

 Mathieu Roussel

 Aubane Rittano

AWIM BAWÉ

Spielregel Règle du jeu



  
10+ 2(-4) 20+





„AWIMBAWÉ“

Der alte Löwe ist tot! Wer wird sein Nachfolger – der listige Panther oder der mächtige Tiger? Um den Thron zu besteigen, müssen die beiden Rivalen ihre Kräfte mit den verschiedenen Tieren der Savanne vereinen. Aber aufgepasst, die Hyänen spielen möglicherweise ein doppeltes Spiel!

SPIELZIEL

Sammelt möglichst viele Kronen, indem ihr Stiche gewinnt. Aber hütet euch davor, alle vier Hyänen zu sammeln. Gewinnt so 2 Durchgänge – und beherrscht die Wildnis!

SPIELMATERIAL

24 Tierkarten

in 4 verschiedenen Farben: Braun (Steppe), Gelb (Wüste), Grau (Gebirge) und Grün (Wald), mit Werten von 1 bis 6



Rückseite



Vorderseite

10 Tierkarten (für das 3er- und 4er-Spiel):
6 × Türkis (Eis) und 4 mehrfarbige Karten

4 Adlerkarten

mit Werten von 7 bis 10



2 Adlerkarten

Wert 11 (für das 3er- und 4er-Spiel)
Wert 12 (nur für das 4er-Spiel)

3 Rivalen-Karten: Panther, Tiger und junger Löwe (für das 3er Spiel)



4 Übersichtskarten



„Awimbawé“ ist ein Stichspiel für 2 Personen. Es sind in dieser Spielregel auch Varianten für das Spiel zu dritt und zu viert enthalten. Wir empfehlen jedoch zunächst das Spiel zu zweit, um sich mit den Grundlagen vertraut zu machen. Die Änderungen für die Varianten zu dritt und zu viert sind sowohl in der Anleitung (siehe S. 9 ff.) als auch auf den Übersichtskarten farblich hervorgehoben.

STICHSPIEL

Bitte beachtet die Erklärung der Begriffe, die in Stichspielen gebräuchlich sind (alle in dieser Spielregel grün geschriebenen Wörter). In „Awimbawé“ werden die Tierkarten-Farben durch die folgenden 5 Landschaftsarten dargestellt:



Gelb = Wüste



Grau = Gebirge



Grün = Wald



Braun = Steppe



Türkis = Eis

BEGRIFFE

Hand: Alle Karten, die ein Spieler auf der Hand hat.

Stich: Alle Karten, die von den Spielern während einer Runde gespielt werden.

Anspielen: Einen Stich durch das Ausspielen einer beliebigen Karte eröffnen.

Bedienen: Eine Karte mit der gleichen Farbe wie die angespielte Karte ausspielen.

Übertrumpfen: Einen Adler ausspielen (Muss), wenn man die angespielte Farbe nicht bedienen kann.

Ablegen: Eine Karte einer anderen Farbe als der angespielten ausspielen, wenn man keine Karte der angespielten Farbe und keinen Adler hat.

Wertungsstapel: Stapel, der aus den von einem Spieler gewonnenen Stichen gebildet und verdeckt abgelegt wird. Jeder Spieler hat seinen eigenen Wertungsstapel.

Verfügbar: Alle Karten, die ein Spieler ausspielen kann, also alle auf seiner Hand und alle offenen in seiner Auslage, die nicht mit anderen Karten belegt sind (siehe nachfolgend).



SPIELVORBEREITUNG (FÜR DAS 2ER-SPIEL)

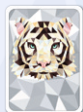
Jeder von euch nimmt sich eine Übersichtskarte und wählt eine Rivalen-Karte, die er mit der silbernen Seite nach oben vor sich ablegt.

Legt die 13 Karten für 3 und 4 Spieler (Markierung unten links auf diesen Karten beachten) zurück in die Spielschachtel.

Mischt die restlichen 28 Tier- und Adler-Karten und verteilt sie wie folgt an jeden von euch:

- **4 verdeckte Karten** vor jeden, darauf **4 offene Karten** (= Stapel)
- und **6 Karten**, die eure **Hand** bilden.

Insgesamt hat also jeder von euch 14 Karten, von denen **10 sofort verfügbar sind** (die 6 Karten auf der **Hand** und die 4 offenen Karten auf dem Tisch). Wer von euch die wenigsten Kronen auf seinen 4 offenen Karten hat, beginnt ( = + 1 Punkt  = - 1 Punkt). Bei Gleichstand beginnt der Jüngere.



