



Wari

LIVRET DE RÈGLES

= INTRODUCTION =

Sur Iwari, c'est une humanité naissante qui s'éveille. Pas de continents civilisés, pas de masses grouillantes : seulement quelques groupes épars écumant forêts, toundra, côtes, glaciers et déserts.

Loin de leurs terres ancestrales, les tribus découvrent des lieux inexplorés, rencontrant parfois des clans amicaux avec qui elles partagent savoirs, culture et sagesse.

= APERÇU =

Prenez le commandement de votre tribu ! Parcourez le monde d'Iwari et développez vos colonies au travers des cinq types de territoires. Dans ce jeu de majorité, faites en sorte de vous installer efficacement sur des terres fraîchement explorées.

= CONTENU =



1 livret de règles



1 plateau de jeu recto-verso



40 segments de totems
(8 de chaque couleur)



105 huttes
(21 de chaque couleur)



1 piste de score recto-verso



12 jetons Territoire



4 jetons Montagne



5 jetons Score



57 cartes Biome
13x Toundra (rouge), 12x Forêt (vert), 11x Glacier (bleu), 11x Côte (Jaune), 10x Désert (orange)



1 pion Premier joueur



6 pions Modules



5 aides de jeu

= MISE EN PLACE =

1. Disposez le **plateau de jeu** au centre de la table, sur la face de votre choix.
2. Placez la **piste de score** (face verte visible) à proximité du plateau.
3. Chaque joueur choisit un couleur et prend toutes les **huttes et segments de totem** de cette couleur. Ensuite, chacun pose une de ses huttes sur la première case (notée « 0 ») de la piste de score. Dans une partie à deux joueurs, choisissez une troisième couleur et placez tous les éléments de cette couleur près du plateau (voir « Règle supplémentaire pour 2 joueurs »).
4. Disposez un certain nombre de **jetons Montagne** sur le plateau. Le plateau de jeu présente plusieurs connexions, qui sont indiquées par les symboles suivants : ▲▲▲▲▲
Selon le nombre de joueurs, déterminez combien de jetons Montagne doivent être posés, et sur quel(s) symbole(s) (voir tableau ci-dessous). Choisissez au hasard un symbole de chaque type désigné par le tableau et couvrez-le d'une montagne. Les connexions ainsi recouvertes ne rapportent pas de points en fin de partie.

Joueurs	▲	▲▲	▲▲▲	▲▲▲▲
5	●			
4	●	●		
3	●	●	●	
2	●	●	●	●

5. Le joueur qui a voyagé le plus récemment est désigné premier joueur. Il s'empare du **pion Premier joueur**.
6. Dans une partie à 5 joueurs, utilisez toutes les cartes.
Dans une partie à 4 joueurs, écartez 1 carte Biome de chaque couleur.
Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, écartez 2 cartes Biome de chaque couleur.
7. Chaque joueur reçoit 3 cartes. Les cartes restantes sont posées à proximité du plateau : elles constituent la pioche. Le premier joueur tire les 4 premières cartes de la pioche et les aligne, faces visibles. Ces cartes constituent la rivière.

Dès votre seconde partie, vous pouvez :

Constituer la pioche et la rivière avant de distribuer les cartes aux joueurs. Ensuite, en commençant par le dernier joueur puis dans le sens antihoraire, chacun compose sa main de départ en prenant des cartes depuis la pioche ou la rivière. La rivière est réapprovisionnée après que chaque joueur a fini de prendre ses 3 cartes de départ.

Exemple de mise en place pour 4 joueurs



= LE PLATEAU DE JEU =

Le plateau de jeu représente une carte du monde d'Iwari. Celui-ci est divisé en plusieurs territoires correspondant à un des 5 biomes.

Deux types de cercles sont présents sur chaque territoire. Les huttes doivent être posées sur les petits cercles. Les totems doivent être posés sur les grands cercles.



Forêt
(vert)



Toundra
(rouge)



Côte
(jaune)



Glacier
(bleu)



Désert
(orange)



Les nombres présents sur le plateau indiquent les connexions entre les territoires voisins. En fin de partie, on examinera ces connexions dans l'ordre croissant pour déterminer les scores.

