

WAKANDA™





Contents:

- 1 non-transparent cloth bag
- 8 village tiles
- 21 wooden totems (1 Eagle, 2 Chiefs, 3 Tomahawks, 4 Animal Skins, 5 Teepees, 6 Suns)
- 3 “Wings” headdresses
- 3 “Crests” headdresses

INTRODUCTION:

Wakanda means «magic object» in Sioux. Every 100 moons, members from different tribes gather to sculpt new totems. The totems they create represent the values of their family, village, courage and culture. The tribe that makes the most prestigious totem poles wins the contest...

OBJECT OF THE GAME:

Build the 3 most prestigious totem poles.

SET-UP:

Each player takes his 3 headdresses (Wings or Crests). Shuffle the 8 village tiles and put 2 of them randomly back in the box without looking at them.

Put the remaining 6 village tiles in a line, face-up, one by one, between the two players. Turn the last three village tiles 90 degrees to signify they are not yet available to build Totems on.

Place the 21 totems in the bag.



The last player to utter a war cry begins the game. Players play one at a time.

PLAYING THE GAME:

On your turn, you must:

1) Draw a totem from the bag and keep it.

NOTE: If there are no totems left, proceed to step 2.

2) Choose one of the following actions:

A) Build a totem:

Place one of your totems on one of the available village tiles, on top of any totem poles under construction. The village tiles that are tilted cannot yet be built on.

B) Finish a totem pole:

You can decide to claim one of the totem poles under construction. To this end, place one of your headdresses on top of this totem pole.

If there are any tilted village tiles left, turn the next one in line back. This village tile can now be built on in future turns.

Then it is the next player's turn.

NOTE: You are not allowed to pass.

The game proceeds until all the 6 totem poles have been finished (3 for each player). When one player runs out of headdresses, he continues to play until he is out of totems and the bag is empty, or until all 6 totem poles have been finished.



END OF THE GAME:

The game ends when all 6 totem poles have been finished. Each player scores points for all of their totems, based on the village tiles their totems were built on. That means that each village will give you points for the elements belonging to ALL the totem poles you control.

Then players subtract 1 point for each sun on their totem poles (unless they have the Sun Village Tile).

The winner is the player with the most points. In case of a tie, the player who placed his third headdress first wins the game.



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



$$8 + 4 + 4 = 16$$

ADVANCED RULE/VARIATION:

The boldest players may decide not to reveal the villages to come. So they keep the three unavailable village tiles face-down. Reveal them only when one of the three available villages has completed its totem pole.

VILLAGE SCORING IN DETAIL:

EAGLE: Add 8 points per eagle on your totem poles.

CHIEF: Add 5 points per chief on your totem poles.

TOMAHAWK: Add 4 points per tomahawk on your totem poles.

ANIMAL SKIN: Add 3 points per skin on your totem poles.

TEEPEE: Add 2 points per teepee on your totem poles.

VARIETY: Add 2 points per different paint color on your totem poles.

HEIGHT: Add 2 points per totem piece on your tallest totem pole.

SUN: Add 1 point per sun on your totem poles. Beware, if you don't have a totem in this village, you lose 1 point per sun.



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 :

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

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.



INTRODUCCIÓN:

Wakanda en Sioux significa “objeto mágico”. Cada 100 lunas, los más valientes de las tribus se reúnen para esculpir los nuevos tótems que los representaran. Estos tótems representan los valores de cada pueblo, su coraje y su cultura. La tribu que consiga crear tótems de más valor ganará el concurso...

OBJETIVO DEL JUEGO:

Construir los 3 tótems más prestigiosos.

PREPARACIÓN:

Cada jugador coge sus 3 cabezas. Mezcla las 8 losetas de pueblo boca abajo y devuelve 2 al azar sin mirarlas a la caja. No se utilizarán en el juego.

Coloca las 6 losetas de pueblo restantes formando una línea entre los dos jugadores. Inclina las 3 últimas que coloques. Estas aún no estarán disponibles para construir tótems.

Coloca los 21 cuerpos de tótem en la bolsa.



El último jugador en haber lanzado su grito de guerra al nacer empieza la partida. A partir de aquí los jugadores alternarán sus movimientos.

- Material de Juego**
- 21 cuerpos de tótem de madera (1 águila, 2 jefes, 3 tomahawks, 4 pieles, 5 tipis, 6 soles)
 - 1 bolsa de tela opaca
 - 8 losetas de pueblo
 - 3 cabezas de tótem con alas
 - 3 cabezas de tótem con cresta



TURNO DE JUEGO:

Cada jugador en su turno cogerá un cuerpo de tótem al azar de la bolsa y lo guardará en su mano.

