

AWIMBAWE



MATHIEU
ROUSSEL



RÈGLES FRANÇAISES
P2



AUBANE
RITTANO



ENGLISH RULES
P13



Le lion est mort... qui, de la panthère noire ou du tigre blanc va lui succéder ?
Pour gagner la couronne, ces 2 prétendants vont devoir s'appuyer sur les talents
des animaux de la savane tout en évitant d'être débordés par les hyènes.

OBJECTIF

Accumulez le plus de couronnes en remportant des plis, tout en évitant de récupérer les 4 cartes Hyène.
Gagnez 2 manches et devenez le nouveau roi ou reine de la savane.

MATÉRIEL

24 cartes Animaux terrestres

Numérotées de 1 à 6. Chaque animal est
présent sur 4 couleurs différentes de terrains
(prairie, désert, montagne et terre).



Recto broussailles



Verso animaux

4 cartes Aigle

Numérotées de 7 à 10.
L'Aigle est présent sur
un cinquième « terrain »
spécial, le ciel.



2 cartes Héritier

Le tigre blanc et
la panthère noire.
Chacune recto/verso



2 Aides de jeu



TYPE DE JEU

AWIMBAWE est un **jeu de plis**. Voici un lexique qui reprend les termes utilisés dans le cadre des jeux de plis.

Les mots apparaissant en **marron** dans la règle sont expliqués dans ce lexique.

Dans Awimbawe, les couleurs sont représentées par les 5 types de terrains suivants:

Désert = jaune



Montagne = gris



Ciel = bleu



Prairie = vert



Terre = marron



LEXIQUE DES JEUX DE PLIS

Atout: couleur qui l'emporte sur les 4 autres couleurs.

Couper: jouer un atout lorsque le joueur n'a pas la couleur demandée.

Défausser: fournir une carte d'une autre couleur que celle demandée lorsque le joueur ne possède ni de cartes de la couleur demandée, ni d'atouts.

Entamer: commencer un pli en mettant une carte de son choix.

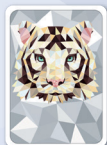
Main: ensemble de cartes distribuées au joueur et qu'il a en main.

Pile de plis: pile formée par les plis remportés par un joueur et placés face cachée.
Chaque joueur a sa propre pile de plis.

Pli: ensemble des cartes jouées par les joueurs pendant un tour.

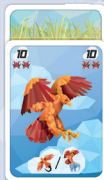
Suivre: jouer une carte de la même couleur que la première carte du pli jouée.

MISE EN PLACE



Carte Héritier
(représente
le joueur)

4 cartes disponibles face visible
disposées sur 4 cartes face cachée



Main:
6 cartes
disponibles

Chaque joueur choisit **une carte Héritier** et la place **face argentée** devant lui.

Mélangez les 28 cartes et distribuez à chaque joueur :

- **4 cartes face cachée** devant chaque joueur, puis recouvrez-les avec **4 cartes face visible**.
- Distribuez ensuite **6 cartes** qui composeront sa **main de cartes**.

Chaque joueur dispose donc de 14 cartes dont **10 cartes disponibles** immédiatement (les 6 de sa **main** et les 4 face visible au-dessus de chaque pile).

Le joueur avec le moins de couronnes visibles sur les 4 cartes posées devant lui commence la partie (les couronnes barrées comptent comme des points négatifs). En cas d'égalité, c'est le joueur le plus jeune qui commence.



= + 1 point



= - 1 point

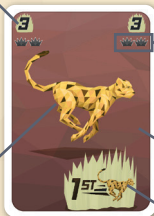
DÉTAIL DES CARTES

ANIMAUX TERRESTRES

Valeur de la carte (de 1 à 6)

Chaque animal a toujours la même valeur quelle que soit la couleur de terrain.

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



Type d'animal: souris, rhinocéros, guépard, hyène, serpent, éléphant.

