

WONGAR

Un jeu de Alan Moon et Richard Borg

Traduction française de Bruno Faidutti faite d'après la traduction anglaise de Mik Svellöv - j'espère qu'elle était bonne.

Matériel :

- **Le plateau de jeu**
- **5 marqueurs de score**, un de chacune des cinq couleurs
- **4 grands pions**, 2 ancêtres (marron) et 2 anciens (beiges)
- **1 Boomerang** (désignant le premier joueur)
- **1 scorpion jaune**, servant à indiquer l'avancement de la partie
- **225 Tschurungas** de 5 couleurs différentes. Chaque joueur reçoit 18 disques, 15 cubes et 12 cylindres.
- **150 petites cartes de territoire**, divisés en 10 séries de 15 cartes (3 disques, 2 cubes, 1 cylindre, 1 triple, 2 scorpions, 1 cartes, 1 ancêtre, 2 anciens, 1 ancêtre/ancien)
- **43 grandes cartes de rituel** de 5 types différents : 14 disques, 12 cubes, 10 cylindres, 5 doubles, 2 scorpions
- 1 sac, 1 livret de règles et un résumé des règles - le tout dans une langue barbare et incompréhensible.

Règles de base :

Mise en place

Les cartes de territoire sont divisées en 10 piles, selon leurs dos. Chaque pile est mélangée et placée face cachée sur le territoire correspondant. On retourne ensuite la première carte de chaque pile ; si on retourne un scorpion, on le met face cachée sous la pile et on retourne une autre carte en remplacement.

Chaque joueur prend les pions (tschurungas) d'une couleur. Bien que les règles soient muettes sur ce point, il semble souhaitable que les joueurs les mettent rangés et bien en évidence devant eux. Chaque joueur met 4 pions de chaque type dans le sac. Ils sont soigneusement mélangés et on les pioche un à un. Les pions piochés sont placés sur les territoires, de gauche à droite et de haut en bas, en mettant sur chaque territoire autant de pions qu'il y a de joueurs, sauf dans les deux territoires centraux, main et pied, où l'on en met le double (6 s'il y a 3 joueurs, etc.).

Après en avoir retiré les deux cartes scorpions, on mélange les cartes rituelles et on en distribue deux à chaque joueur. Les scorpions sont ensuite remis dans le paquet de cartes, qui est de nouveau mélangé et placé, face cachée, à côté du plateau de jeu.

Les cinq marqueurs de score sont mis dans le sac et on en tire deux au hasard. Le premier marqueur désigne le premier joueur, qui prend le boomerang et un ancêtre, l'autre ancêtre étant placé dans le territoire à la main. Le second marqueur désigne le joueur qui prend l'un des anciens, l'autre étant placé dans le territoire au pied.

Les cinq marqueurs de score sont placés sur la première case de la piste de score (celle qui fait le tour du plateau de jeu). Le scorpion jaune est placé sur la première case, celle du bas, de l'échelle du temps.

Le tour de jeu

1- Le devoir des ancêtres. Le premier joueur est celui qui a le pion ancêtre, le pion marron tenant un boomerang. Le boomerang restera devant ce joueur durant tout le tour, afin que l'on retienne qui avait joué en premier. En effet, le pion ancêtre peut, lui, changer de propriétaire plusieurs fois durant le tour. (NB : Le premier joueur **doit** changer à chaque

tour. Si, à la fin du tour, le joueur qui a le boomerang a toujours le pion ancêtre, il passe les deux au joueur placé à sa gauche.

Sauf au premier tour, le premier joueur commence le tour en retournant la première carte de toutes les piles de cartes territoire sur lesquelles ne se trouve pas déjà une carte visible. Si un **scorpion** est retourné, le marqueur de temps est avancé d'une case et on tourne une nouvelle carte pour le remplacer. Les autres conséquences du tirage d'un scorpion sont décrites plus loin.

2- Le privilège des anciens. Le joueur qui a le pion ancien pioche la première carte de la pile de cartes rituel. S'il pioche un **Scorpion**, il en subit les conséquences et pioche une autre carte pour le remplacer.

3- Tours des joueurs. À tour de rôle, en sens horaire, chaque joueur doit prendre une carte visible sur l'un des territoires où il y en a encore une et effectuer les actions indiquées sur la carte. Lorsqu'une carte territoire est prise, on ne retourne pas celle du dessous, car on attend pour cela le début du tour suivant. Après avoir effectué les actions indiquées par sa carte, chaque joueur pose la carte devant lui, face cachée. Elle restera là jusqu'à la fin de la partie.

Lorsque le dernier joueur a joué, on passe à la phase 1 du tour suivant.