Rivalen-Karte

4 Stapel:
4 verdeckte Karten (nicht verfügbar),
abgedeckt mit 4 offenen Karten (verfügbar)



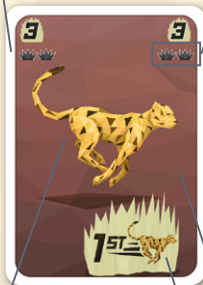
Hand:
6 verfügbare
Karten

KARTENBESCHREIBUNG

TIERKARTEN

Wert der Karte (von 1 bis 6)
Jeder Wert entspricht einer Tierart.

Anzahl der **Kronen**
👑 = + 1 Punkt (1, 2 oder 3)



Tierart: Maus, Nashorn,
Gepard, Hyäne, Schlange,
Elefant

Fähigkeit des
Tieres siehe S. 12-14

Farbe: Braun, Gelb,
Grau, Grün, Türkis

ADLER-KARTEN

Wert der Karte von 7 bis 10

Anzahl der **durch-
gestrichenen Kronen**
✂ = - 1 Punkt (0, -1 oder -2)



Tierart: Adler

Doppelte Fähigkeit
Siehe S. 14

SPIELABLAUF

In jeder Runde spielt ihr beide eine Karte aus. Der erste Spieler spielt eine beliebige seiner **verfügbaren** Karten aus und kann sofort die Fähigkeit dieses Tieres aktivieren (siehe „Die Fähigkeiten der Tiere“ S. 12-14). Dann spielt der andere Spieler eine Karte aus und kann ebenfalls deren Fähigkeit aktivieren. Dabei gilt jedoch folgende wichtige Regel:

Wenn er kann, muss der zweite Spieler **bedienen**. Er muss also eine Karte der gleichen Farbe ausspielen wie die **angespielte** Karte (**A**). Kann er dies nicht, muss er **übertrumpfen** (**B**). Kann er weder **bedienen** noch **übertrumpfen**, muss er **ablegen** (**C**).

- A: Bedient** der zweite Spieler, gewinnt der höhere Wert den **Stich**.
- B: Übertrumpft** der zweite Spieler, entscheidet die gewählte Fähigkeit des Adlers, wer den **Stich** gewinnt (siehe S. 14).
- C: Muss** der zweite Spieler **ablegen**, verliert er den **Stich**.

ENDE DER RUNDE

Sobald ihr beide eine Karte gespielt habt und der Sieger des **Stichs** feststeht, endet eine Runde. Der Sieger legt den gewonnenen **Stich** verdeckt auf seinen **Wertungsstapel**. Diese Karten darf sich später niemand mehr ansehen.

Ausnahme: Befindet sich in einem gewonnenen **Stich** eine Hyäne, wird sie **offen** neben den **Wertungsstapel** gelegt. So seht ihr immer, wer bereits wie viele Hyänen gewonnen hat (siehe dazu auch S. 13).

Dann beginnt eine neue Runde. Dreht alle verdeckt ausliegenden Karten um, die nicht mehr mit anderen Karten belegt sind; sie sind damit **verfügbar**. Der Sieger des letzten **Stichs** spielt die erste Karte aus.

ENDE DES DURCHGANGS

Ein Durchgang endet, wenn eine dieser beiden Bedingungen erfüllt ist:

- Einer von euch hat **alle 4 Hyänen** gewonnen:
Er verliert den Durchgang **sofort!**
- Ihr habt **alle Karten ausgespielt**:
Jeder zählt die Anzahl der Kronen auf den Karten seines **Wertungsstapels** (minus der durchgestrichenen Kronen auf Adler-Karten).
Der Spieler mit mehr Kronen gewinnt den Durchgang.
(Hinweis: Die Summe aller Kronen ergibt 45.)

Der Gewinner des Durchgangs dreht seine Rivalen-Karte auf die goldene Seite. Wenn seine Rivalen-Karte bereits auf der goldenen Seite liegt, gewinnt er das Spiel.

Hat noch niemand gewonnen, entscheidet der Verlierer des Durchgangs, wer im nächsten Durchgang den ersten **Stich** eröffnet.

SPIELLENDE

Wer zuerst 2 Durchgänge für sich entscheidet, gewinnt.

DAS SPIEL MIT 3 ODER 4 SPIELERN

Spielt ihr zu dritt oder zu viert, nehmt ihr die entsprechend markierten Karten hinzu. Zu dritt spielt jeder für sich, zu viert bildet ihr zwei 2er-Teams.



