



F Français

TACTIC

8+ 2-5 20+

Reiner Knizia

# WAPI

## Contenu du jeu

1 plateau de jeu (6 pièces), 15 totems, 72 jetons, 1 sac en tissu, 1 règle de jeu



Figure 1

## Préparation du jeu

Assemblez le plateau de jeu (Figure 1). Chaque joueur choisit trois totems d'une même couleur. S'il y a moins de 5 joueurs laissez les totems non utilisés dans la boîte. Détachez soigneusement les jetons de la planche et mettez-les dans le sac.

Les jetons symboles : ils représentent 6 différents symboles : hibou, sorcier, chacal...

Les pièces d'argent : il existe des pièces sans valeur, et des pièces de 1, 2, 3 et 5 points.

## But du jeu

Wapi est un ancien jeu de totems indien. Le but du jeu est d'acquérir la plus grande part du fameux trésor que les joueurs devront se partager.

Au fur et à mesure de l'avancement du jeu, chaque joueur s'appropriera des parts de trésor en plaçant ses totems sur le plateau de jeu, ils marqueront ainsi leur(s) part(s) acquise(s).



## Comment jouer

Le plus jeune joueur commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

A votre tour de jeu prenez un jeton dans le sac :

- Si vous obtenez un symbole, placez ce jeton sur un des symboles identiques représentés sur le plateau de jeu (Figure 2).



Figure 2

Vous devez alors décider maintenant si vous souhaitez placer un de vos totems sur le jeton que vous avez déjà positionné, afin d'acquiescer définitivement cette part de trésor (Figure 3). Si vous décidez de ne pas le faire à ce moment, vous ne pourrez pas le faire plus tard. Tous les points que vous totaliserez sur cette part de trésor vous seront attribués ou seront partagés avec un ou plusieurs joueurs si ceux-ci ont également des totems sur cette part de trésor (en fonction de la règle que vous choisirez). Les joueurs sont autorisés à placer leurs totems uniquement sur les jetons symboles qu'ils ont eux-mêmes piochés.

Réfléchissez bien, car vous n'avez que 3 totems pour tout le jeu et les totems non utilisés à la fin de la partie ne pourront être pris en compte.



Figure 3



- Si vous obtenez une pièce d'argent, placez ce jeton sur la part de trésor qui vous intéresse sur un des 5 emplacements disponibles. Si tous les emplacements de cette part de trésor sont occupés, vous disposerez vos pièces sur d'autres parts bien entendu.

Note :

- lorsqu'un jeton est posé sur le plateau de jeu, il n'est plus question de le déplacer jusqu'à la fin de la partie.
- dans la mesure du possible, vous devez toujours placer une pièce d'argent sur une part de trésor comportant au moins 1 totem.

## Fin de la partie – Les scores

La partie se termine lorsque tous les emplacements pièces d'argent sont occupés. Vous pouvez alors compter les points de chacun.

Chaque joueur ayant un totem de sa couleur sur une part de trésor reçoit le montant correspondant à la valeur de ses pièces d'argent. Si un joueur a plus d'un totem sur cette part, il reçoit la valeur de ses pièces d'argent occupant la place, multipliée par le nombre de totems.

Par exemple si un joueur a 2 totems sur une part d'une valeur de 4 points, son score sera de :

$$2 \text{ totems} \times 4 \text{ points} = 8 \text{ points (Figure 4).}$$



Figure 4

## Version avancée

Dans ce cas, le total des points de chaque part de trésor est divisé entre le nombre de joueurs qui possèdent un totem sur cette part.

Par exemple, une part de trésor vaut 9 points et 2 joueurs sont présents dessus : 1 joueur a 1 totem et l'autre joueur a 2 totems.

Le score du joueur ayant positionné 1 totem sera de :

$$9 \text{ points} / 3 \text{ totems} = 3 \text{ points.}$$

Le score du joueur ayant positionné 2 totems sera de :

$$(9 \text{ points} / 3 \text{ totems}) \times 2 \text{ totems} = 6 \text{ points.}$$

Si vous avez 2 ou 3 de vos totems respectifs sur la même part de trésor, vous procéderez également ainsi.

## Le gagnant

Celui qui obtient le plus de points remporte la partie.