

Frank Crittin
Grégoire Largey
Sébastien Pauchon


WANGDO

2-4 joueurs
30 minutes
8 ans et +

Il y a fort longtemps, bien avant l'ère des Hommes, quatre clans d'ours aidaient le Roi à régner sur l'Asie du Nord-Est. Le temps est venu pour le Roi de désigner son successeur. Les princes de chaque clan partent explorer le monde afin d'apprendre tout ce qu'ils doivent savoir pour pouvoir régner. Ils voyagent de ville en ville afin d'ériger des stèles d'ours sacrées et ainsi apprendre en retour les secrets de la religion, de l'éducation, de l'art militaire et du commerce. Une nouvelle aventure est sur le point de commencer. Qui sera le prochain à prendre place sur le trône ?

Matériel et mise en place

- 1 Placez le **plateau** au centre de la table.
 - À 4 joueurs, utilisez toutes les parties.
 - À 2 ou 3 joueurs, n'utilisez pas la partie **P**.

- 2 Chaque joueur prend un des **4 plateaux personnels**.
 - À 2 joueurs, placez-les sur la face avec le symbole  visible (coin inférieur droit).

- 3 Mélangez face cachée les **40 jetons Connaissance** et placez-en un face visible sur chaque village.
 - À 2 ou 3 joueurs, retirez **8 jetons** du jeu avant la mise en place :
1 de chaque type, avec et sans Sceau Dragon.



Retirez ces 8 jetons lors de parties à 2 ou 3 joueurs.

- 4 Regroupez les **84 stèles d'Ours** :
 - Placez 1 stèle de la couleur correspondante sur le 1^{er} autel de chaque piste de temple.
 - Mettez les stèles restantes dans le **Sac**, puis :
 - Piochez 4 stèles au hasard et échangez-les avec les 4 jetons indiquant un ours. Puis retirez ces jetons du jeu.
 - Chaque joueur pioche 3 stèles et les place près de son plateau personnel.

- 5 Mélangez les **16 cartes Sceau** et placez-les en pile face cachée près du plateau.

- 6 Choisissez un premier joueur selon la méthode de votre choix. Ce joueur prend le **jeton Ours doré**.

La partie peut commencer !



BUT DU JEU

Le 1^{er} joueur qui **remplit son plateau** gagne la partie. Ceci revient à collecter 2 jetons de chaque type (3 jetons pour une partie à 2 joueurs).

Si plusieurs joueurs atteignent cet objectif durant le même tour de jeu, le joueur parmi eux ayant le plus de Sceaux Dragon l'emporte.



TOUR DE JEU

Le jeu se déroule dans le sens horaire, en commençant par le 1^{er} joueur. À votre tour, vous pouvez effectuer une action parmi deux :

PRENDRE DES STÈLES ou GAGNER UN JETON CONNAISSANCE.

De plus, vous pouvez jouer autant de cartes Sceau que souhaité.

PRENDRE DES STÈLES

Pour prendre de nouvelles stèles, vous pouvez :

- Prendre 2 stèles au choix sur les temples, **ou**
- Piocher 3 stèles au hasard dans le sac.

Note : Si vous possédez plus de 10 stèles dans votre réserve à la fin de votre tour, vous devez en remettre dans le sac jusqu'à en avoir 10 maximum.



GAGNER UN JETON CONNAISSANCE

Pour gagner un jeton Connaissance dans un village, vous devez y ériger une stèle d'Ours sacrée. Prenez une stèle de votre réserve, placez-la sur le village et prenez le jeton. Puis placez le jeton sur la case correspondante de votre plateau personnel. Il y a 2 règles à suivre :

- Vous ne pouvez **pas** placer une stèle **adjacente** à une autre stèle de **même couleur**.
- La stèle que vous placez doit être adjacente (connectée par un chemin) à **au moins** une autre stèle.



Exemple : La stèle orange ne peut être placée que sur le village entouré en orange.

Elle ne peut pas être placée sur la croix rouge en haut, car elle serait adjacente à une autre stèle orange.

Elle ne peut pas être placée sur la croix rouge en bas, car il n'y a aucune stèle adjacente.

PAYER LE COÛT

Après avoir érigé votre stèle, vous devez effectuer une offrande. Le coût est déterminé par **toutes** les stèles **adjacentes**. Vous devez payer des stèles de couleurs équivalentes aux temples correspondants.