Die **6 türkisfarbenen Karten** sind eine zusätzliche Farbe. Für die **4 mehrfarbigen Karten** mit ihren Werten 2⁻, 3⁻, 5⁻ und 6⁻ gilt: **Eine mehrfarbige Karte ist stets niedriger als die einfarbigen Karten desselben Wertes**. Wie auch im 2er-Spiel muss **bedient** werden, dazu kann entweder eine farbgleiche Karte gespielt werden oder eine mehrfarbige Karte, selbst wenn auch eine gleichfarbige Karte **verfügbar** ist.

Wird eine mehrfarbige Karte **angespielt**, bestimmt der Spieler in dem Moment auch ihre Farbe (Braun, Gelb, Grau, Grün oder Türkis), die nun alle **bedienen** müssen.

DAS 3ER-SPIEL

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler erhält eine Rivalen-Karte (silberne Seite nach oben) und eine Übersichtskarte. Legt den Adler mit Wert 12 zurück in die Schachtel. Mischt die restlichen 39 Karten und verteilt sie wie im 2er-Spiel, mit dem einzigen Unterschied, dass hier jeder nur 5 Karten auf die **Hand** bekommt. Zu Beginn habt ihr also je 9 **verfügbare** Karten (und 4 verdeckte).



Spielvorbereitung für 3 Spieler

SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft genau wie das 2er-Spiel. Jeder Spieler hat seinen eigenen **Wertungsstapel**. Wer am Ende die meisten Kronen gesammelt hat, gewinnt den Durchgang. Bei Gleichstand entscheidet der höhere Adler. (Hinweis: Die Summe aller Kronen ergibt 61.)

Achtung: Sobald ein Spieler 4 (der insgesamt 5) Hyänen in seinem **Wertungsstapel** hat, scheidet er umgehend aus dem laufenden Durchgang aus. Er legt **alle** seine restlichen Karten verdeckt zur Seite. Die beiden anderen Spieler spielen nun zu zweit den Durchgang zu Ende.

SPIELENDE

Wer zuerst 2 Durchgänge für sich entscheidet, gewinnt.

DAS 4ER-SPIEL

SPIELVORBEREITUNG

Bildet zwei 2er-Teams, die Teammitglieder sitzen sich über Kreuz gegenüber. Jedes Team erhält eine gemeinsame Rivalen-Karte (silberne Seite nach oben) und jeder Spieler eine Übersichtskarte. Mischt alle 40 Karten und verteilt sie wie im 2er-Spiel, mit dem Unterschied, dass hier jeder Spieler nur 3 Stapel (à 2 Karten) vor sich liegen hat und nur 4 Karten auf die **Hand** bekommt. Zu Beginn habt ihr also je 7 **verfügbare** Karten (und 3 verdeckte).



Spielvorbereitung für 4 Spieler

SPIELABLAUF

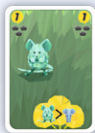
Das Spiel verläuft genau wie das 2er-Spiel. Die Fähigkeiten seiner Tiere darf man gegen ein gegnerisches wie auch sein eigenes Teammitglied einsetzen. Jedes Team hat einen **gemeinsamen Wertungsstapel**. Das Team, das am Ende die meisten Kronen gesammelt hat, gewinnt den Durchgang. (Hinweis: Die Summe aller Kronen ergibt 59.)

Achtung: Sobald ein Team 4 (der insgesamt 5) Hyänen in seinem **Wertungsstapel** hat, verliert es den Durchgang.

SPIELENDE

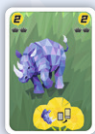
Das Team, das zuerst 2 Durchgänge für sich entscheidet, gewinnt.

DIE FÄHIGKEITEN DER TIERE



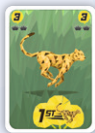
Mäuse erschrecken die Elefanten.

Fähigkeit: Werden beide Karten während eines **Stichs** ausgespielt, schlägt die Maus den gleichfarbigen Elefanten. Im 3er- und 4er-Spiel gewinnt die Maus auch dann den Stich, wenn außer Maus und Elefant noch weitere Tierkarten derselben Farbe ausgespielt wurden.



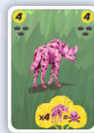
Nashörner vertreiben Gegner.

Fähigkeit: Nimm eine Karte, die zuoberst auf einem gegnerischen Stapel liegt, und schiebe sie zuunterst unter einen anderen seiner Stapel. Ist die verschobene Karte offen, bleibt sie offen, ist sie verdeckt, bleibt sie verdeckt. Gibt es nur noch einen gegnerischen Stapel, verfällt die Fähigkeit des Nashorns. Im 3er- und 4er-Spiel darf ein Spieler in einer Runde auch mehrmals Ziel von Nashörnern werden. Ein Nashorn darf auch eine Karte des eigenen Teammitglieds verschieben.