NOTA: Esta acción sólo será posible si quedan cuerpos de tótem en la bolsa.

Entonces deberá decidir una de las dos acciones siguientes:

A) Poner un cuerpo de tótem:

El jugador colocará un cuerpo de tótem de su mano encima de uno de los 3 tótems en construcción. Los pueblos que están inclinados aún no están disponibles para construir tótems en ellos.

B) Acabar un tótem con una de sus cabezas:

El jugador puede decidir apropiarse de una de los tres tótems en construcción. Para hacerlo, pondrá una de sus cabezas coronando uno de los tótems.

Si aún quedan losetas de pueblo inclinadas, enderezará la siguiente que a partir de ahora estará disponible para construir en ella.

Entonces pasará el turno al otro jugador.

NOTA: No es posible pasar turno.

Se seguirá de esta manera hasta que todos los tótems tengan una cabeza. Si un jugador coloca sus tres cabezas deberá seguir jugando mientras queden piezas de tótem en su mano, en la bolsa, o se hayan colocado todas las cabezas.



FIN DEL JUEGO:

El juego acabará cuando todos los tótems tengan una cabeza. Entonces se contarán los puntos de cada jugador teniendo en cuenta sus 3 pueblos en la puntuación (cada pueblo influye en la puntuación de TODOS los tótems del jugador).

A continuación el jugador deberá restar 1 punto por cada sol (excepto si el jugador tiene el pueblo del Sol).

El ganador será el jugador que tenga más puntos. En caso de empate, el ganador será aquél que haya colocado primero su tercera cabeza.



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



$$8 + 4 + 4 = 16$$

REGLAS AVANZADAS:

Los jugadores más valientes pueden decidir no revelar las losetas de los pueblos que vendrán desde el principio. Colocarán las losetas de los tres pueblos inactivos boca abajo, volteándolos de uno en uno a medida que se completen los pueblos activos.

DETALLE DE LOS PUEBLOS

ÁGUILA: Suma 8 puntos tener el águila en tus tótems.

JEFE: Suma 5 puntos por cada jefe en tus tótems.

TOMAHAWK: Suma 4 puntos por cada tomahawk en tus tótems.

PIEL: Suma 3 puntos por cada piel en tus tótems.

TIPÍ: Suma 2 puntos por cada tipi en tus tótems.

VARIEDAD: Suma 2 puntos por cada tipo de símbolo diferente en tus tótems.

ALTURA: Suma 2 puntos por cada cuerpo de tótem en tu tótem más alto.

SOL: Suma 1 punto por cada sol en tus tótems. Atención, si no tienes tótem en este pueblo, deberás restar 1 punto por cada sol en tus tótems.



EINLEITUNG:

Wakanda bedeutet "magischer Gegenstand" in der Sprache der Sioux. Alle 100 Vollmonde versammeln sich Mitglieder verschiedener Stämme, um neue Totems zu schnitzen. Die Totems, die sie auf diese Weise erschaffen, verkörpern die Werte ihrer Sippe und ihres Dorfes und stellen ihren Mut und ihre Kultur dar. Der Stamm, der die prestigeträchtigsten Totempfähle herstellt, gewinnt den Wettbewerb...

SPIELZIEL:

Die drei prestigeträchtigsten Totempfähle zu errichten.

VORBEREITUNG:

Jeder Spieler nimmt sich seinen Kopfschmuck (3 Flügel oder 3 Kämme).

Die 8 Dorf-Plättchen werden gemischt; 2 davon werden zufällig ausgewählt und unbesehen in die Schachtel zurückgelegt. Die 6 verbleibenden Dorf-Plättchen werden nacheinander offen in einer Reihe zwischen den beiden Spielern ausgelegt. Die dreiletzten Dorf-Plättchen werden um 90 Grad gedreht, um anzuzeigen, dass sie noch nicht für den Bau von Totems verfügbar sind.

Die 21 Totems werden in den Beutel gelegt.



Der Spieler, der zuletzt einen Kriegsruf ausgestoßen hat, beginnt. Danach sind die Spieler abwechselnd an der Reihe.

