



2-4



10+



40 mn

WAKAWAKA

Un jeu de
Rüdiger Dorn

RÈGLES DE JEU

THÈME ET BUT DU JEU

En Swahili, "Waka waka" signifie "Fais-le !". Vous incarnez des marchands d'un village africain. Depuis des terres lointaines vous parviennent des fruits, des peaux, du sel, du thé, du tissu et des bijoux.

Le Sorcier vous donne des commandes que vous devez honorer. Pour cela, rassemblez des Marchandises, utilisez au mieux l'aide des autres villageois et méfiez-vous de vos adversaires ! À chaque commande honorée, votre statut dans le village augmente.

Le joueur qui a le plus haut statut à la fin de la partie est le marchand le plus habile et gagne la partie.

CONTENU

4 pions Statut



2 tuiles Statut (recto-verso)



66 cartes

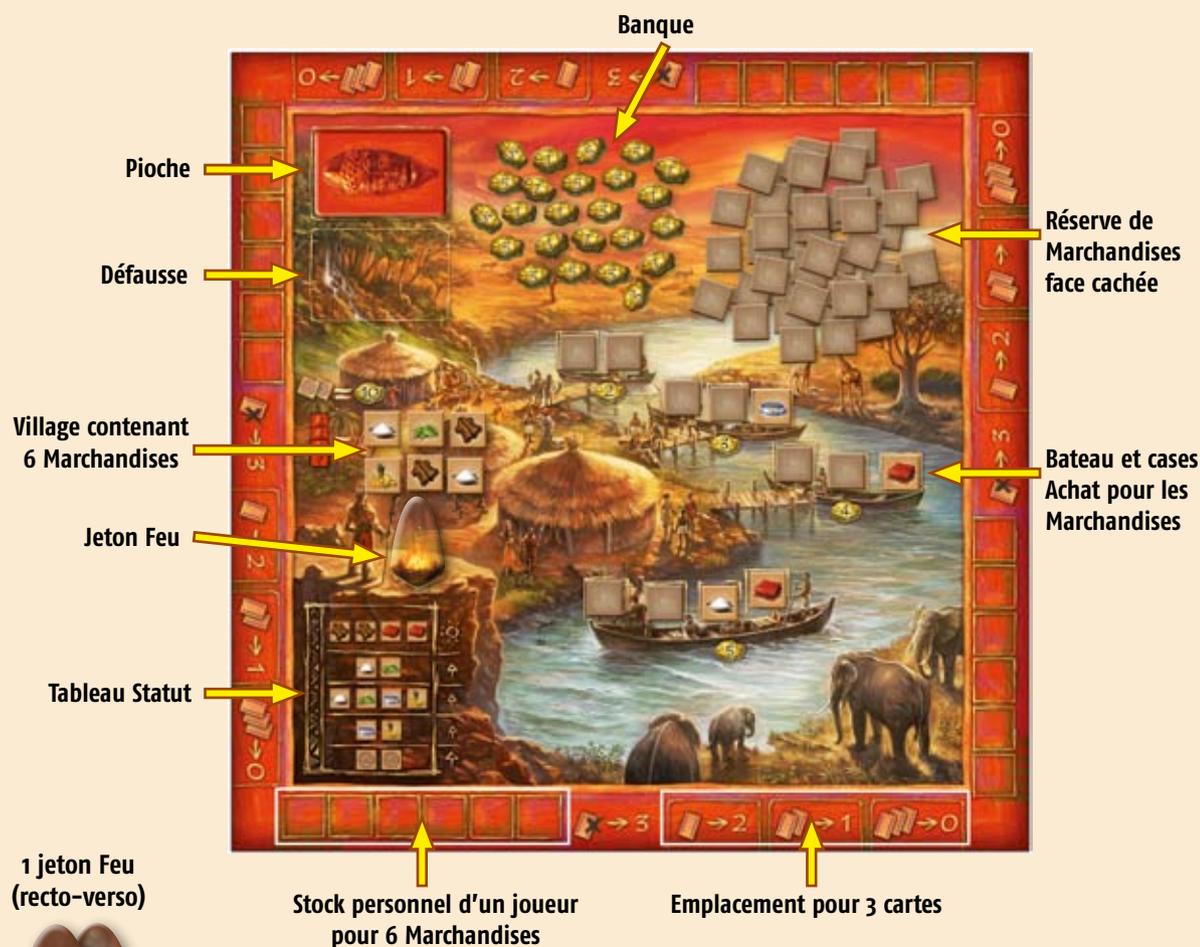


56 Pépites d'Or

84 jetons Marchandises
(14 de chaque type de Marchandises)1 jeton Feu
(recto-verso)