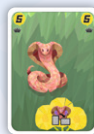
Geparden sind schneller als alle anderen.

Fähigkeit: Entscheide, wer den nächsten **Stich** dieses Durchgangs eröffnet. Werden zwei Geparden gespielt, entscheidet der zweite. Dabei spielt es keine Rolle, ob ein Gepard die **angespielte** Farbe zeigt oder nicht. Im 3er- und 4er-Spiel entscheidet auch der zuletzt gespielte Gepard.



Hyänen können im Rudel gefährlich werden.

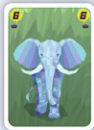
Fähigkeit: Die Hyänen sind viele Kronen wert, aber sie sind auch riskant. Du verlierst einen Durchgang umgehend, wenn du deine 4. Hyäne gewinnst! Im 3er- und 4er-Spiel verliert man ebenfalls, wenn man die 4. Hyäne (von 5) gewinnt. Im 4er-Spiel werden alle Hyänen für jedes Team zusammengezählt.



Schlangen lassen andere Tiere erstarren.

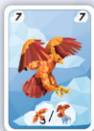
Fähigkeit: Wähle eine der **verfügbaren** Karten deines Gegners und blockiere sie für dessen nächste Aktion (drehe sie waagrecht = die Karte ist blockiert). Blockierst du eine Karte aus der **Hand** deines Gegners, ziehe eine zufällige Karte und lege sie verdeckt auf den Tisch. Wurde die Schlangenkarte als erste Karte des **Stichs** gespielt, gilt die Blockade für dieselbe Runde. Wurde die Schlange als zweite Karte ausgespielt, gilt sie erst für die nächste Runde. Sobald dein Gegner eine andere Karte ausgespielt hat, werden alle seine blockierten Karten wieder zurückgedreht (bzw. zurück auf die Hand genommen). Die letzte **verfügbare** Karte eines Spielers darf nie blockiert werden.

Im 3er- und 4er-Spiel darf ein Spieler in einer Runde auch mehrmals Ziel von Schlangen werden. Eine Schlange darf auch eine Karte des eigenen Teammitglieds blockieren.



Elefanten sind die stärksten Landtiere.

Fähigkeit: Keine. Der Elefant hat aber eine Schwäche gegenüber der gleichfarbigen Maus und wird von dieser geschlagen (s. auch "Mäuse", S. 12). **Der mehrfarbige Elefant kann von keiner Maus geschlagen werden.**



Adler sind besonders gefährlich.

Die Adler sind **Sonderkarten** und haben sogar zwei Fähigkeiten. Hast du die angespielte Farbe nicht, **musst** du einen **verfügbaren** Adler spielen, falls du einen hast. Du kannst einen Adler auf zwei Arten ausspielen:

FLIEHEN



In diesem Fall gewinnt dein Gegner den **Stich**. Der Adler kommt auf deinen **Wertungsstapel**.

Eröffnungst du einen **Stich** mit einem Adler, musst du kämpfen, du darfst nicht fliehen. Dein Gegner muss mit einem Adler **bedienen** (sofern er kann) und muss ebenfalls kämpfen. Der Adler mit dem höheren Wert gewinnt den **Stich**. **Auch im 3er- und 4er-Spiel musst du nur kämpfen, wenn der Stich mit einem Adler eröffnet wurde.**



-1 Punkt

Die Adler sind mächtig, aber sie zeigen teilweise auch durchgestrichene Kronen, die am Ende des Durchgangs Minuspunkte zählen.

KÄMPFEN



In diesem Fall gewinnst du den **Stich** und beide Karten kommen auf deinen **Wertungsstapel**.

BEISPIELE

Bernd hat die Hyäne (grau) **angespielt**.



Anne hat keine graue Karte, aber sie hat einen Adler. Sie muss ihn ausspielen. Dann kann sie entscheiden, welche Fähigkeit sie aktiviert: **Fliehen oder Kämpfen.**

FLIEHEN



Anne entscheidet sich fürs Fliehen: Sie gewinnt den **Stich** nicht, der Adler kommt aber trotzdem auf ihren **Wertungsstapel**. Bernd gewinnt die Hyäne und legt sie offen neben seinen **Wertungsstapel**.



KÄMPFEN



Anne entscheidet sich fürs Kämpfen: Sie **übertrumpft** Bernds Karte und gewinnt den **Stich**. Beide Karten kommen auf ihren **Wertungsstapel** (die Hyäne offen daneben).