= COMMENT JOUER ? =

La règle d'or du 3-2-1 :

Un joueur peut jouer jusqu'à **3 cartes** pour poser jusqu'à **2 constructions** sur **1 territoire**.

En commençant par le premier joueur puis dans le sens horaire, chaque joueur effectue l'une des deux actions suivantes :

1. Jouez jusqu'à 3 cartes de votre main pour poser des constructions (huttes ou segments de totem) sur le plateau. Ensuite, reconstituez votre main.
2. Défaussez une carte et prenez-en une nouvelle depuis la pioche ou la rivière.

Lorsque la pioche est épuisée, on procède à un décompte des points. La première fois, ce décompte ne concerne que les points octroyés par les huttes. La pioche est alors renouvelée en mélangeant toutes les cartes défaussées. La seconde fois que la pioche est épuisée, procédez à un nouveau décompte en considérant les points rapportés par les huttes, les totems et les colonies. La partie est ensuite terminée.

= JOUER DES CARTES =

À son tour, un joueur peut jouer jusqu'à 3 cartes Biome de sa main pour poser des huttes ou des segments de totem sur le plateau. La couleur et le symbole figurant sur la carte indiquent sur quel type de territoire une construction peut être posée.

Les cartes ainsi jouées sont défaussées, faces visibles, devant le joueur.



= POSER UNE CONSTRUCTION =

Pour poser une hutte ou un segment de totem, respectez les règles suivantes :

- On ne peut poser qu'une seule construction par carte Biome jouée.
- À chaque tour, un joueur ne peut poser de constructions que sur un seul territoire.
- Sur un **territoire inexploré** (dépourvu de constructions), seule une hutte peut être posée.
- Sur un **territoire exploré** (avec au moins une hutte, quelle que soit sa couleur), jusqu'à deux constructions (huttes et/ou segments de totem) peuvent être posées.
- Deux cartes Biome d'une même couleur peuvent être jouées comme un joker, pour poser une construction sur un autre biome au choix.

Voici les règles de pose spécifiques à chaque type de construction :



Une **hutte** doit toujours être placée sur un emplacement de hutte (les petits cercles présents dans les territoires).

Chaque emplacement de hutte ne peut accueillir qu'une hutte.

Quand tous les emplacements de hutte d'un territoire sont occupés, aucune hutte ne peut plus être posée sur ce territoire.



Un **segment de totem** doit être placé sur un emplacement de totem (le grand cercle présent sur chaque territoire).

Un emplacement de totem peut contenir plusieurs segments de totem (par empilement).

Important !

Le nombre de huttes détenues par le joueur majoritaire sur un territoire constitue la limite de segments de totems qui peuvent être placés sur ce territoire. Un territoire sans hutte ne peut donc pas accueillir de totem.



Dans cet exemple, la tribu Toundra (rouge) possède la majorité de huttes sur le territoire Glacier (bleu), avec 3 huttes. Cela signifie qu'un maximum de 3 segments de totem peuvent être posés sur ce territoire.

Plus tard dans la partie, la tribu Toundra (rouge) pose une hutte supplémentaire dans ce territoire. La limite de segments de totem est donc augmentée à 4. La tribu Toundra en profite pour poser un segment de totem au même tour, comme la règle l'y autorise (rappelez-vous la règle d'or du 1-2-3).



Lorsque tous les emplacements de huttes d'un territoire sont occupés, les joueurs peuvent continuer de poser des segments de totem sur ce territoire, dans le respect de la règle.

= RÉAPPROVISIONNER SA MAIN =

À la fin de son tour, le joueur reconstitue sa main jusqu'à avoir à nouveau 3 cartes.

Pour ce faire, le joueur peut prendre des cartes Biome depuis la rivière et/ou depuis le sommet de la pioche.



Après qu'un joueur a reconstitué sa main, la rivière est réapprovisionnée jusqu'à compter 4 cartes.

Le tour passe ensuite au joueur suivant.

= RÈGLE SUPPLÉMENTAIRE POUR 2 JOUEURS =

Lors d'une partie à 2 joueurs, une troisième tribu sera jouée de manière partagée entre les deux joueurs.