Inhalt:

- 1 Beutel aus undurchsichtigem Stoff
- 21 Holz-Totems (1 Adler, 2 Häuptlinge, 3 Tomahawks, 4 Tierhäute, 5 Tipis, 6 Sonnen)
- 6x Kopfschmuck (je 3x Flügel und Kamm)
- 8 Dorf-Plättchen

SPIELVERLAUF:

Ein Zug läuft wie folgt ab:

1) Ziehe ein Totem aus dem Beutel und behalte es.

HINWEIS: Wenn keine Totems übrig sind, beginne mit Schritt 2.

2) Entscheide Dich für eine der beiden folgenden Aktionen:

A) Ein Totem errichten:

Platziere eines Deiner Totems auf einem der verfügbaren Dorf-Plättchen, ggf. oben auf bereits im Bau befindlichen Totempfählen. Auf den Dorf-Plättchen, die um 90 Grad gedreht sind, kannst Du noch nicht bauen.

B) Einen Totempfahl fertigstellen:

Du kannst beschließen, eines der im Bau befindlichen Totems für Dich zu beanspruchen; dazu platziere einen Kopfschmuck oben auf diesem Totempfahl. Wenn noch gedrehte Dorf-Plättchen da sind, drehe das nächste in der Reihe zurück. Dieses Dorf-Plättchen darf von nun an bebaut werden.

Danach ist der andere Spieler an der Reihe.

BEACHT: Du darfst nicht passen.

So geht das Spiel weiter, bis alle 6 Totempfähle fertiggestellt sind (3 für jeden Spieler). Wenn einer der Spieler keinen Kopfschmuck mehr hat, spielt er weiter, bis er keine Totems mehr hat und der Beutel leer ist oder bis alle 6 Totempfähle fertiggestellt sind.



SPIELENDE:

Das Spiel endet, wenn alle 6 Totempfähle fertiggestellt worden sind. Nun erhalten beide Spieler Punkte, und zwar entsprechend den 3 Dorf-Plättchen unter ihren gesamten Totempfählen. Das bedeutet, dass in jedem Dorf die Elemente gewertet werden, die zu ALLEN Totempfählen gehören, die Du besitzt.

Danach zieht jeder Spieler 1 Punkt für jede Sonne auf seinen Totempfählen ab (es sei denn, er besitzt das Dorf-Plättchen "Sonne").

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt derjenige, der als erster seinen dritten Kopfschmuck platziert hat.



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



$$8 + 4 + 4 = 16$$

REGEL FÜR FORTGESCHRITTENE/VARIANTE:

Risikofreudige Spieler können sich dafür entscheiden, die künftigen Dörfer nicht aufzudecken; daher bleiben die drei noch nicht verfügbaren Dorf-Plättchen zunächst verdeckt. Sie werden erst offengelegt, wenn der Totempfahl in einem der drei bereits verfügbaren Dörfer fertiggestellt ist.

DORFWERTUNG IM EINZELNEN:

ADLER: Addiere 8 Punkte pro Adler auf Deinen Totempfählen.

HÄUPTLING: Addiere 5 Punkte pro Häuptling auf Deinen Totempfählen.

TOMAHAWK: Addiere 4 Punkte pro Tomahawk auf Deinen Totempfählen.

TIERHAUT: Addiere 3 Punkte pro Haut auf Deinen Totempfählen.

TIP: Addiere 2 Punkte pro Tipi auf Deinen Totempfählen.

VIelfALT: Addiere 2 Punkte für jede unterschiedliche Farbe auf Deinen Totempfählen.

HÖHE: Addiere 2 Punkte für jedes Totem-Teil auf Deinem höchsten Totempfahl.

SONNE: Addiere 1 Punkt pro Sonne auf Deinen Totempfählen. Bedenke, wenn Du kein Totem in dem betreffenden Dorf hast, verlierst Du 1 Punkt pro Sonne.



INLEIDING:

Wakanda betekent in de taal van de Sioux-indianen “magisch voorwerp”. 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 er om de beurt gespeeld.

Inhoud:

- 1 stevig zakje
- 8 dorps-tegels
- 21 houten totems (1 adelaar, 2 opperhoofden, 3 tomahawks, 4 dierenhuiden, 5 tipi tenten, 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 dorps-tegels 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.



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



$$8 + 4 + 4 = 16$$

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 DORPSTEDEL:

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.



INTRODUZIONE:

Wakanda significa “Oggetto Magico” in lingua Sioux. Ogni 100 lune, membri provenienti da diverse tribù si riuniscono per scolpire dei nuovi Totem. Questi totem rappresentano i valori delle loro famiglie e del loro villaggio, il loro coraggio e la loro cultura. La tribù che crea i totem più prestigiosi vince il rispetto delle altre tribù.