Exemple : Après avoir placé la stèle orange, vous devez payer 1 stèle noire et 1 stèle bleue. Prenez-les de votre réserve et placez-les sur les premiers autels libres à gauche sur les temples correspondants.

CAS PARTICULIER

Si vous placez une stèle sur le dernier autel d'un temple, ceci déclenche un Rituel :

1) Toutes les stèles de ce temple sont remises dans le sac. Le sac représenté sur le plateau sert de rappel.



2) Le joueur actif peut prendre une stèle de n'importe quel **autre** temple et l'ajouter à sa réserve. La stèle représentée sur le plateau sert de rappel.



Notes:

- Plusieurs Rituels peuvent se produire durant un même tour.
- Il sera parfois nécessaire d'effectuer un Rituel avant de pouvoir continuer à placer des stèles sur le même temple.

JETONS CONNAISSANCE

Chaque fois que vous érigez une stèle, vous gagnez un jeton Connaissance.

- Placez-le sur votre plateau personnel sur une case du type correspondant.
- Vous ne pouvez **jamais** gagner plus de jetons d'un certain type que permis par votre plateau.
- Quand vous complétez une **colonne**, piochez la première carte de la pile de cartes Sceau.



La carte représentée sur le plateau sert de rappel.

CARTES SCEAU

Les cartes vous donnent des capacités spéciales qui vous aideront durant la partie. Elles sont de deux types.

A) Celles qui se jouent durant une action standard, et qui permettent de modifier légèrement les règles.



B) Celles qui accordent une action **additionnelle**. Ces cartes portent un symbole (🌀) vous rappelant que cette action est bien additionnelle.



- Vous pouvez posséder jusqu'à 4 cartes (en ayant rempli toutes vos colonnes sans avoir utilisé aucune carte).
- Vous pouvez jouer et/ou combiner plusieurs cartes durant un même tour.
- Vous ne pouvez **pas** jouer une carte durant le tour où vous l'avez gagnée.
- Lorsque vous jouez une carte, défaissez-la.

FIN DE PARTIE

Un joueur qui complète sa 4^e colonne déclenche la fin de partie. Terminez le tour en cours jusqu'au dernier joueur. Ainsi, chaque joueur aura réalisé le même nombre de tours.

VICTOIRE



Si un joueur est le seul à avoir complété son plateau, il est déclaré **vainqueur** et sera le prochain Roi.

Si plusieurs joueurs ont complété leurs plateaux, ils comparent le nombre de Sceaux Dragon qu'ils possèdent.

Les joueurs en compétition additionnent leurs Sceaux Dragon :

- Sur leurs jetons
- Au dos de leurs cartes Sceau non utilisées,
- Sur leurs cartes Sceau qui procurent 3 Sceaux Dragon.

Le joueur ayant le plus de Sceaux Dragon l'emporte !
En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire (et le trône).



Dans cet exemple, le joueur possède un total de 9 Sceaux Dragon.





FRANK CRITTIN
SÉBASTIEN PAUCHON GRÉGOIRE LARGEY

Frank possède un doctorat en mathématiques, mais il est plus instinctif que calculateur. Il est né l'année de la parution de *Conquest*.

Sébastien est auteur de jeux la nuit, mais le jour il joue au billard, fait des siestes ou dirige sa société GameWorks.

Greg est un ingénieur plus polyvalent qu'un expert dans un incubateur à idées. Il est né l'année de la parution de *Puissance 4*.



Jakub est né en 1981 en Pologne. Illustrateur, auteur de Comics, artiste conceptuel. Auteur des comics " Doktor Bryan " et " Ester Klemens " et de l'Art Book réunissant peintures et illustrations " ELEMENT CHAOSU ". Jakub a publié des comics dans de nombreux magazines polonais. Il a travaillé pour CD Projekt RED et Flying Wild Hog créant des visuels pour les séquences cinématiques des jeux The Witcher 2: Assassin of Kings et Shadow Warrior. Plus récemment, il a publié le comics fantasy " La Cité des Chiens " publié en France et en Pologne, " Namesake " et " Judas " publiés par BOOM!Studio aux États-Unis.

Travailler sur Wangdo a été pour moi un voyage dans le temps vers d'heureuses années d'enfance, passées à jouer aux jeux de société avec mon frère et mes cousins. J'ai pris beaucoup de plaisir à travailler sur tous les éléments du jeu, en essayant de créer un petit univers qui puisse transporter les joueurs dans un royaume fantastique !