Pouvoir de l'animal (cf p.8-9)

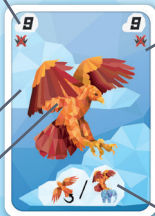
Terrain de base: prairie, désert, terre et montagne

Terrain spécial: ciel

AIGLE

Valeur de la carte (de 7 à 10)

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



Type d'animal: Aigle

Double pouvoir (cf p.10)

DÉROULEMENT D'UN TOUR

À chaque tour, les joueurs jouent une carte et peuvent exécuter immédiatement le pouvoir de la carte posée.

Le premier joueur joue **une de ses cartes disponibles** et peut exécuter immédiatement le pouvoir de l'animal (cf les pouvoirs p. 8-9-10). Ensuite, le second joueur joue une carte et peut exécuter également son pouvoir. Il doit cependant respecter certaines règles.

Le second joueur **DOIT suivre**, s'il le peut. Il doit poser une carte de **même couleur de terrain** que la carte demandée et de la **valeur de son choix**.

— A —

Si le second joueur a **suivi**, le joueur qui a mis la carte de la plus haute valeur remporte le **pli**.

— B —

Si le second joueur **ne peut pas suivre** (il n'a pas la couleur demandée), il **DOIT** jouer l'une des quatre cartes Aigle. (cf page 10)

— C —

Si le second joueur **n'a ni suivi, ni joué une carte Aigle**, il **DOIT défausser une de ses cartes**. Il perd automatiquement le **pli** même si la carte qu'il joue a une plus forte valeur.

FIN DE TOUR

Les **plis** ramassés sont placés en pile face cachée et forment la **pile de plis**. Chaque joueur a sa propre **pile de plis**. Seul le dernier **pli** peut être consulté.

Si le joueur récupère une carte Hyène, il la laisse face visible une fois le **pli** ramassé. Le nombre de cartes Hyène remportées est connu des joueurs.

Si certaines **cartes**, qui étaient face cachée se trouvent **libérées** (c'est à dire qu'il n'y a plus de cartes au-dessus), **elles sont retournées** face visible **une fois le pli ramassé**, jamais en cours de **pli**. Enfin, un nouveau tour de jeu commence. Le joueur qui a remporté le **pli** précédent (ou celui désigné suite au pouvoir du guépard (cf pouvoirs p.8)) **entame** le nouveau tour.

FIN DE MANCHE

La manche prend fin si **l'une de ces deux** conditions est remplie:

Un joueur ramasse les 4 cartes Hyène.

Il perd immédiatement la manche.



Les joueurs ont joué toutes leurs cartes, et aucun joueur n'a ramassé les 4 cartes Hyène. Chaque joueur **compte** alors **le nombre de couronnes** qu'il a dans sa **pile de plis**. Celui qui a le plus de couronnes remporte la manche.



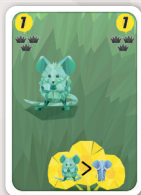
Le vainqueur retourne sa carte Héritier face dorée. Si sa carte Héritier est déjà sur sa face dorée, il remporte la partie.

Sinon, le perdant décide qui jouera en premier lors de la manche suivante.

FIN DE PARTIE

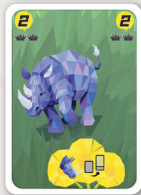
Le vainqueur est le premier joueur à remporter deux manches. Il devient roi ou reine de la savane !

DÉTAIL DES POUVOIRS



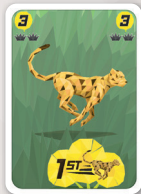
La souris fait peur à l'éléphant.

Pouvoir: la carte Souris devient plus forte que la carte Eléphant **de sa couleur** (même terrain) si les 2 cartes sont présentes dans le **pli**. Le joueur qui a joué la carte Souris remporte le **pli**.



Le rhinocéros rentre dans le lard.

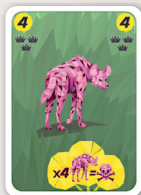
Pouvoir: Déplacez une carte (en conservant son statut « visible ou non ») du dessus d'une pile du joueur adverse sous n'importe quelle pile de ce joueur, quel que soit le nombre de cartes de cette pile.



Le guépard donne le départ.