SCOPPO DEL GIOCO:

Crea i 3 totem più prestigiosi.

PREPARAZIONE:

Ogni giocatore prende i suoi 3 copricapi (Ali o Creste). Mischiare le 8 Tessere Villaggio e riponetene 2 a caso nella scatola senza guardarle. Collocate le rimanenti 6 Tessere Villaggio allineate sul tavolo a faccia in su, tra i due giocatori. Ruotate di 90 gradi le ultime tre Tessere Villaggio per indicare che non sono ancora disponibili per la costruzione di Totem.

Mettete i 21 componenti di Totem nel sacchetto.



Tirate a sorte per scegliere il giocatore che inizia e poi si prosegue rispettando il proprio turno.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO:

Ogni giocatore al suo turno pesca un pezzo di Totem e lo tiene in mano.

N.B. Questa opzione è possibile fintanto che vi sono pezzi di Totem nel sacchetto.

Contenuto:

- 1 sacchetto
- 8 Tessere Villaggio
- 21 componenti dei Totem (1 Aquila, 2 Capi, 3 Tomahawk, 4 Pelli Animali, 5 Teepee, 6 Soli)
- 6 Copricapi (3 ali, 3 creste)

Poi deve scegliere obbligatoriamente una delle due azioni seguenti:

A) Posare un pezzo di Totem :

Metti uno dei tuoi componenti di Totem su una delle Tessere Villaggio disponibili, sopra gli eventuali Totem già presenti. (Non puoi costruire sulle tessere ruotate).

B) Collocare un copricapo in cima e completare il Totem:

Metti uno dei tuoi Copricapi in cima a un Totem in costruzione. Questo impedisce di costruire ulteriormente su questa Tessera Villaggio e assegna a te i punti al termine della partita.

Se ci sono ancora Tessere Villaggio ruotate, rimetti in asse una di queste in modo da allinearla alle altre. Questa Tessera Villaggio è ora disponibile per potervi costruire.

Ora tocca al giocatore successivo.

N.B.: Non è permesso saltare il turno di gioco.

Il gioco procede fino a quando tutti i 6 Totem sono stati completati (3 per giocatore). Quando un giocatore termina i propri copricapi continua a giocare componenti di Totem fino a quando non li finisce e il sacchetto è vuoto.



FINE DEL GIOCO:

La partita termina quando tutti i 6 Totem sono stati completati.

Ogni giocatore conta i propri punti in base ai simboli presenti sulle sue 3 Tessere Villaggio che danno un valore a TUTTI i suoi pezzi di Totem del tipo corrispondente.

N.B. : se non hai un Totem sulla Tessera Villaggio con un determinato simbolo, i pezzi degli altri tuoi Totem con quel simbolo non varranno alcun punto.

Ricorda anche che, se non hai costruito un totem sulla Tessera Villaggio Sole, avrai la penalizzazione di 1 punto per ogni pezzo di Totem Sole presente nei tuoi Totem.

N.B.: I punti delle Tessere Villaggio si applicano a TUTTI i tuoi Totem (anche quelli costruiti negli altri villaggi che ti appartengono). In pratica, un singolo villaggio genera punti per tutti gli elementi presenti in tutti i Totem che controlli.

I giocatori sottraggono 1 punto per ogni Sole nei propri Totem, a meno che non controllino la Tessera Villaggio Sole.

Il vincitore è il giocatore con il totale più alto.

In caso di pareggio, il giocatore che ha completato i propri Totem per primo è il vincitore.



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



$$8 + 4 + 4 = 16$$

RECOLA AVANZATA/VARIETÀ:

Tieni le Tessere Villaggio coperte, e rivelale solo quando viene completato il Totem su uno dei tre villaggi attivi.

VILLAGGIO

AQUILA: Aggiungi 8 punti per ogni Aquila presente nei tuoi Totem.

CAPO: Aggiungi 5 punti per ogni Capo presente nei tuoi Totem.

TOMAHAWK: Aggiungi 4 punti per ogni Tomahawk presente nei tuoi Totem.

PELLI ANIMALI: Aggiungi 3 punti per ogni Pelle presente nei tuoi Totem.

TEEPEE: Aggiungi 2 punti per ogni Teepee presente nei tuoi Totem.

VARIET: Aggiungi 2 punti per ogni colore differente presente nei tuoi Totem.

