



VAAILBARA

Olivier **CIPIÈRE**

Félix **DONADIO**, Jocelin **CARMES**, Alexandre **REYNAUD**

VAAIBARA, CE FABULEUX CONTINENT, IMMENSE ET FOISSONNANT, SAUVAGE ET FERTILE. NUL N'Y A JAMAIS ACCOSTÉ. MAIS BIENTÔT, LES PREMIERS PAS SUR CES TERRES INEXPLORÉES MARQUERONT L'AUBE D'UNE ÈRE NOUVELLE. VOUS ÊTES À LA TÊTE D'UN DES CINQ CLANS MYTHIQUES PARTIS DÉCOUVRIR VAAIBARA. FAITES BON USAGE DES TALENTS DES MEMBRES DE VOTRE COMMUNAUTÉ POUR ÉTENDRE VOTRE DOMAINE, HARMONISER VOTRE DÉVELOPPEMENT ET RENFORCER VOTRE INFLUENCE AFIN D'UNIFIER TOUS LES CLANS SOUS VOTRE BANNIÈRE.

BUT DU JEU

À la fin de la 9^e manche, le joueur ayant le plus de (Points de Victoire) gagne la partie.

MATÉRIEL

- 51 cartes Territoire
- 60 cartes Personnage (5 x 12)
- 75 jetons (de valeurs 1, 5, 10, 25)

CARTES TERRITOIRE

Il y a 51 cartes Territoire, réparties en 6 types différents. Tout au long du jeu, les joueurs explorent des Territoires pour étendre leurs Domaines. Chaque type de Territoire a sa propre façon de récompenser les joueurs. Le dos des cartes Territoire reflète les Présages. Le dos de chaque carte est différent.



Type



Récompense

Nombre de joueurs minimum

CARTES PERSONNAGE

Il y a 12 cartes Personnage différentes. Chaque joueur commence la partie avec un exemplaire de chaque carte. Les cartes Personnage déterminent l'ordre du tour en fonction de leur valeur d'initiative et déclenchent des effets.

Initiative

5

Nom

CHAMPIÈRE

Effet

Chaque par Terrain dans votre Domaine



LES PRÉSAGES DES CLANS

Ils indiquent l'ordre de priorité en cas d'égalité. La carte du dessus de la pioche de Territoires révèle le classement des Présages des Clans pour la manche en cours. Ils vont du meilleur au plus mauvais, et changent à chaque manche.

Meilleur



Pire

MISE EN PLACE

- A.** Triez les cartes Territoire en fonction du nombre minimum de joueurs requis et ne gardez que les cartes dont le chiffre est inférieur ou égal au nombre de joueurs. Remettez les autres cartes dans la boîte.
EXEMPLE : pour une partie à 3 joueurs, conservez les cartes 2+ et 3+, et remettez les cartes 4+ dans la boîte.
- B.** Chaque joueur choisit un Clan et les 12 cartes Personnage correspondantes.
- C.** Chaque joueur prend 2 Points de Victoire qu'il place dans son Domaine (la zone de la table se trouvant devant chaque joueur). Placez les jetons restants au centre de la table.
- D.** Tous les joueurs mélangent leurs Personnages, les placent en une pile face cachée dans leur Domaine, et piochent 5 cartes comme main de départ.
- E.** Mélangez les cartes Territoire et placez le paquet face cachée sur la table pour former la Pile de Territoires. Piochez des cartes face visible pour créer 2 Lignes de Territoires sous la Pile de Territoires. **Chaque Ligne de Territoires doit comporter autant de cartes que de joueurs. La première Ligne de Territoires est la plus éloignée de la Pile de Territoires.**



SÉQUENCE DE JEU

La partie se joue en 9 manches et se termine lorsque les joueurs ont chacun 9 Territoires dans leur Domaine. Chaque manche se décompose en 3 phases : **AFFECTATION**, **RÉSOLUTION** et **FIN DE MANCHE**.

AFFECTATION

Tous les joueurs sélectionnent simultanément une carte Personnage de leur main et la placent face cachée dans leur Domaine. Lorsque tous les joueurs ont sélectionné une carte, révéléz-les.