À la fin de leur tour et avant de reconstituer leur main, les joueurs devront jouer pour la troisième tribu. Pour ce faire, ils devront jouer au moins une carte restante de leur main. Si un joueur n'a plus de carte en main à la fin de son tour, aucune action n'est effectuée pour la troisième tribu.

Les actions réalisées pour cette tribu peuvent servir votre stratégie. Mais n'oubliez pas que la troisième tribu remportera également des points en fin de partie. Et si elle remporte la partie, les deux joueurs sont déclarés perdants.

= DÉCOMPTE À MI-PARCOURS =

Le décompte des points à mi-parcours a lieu lorsque la pioche est épuisée pour la première fois. Effectuez alors les actions suivantes :

- Mélangez toutes les cartes défaussées pour constituer une nouvelle pioche. Si un joueur doit terminer de réapprovisionner sa main lorsque la pioche est reconstituée, il pourra tirer des cartes depuis la nouvelle pioche. Interrompez ensuite la partie.
- Calculez le score correspondant aux huttes.
- Les totems et les colonies ne rapportent aucun point pour l'instant.
- Entamez le tour suivant et poursuivez la partie.

= SCORE DES HUTTES =

Utilisez les **jetons Territoire** pour marquer les territoires pour lesquels vous avez déjà effectué le décompte. Après avoir calculé les scores obtenus sur chaque territoire, retirez les jetons Territoire du plateau.

Le **joueur majoritaire** sur un territoire (c'est-à-dire le joueur possédant le plus de huttes sur ce territoire) gagne un point par hutte sur ce territoire, toutes couleurs confondues.

Le **deuxième joueur majoritaire** sur un territoire gagne un point par hutte de ce territoire appartenant au joueur majoritaire sur ce territoire.

Le **troisième joueur majoritaire** sur un territoire gagne un point par hutte de ce territoire appartenant au deuxième joueur majoritaire sur ce territoire.

Le **quatrième joueur majoritaire** sur un territoire gagne un point par hutte de ce territoire appartenant au troisième joueur majoritaire sur ce territoire.

Le **cinquième joueur majoritaire** sur un territoire gagne un point par hutte de ce territoire appartenant au quatrième joueur majoritaire sur ce territoire.

Un joueur qui ne possède aucune hutte sur un territoire ne remporte aucun point pour ce territoire.

En cas d'égalité, les joueurs concernés remportent chacun l'entièreté des points correspondant à la règle énoncée ci-dessus. Les joueurs suivants remportent des points tel qu'expliqué ci-dessus, sans sauter de position.

Dans cet exemple :

La tribu Toundra (rouge) est majoritaire sur le territoire Désert (orange), elle remporte donc 7 points (1 point par hutte présente sur le territoire).

La tribu Glacier (bleu) arrive second dans l'ordre de majorité. Elle remporte 3 points (1 point par hutte appartenant au joueur majoritaire sur ce territoire).

Les tribus Forêt (vert) et Côte (jaune) sont à égalité en 3ème position dans l'ordre de majorité. Chacune remporte 2 points (1 point pour chaque hutte appartenant à la 2ème tribu dans l'ordre de majorité).



= DÉCOMPTE AU BOUT DU VOYAGE =

Le décompte au bout du voyage intervient lorsque la pioche est épuisée pour la seconde fois, ou lorsqu'il ne reste plus aucune hutte à l'un des joueurs. Utilisez les **jetons Score** pour marquer les points lorsque les scores dépassent 49 points.

- Le tour se poursuit jusque ce que chaque joueur ait joué le même nombre de tours.
- Les points rapportés par les huttes, les totems et les colonies sont calculés.
- La partie est terminée.

= SCORE DES TOTEMS =

Ce ne sont pas les totems à proprement parler qui rapportent des points, mais plutôt la connexion entre des totems construits sur des zones adjacentes. Cette connexion ne rapporte des points qu'au joueur possédant la majorité des segments de totems dans les deux territoires connectés. En cas d'égalité, les joueurs concernés sont tous considérés comme majoritaires.

Le joueur majoritaire dans les totems de deux territoires connectés gagne 1 point par segment de totem sur ces deux territoires, toutes couleurs confondues.