NASHORN



Anne hat ein Nashorn **angespielt**: Sie schiebt Bernds Adler vom rechten Stapel unter den linken Stapel. Bernd muss eine **verfügbare** Karte ausspielen. Er darf die Karte, die nun in seinem rechten Stapel nicht mehr belegt ist, bis zu Beginn der nächsten Runde noch nicht aufdecken.



SCHLANGE



Anne hat eine Schlange (gelb) **angespielt**: Sie blockiert die gegnerische Hyäne (gelb), indem sie sie waagrecht dreht. Bernd kann diese Karte also während seines Zuges nicht spielen. Stattdessen spielt er den Gepard (braun) und entscheidet, in der nächsten Runde **anzuspielen**. Da er nun eine Karte gespielt hat, ist seine gelbe Hyäne nicht mehr blockiert und er dreht sie wieder zurück. Anne gewinnt den **Stich**.



« AWIMBAWÉ »

Le vieux lion est mort ! Qui de la panthère rusée ou du puissant tigre lui succédera ? Pour monter sur le trône, les deux rivaux devront allier leurs forces à celles des différents animaux de la savane. Mais attention, les hyènes jouent double jeu...

BUT DU JEU

Totalisez le plus de couronnes en remportant des plis. Mais gardez-vous bien de récupérer les 4 hyènes. Celui d'entre vous qui remportera 2 manches deviendra le roi des étendues sauvages !

CONTENU

24 cartes Animal

4 couleurs différentes : marron (steppe), jaune (désert), gris (montagne) et vert (forêt), chacune d'une valeur de 1 à 6



verso



recto

10 cartes Animal (pour les parties à 3 ou 4 joueurs): 6x turquoise (glace) et 4 cartes multicolores

4 cartes Aigle

constituant une 6^e couleur : bleu (ciel), de valeurs 7 à 10



2 cartes Aigle : valeur 11 (pour les parties à 3 ou 4 joueurs)
valeur 12 (uniquement pour les parties à 4 joueurs)

3 cartes Rival :
la panthère, le tigre et
le lionceau (pour les
parties à 3 joueurs)



4 aides de jeu



« **Awimbawé** » est un jeu de plis pour 2 à 4 joueurs. Nous vous conseillons de découvrir le jeu à 2 afin de vous familiariser avec les règles de base. **Les modifications à apporter pour des parties à 3 ou 4 joueurs sont imprimées en couleur.**

JEU DE P LIS

Le vocabulaire usuel des jeux de plis (tous les mots écrits en **vert** dans la notice) est expliqué ci-dessous. À « Awimbawé », les couleurs de cartes sont représentées par les 5 paysages suivants :



jaune = désert



gris = montagne



vert = forêt



marron = steppe



turquoise = glace

LEXIQUE

- Main :** Toutes les cartes que le joueur possède en main.
- Pli :** Toutes les cartes jouées par les joueurs lors d'un tour.
- Entamer :** Commencer un pli en jouant une carte de son choix.
- Fournir :** Jouer une carte de la même couleur que la première du pli.
- Couper :** Jouer un Aigle (obligatoire) lorsque l'on ne peut pas fournir.
- Défausser :** Jouer une carte d'une autre couleur que la première carte du pli si on ne peut ni fournir, ni couper.
- Pile de points :** Pile, face cachée, formée par l'ensemble des plis remportés par le joueur. Chaque joueur possède sa propre pile de points.
- Disponible :** Toutes les cartes jouables par le joueur, c'est-à-dire toutes celles de sa main et celles de sa zone de jeu visibles et non recouvertes par d'autres cartes (voir p. 20).

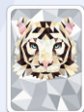
MISE EN PLACE (À 2 JOUEURS)

Prenez chacun une aide de jeu et choisissez une carte Rival que vous placer, face argentée visible, devant vous.

Remettez les 13 cartes destinées aux parties à 3 et 4 joueurs dans la boîte (symbole dans le coin inférieur gauche de la carte). Mélangez les 28 cartes Animal et Aigle restantes et distribuez-les à chaque joueur, de la manière suivante :

- 4 cartes face cachée devant chaque joueur, recouvertes par 4 cartes face visible (= piles)
- et 6 cartes qui constituent leur main.

Chacun de vous dispose donc de 14 cartes, dont **10 disponibles immédiatement** (les 6 cartes en main + les 4 cartes visibles sur la table). Celui qui totalise le moins de couronnes sur ses 4 cartes visibles débute la partie (= + 1 point = - 1 point). En cas d'égalité, le plus jeune d'entre vous commence.



