

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



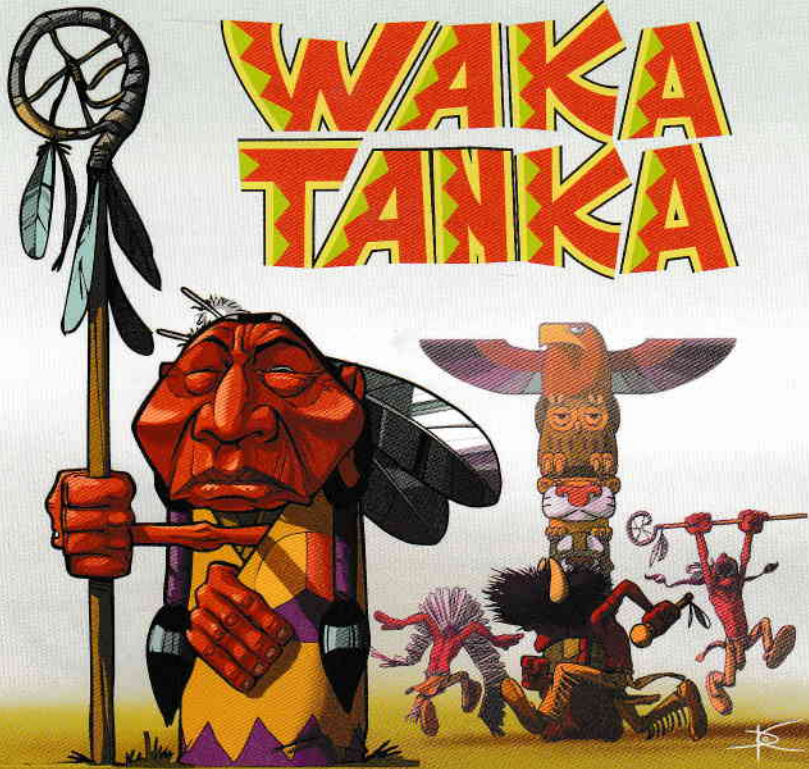

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42

escaleajeux@gmail.com



WAKA TANKA



Un jeu de **Bruno Faidutti**
Pour **3 à 6 joueurs**

Durée d'une partie : **20 mn**
Âgés d'au moins **7 ans**

Au solstice d'été, les tribus Sioux avaient pour coutume d'envoyer leurs jeunes sorciers les plus prometteurs auprès du grand Shaman. Investis de son infinie sagesse, ils tentaient d'entrer en relation avec Waka Tanka, le Grand Esprit de toute chose.

À l'issue de quatre jours et quatre nuits de méditations et de trances, chacun des apprentis sorciers devait faire la preuve de sa communion avec la nature, en demandant à Waka Tanka de faire apparaître devant lui l'un des animaux totémiques de sa tribu.

Malheur à celui dont les incantations restaient vaines : son prestige était atteint à tout jamais. Certains n'hésitaient pas alors à masquer leur infortune en usant de tous les stratagèmes possibles...

CONTENU DU JEU

- 42 cartes (6 pour chacun des 6 Animaux + 6 Souris).
- 6 tuiles circulaires Animal
- 19 jetons Sorcier
- 1 totem
- 1 pion Indien
- 1 règle de jeu





PRINCIPE DU JEU

Les joueurs sont de jeunes sorciers qui tentent de faire apparaître des animaux sacrés au pied du totem de la tribu Sioux.

Chacun leur tour, ils sont appelés par le Grand Shaman pour faire apparaître l'un des six animaux totémiques. Malheureusement, ils ne se souviennent pas toujours de la bonne incantation, et n'ont donc pas toujours en main la carte de l'animal cor-

respondant. Profitant du fait que les cartes sont jouées face cachée, il n'est pas rare alors que certains jouent la carte d'un autre animal pour sauver les apparences. Aux autres sorciers d'être clairvoyants pour les démasquer...

Waka Tanka est un jeu pour toute la famille, avec des règles simples, de la malice et du bluff.



MISE EN PLACE

Construisez puis posez le totem au centre de la table.

Disposez autour, en cercle, les 6 tuiles Animal (Coyote, Puma, Ours, Hibou, Bison, Aigle). Placez le pion Indien, au choix, sur l'une de ces tuiles.

Placez les jetons Sorcier au pied du totem.

- À 3 joueurs, retirez 2 cartes de chacun des 6 animaux et 2 cartes Souris.

- À 4 joueurs, retirez 1 carte de chaque.