JAKUB REBELKA



www.shzrebelka.com

CRÉDITS

Conception du jeu : Frank Crittin, Grégoire Largey & Sébastien Pauchon

Illustrations : Jakub Rebelka

Production : Kevin Kichan Kim

Direction artistique : Vincent Dutrait

Conception graphique : Vincent Dutrait & Agsty Lim

Traduction : Frédérick Wulff

Relecture : Sabrina Ferlisi

Modélisation 3D des pions Ours : Dominique Breton (3dzeblate.com)

Grégoire : Le point de départ de *Wangdo* fut probablement ce moment où Frank m'expliqua la théorie des 4 couleurs (sachant que je suis daltonien)...

Frank : Pour ceux qui l'ignorent, elle démontre que 4 couleurs suffisent à colorer n'importe quelle carte sans que deux régions voisines ne soient jamais de la même couleur.

Grégoire : Exact, et même si nous avons commencé par des champs adjacents, nous avons rapidement opté pour un réseau routier...

Frank : D'où le thème initial de food trucks. Cette 1^{re} version tournait autour de 4 marchés fluctuants, chacun avec ses propres évolutions.

Seb : Oui je m'en souviens, un jeu de nourriture avec des prix alambiqués ! C'était en tout cas le jeu au moment où vous m'avez fait essayer pour la première fois à Essen.

Grégoire : Quelques semaines plus tard, après une première soirée chez Seb, suivie d'un week-end chez moi, nous avons décidé de terminer le jeu ensemble.

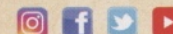
Frank : Finir, finir, c'est un sacré raccourci ! Tu devrais plutôt dire que nous avons décidé de défaire, refaire, puis redéfaire et re-refaire le jeu, et ainsi de suite. Travailler avec un Suisse c'est déjà compliqué, mais 3 en même temps...

Seb : C'est pas faux, nous sommes passés par de nombreuses itérations avant d'épurer le jeu jusqu'à la version finale qui est devenue *Wangdo*.

Un grand merci à Kevin, Jakub et Vincent pour leur incroyable travail sur le thème final, l'allure et la finition du jeu !



www.matagot.com



© 2018 Mandoo Games

Frank Crittin
Grégoire Largey
Sébastien Pauchon

WANGDO 왕도

2-4 Spelers
30 minuten
Vanaf 8 jaar

Lang geleden, nog voor het tijdperk van de Mensen, heersten er vier clans van beren samen met hun Koning over Noord-oost-Azië. Nu is het tijd voor de Oude Koning om een troonsopvolger aan te duiden. De clans sturen hun prinsen de wereld in om kennis op te doen die nodig is om het rijk te leiden. Ze reizen van stad tot stad om heilige standbeelden van hun clan op te richten en zich te verrijken met religie, onderwijs, strijdkunsten en handel. Een nieuw avontuur dient zich aan. Wie van jullie zal de troon erven?

INHOUD EN VOORBEREIDING

1 Leg het **Spelbord** in het midden van de tafel.

- Gebruik alle onderdelen in een spel met 4 spelers.
- Gebruik deel **P** niet in een spel met 2 of 3.

2 Elke speler ontvangt 1 van de **4 persoonlijke spelersborden**.

- Leg het aan de kant bij 2 spelers: (zijde met de  linksonder)

3 Schud de **40 Kennisfiches** en leg er op elk dorp 1 open neer.

- Verwijder bij 2 of 3 spelers **8 fiches** uit het spel: 1 van elk type, met en zonder het Drakenzegel.



Verwijder deze 8 fiches in een spel met 2 of 3 spelers.

4 Neem de **84 Standbeelden van Beren**:

- Leg 1 Beer van de overeenkomstige kleur op het eerste Altaar van elke Tempel.

Stop alle andere Beren in de **Zak** en:

- Trek willekeurig 4 Beren en verwissel ze met de 4 Berenfiches. Verwijder deze fiches uit het spel.



- De spelers trekken elk 3 Beren en leggen ze naast hun persoonlijke spelersbord.



5 Schud de **16 Zegelkaarten** en leg ze gedekt naast het Spelbord neer.

6 Bepaal willekeurig een Startspeler. Deze speler ontvangt het **fiche met de Gouden Beer**.



Klaar voor de start!

DOEL VAN HET SPEL

Je wint het spel als je als eerste je **spelersbord** **vervolledigt**. Daarvoor moet je 2 fiches van elk type verzamelen (3 fiches bij 2 spelers).