MISE EN PLACE

- ▶ Avant la première partie, enlevez tous les pions de leurs planches.
- ▶ Les 2 **tuiles Statut** ne sont pas utilisées lors de la première partie et sont replacées dans la boîte.
- ▶ Placez le **plateau de jeu** au milieu de la table de façon à ce que chaque joueur soit en face d'un des côtés.
- ▶ De chaque côté du plateau, en bas, sont situés deux emplacements :
À **gauche**, un **Stock** pouvant contenir **jusqu'à 6 Marchandises**.
À **droite**, un **emplacement** prévu pour jouer des **cartes** (maximum 3 par tour).
- ▶ Chaque joueur dispose des deux emplacements situés en face de lui.
- ▶ Mélangez les **Marchandises** et placez-les face cachée dans la Réserve en haut à droite du plateau (là où coule la rivière).
- ▶ Remplissez les cases Achat des **4 bateaux** avec des Marchandises **piochées au hasard**. Sur la **case avec le symbole Œil**, les Marchandises sont placées **face visible**. Sur les **autres cases**, elles sont placées **face cachée**.



- ▶ Placez **6 Marchandises au hasard** face visible sur le Village.
- ▶ Placez toutes les **Pépites d'Or** en haut du plateau (dans la savane), elles forment une **banque**.
- ▶ Placez le **jeton Feu** du côté allumé à son emplacement (sur la colline du Sorcier).
- ▶ Chaque joueur reçoit un **pion Statut** de la couleur de son choix qu'il place devant lui.
- ▶ Chaque joueur reçoit de l'**Or** de la banque pour une **valeur de 8**.
Note : l'Or est disponible sous la forme de Pépites d'une valeur de 1, 3 ou 5 qui peuvent être échangées à tout moment.
- ▶ Mélangez toutes les cartes et distribuez-en **6 face cachée** à chaque joueur. Les cartes restantes sont placées face cachée en une pioche en haut à gauche du plateau (sur les arbres).
- ▶ Si un joueur reçoit une **carte Feu du Sorcier** (à ne pas confondre avec la carte Sorcier !) il la défausse et pioche une autre carte. La carte défaussée est mélangée à la pioche.
- ▶ Le joueur assis devant le côté du plateau où sont dessinés les éléphants, en bas à droite, est le **premier joueur**.

LE JEU

Le premier joueur commence la partie puis le jeu se déroule dans le sens horaire. Le joueur actif peut jouer 0, 1, 2 ou 3 cartes. Il gagne ensuite des cartes et/ou de l'Or. Plus il joue de cartes, moins il prend de cartes ou d'Or. Ensuite, c'est au tour du joueur suivant.

1 Jouer de 1 à 3 cartes et réaliser les actions correspondantes

- ▶ **Important** : si le joueur ne joue aucune carte, il reçoit plus de cartes et/ou d'Or.
 - ▶ S'il joue une carte de sa main, elle doit être placée dans son propre emplacement de jeu.
 - ▶ Il place la 1^{ère} carte sur l'emplacement de gauche.
 - ▶ Une fois que la carte est jouée, l'action décrite sur la carte doit être immédiatement appliquée avant qu'aucune autre carte ne soit jouée.
- Note** : il est préférable que le joueur lise à voix haute le texte sur la carte quand il la joue. De cette façon, tous les joueurs connaîtront les cartes en jeu.
- Conseil** : Une description plus détaillée des cartes se trouve à la fin du livret de règles et peut être consultée si des questions surviennent.
- ▶ Quand un joueur le peut, il a le droit de jouer une 2^{ème} carte, qu'il place à côté de la 1^{ère}, sur l'emplacement du milieu. Une fois qu'il a appliqué les effets de la carte, il peut encore jouer une 3^{ème} carte. Il la place à côté de la 2^{ème}, sur l'emplacement le plus à droite et applique ses effets.
 - ▶ Si le joueur ne peut pas ou ne veut pas jouer d'autres cartes, il peut ensuite prendre des cartes et/ou de l'Or.