Carte Rival



4 piles:
4 cartes face cachée (non disponibles),
recouvertes par 4 cartes face visible
(disponibles)



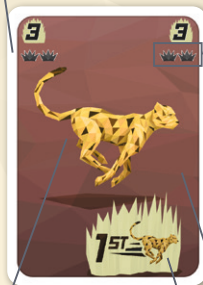
Main:
6 cartes
disponibles

DESCRIPTION DES CARTES

CARTES ANIMAL

Valeur de la carte (de 1 à 6) Un même animal a toujours la même valeur.

Nombre de couronnes
 = + 1 point (1, 2 ou 3)



Type d'animal : Souris,
Rhinocéros, Guépard,
Hyène, Serpent, Éléphant

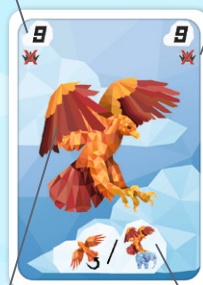
Capacité de l'animal
(voir pp. 27-29).

Couleur : marron,
jaune, gris, vert et
turquoise

CARTES AIGLE

Valeur de la carte (7 à 10)

Nombre de
couronnes barrées
 = - 1 point (0, -1 ou -2)



Type d'animal : Aigle

Double capacité
(voir p. 29).

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

À chaque tour, chacun de vous joue une carte. Le premier joueur joue une de ses cartes **disponibles** au choix et peut immédiatement utiliser la capacité de cet animal (voir « Capacité des animaux », p. 27-29). Puis c'est à son adversaire de jouer une carte et d'activer également sa capacité. Cependant, le second joueur doit respecter des règles importantes : s'il le peut, il **doit fournir** ; il doit donc jouer une carte de la même couleur que la carte qui a **entamé** le pli (A). S'il ne peut pas, il doit **couper** (B). S'il ne peut ni **fournir**, ni **couper**, il doit **défausser** (C).

A : Si le second joueur a **fourni**, celui qui a joué la carte de plus forte valeur remporte le **pli**.

B : Si le second joueur **coupe**, la capacité de la carte Aigle utilisée détermine qui remporte le **pli**.

C : Si le second joueur est obligé de **défausser**, il perd le **pli**.

FIN D'UN TOUR

Dès que vous avez tous les deux joué une carte, le joueur qui remporte le **pli** le pose, **face cachée**, sur sa **pile de points** devant lui. Plus personne n'a le droit de consulter ces cartes.

Exception : Si le **pli** comprend une Hyène, le joueur la place à côté de sa **pile de points**, **face visible**. Vous savez ainsi à tout moment combien de Hyènes a remporté chaque joueur (voir également « Fin de la partie »).

Puis, un nouveau tour commence. Retournez toutes les cartes face cachée qui ne sont plus recouvertes par d'autres cartes : elle deviennent alors **disponibles** pour le prochain **pli**. Le joueur qui a remporté le dernier **pli entame** le **pli** suivant.

FIN DE LA MANCHE

La manche prend fin lorsque l'une de ces deux situations intervient :

- L'un de vous a récupéré **les 4 Hyènes** : il perd alors **immédiatement** la manche !
- Vous avez **joué toutes vos cartes** : Chacun compte alors le nombre de couronnes sur les cartes de sa **pile de points** (moins celles barrées sur les cartes Aigle). Celui qui totalise le plus de couronnes remporte la manche. (Remarque : Le total de toutes les couronnes, moins celles barrées, est de 45.)

Le vainqueur de la manche retourne sa carte Rival sur la face dorée. Si elle s'y trouvait déjà, le joueur remporte la partie.

Si aucun de vous n'a encore gagné, le perdant de la manche précédente décide qui **entamera** le premier **pli** de la manche suivante.

FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur à remporter 2 manches gagne la partie.

PARTIES À 3 OU 4 JOUEURS

Si vous jouez à 3 ou 4, utilisez les cartes portant le symbole correspondant.

À 3 joueurs, chacun joue pour soi. À 4 joueurs, formez deux équipes de 2.



Les **6 cartes turquoise** constituent une famille supplémentaire.

Les règles concernant les **4 cartes multicolores**, de valeurs 2⁻, 3⁻, 5⁻ et 6⁻, sont les suivantes : une carte multicolore est toujours plus faible que la carte unicolore de **même** valeur.

Comme dans une partie à 2, un joueur est toujours obligé de **fournir**, mais peut soit jouer une carte de même couleur, soit une carte multicolore, même s'il **dispose** d'une carte unicolore.

Si un joueur **entame** avec une **carte multicolore**, il doit décider de sa couleur au moment de la jouer (marron, jaune, gris, vert ou turquoise) ; tous les autres doivent alors **fournir**.

