

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

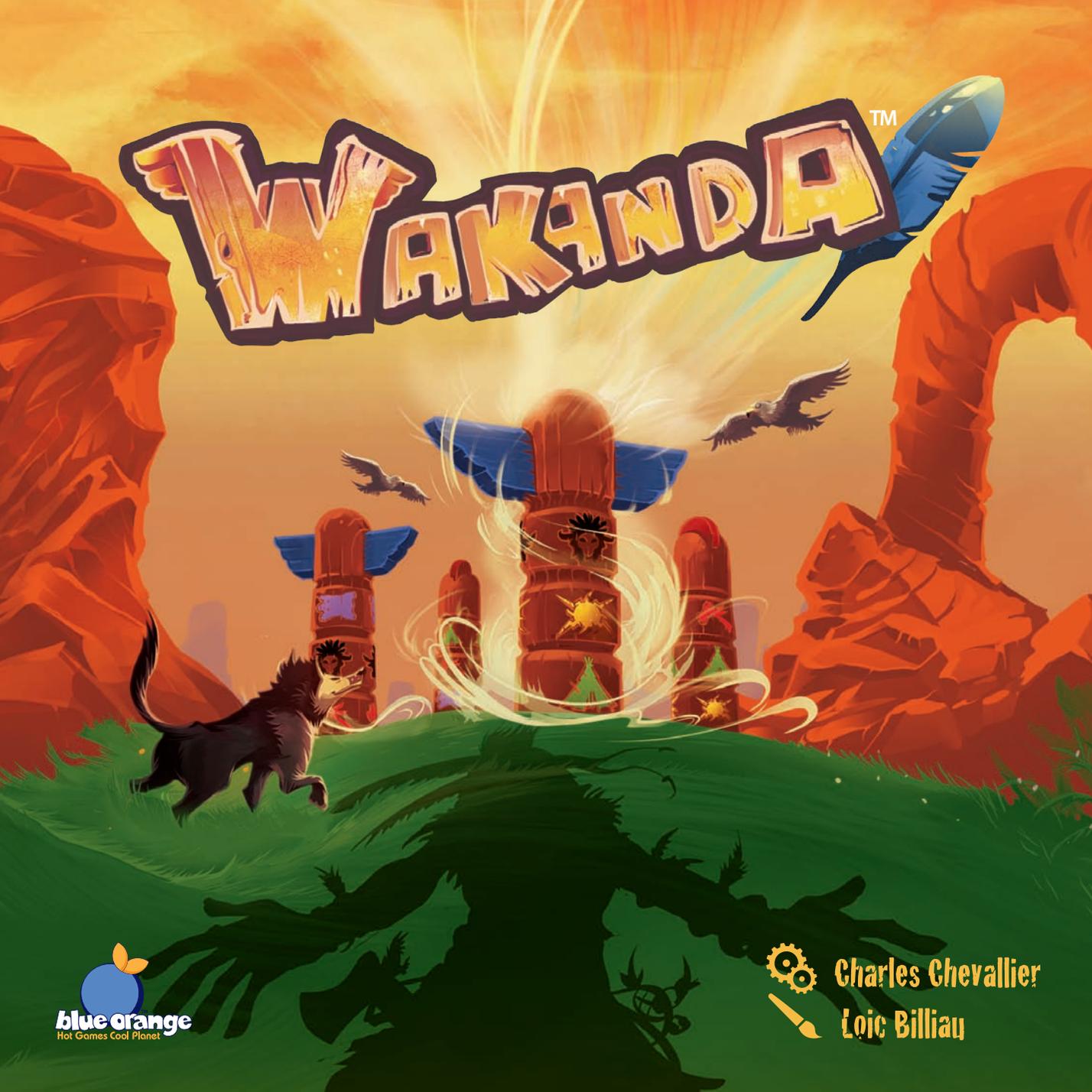
09 72 30 41 42

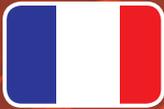
06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# WAKANDA™





## INTRODUCTION :

Wakanda signifie «Objet Magique» en Sioux. 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<sup>e</sup> 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.

**TIPI** : 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.



# 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.

©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](http://www.blueorangegames.eu)