Cartes de territoire

Cartes Tschurunga : au centre de la carte se trouve un dessin représentant un pion.

- Disque: 3 cartes par pile
- Cube: 2 cartes par pile
- Cylindre : 1 carte par pile

- Le joueur qui prend la carte doit, s'il le peut, placer un pion du même type sur le territoire où il l'avait prise. Un joueur qui n'a plus de pion de ce type peut quand même prendre la carte, mais pourra seulement piocher deux cartes rituel.

- Le joueur doit ensuite effectuer l'une de ces trois actions :

- placer deux autres pions du même type dans le ou les territoires de son choix.
- placer un autre pion du même type dans le territoire de son choix et piocher une carte rituel.
- piocher deux cartes rituel.

NB: À la fin du jeu, les joueurs ayant le plus grand nombre de cartes de chacun des trois types marquera 8 points.

Cartes triple tschurunga : Le joueur qui prend cette carte - il n'y en a qu'une par pile - peut placer trois pions **identiques** de son choix sur le ou les territoires de son choix. Le joueur n'est pas obligé de les placer là où il a pris la carte, et ne peut pas piocher de cartes rituel à la place. Le joueur peut choisir un type de pions dont il lui reste moins de trois exemplaires, et placer ce qu'il a, mais ne peut jamais placer des pions de types différents.

Cartes ancêtre : Dans chaque pile se trouvent deux cartes représentant l'ancêtre tenant le boomerang. Le joueur qui prend cette carte prend immédiatement le pion ancêtre à son propriétaire précédent, et **doit** déplacer le pion ancêtre du plateau de jeu vers un territoire voisin. Une **Cérémonie** (voir plus bas) doit alors se dérouler **dans le territoire où l'ancêtre vient d'arriver.**

Cartes ancien : Dans chaque pile se trouvent deux cartes représentant l'ancien tenant une carte. Le joueur qui prend cette carte prend immédiatement le pion ancien à son propriétaire précédent et **doit** déplacer le pion ancien du plateau de jeu d'un ou deux territoires. Le pion doit se déplacer, et ne peut pas faire un aller et retour. Une **Cérémonie** (voir plus bas) doit alors se dérouler **dans le territoire où l'ancien vient d'arriver.**

Carte ancêtre/ancien : Dans chaque pile se trouve une carte avec les deux personnages. Le joueur prenant cette carte prend les deux pions à leurs anciens propriétaires et déplace

les deux pions du plateau de jeu vers le territoire où il a pris la carte - quelle que soit la distance à parcourir. Une **Cérémonie** se déroule alors sur ce territoire.

Carte cartes : Dans chaque pile se trouve une carte représentant quatre cartes. Le joueur qui prend cette carte pioche quatre cartes de rituels. S'il pioche un ou plusieurs **Scorpions**, il en subit les conséquences.

Cartes scorpion : Dans chaque pile se trouvent deux cartes scorpions, dont l'effet est décrit plus loin.

Scorpions

Chaque fois qu'une carte scorpion - grande ou petite - est piochée, il se passe ce qui suit. Si plusieurs cartes scorpions sont piochées, on les résout l'une après l'autre.

1- Le scorpion jaune est avancé d'une case (vers le haut) sur l'échelle du temps. Pour le décompte des points, cette échelle est divisée en trois sections consécutives de quatre cases, dans lesquelles les scores sont décomptés différemment (voir plus bas).

2- Les cartes de territoire scorpion sont conservées par les joueurs qui les ont piochées, comme les autres cartes de territoire. La première carte de rituel scorpion est placée face visible, à part, à côté de la pioche. Lorsque la seconde carte de rituel scorpion est piochée, la pioche, la défausse et les deux cartes scorpions sont remélangées pour constituer une nouvelle pioche.

3- Le joueur qui a pioché la carte est piqué par le scorpion. Il perd autant de points qu'il y a de joueurs derrière lui sur l'échelle de score. Si, par exemple, il est second de 5 joueurs, il perd trois points. NB: il est possible de reculer avant la case de départ, et d'avoir alors un score négatif.

Cérémonie

Lorsqu'un joueur prend une carte de territoire ancêtre, ancien ou ancêtre et ancien, une cérémonie - et une seule - a lieu dans le territoire où le ou les pions sont déplacés. À la fin de la cérémonie, les joueurs ayant le plus de pions de chacun des trois types sur ce territoire marqueront des points.

Seuls les joueurs présents sur le territoire, avec au moins un pion, peuvent prendre part à la cérémonie. Si un joueur perd son dernier pion sur le territoire, il est exclu de la cérémonie.