PARTIES À 3 JOUEURS

MISE EN PLACE

Chaque joueur reçoit une carte Rival (face argentée visible) et une aide de jeu. Remettez la carte Aigle de valeur 12 dans la boîte. Mélangez les 39 cartes restantes et distribuez-les comme dans une partie à 2 joueurs, à une exception : chacun ne reçoit que 5 cartes en **main**. Vous n'avez donc que 9 cartes **disponibles** en début de partie (et 4 cachées).



Mise en place pour 3 joueurs

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le déroulement de la partie est le même qu'à 2 joueurs. Chacun possède sa propre **pile de points**. Celui qui totalise le plus de couronnes à la fin remporte la manche. En cas d'égalité, le vainqueur est celui qui possède la **plus forte carte Aigle**. (Remarque : Le total de toutes les couronnes, moins celles barrées, est de 61.)

Attention : Dès qu'un joueur a récupéré 4 (des 5) **Hyènes** dans sa **pile de points**, il est **immédiatement** éliminé de cette manche. Il met alors de côté **toutes** ses cartes restantes, face cachée. Les deux autres joueurs continuent de se disputer la victoire de la manche.

FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur à remporter 2 manches gagne la partie.

PARTIES À 4 JOUEURS

MISE EN PLACE

Formez deux équipes de 2. Les deux partenaires s'installent l'un en face de l'autre. Chaque équipe possède une carte Rival commune (face argentée visible) et chaque joueur une aide de jeu. Mélangez les 40 cartes et distribuez-les comme dans une partie à 2 joueurs, à une exception : chacun ne dispose que de 3 piles (de 2 cartes) devant lui et de 4 cartes en **main**. Vous n'avez donc que 7 cartes **disponibles** en début de partie (et 3 cachées).



Mise en place pour 4 joueurs

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le déroulement de la partie est le même qu'à 2 joueurs. Il est possible d'utiliser les capacités de ses animaux contre l'équipe adverse, mais également contre son partenaire. Chaque équipe possède une **pile de points commune**. L'équipe qui totalise le plus de couronnes à la fin remporte la manche. (Remarque : Le total de toutes les couronnes, moins celles barrées, est de 59.)

Attention : Dès qu'une équipe a récupéré 4 (des 5) **Hyènes** dans sa **pile de points**, elle perd la manche.

FIN DE LA PARTIE

La première équipe à remporter 2 manches gagne la partie.

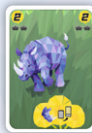
CAPACITÉS DES ANIMAUX



La **Souris** effraie l'Éléphant.

Capacité : Dans un même **pli**, la Souris est plus forte qu'un Éléphant de même couleur.

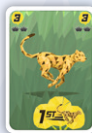
À 3 ou 4 joueurs, la Souris remporte le **pli** même si d'autres animaux de la même couleur ont été joués à part l'Éléphant.



Le **Rhinocéros** chasse son adversaire.

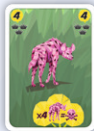
Capacité : Le joueur qui l'a joué, prend la carte supérieure d'une pile adverse et la glisse sous une **autre** pile de ce joueur, sans la retourner. Si l'adversaire n'a plus qu'une pile, la capacité du Rhinocéros est sans effet.

À 3 ou 4 joueurs, un même joueur peut être la cible de plusieurs Rhinocéros. Un Rhinocéros peut également déplacer une carte de son partenaire.



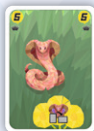
Le **Guépard** est plus rapide que tout le monde.

Capacité : Le joueur qui l'a joué décide qui **entamera** le **pli** suivant. Si les deux joueurs jouent un Guépard, celui qui a joué la seconde carte aura le droit de décider, peu importe que le Guépard soit de la couleur **d'entame** ou non. À 3 ou 4 joueurs, le dernier Guépard joué décidera qui **entamera** le prochain **pli**.



La **Hyène** peut devenir dangereuses en meute.

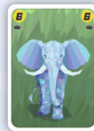
Capacité : La Hyène rapporte beaucoup de couronnes, mais présente des risques. Vous perdez immédiatement la manche si vous récupérez les 4 Hyènes ! À 3 ou 4 joueurs, c'est également la 4^e Hyène (sur 5) qui est décisive. À 4 joueurs, toutes les Hyènes de chaque équipe comptent.



Le **Serpent** hypnotise les autres animaux.

