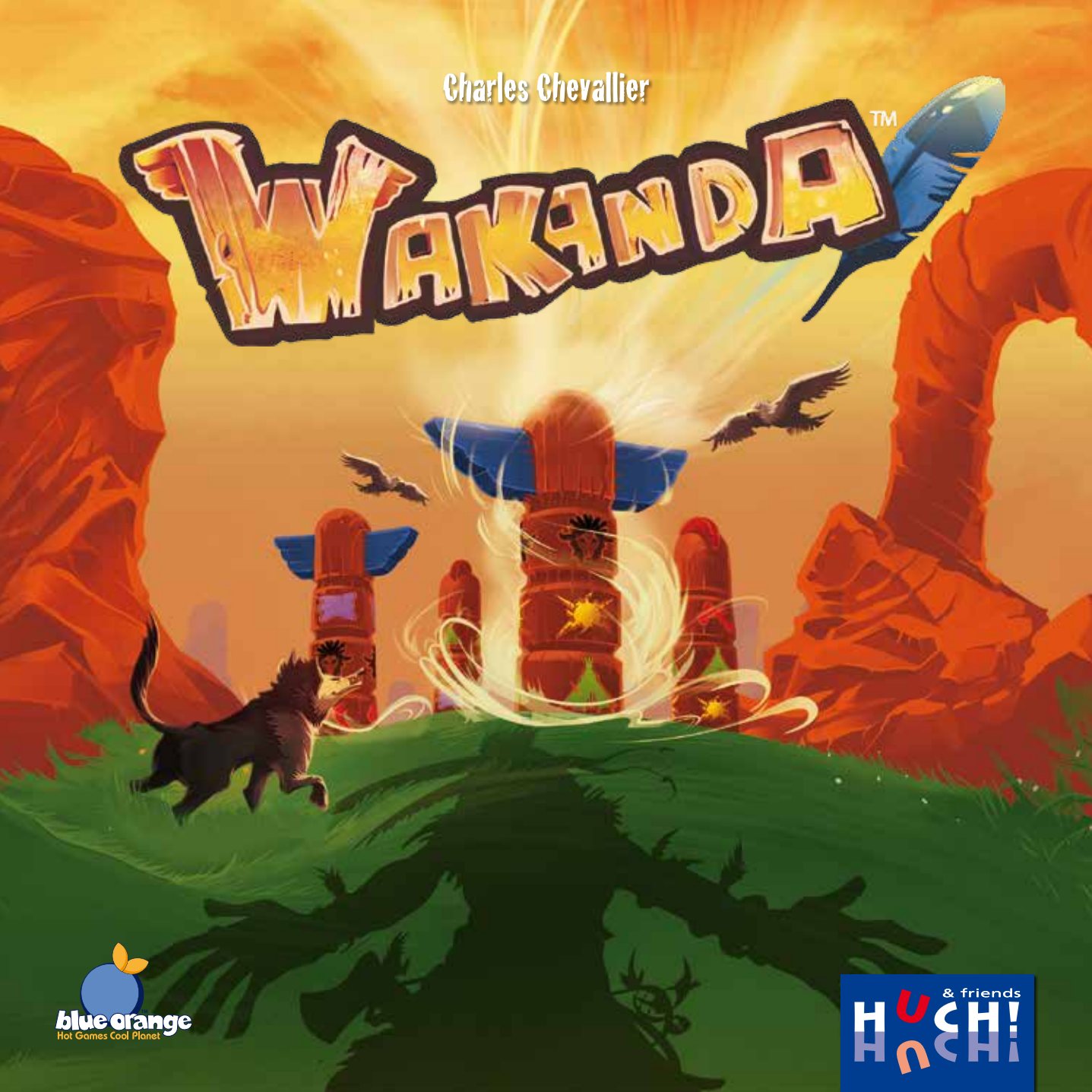


Charles Chevallier

WAKANDA™





EINLEITUNG:

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 wertvollsten Totempfähle herstellt, gewinnt den Wettbewerb ...

SPIELZIEL:

Die drei wertvollsten Totempfähle zu errichten.

VORBEREITUNG:

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

Die 8 Dorfplättchen werden gemischt; 2 davon werden zufällig ausgewählt und unbesehen in die Schachtel zurückgelegt. Die 6 verbleibenden Dorfplättchen werden nacheinander offen in einer Reihe zwischen den beiden Spielern ausgelegt. Die drei letzten Dorfplättchen 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
- 8 Dorfplättchen
- 21 Holz-Totems (1 Adler, 2 Häuptlinge, 3 Tomahawks, 4 Tierhäute, 5 Tipis, 6 Sonnen)
- 6x Kopfschmuck (je 3x Flügel und 3x Kamm)

SPIELVERLAUF:

Ein Zug läuft wie folgt ab:

1) Ziehe ein Totem aus dem Beutel und lege es vor dir ab. Im Laufe des Spiels können sich durch Fertigstellen von Totempfählen weitere Totems vor dir ansammeln.

HIWWEIS: Wenn keine Totems mehr im Beutel sind, überspringe diesen Schritt und beginne sofort mit Schritt 2.

2) Entscheide dich für eine der beiden folgenden Aktionen:

A) Ein Totem errichten:

Platziere eines deiner Totems auf einem der verfügbaren Dorfplättchen. Bereits im Bau befindliche Totempfähle kannst du vergrößern, indem du eines deiner Totems auf das obere Ende des Pfahls steckst. Auf den Dorfplättchen, die um 90 Grad gedreht sind, kannst du noch nicht bauen.

B) Einen Totempfahl fertigstellen:

Du kannst eines der im Bau befindlichen Totems für dich beanspruchen. Platziere dazu einen eigenen Kopfschmuck oben auf diesem Totempfahl.