- À 5 et 6 joueurs, utilisez toutes les cartes.

Mélangez les cartes restantes puis distribuez-les toutes aux différents joueurs.

Les joueurs regardent leurs cartes mais doivent les dissimuler aux yeux des autres joueurs.

Le joueur le plus jeune commence à jouer, puis c'est à son voisin de gauche et ainsi de suite.

Le premier joueur doit jouer une carte face cachée devant une tuile Animal, selon la règle ci-dessous.

TOUR DE JEU :

À son tour, un joueur doit :

- Soit jouer une carte face cachée, devant un Animal
- Soit dénoncer un bluff du joueur précédent
- Soit tenter une incantation.

JOUER UNE CARTE

Le joueur déplace le pion Indien d'un sixième de tour, et le place donc sur l'un des animaux voisins de celui où il se trouvait auparavant. Il joue ensuite l'une de ses cartes, face cachée, devant la tuile Animal ainsi désignée, et annonce aux autres joueurs la carte qu'il est censé avoir jouée.

Par exemple, s'il joue une carte devant le Coyote, il doit annoncer qu'il joue une carte Coyote, même si cette carte n'est pas un Coyote.

S'il y avait déjà des cartes posées devant la tuile du Coyote, la nouvelle carte doit

être posée au-dessus, formant une pile. Les cartes posées face au même Animal peuvent être légèrement décalées afin que l'on puisse en voir le nombre.

Puisque l'Indien doit être déplacé d'un sixième de tour avant de poser une carte, un joueur ne peut poser une carte que devant l'animal situé immédiatement à droite ou à gauche de l'animal choisi par le précédent joueur à avoir joué une carte.

Un joueur qui ne veut pas jouer de carte, doit soit dénoncer un bluff du joueur précédent, soit tenter une incantation.



DÉNONCER UN BLUFF

Si le joueur précédent a posé une carte devant un Animal, le joueur suivant a la possibilité de l'accuser d'avoir bluffé et d'avoir joué une carte différente de celle qu'il a annoncée.

On révèle alors toutes les cartes posées devant l'Animal concerné :

- Si la dernière carte jouée est bien celle annoncée, le joueur qui a accusé de bluff à tort récupère dans sa main toutes

les cartes révélées.

- Si, en revanche, la dernière carte jouée n'est pas la carte annoncée, c'est le joueur qui a triché qui récupère en main toutes les cartes révélées et le joueur qui l'a dénoncé gagne un jeton Sorcier.

Les cartes Souris sont des mauvaises cartes car il n'y a pas de Souris dans le totem de la tribu. Pour s'en débarrasser, les joueurs sont donc obligés de bluffer.

TENTER UNE INCANTATION

Le joueur désigne un Animal (n'importe lequel, pas nécessairement à côté du pion Indien) et retourne toutes les cartes posées devant cet Animal.

- S'il y a au moins 2 cartes de cet Animal dans la pile, l'incantation est un succès, le joueur gagne un jeton Sorcier et les cartes révélées sont retirées du jeu.
- S'il y a moins de 2 cartes de cet Animal dans la pile, l'incantation est un échec, et le joueur récupère toutes les cartes révélées dans sa main.



FIN DU JEU

Le gagnant est le premier joueur à ne plus avoir de cartes en main ou à avoir 4 jetons Sorcier.

Cas particulier : lorsqu'un joueur pose sa dernière carte, il ne gagne pas immédiatement. Le joueur suivant a encore la possibilité de dénoncer son bluff, et a tout intérêt à le faire. Si le joueur bluffait effectivement, le jeu continue donc, à moins bien sûr que le dénonciateur n'ait gagné la partie en obtenant ainsi son quatrième jeton Sorcier.

Conseil tactique : un joueur qui joue sa dernière carte, et n'a d'autre choix que de bluffer, a intérêt à poser cette carte devant un animal où se trouvent déjà d'autres cartes, afin de ne pas se retrouver en main avec une seule carte parfaitement connue de ses adversaires.

WAKA TANKA est un
jeu créé par Bruno
Faidutti, illustré par
David Cochard et
maquetté par
Thierry Garance.

www.jeuxsweetnovember.fr

Facebook :

Jeux-Sweet-November

Facebook :

Waka-Tanka



Sweet
games

Le jeu a été conçu et développé en France par Sweet November dans la collection SWEET GAMES

SWEET NOVEMBER - 4 rue des combais - 28700 Chateaudun - France

© 2015 Sweet November