Chaque connexion est numérotée sur la carte. Calculez les points en parcourant ces connexions dans l'ordre croissant.

Afin d'éviter les erreurs, utilisez le pion Premier joueur pour marquer les connexions déjà comptabilisées. Commencez par poser le pion sur la connexion marquée « 1 » et calculez le score de cette connexion, puis faites avancer le pion dans l'ordre croissant au fur et à mesure du décompte.

Après avoir calculé le score correspondant à chaque connexion, vous pouvez retirer le pion Premier joueur du plateau.



Exemple de décompte des points de totems :

Dans cet exemple, nous calculons le score de la connexion numéro 7. Sur le territoire Glacier (bleu), les tribus Glacier (bleu) et Côte (jaune) se partagent la majorité. Cependant, sur le territoire Tundra (rouge), c'est le jaune qui a la majorité des segments de totem.

Comme la tribu Côte (jaune) est majoritaire sur les deux territoires, le joueur jaune remporte 5 points (1 point par segment de totem sur chacun des deux territoires). Le joueur bleu ne remporte aucun point, puisqu'il n'est majoritaire que sur un des deux territoires connectés.

= SCORE DES COLONIES =



Une colonie est constituée d'au moins 4 huttes appartenant à la même tribu et reliées de manière ininterrompue par un ou plusieurs sentiers. Les colonies peuvent chevaucher plusieurs territoires. Elles rapportent **1 point par hutte**.

= FIN DE PARTIE =

Le joueur avec le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, la victoire va au joueur à qui il reste le plus de constructions non posées (huttes ou segments de totem).

= MODULES =

En fin de partie, les modules multiplient les points rapportés par les huttes et les totems. La valeur de ces multiplicateurs dépend du nombre de modules obtenus et du territoire sur lesquels **les pions Module** sont posés.

1 module	x2
2 modules	x3
3 modules	x4
4 modules	x5

La réalisation de certaines tâches permet aux joueurs de gagner un pion Module qui sera posé sur le plateau selon les règles énoncées ci-dessous.

Vous pouvez choisir de jouer selon la règle de base ou intégrer un ou plusieurs modules facultatifs à la partie. Utilisez alors le verso de la piste de score.



UNION : Les deux premiers joueurs à créer une colonie remportent un module Union. Le pion correspondant est placé dans un des territoires occupés par la colonie.

Le multiplicateur s'applique au score des huttes.



DÉCOUVERTE : Les deux premiers joueurs à poser une hutte sur le dernier espace libre d'un territoire remportent un module Découverte. Le pion correspondant peut être placé sur n'importe quel territoire de la carte, à l'exception de celui où cette dernière hutte vient d'être posée.

Le multiplicateur s'applique au score des huttes.



HONNEUR : Le premier joueur à posséder une majorité de segments de totem dans deux territoires possédant une connexion terrestre remporte le module Honneur. Le pion correspondant doit être placé sur cette connexion.

Le multiplicateur s'applique au score des totems.



RESPECT : Le premier joueur à posséder une majorité de segments de totem dans deux territoires possédant une connexion maritime remporte le module Respect. Le pion correspondant doit être placé sur cette connexion.

Le multiplicateur s'applique au score des totems.

Exemple de calcul du score des huttes avec un module :

La tribu Tundra (rouge) détient la majorité des huttes et remporte 5 points. La tribu Côte (jaune) est seconde dans l'ordre de majorité et remporte 3 points.

Comme deux pions Module Union sont présents sur ce territoire, le score des huttes sera multiplié par 3.

La tribu rouge totalise donc 15 points (3x5) et la tribu jaune totalise 9 points (3x3).



CRÉDITS

Auteur : Michael Schacht
Illustrateur : Mateusz Mizak
Édition : ThunderGryph Games
Distribution : Blackrock Games
Direction artistique : Gonzalo Aguirre Bisi
Chef de projet : Pierpaolo Paoletti
Graphiste : Daniel Tosco
Maquettes : Erick Tosco
Version France : Matthieu Clamot
Site Web éditeur : www.thundergryph.com
Site Web distributeur : www.blackrockgames.fr