Nachdem du einen Totempfahl fertiggestellt hast, passiert folgendes: Wenn noch gedrehte Dorfplättchen da sind, drehe das nächste in der Reihe um 90 Grad zurück. Dieses Dorfplättchen darf von nun an bebaut werden.

Danach ist der andere Spieler an der Reihe.

BEACHTEN: Du darfst nicht passen.

Ihr spielt so lange, bis alle 6 Totempfähle fertiggestellt sind (3 für jeden Spieler). Wenn einer der Spieler keinen Kopfschmuck mehr besitzt, spielt er weiter, bis er keine Totems mehr hat und der Beutel leer ist oder bis alle 6 Totempfähle fertiggestellt sind.





SPIELLENDE:

Jeder Spieler erhält nun Punkte für seine Totempfähle. Die drei Dorfplättchen, auf denen seine Pfähle stehen, geben an, wofür er Punkte erhält: Symbole oder Höhe.

Danach zieht jeder Spieler 1 Punkt für jede Sonne auf seinen Totempfählen ab (es sei denn, er besitzt das Dorfplättchen „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 Dorfplättchen zunächst verdeckt. Die Dorfplättchen werden erst umgedreht, wenn der Totempfahl in einem der drei bereits verfügbaren Dörfer fertiggestellt ist.

DORFWERTUNG IM EINZELNEN:

ADLER: Addiere 8 Punkte für den Adler, sofern er sich auf einem deiner Totempfähle befindet.

HÄUPTLING: Addiere 5 Punkte pro Häuptling auf deinen Totempfählen.

TOMAHAWK: Addiere 4 Punkte pro Tomahawk auf deinen Totempfählen.

BÄRENFELL: Addiere 3 Punkte pro Fell auf deinen Totempfählen.

TIPI: Addiere 2 Punkte pro Tipi auf deinen Totempfählen.

VIELFALT: Addiere 2 Punkte für jedes unterschiedliche Symbol auf deinen Totempfählen.

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

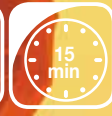
SONNE: Addiere 1 Punkt pro Sonne auf deinen Totempfählen. Bedenke, wenn du kein Totem in dem betreffenden Dorf hast, verlierst du 1 Punkt pro Sonne.

© 2015 HUCH! & friends
© 2014 Blue Orange
Autor: Charles Chevallier
Illustration: Loïc Billiau

Hersteller + Vertrieb:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5,
D-89312 Günzburg
www.hutter-trade.com

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile.

Design: Blue Orange, HUCH! & friends
Deutsche Redaktion: Simon Hopp



Contents:

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



INTRODUCTION:

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. During the game you will collect some totems.

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 or 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.



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

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.



$$8 + 4 + 4 = 16$$



© 2015 HUCHI & friends
© 2014 Blue Orange
Inventor: Charles Chevallier
Illustration: Loïc Billiau

Manufacturer:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm. Landmann-Platz 1-5,
D-89312 Günzburg
www.hutter-trade.com

Warning! Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts.

Design: Blue Orange, HUCHI & friends



- 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"



INTRODUCTION :

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.

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.

© 2015 HUCHI & friends
© 2014 Blue Orange
Auteur : Charles Chevallier
Illustration : Loïc Billiau

Manufacturer :
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm. Landmann-Platz 1-5,
D-89312 Günzburg
www.hutter-trade.com

Attention ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.

Design : Blue Orange, HUCHI & friends



INTRODUZIONE:

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.

SCOPO DEL GIOCO:

Crea i 3 totem più prestigiosi.

PREPARAZIONE:

Ogni giocatore prende i suoi 3 copricapi (Ali o Creste). Mischiate 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:

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

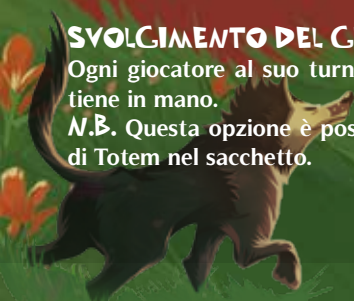
Il gioco procede fino a quando tutti i 6 Totem sono stati completati (3 per giocatore). Quando un giocatore termina i propri copricapi continua a giocare componenti di Totem fino a quando non li finisce e il sacchetto è vuoto.



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.



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



$$8 + 4 + 4 = 16$$

REGOLA AVANZATA/VARIETA':

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.

© 2015 HUCHI & friends
© 2014 Blue Orange
Autore: Charles Chevallier
Illustrazione: Loïc Billiau

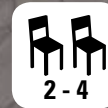
Manufacturer:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm. Landmann-Platz 1-5,
D-89312 Günzburg
www.hutter-trade.com

Attenzione! Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni per il pericolo di soffocamento che può essere causato da piccole parti.

Design: Blue Orange, HUCHI & friends



10 - 99



2 - 4



20 min

WER ZUERST KOMMT, GRÄBT ZUERST!

Zwerge in Aktion: Ausgerüstet mit Spitzhacken und Schatzkarten stürmen die Spieler bei Out of Mine! unter Tage. In ihren Stollen versuchen sie, möglichst viele Kristalle freizulegen. Aber nicht immer geht der eigene Plan auf und allzu oft muss man die Mine vorzeitig verlassen. Vertrackt, so ein Zwergenleben!





7-99



2-4



15 min

Schäfchen zählen mal anders

Aufstand bei Bauer Hugo: Rivalisierende Schafherden wetteifern um ihren Anteil am Weideland. Wer das grünste Gras auf der größten Wiese ergattern will, muss seine Schafe immer wieder geschickt aufteilen und dabei taktisch klug vorgehen. Nur die Herde, die bei Spielende die größte Fläche belegt, gewinnt.



WAKANDA™