DIMENSIONE: Aggiungi 2 punti per ogni pezzo di Totem presente nel tuo Totem più alto.

SOLE: Aggiungi 1 punto per ogni Sole presente nei tuoi Totem. Attenzione, se non hai un totem sul villaggio Sole perdi 1 punto per ogni Sole presente nei tuoi Totem.



INTRODUÇÃO:

Wakanda significa “objecto mágico” em Sioux. A cada 100 luas, elementos de diferentes tribos de índios juntam-se para esculpir novos totens. Os totens que criam representam os valores das suas famílias, das suas aldeias, da sua coragem, da sua cultura... A tribo que criar os totens de maior prestígio ganhará a partida...

OBJETIVO DO JOGO:

Construir os 3 totens de maior prestígio.

PREPARAÇÃO:

Cada jogador toma os seus cocares (“Asa” ou “Crista”) Misturam-se as 8 peças aldeia e voltam a pôr-se 2 delas dentro da caixa, sem olhar para elas. Colocam-se as restantes fichas aldeia em linha, de face para cima, entre os dois jogadores. Viram-se as três últimas fichas aldeia 90 graus para mostrar que não estão ainda disponíveis para servir de local de construção.

Colocam-se os 21 totens no saco.



O jogador que mais recentemente proferiu um grito de guerra é o primeiro a jogar. De seguida, os jogadores vão alternando a sua vez.

Conteúdo:

- 1 saco de pano
- 8 peças aldeia
- 21 totens de Madeira (1 Águia, 2 Chefes, 3 Machados, 4 Peles de Animais, 5 Tendas, 6 Sóis)
- 3 cocares “Asa”
- 3 cocares “Crista”

DESENNROLAR DA PARTIDA:

Na sua vez, um jogador deve:

- 1) Biscar um totem do saco e ficar com ele
Nota: se já não há totens no saco segue-se para o ponto 2.
- 2) Escolher uma das seguintes acções:

A) Construir um totem:

O jogador coloca um dos seus totens numa das peças aldeia disponíveis. Pode começar um totem ou colocar uma peça totem sobre qualquer um dos totens. Cada ficha aldeia só pode ter um totem. As fichas aldeia que estão viradas não podem ser usadas como local de construção.

B) Reclamar um totem:

O jogador pode escolher reclamar como seu um dos totens em construção. Para fazer isso, coloca um dos cocares no topo do totem.

Se ainda existem peças aldeia viradas, o jogador endireita uma dessas fichas, simbolizando que a partir de agora se pode construir nessa aldeia.

De seguida, é a vez do outro jogador.

NOTA: não é permitido passar.

O jogo continua até que os 3 totens tenham sido completados (3 para cada jogador). Quando um jogador já não tem cocares, continua a jogar até já não ter peças totem e o saco estar vazio ou até os 6 Totems terem sido reclamados.



FINAL DA PARTIDA:

A partida termina quando os 6 totens foram reclamados. Cada jogador soma pontos em função das 3 aldeias nas quais os seus totens foram construídos para a totalidade dos totens construídos, ou seja, cada aldeia gera pontos para um jogador em função dos elementos pertencentes a TODOS os totens desse jogador.

Os jogadores subtraem 1 ponto por cada sol nos seus totens (excepto se possuírem a peça Aldeia).

O vencedor é o jogador com maior número de pontos. Em caso de empate, o jogador que primeiro reclamou o seu 3º totem é o vencedor.



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



$$8 + 4 + 4 = 16$$

REGRAS AVANÇADAS:

Os jogadores mais corajosos podem decidir não revelar as aldeias que no futuro estarão disponíveis para construir, mantendo-as de face virada para baixo e revelando-as apenas à medida que ficam disponíveis para construção.

DETALHE DA PONTUAÇÃO POR ALDEIA:

ÁGUIA: o jogador soma 8 pontos por águia nos seus totens.

CHEFE: o jogador soma 5 pontos por chefe nos seus totens.

MACHADO: o jogador soma 4 pontos por machado nos seus totens.

PELE DE ANIMAIS: o jogador soma 3 pontos por pele nos seus totens.

TENDA: o jogador soma 2 pontos por tenda nos seus totens.

VARIEDADE: o jogador soma 2 pontos por cor diferente nos seus totens.

ALTURA: o jogador soma 2 pontos por peça totem no seu totem mais alto.

SOL: o jogador soma 1 ponto por sol nos seus totens. Atenção, se o jogador não tem a aldeia sol, perde um ponto por sol nos seus totens.

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