Als meerdere spelers hier in dezelfde ronde in slagen, dan wint de betrokken speler met de meeste Drakenzegels.



BEURTVERLOOP

Het spel verloopt in wijzerzin, te beginnen met de startspeler. Tijdens je beurt mag je 1 van de volgende 2 acties uitvoeren:

NIEUWE BEREN NEMEN of EEN KENNISFICHE NEMEN.

Daarnaast mag je een onbeperkt aantal Zegelkaarten uitspelen.

NIEUWE BEREN NEMEN

Om nieuwe Beren te verkrijgen, mag je:

- Om het even welke 2 Beren van de Tempels nemen, **of**
- Willekeurig 3 Beren uit de zak trekken.

Opmerking: Als je meer dan 10 Beren in je voorraad hebt aan het eind van je beurt, dan mag je er 10 houden en stop je de rest weer in de zak.



EEN KENNISFICHE NEMEN

Om een Kennisfiche uit een dorp te verkrijgen, moet je er een standbeeld van een heilige Beer oprichten. Neem een van de Beren uit je voorraad, leg hem op het dorp en neem het fiche. Leg het fiche op de overeenkomstige plek op je persoonlijke spelersbord. Hierbij gelden 2 regels:

- Je mag een Beer **niet naast** een beer van **dezelfde kleur** zetten.
- De Beer moet via een weg rechtstreeks verbonden zijn aan **ten minste** 1 andere Beer.



Voorbeeld: je mag de oranje Beer enkel op het vak met de oranje cirkel zetten.

Je mag hem niet op het vak bovenaan zetten, omdat hij dan verbonden zou zijn met een andere oranje Beer.

Je mag hem niet op het vak onderaan zetten, omdat dit vak niet grenst aan een vak met een Beer.



EEN OFFER BRENGEN

Na de plaatsing van je Beer moet je een offer brengen.

De prijs wordt bepaald door **alle aangrenzende** Beren. Je moet het aantal Beren in de juiste kleuren betalen aan de betrokken Tempels.



Voorbeeld: nadat je de oranje Beer plaatst, moet je 1 zwarte en 1 blauwe Beer uit je voorraad nemen. Leg ze van links naar rechts op de beschikbare altaars van de overeenkomstige Tempel(s).

SPECIAL GEVAL

Als je een Beer op het laatste altaar van een Tempel zet, vindt er een Ritueel plaats:

- 1) Stop alle Beren van die Tempel terug in de zak. Het symbool van de zak dient als geheugensteuntje.
- 2) Neem een Beer van een **andere** Tempel en leg die in je voorraad. Het symbool van de Beer dient als geheugensteuntje.



Opmerkingen:

- Meerdere Rituelen in dezelfde beurt zijn mogelijk.
- Soms moet je een Ritueel uitvoeren voordat je Beren op dezelfde Tempel mag bijzetten.

KENNISFICHES

Als je een standbeeld van een Beer opricht, ontvang je een Kennisfiche.

- Leg het op het overeenkomstige vak van je spelersbord.
- Je mag **nooit** meer fiches van een type bezitten dan je spelersbord toelaat.
- Als je een **kolom** afwerkt, trek dan de bovenste Zegelkaart van de stapel.

De afgebeelde kaart dient als geheugensteuntje.



ZEGELKAARTEN

Kaarten geven je speciale eigenschappen die je zullen helpen tijdens je reis. Er bestaan twee types van kaarten.

A) Kaarten die je speelt tijdens een gewone actie en waarmee je de spelregels wat kunt beïnvloeden.



B) Kaarten met een speciaal symbool (🌀) die je een **extra** actie geven.



- Je kunt maximum 4 kaarten bezitten (door al je kolommen af te werken en geen kaarten uit te spelen).

- Je mag tijdens eenzelfde beurt verschillende kaarten uitspelen en met elkaar combineren.

- Je mag een kaart **niet** uitspelen tijdens de beurt waarin je ze verkrijgt.

- Nadat je de kaart hebt uitgespeeld, leg je hem af.

EINDE VAN HET SPEL

Zodra een speler de 4e kolom op zijn/haar spelersbord vervolledigt, eindigt het spel. Speel de huidige ronde uit zodat alle spelers een gelijk aantal beurten hebben gehad.