2 Se réapprovisionner en cartes ou en Or

- ▶ Après avoir joué 0, 1, 2 ou 3 cartes, un joueur se réapprovisionne.
 - ▶ Pour ce faire, il prend des cartes de la pioche et/ou de l'Or de la banque.
 - ▶ Le joueur choisit s'il veut prendre de l'Or de la banque ou des cartes de la pioche ou un mélange des deux.
 - ▶ L'emplacement où le joueur a posé sa dernière carte détermine le nombre de cartes ou d'Or qu'il peut prendre.
- Dans l'exemple ci-dessus, le joueur a joué une carte et se réapprovisionne donc de 2 : soit 2 cartes, soit 2 Ors, soit 1 carte et 1 Or.
- ▶ Si le joueur a joué 3 cartes, il ne se réapprovisionne pas.
 - ▶ Si le joueur n'a pas joué de carte du tout, il se réapprovisionne de 3 : 3 cartes, ou 3 Ors, ou 2 cartes et 1 Or, ou 1 carte et 2 Ors.
- Important** : Un joueur ne doit pas avoir plus de 6 cartes en main à la fin de son tour. S'il en a plus de 6 à ce moment-là, il doit faire un choix et défausser les cartes en trop. Pendant son tour, il peut avoir plus de 6 cartes en fonction des effets des cartes.
- ▶ Si la pioche est vide, mélangez la défausse. Elle devient la nouvelle pioche, face cachée.

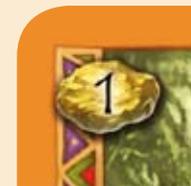


3 Défausser des cartes et remplir le bateau

- ▶ À la fin de son tour, un joueur prend les cartes qu'il a jouées et les défausse.
- ▶ S'il a acheté des Marchandises pendant son tour, il remplit le bateau avec des Marchandises piochées au hasard. Elles sont placées face visible sur la case Œil et face cachée sur les autres cases.
- ▶ C'est au tour du joueur suivant, dans le sens horaire. Il peut lui aussi jouer de 0 à 3 cartes.

CARTES AVEC UN SYMBOLE OR

- ▶ Certaines cartes portent un symbole Or dans le coin en haut à gauche.
- ▶ Quand un joueur a joué une carte avec un symbole Or, tous les joueurs, dans l'ordre du jeu, peuvent utiliser la carte.
- ▶ Pour l'utiliser, ils doivent payer 1 Or au joueur qui a joué la carte.
- ▶ Le joueur actif ne peut pas empêcher les autres joueurs d'utiliser la carte.



MARCHAND (20 X)

La plus importante et la plus présente des cartes dans le jeu est la carte Marchand. Cette carte porte 3 symboles, donnant le choix entre 3 actions possibles. Elle peut être utilisée pour l'une des 3 options suivantes : Achat de Marchandises, Vente de Marchandises, ou augmenter son Statut de 1.



Achat

- ▶ Le joueur choisit l'un des quatre bateaux et prend toutes les Marchandises qui sont placées sur ce bateau (face visible ou cachée).
- ▶ Il paye le montant en Or indiqué sous le bateau (2, 3, 4 ou 5 Ors).
- ▶ Le joueur pose les Marchandises achetées sur les emplacements libres de son Stock.
- ▶ S'il a plus de 6 Marchandises dans son Stock, il doit défausser les Marchandises en trop de son choix et les placer sur le Village face visible. Il peut choisir de défausser les Marchandises qu'il vient juste d'acheter ou des Marchandises qu'il possédait déjà.
- ▶ **À la fin de son tour**, le joueur remplit les cases vides du bateau.
- ▶ Seule l'action Achat permet d'acheter des Marchandises.



Note : Si la Réserve de nouvelles Marchandises est vide, mélangez les Marchandises du Village et placez-les face cachée pour former une nouvelle Réserve. Ensuite, comme au début du jeu, piochez 6 tuiles et placez-les sur le Village.

Vente

- ▶ Le joueur place 2 Marchandises de son Stock face visible sur le Village.
- ▶ Le joueur peut choisir quelles Marchandises il vend.
- ▶ Cependant, les Marchandises doivent être du même type. Par exemple, 2 Thés ou 2 Peaux.
- ▶ Le joueur prend 10 Ors de la banque.
- ▶ Seule l'action Vente permet de vendre des Marchandises.