Capacité : Le joueur qui l'a joué choisit une des cartes **disponibles** de son adversaire et la bloque pour l'action **suivante** (il l'incline horizontalement = la carte est bloquée). S'il décide de bloquer une carte de sa **main**, il en tire une au hasard et la pose face cachée sur la table. Si un joueur **entame** le **pli** par un Serpent, le blocage s'applique pour ce tour. Si le Serpent est joué en second, le blocage sera valable au tour suivant. Dès que l'adversaire a joué une autre carte, il peut redresser toutes ses cartes bloquées (ou les reprendre en main, le cas échéant) Vous ne pouvez jamais bloquer la dernière carte **disponible** d'un joueur.

À 3 ou 4 joueurs, un même joueur peut être la cible de plusieurs Serpents. Un Serpent peut également bloquer une carte de son partenaire.



L'**Éléphant** est le plus fort des animaux terrestres.

Capacité : Aucune. L'Éléphant a cependant un point faible : la Souris de même couleur ! L'**Éléphant multicolore** ne peut être vaincu par **aucune** Souris.



L'**Aigle** est particulièrement redoutable.

L'aigle est une **carte spéciale** et possède 2 capacités. Si vous ne pouvez pas **fournir**, vous **êtes obligés** de jouer un Aigle **disponible** si vous en avez un. Vous pouvez utiliser une des deux capacités suivantes :

VOTRE AIGLE FUIT 

Dans ce cas, votre adversaire remporte le **pli**. Vous récupérez l'Aigle dans votre **pile de points**.

VOTRE AIGLE COMBAT 

Dans ce cas, vous remportez le **pli** et récupérez ainsi les deux cartes dans votre **pile de points**.

Si vous **entamez** le **pli** avec un Aigle, vous devez combattre ; vous n'avez pas le droit de fuir. Votre adversaire doit alors **fournir** un Aigle (s'il le peut) et doit également combattre. L'Aigle de plus forte valeur remporte le **pli**. À 3 ou 4 joueurs également, vous n'êtes obligé de combattre que si le **pli** a été **entamé** par un aigle.



- 1 point

Les Aigles sont puissants mais affichent parfois des couronnes barrées qui font perdre des points en fin de manche.

EXEMPLES

Guillaume **entame** avec la Hyène (grise).



Anne ne possède aucune carte grise mais dispose d'une carte Aigle. Elle doit la jouer. Elle peut alors décider quelle capacité elle active : **fuir ou combattre**.

FUIR



Anne choisit de fuir : Elle ne remporte pas le **pli**, mais récupère quand même sa carte Aigle sur sa **pile de points**. Guillaume gagne sa Hyène et la pose, face visible, à côté de sa **pile de points**.



COMBATTRE



Anne décide de combattre : Elle **coupe** la carte de Guillaume et remporte le **pli**. Elle récupère les deux cartes sur sa **pile de points** (la Hyène est posée à côté, face visible).



RHINOCÉROS



Anne **entame** avec une carte Rhinocéros : Elle déplace l'Aigle de Guillaume de la pile de droite sous la pile de gauche. Guillaume doit jouer une carte **disponible**. Il ne peut pas encore révéler la carte de sa pile de droite qui n'est désormais plus recouverte. Elle ne sera retournée qu'à la fin du tour.



SERPENT

Anne **entame** avec une carte Serpent (jaune) : Elle bloque la Hyène adverse (jaune) en inclinant la carte horizontalement. Guillaume ne peut pas utiliser cette carte durant son tour. À la place, il décide de jouer le Guépard (marron) pour pouvoir **entamer** le prochain tour. Maintenant qu'il a joué une autre carte, sa Hyène n'est plus bloquée et il peut redresser la carte. Anne remporte le **pli**.





Aus Gründen der besseren
Lesbarkeit wird in dieser
Anleitung die Sprachform des
generischen Maskulinums
verwendet, die geschlechts-
neutral gemeint ist.

Autor: Mathieu Roussel
Illustration: Aubane Rittano

Game Factory Version: © 2023
Redaktion: Frank Weiß, Lorenz Vollenweider
Grafik: Deborah Triggiano
Deutsche Übersetzung: Stefan Brück



Explor8, 2 rue de la Boétie,
59800 Lille, France,
www.explor8.com,
All rights reserved. © 2021

Le générique masculin,
employé afin d'assurer une
meilleure lisibilité de ces
règles, intègre tous les genres.

Auteur: Mathieu Roussel
Illustratrice: Aubane Rittano

Game Factory Version: © 2023
Rédaction: Frank Weiß, Lorenz Vollenweider
Graphisme: Deborah Triggiano
Traduction française: Eric Bouret

Exclusive Distribution:
Carletto Deutschland GmbH
Kressengartenstraße 2
D-90402 Nürnberg
www.carletto.de
www.gamefactory-games.com