Le joueur qui a l'ancêtre, ou le premier joueur à sa gauche pouvant prendre part à la cérémonie, commence. Les participants jouent ensuite dans l'ordre du tour, en sens horaire. À son tour, un joueur doit jouer une carte de rituel ou passer. Un joueur qui a passé ne peut plus jouer lorsque revient son tour, et ne participe donc plus à la cérémonie, mais pourra quand même éventuellement marquer des points à la fin. Les cartes jouées sont défaussées après usage. La cérémonie se termine lorsque plus aucun joueur ne veut jouer de cartes de rituel. Le dernier participant peut continuer à jouer ses cartes tant qu'il le souhaite.

Dès que la cérémonie est terminée, on compte les points.

Cartes de rituel

Le paquet de cartes rituel contient 43 cartes de 5 types différents. L'effet des deux cartes scorpions a déjà été décrit.

Il y a 14 cartes **disque**, 12 cartes **cube** et 10 cartes **cylindre** qui peuvent être utilisées de trois manières différentes. Chaque carte ne peut bien sûr être utilisée que sur le type de pion correspondant.

- **Retirez un pion adverse** du territoire où se déroule la cérémonie et rendez-le à son propriétaire.
- **Déplacez un de vos pions** du territoire où se déroule la cérémonie vers un territoire voisin.
- **Déplacez un de vos pions** d'un territoire voisin vers le territoire où se déroule la cérémonie.

Il y a également 5 **cartes double**, représentant deux pions de chaque type. Le joueur peut alors placer ou déplacer **deux pions identiques** selon les trois possibilités ci-dessus.

Il peut retirer deux pions à un adversaire ou un pion à deux adversaires.

Il peut déplacer deux de ses pions du territoire de la cérémonie vers un ou deux territoires voisins.

Il peut déplacer deux de ses pions d'un ou deux territoires voisins vers le territoire de la cérémonie.

Il est par contre interdit de panacher les actions ; on ne peut pas, par exemple, retirer un pion adverse et déplacer un de ses pions.

Si le joueur n'a qu'un seul pion du type souhaité dans une case, il peut ne déplacer que celui-ci.

Score

L'échelle de temps est divisée en trois sections. En dessous de chaque section est indiqué le nombre de points attribué au joueur ayant la majorité de chacun des trois types de pions dans le territoire où se déroule la cérémonie.

Le nombre de points dépend du type de carte ayant déclenché la cérémonie, Ancêtre, Ancien ou Ancêtre et Ancien. Si la carte a amené l'un des pions sur le territoire où se trouvait l'autre, cela n'entraîne pas l'utilisation du score Ancêtre et Ancien.

Tous les tschurungas rapportent des points de la même manière : le joueur ayant le plus grand nombre de pions de ce type sur le territoire marque les points. En cas d'égalité, c'est le joueur ayant l'ancêtre, ou le plus proche dans l'ordre du tour, en sens horaire, qui marque les points. Les points ne sont bien sûr attribués que pour les tschurungas dont au moins un se trouve dans le territoire.

Fin du jeu et score final

Le jeu se termine lorsque le scorpion jaune atteint la case X ou lorsque la dernière carte d'un territoire est prise. On termine alors le tour avant d'arrêter la partie.

Les joueurs révèlent leurs cartes de territoire. Le joueur ayant le plus grand nombre de cartes de chaque type (cylindre, disque et cube) marque 8 points. En cas d'égalité, les ex-aequo marquent tous 8 points.

Le joueur ayant le score le plus élevé gagne la partie.

Règles avancées

Les joueurs qui souhaitent un jeu plus stratégique peuvent adopter les règles suivantes :

- Retirez une carte ancêtre et une carte ancien de chacun des dix territoires. Donnez, en début de partie, une carte de chaque type à chaque joueur, et retirez les autres du jeu. À son tour, un joueur peut choisir de jouer une de ces cartes au lieu d'en prendre une sur le plateau. Ces cartes sont retirées du jeu après avoir été jouées.

- Retirez les deux scorpions et les 5 cartes double du paquet de cartes rituel. Donnez une carte double à chaque joueur en début de partie, et retirez les autres du jeu. Les cartes doubles ainsi distribuées sont ajoutées à la main de cartes rituel de chaque joueur. Ces cartes sont défaussées définitivement après avoir été jouées.

- Au début du jeu, les douze pions (quatre de chaque type) de chaque joueur ne sont pas placés au hasard. Chacun à son tour, en commençant par le premier joueur, place l'un de ses douze pions où il le souhaite, jusqu'à ce que chacun ait placé tous ses pions.

- Les scorpions ne piquent pas, et ne servent qu'à indiquer le passage du temps

- Lorsqu'on tire des cartes rituels (privilège d'ancien ou grâce à une carte territoire), il est permis de prendre dans la pile le ou les cartes de son choix.