Note : Sur le plateau, à côté du Village, un symbole rappelle que les Marchandises peuvent être vendues contre de l'Or.

Augmenter son Statut

- ▶ C'est l'action la plus importante du jeu, puisque le gagnant est le joueur qui atteint le Statut le plus élevé le premier.
- ▶ Pour augmenter son Statut d'un niveau, un joueur doit remplir une Commande, ce qui signifie qu'il doit livrer un certain nombre de Marchandises.
- ▶ Les Marchandises qui doivent être livrées sont indiquées sur le tableau en bas à gauche du plateau, dans la case située à côté du niveau que le joueur essaye d'atteindre.

- ▶ Lors de votre première partie, utilisez le tableau représenté sur le plateau. Pour atteindre le premier niveau, vous devez livrer 2 Marchandises identiques de n'importe quel type. Puis, pour atteindre le second niveau, vous devez fournir un Bijou et un Fruit et ainsi de suite.
- ▶ Le joueur remet les Marchandises requises face visible sur le Village et augmente son Statut de 1 niveau.
- ▶ Au début du jeu, chaque joueur commence avec sa figurine de Statut devant lui. Quand un joueur augmente son Statut de 1 niveau pour la 1^{ère} fois, il place la figurine sur le plateau, sur la flèche au plus petit niveau (le 1^{er}).
- ▶ Seule l'action Augmenter son Statut permet d'augmenter son Statut.



L'action Marchand sans carte "Marchand"

- ▶ Si un joueur veut faire l'action Marchand mais n'a pas de carte Marchand en main, il peut à la place **défausser 3 cartes de son choix**.
- ▶ Il joue alors les 3 cartes de son choix, qu'il place face cachée sur le prochain emplacement de cartes libre devant lui et choisit une des trois actions au choix de la carte Marchand comme s'il en avait joué une.
- ▶ Ces 3 cartes comptent comme 1 seule carte lors du réapprovisionnement.
- ▶ Un joueur peut faire cette action de remplacement du Marchand jusqu'à 3 fois durant son tour, à condition qu'il ait les cartes nécessaires en main.



FEU DU SORCIER (3 X)

- ▶ La carte Sorcier permet d'augmenter son Statut d'un niveau en payant 12 Ors à la place des Marchandises demandées. Cette carte ne peut cependant être jouée que lorsque le Feu du Sorcier brûle.
- ▶ Dans la pioche se trouve trois cartes Feu du Sorcier. Quand un joueur pioche l'une de ces cartes, il **ne la prend pas en main** mais la révèle **immédiatement** et applique son effet : retournez le jeton Feu. La première carte Feu du Sorcier retourne le jeton Feu du côté éteint. La carte Sorcier ne peut désormais **plus être jouée** tant que la deuxième carte Feu du Sorcier n'a pas été piochée. Le jeton Feu sera alors retourné du côté allumé et ainsi de suite.
- ▶ La carte feu du Sorcier est défaussée. Le joueur qui l'avait piochée pioche une autre carte en remplacement. S'il s'agit d'une autre carte Feu du Sorcier il applique son effet et pioche de nouveau une carte.



FIN DU JEU

- ▶ La partie se termine quand un des joueurs a atteint le niveau de Statut le plus élevé. Le tour de table en cours est cependant mené à terme. Après que tous les joueurs situés à droite du 1^{er} joueur (qui est du côté éléphant du plateau) ont joué leur tour, on détermine le gagnant.
- ▶ Si un seul joueur a atteint le Statut le plus élevé, il est déclaré vainqueur.
- ▶ Si plusieurs joueur ont atteint le Statut le plus élevé, c'est le joueur qui a le plus d'Or qui est le vainqueur.
- ▶ En cas d'égalité, le joueur qui a atteint le Statut le plus élevé en dernier gagne la partie.



NOUVELLES COMMANDES : JOUER AVEC LES TUILES STATUT



- ▶ Après avoir fait une 1^{ère} partie, il est possible de jouer les parties suivantes avec les tuiles Statut incluses dans le jeu. Elles rendent le jeu plus varié. Les commandes à honorer deviennent de plus en plus exigeantes, ce qui rend le jeu un peu plus long.
- ▶ Avant le début de la partie, choisissez une des tuiles Statut, ainsi que le côté qui sera utilisé. L'autre tuile est replacée dans la boîte.
- ▶ **Conseil** : Il est recommandé de jouer les tuiles dans l'ordre suggéré : sur le coin en haut à gauche de chaque tuile sont représentés 1, 2, 3 ou 4 tirets. Plus il y a de tirets, plus la tuile est difficile.
- ▶ Placez la tuile Statut sur le plateau de jeu, par-dessus celle déjà représentée.

