

# WAKANDA



Wakanda înseamnă „obiect magic” în limba Sioux. La fiecare 100 de răsărituri de lună, indieni din diferite triburi se strâng pentru a sculpta noile totemuri ce întruchipează valorile satului și familiei lor, curajul și cultura lor. Tribul care construiește cei mai falnici stâlpi totemici câștigă concursul...

## Conținut:

- 21 de totemuri din lemn (1 Vultur, 2 Căpetenii, 3 Tomahawk-uri, 4 Piei de animale, 5 Corturi, 6 Sori)
- 3 coifuri totemice „Aripi”
- 3 coifuri totemice „Creste”
- 1 săculeț textil opac;
- 8 cartonașe cu sate de indieni.

## OBIECTIVUL JOCULUI:

Construiește cei mai grozavi 3 stâlpi totemici.

## PREGĂTIREA JOCULUI:

Fiecare jucător își ia cele 3 coifuri (Aripi sau Creste). Amestecă cele 8 cartonașe cu sate și pune 2 dintre ele, la întâmplare, înapoi în cutie, fără a te uita la ele. Așază restul de 6 cartonașe cu sate în linie, cu fața în sus, unul câte unul, între cei doi jucători. Rotește ultimele trei cartonașe cu sate la 90° pentru a arăta că nu se pot construi încă totemuri pe ele. Pune cele 21 de totemuri în săculeț. Jucătorul care a rostit ultimul un strigăt de luptă începe jocul. Jucătorii joacă pe rând.



## DESFĂȘURAREA JOCULUI:

În tura ta, trebuie:

1) Să iei un totem din săculeț și să-l păstrezi. Dacă nu au mai rămas totemuri, treci la pasul 2.

2) Să alegi una dintre următoarele acțiuni:

### A) Să construiești un totem:

Plasează unul dintre totemurile tale pe unul dintre cartonașele cu sate disponibile, în vârful oricărui stâlp totemic aflat în construcție. Pe cartonașele rotite nu se poate construi încă.

### B) Să termini un stâlp totemic:

Poți alege să revendici unul dintre stâlpii totemici aflați în construcție. În acest scop plasează unul dintre coifurile tale în vârful aceluia stâlp totemic. Dacă mai sunt cartonașe (cu sate) înclinabile, îndreaptă-l pe primul dintre ele din linie. De acum se poate construi pe acest cartonaș în turele viitoare. Apoi este rândul celuilalt jucător.

**NOTĂ:** Nu poți să sari peste tura ta.

Jocul continuă până când toți cei 6 stâlpi totemici au fost terminați (3 pentru fiecare jucător). Când un jucător rămâne fără coifuri, el continuă să joace până când nu mai are totemuri și săculețul se golește sau până când toți cei 6 stâlpi totemici au fost terminați.



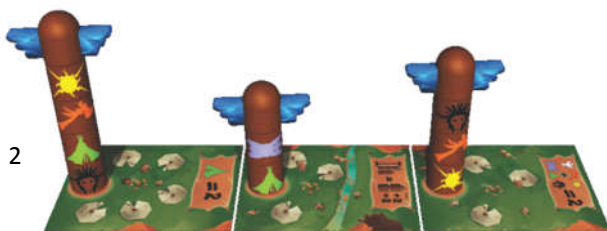
## SFÂRȘITUL JOCULUI:

Jocul se termină atunci când toți cei 6 stâlpi totemici au fost construiți. Fiecare jucător primește puncte pentru toate totemurile sale, pe baza cartonașelor pe care au fost construite. Aceasta înseamnă că fiecare sat îți va da puncte pentru elementele care aparțin TUTUROR stâlpilor totemici pe care îi controlezi. Apoi, jucătorii scad câte un punct pentru fiecare soare de pe propriii stâlpi totemici (cu excepția cazului în care au cartonașul cu satul Soarelui).

Jucătorul care strânge cele mai multe puncte este câștigătorul. În caz de egalitate, primul jucător care și-a plasat al treilea coif câștigă jocul.

### Ex de calcul:

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



## REGULI PENTRU JUCĂTORII AVANSAȚI:

Cei mai curajoși jucători pot decide să nu dezvăluie ce sate vor urma. Astfel, ei păstrează cele trei cartonașe cu sate indisponibile cu fața în jos. Le întorc unul câte unul cu fața în sus doar atunci când pe unul dintre cele trei sate disponibile a fost terminat un stâlp totemic.

### PUNCTAJUL DETALIAT AL SATELOR:

**VULTUR:** Primești 8 puncte pentru fiecare Vultur de pe stâlpii tăi totemici.

**CĂPETENIE:** Primești 5 puncte pentru fiecare Căpetenie de pe stâlpii tăi totemici.

**TOMAHAWK:** Primești 4 puncte pentru fiecare Tomahawk de pe stâlpii tăi totemici.

**PIELE DE ANIMAL:** Primești 3 puncte pentru fiecare Piele de animal de pe stâlpii tăi totemici.

**CORT:** Primești 2 puncte pentru fiecare Cort indian de pe stâlpii tăi totemici.

**VARIETATE:** Primești 2 puncte pentru fiecare culoare diferită de pe stâlpii tăi totemici.

**ÎNĂLȚIME:** Primești 2 puncte pentru fiecare piesă de totem din cel mai înalt stâlp totemic al tău.

**SOARE:** Primești 1 punct pentru fiecare soare de pe stâlpii tăi totemici. Fii atent, dacă nu ai un totem în acest sat, pierzi 1 punct pentru fiecare soare.

Autor: Charles Chevallier. Grafica jocului: Loic Billiau

© 2014 Blue Orange  
[www.blueorangegames.com](http://www.blueorangegames.com)  
[www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu)



Importator: HAPPYCOLOR INT SRL Timisoara  
Distributor: Grup Primavi SRL Timisoara  
[www.happycolor.ro](http://www.happycolor.ro), [www.facebook.com/happycolor.ro](https://www.facebook.com/happycolor.ro)