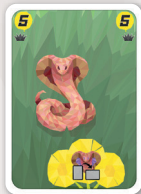
Pouvoir: Décidez qui **entamera** le prochain **pli**. Si 2 cartes Guépard sont jouées dans le même **pli**, c'est le second qui a la décision finale.

DÉTAIL DES POUVOIRS



L'excès de hyènes peut nuire !

Pouvoir: Les hyènes ramènent beaucoup de couronnes mais elles présentent des risques. Si, au cours de la manche, vous ramassez les 4 cartes Hyène, vous perdez immédiatement la manche !

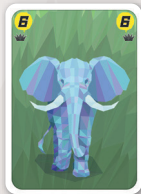


Le serpent hypnotise un autre animal.

Pouvoir: Choisissez une carte disponible (cf p.4) adverse et paralysez-la (inclinez-la, cette carte est bloquée) pour le prochain coup de l'adversaire. Cette carte n'est plus paralysée dès qu'il a joué une autre carte.

Si le joueur décide de paralyser une carte de la main de l'adversaire, il en désigne une sans la voir.

La dernière carte disponible d'un joueur ne peut pas être paralysée.

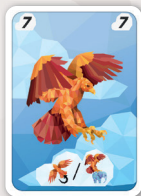


L'éléphant est le plus fort (des animaux terrestres !)

Pouvoir: Aucun pouvoir.

L'éléphant a une faiblesse face à la souris.

DÉTAIL DES POUVOIRS



Les aigles sont les superprédateurs.

Les cartes Aigle sont des cartes spéciales à double pouvoir.

Ils sont numérotés de 7 à 10.

Si vous n'avez pas la couleur du terrain de base demandé, alors vous **devez** jouer une carte Aigle, si vous en avez.

Vous pouvez les jouer de 2 manières (au choix):

FUITE



Soit l'aigle fuit le combat et dans ce cas, votre adversaire remporte le **pli**. La carte Aigle est alors placée dans **votre pile de plis**.

COMBAT



Soit l'aigle combat et dans ce cas, vous **coupez** la carte adverse. **Vous gagnez le pli**. La carte Aigle est jouée comme un **atout**.

Si vous jouez une carte Aigle pour **entamer** le **pli**, vous êtes obligé d'aller au combat, vous ne pouvez pas fuir. Votre adversaire est obligé de **suivre** avec une carte Aigle, s'il en a. Il ne peut pas fuir et c'est la carte Aigle avec la plus forte valeur qui remporte le **pli**.



Les cartes Aigle sont puissantes mais peuvent comporter des couronnes barrées qui comptent comme des points négatifs en fin de manche.

EXEMPLES

Guillaume **entame** avec la carte Hyène du terrain Montagne.

Anne n'a pas de terrain Montagne, mais elle a une carte Aigle. Elle est obligée de la jouer. Elle doit ensuite choisir quel pouvoir elle applique : fuite ou combat.



FUITE



Anne décide d'exécuter le pouvoir de fuite: elle ne remporte pas le **pli**. La carte Aigle va dans sa **pile de plis**. La carte Hyène va dans la **pile de plis** de Guillaume. La carte Hyène reste visible.



COMBAT



Anne décide d'exécuter le pouvoir de combat: elle **coupe** la carte adverse, et elle remporte le **pli**. Les 2 cartes vont dans sa **pile de plis**. La carte Hyène reste visible.



EXEMPLES

RHINOCÉROS



1. Anne entame avec la carte Rhinocéros.
2. Avec le pouvoir du Rhinocéros, elle choisit de déplacer la carte Aigle de Guillaume sous la première pile.
3. Guillaume doit jouer une carte disponible. Il ne peut pas encore révéler la carte libérée. Elle sera révélée une fois le pli ramassé.



SERPENT



1. Anne entame avec la carte Serpent.
2. Anne décide d'effectuer le pouvoir de paralysie sur la carte Hyène. Guillaume ne peut pas jouer la carte Hyène ce tour-ci.
3. Il joue la carte Guépard et décide de jouer en premier le tour suivant. La carte Hyène n'est plus paralysée. Anne remporte le pli.