- ▶ **Note** : sur ces tuiles sont parfois représentés plusieurs symboles spéciaux. Chaque symbole représente un type différent de Marchandises requis. Si des symboles différents sont représentés sur la carte, le joueur doit livrer des Marchandises différentes.



= 3 Marchandises différentes



= 2 paires différentes de Marchandises

EXPLICATIONS DÉTAILLÉES DES CARTES (à lire uniquement si nécessaire)



Ancien (4x)

- ▶ Après utilisation, l'adversaire reprend toutes ses cartes en main. Il ne perd aucune carte.
- ▶ L'adversaire peut défausser une carte de son choix et piocher une nouvelle carte. Il peut le faire même quand aucune de ses cartes n'a été utilisée par le joueur actif.
- ▶ Si le joueur actif utilise une carte avec un symbole Or, les autres joueurs ne peuvent pas utiliser cette carte. Ce n'est possible que quand la carte est jouée par un joueur.



Jongleur de Feu (4x)

- ▶ Cette carte ne peut être jouée que comme 2^{ème} ou 3^{ème} carte dans le tour d'un joueur.
- ▶ Si un joueur joue un Jongleur de Feu en 2^{ème} carte et encore un autre en 3^{ème} carte, il utilisera alors sa 1^{ère} carte 3 fois.
- ▶ Si le joueur actif copie une carte avec un symbole Or, les autres joueurs ne peuvent pas utiliser cette carte, parce que le Jongleur de Feu n'a pas lui-même de symbole Or.
- ▶ L'action Marchand, jouée en défaussant 3 cartes face cachée, ne peut pas être répétée en utilisant le Jongleur de Feu.



Faiseur de Pluie (4x)

Plus un joueur est avancé en Statut, plus cette carte devient intéressante. Si son pion est au niveau 1, il reçoit 1 Or. Si il est au niveau 4, il en reçoit 4.



Sorcier (7x)

En utilisant cette carte, un joueur peut augmenter de 1 son Statut sans utiliser la carte Marchand. Étant donné qu'on ne peut pas prévoir quand une carte Feu de Sorcier sera piochée, il vaut mieux utiliser cette carte au plus tôt.



Chimpanzé (8x)

En jouant cette carte, un joueur peut éviter de payer pour quelque chose qu'il ne veut pas. Les 2 Marchandises doivent être ensuite replacées face cachée dans le bateau.



Cueilleuse (4x)

Le joueur peut prendre une Marchandise même quand il a déjà 6 Marchandises dans son Stock. Mais dans ce cas, il doit aussi remettre une de ses Marchandises sur le Village pour libérer un emplacement.



Porteur (4x)

La Marchandise que le joueur prend en échange doit être prise parmi les Marchandises face visible du Village.



Joueur de tambour (4x)

Si d'autres joueurs utilisent cette carte, ils peuvent défausser un nombre de cartes différent de celui du joueur actif.



Devin (4x)

Le joueur peut piocher les deux cartes même si cela lui fait dépasser la limite de 6 cartes en main. Ce n'est qu'à la fin de son tour qu'il sera obligé de se défausser pour n'avoir plus que 6 cartes.

À propos de l'auteur : Rüdiger Dorn est né en 1969, et vit avec sa femme et leurs 3 enfants dans le Sud de l'Allemagne. Ce professeur a déjà développé des jeux pour les enfants, la famille et les joueurs chevronnés. Avec **Waka Waka**, il nous plonge dans l'univers des commerçants africains.



Rédaction : TM-Spiele

Illustrations : Michael Menzel

Graphismes : Pohl & Rick

Traduction : Lidwine Dillmann

Édition française, relecture et adaptation : IELLO

L'auteur et l'éditeur remercient tous les testeurs et relecteurs du jeu.

© 2012 Franckh-Kosmos Verlags

GmbH & Co. KG Pfizerstraße 5-7

© 2012 IELLO pour la version française

IELLO

309 BD des Technologies. 54710 Ludres

www.iello.info

Tous droits réservés

Fabriqué en Allemagne