OVERWINNING



Slaag je erin om als enige je spelersbord te vervolledigen, dan **win je het spel** en word je tot nieuwe Koning gekroond.

Als meerdere spelers hun bord tijdens dezelfde beurt vervolledigen, dan vergelijken deze spelers hun aantal Drakenzegels.

De betrokken spelers tellen de zegels

- op hun fiches
- op de rugzijde van hun ongebruikte Zegelkaarten,
- op de Zegelkaart(en) met 3 zegels.

De speler met de meeste Drakenzegels is de winnaar! Is er een gelijkspel, dan delen deze spelers de overwinning (en de troon).



In dit voorbeeld heeft de speler 9 Drakenzegels.





FRANK CRITTIN

SÉBASTIEN PAUCHON GRÉGOIRE LARGEY

Frank heeft een doctoraat in wiskunde maar werkt eerder instinctief dan berekend. Hij is geboren in het jaar dat Conquest verscheen.

Sébastien is 's avonds spelontwerper en overdag speelt hij biljart, doet hij een dutje of beheert hij zijn bedrijf GameWorks.

Greg is een veelzijdige ingenieur en een specialist in een innovatiecentrum. Hij is geboren in het jaar dat 4 Op 'n Rij verscheen.



Jakub is geboren in 1981 (Polen). Hij is illustrator, striptekenaar en conceptueel artiest. Hij is auteur van de stripreeksen "Doktor Bryan" en "Ester Klemens, en van het Art Book "ELEMENT CHAOSU".

Jakub heeft voor verschillende Poolse tijdschriften korte stripverhalen getekend. Hij heeft gewerkt voor CD Projekt RED en Flying Wild Hog en geanimeerde stills gemaakt voor The Witcher 2: Assassin of Kings en Shadow Warrior. Onlangs illustreerde hij de fantasy comics van "City of the dogs" (uitgegeven in Frankrijk en in Polen), "Namesake" en "Judas", uitgegeven door BOOM!Studio in de VS.

Werken aan Wangdo was voor mij een herinnering aan mijn kindertijd, toen ik gezelschapsspellen speelde met mijn broer en neefjes. Ik vond het erg leuk om aan alle spelonderdelen te werken, en om een ervaring te creëren die de spelers naar een magisch rijk transporteert!

JAKUB REBELKA



www.shzrebelka.com

HET TEAM

Spelontwerp: Frank Crittin, Grégoire Largey & Sébastien Pauchon

Illustraties: Jakub Rebelka

Producent: Kevin Kichan Kim

Art Direction: Vincent Dutrait

Grafisch Ontwerp: Vincent Dutrait & Agsty Lim

Nederlandse Vertaling: Jo Lefebure

(Dank aan Sébastien voor zijn hulp met de spelregels!)

3D-modellering van de Beren: Dominique Breton (3dzeblate.com)

Grégoire: Wangdo's startpunt was waarschijnlijk het moment waarop Frank me vertelde over de 4-kleurentheorie (ik ben kleurenblind)...

Frank: Deze theorie zegt dat 4 kleuren voldoende zijn om een map in te kleuren zodat er geen aangrenzende regio's met dezelfde kleur zijn.

Grégoire: Correct, en ook al begonnen we met aangrenzende velden, toch veranderden we al snel naar het idee van een wegennetwerk...

Frank: Vandaar het aanvankelijke thema: food trucks. Die eerste versie had 4 fluctuerende markten als centrale drijfveer.

Seb: Ik herinner me inderdaad een spel over voedsel met een ingewikkeld prijsschema. Dat is ten minste wat ik nog nog weet van de eerste keer dat ik het in Essen speelde.

Grégoire: Enkele weken later was er een spelavond bij Seb, en daarna een weekend bij me thuis. Toen beslisten we om het spel af te werken.

Frank: Afwerken, afwerken... Zo snel ging het niet! Eigenlijk beslisten we toen om te schrappen, te herwerken, te schrappen, te herwerken, enzovoort. Het is al lastig als één Zwitser aan iets werkt, maar drie...?

Seb: We bedachten inderdaad verschillende versies van het spel voordat we kozen voor een finale en ingekorte versie die uiteindelijk Wangdo zou worden.

We willen Kevin, Jakub en Vincent bedanken voor het uiteindelijke thema en het design. Jullie hebben dat uitstekend gedaan!

© 2018 Mandoo Games

Heb je vragen over of suggesties voor het spel, contacteer ons dan via help@mandoogames.com

