK: 4 punten per tomahawk op je totempalen.

DIERENHUID: 3 punten per huid op je totempalen.

TIP: 2 punten per Tipi op je totempalen.

VARIATIE: 2 punten per verschillende kleur verf op je totempalen.

GROOTTE: 2 punten per totem (onderdeel) op je hoogste totempaal.

ZON: 1 punt per zon op je totempalen. Let op, als je geen totempaal in dit dorp hebt, moet je 1 punt per zon aftrekken.



$$8 + 4 + 4 = 16$$



WAKANDA™



©2014 Blue Orange. All rights reserved for all countries. Wakanda is a trademark of Blue Orange.
 ©2014 Blue Orange. Tous droits réservés pour tous pays. Wakanda est une marque déposée de la société Blue Orange.
 ©2014 Blue Orange. Todos los derechos reservados para todos los países. Wakanda es una marca registrada de la sociedad Blue Orange.
 ©2014 Blue Orange. Tutti i diritti sono riservati per tutti i paesi. Wakanda è un marchio depositato dalla società Blue Orange.
 ©2014 Blue Orange. Alle Rechte für alle Länder vorbehalten. Wakanda ist ein Warenzeichen der Firma Blue Orange.
 ©2014 Blue Orange. Alle rechten voorbehouden voor alle landen. Wakanda is een geregistreerd merk van de firma Blue Orange.
 ©2014 Blue Orange. Todos os direitos reservados para todos os países. Wakanda é uma marca registada da sociedade Blue Orange.



blue orange
 Hot Games Cool Planet
www.blueorangegames.eu