RÉSOLUTION

L'ordre du tour pour cette phase est déterminé par la valeur d'initiative des cartes révélées. Le joueur qui a joué la valeur d'initiative la plus basse joue en premier. Les joueurs suivants joueront en suivant l'ordre croissant d'initiative. Résolez les égalités en utilisant les Présages. Le Clan ayant le meilleur Présage (classé le plus haut) joue d'abord.

À son tour, chaque joueur doit effectuer les deux actions suivantes dans cet ordre :

- ACTION DE PERSONNAGE :** appliquez l'effet de votre Personnage, même s'il ne vous est pas favorable. Ensuite, défaussez-le à côté de votre Pile de Personnages, en le laissant visible pour les autres joueurs jusqu'à la fin de la partie.
- ACTION DE TERRITOIRE :** sélectionnez une carte Territoire sur la première Ligne de Territoires et ajoutez-la à votre Domaine. Gagnez immédiatement la Récompense correspondante. Vous devez garder vos Points de Victoire cachés jusqu'à la fin de la partie.

NOTE : ne complétez pas les emplacements vides de la première Ligne de Territoires avec des cartes de la deuxième Ligne ou de la Pile de Territoires avant la fin de la manche. Plus vous jouez tard dans l'ordre du tour, moins vous avez de choix lorsque c'est à vous d'ajouter un Territoire à votre Domaine.

FIN DE MANCHE

Lorsque tous les joueurs ont effectué leurs deux actions, faites glisser la deuxième Ligne de Territoires à la place de la première. Complétez ensuite la deuxième Ligne avec de nouvelles cartes Territoires, face visible. Enfin, les joueurs piochent des cartes Personnage jusqu'à ce qu'ils en aient 5 en main, ou que leur Pile de Personnages soit vide.



EXEMPLE : 2^e manche.

Les Territoires disponibles sont :



Les joueurs révèlent simultanément les Personnages qu'ils ont choisis :



BLEU et **VIOLET** sont à égalité. Les Présages sont favorables à **BLEU** qui jouera donc avant **VIOLET**.



L'ordre du tour pour cette manche est donc :

BLEU > VIOLET > JAUNE > ROUGE

1 : Territoire ajouté à la manche 1 2 : Territoire ajouté à la manche 2

BLEU PERSONNAGE : comme Bleu joue en premier, il applique l'effet du Chasseur et gagne 3 🌀
TERRITOIRE : bleu prend une Prairie et gagne 2 🌀 (1 pour sa Prairie, et 1 pour la Prairie de son voisin - Rouge).



VIOLET PERSONNAGE : le pouvoir du Chasseur ne s'applique pas car Violet joue après Bleu, qui est son voisin.
TERRITOIRE : Violet prend le Champ et gagne 4 🌀 (2 pour chaque Champ dans son Domaine).



JAUNE PERSONNAGE : l'effet de l'Artisan ne s'applique pas car Jaune joue avant Rouge, qui est son voisin.
TERRITOIRE : Jaune ajoute la Rivière à son Domaine et gagne 12 🌀 (6 multiplié par 2, qui est le nombre de Rivières de son Domaine).



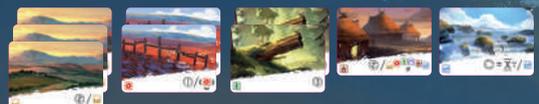
ROUGE PERSONNAGE : l'effet du Fermier s'applique et doublera la récompense de Rouge lors de cette manche.
TERRITOIRE : Rouge ajoute la dernière carte à son Domaine, le Champ. Il gagne 4 🌀 (2 🌀 multiplié par 2 grâce au pouvoir du Fermier).



FIN DE LA PARTIE

La Partie s'arrête lorsque les joueurs ont chacun 9 Territoires dans leur Domaine. Ils révèlent leurs jetons 🌀, et gagnent 5 🌀 supplémentaires si leur Domaine contient 5 types de Territoires différents, ou 10 🌀 s'il contient les 6 types de Territoires. Le joueur ayant le plus de Points de Victoire gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur ayant les meilleurs Présages est déclaré vainqueur.

EXEMPLE : À la fin de la partie, Marie a dans son Domaine 5 🌀, 3 Champs, 2 Prairies, 2 Forêts, 1 Village et 1 Rivière. Comme elle a 5 types de Territoires différents, elle gagne 5 🌀 supplémentaires. Total : 57 + 5 = 62 🌀



CARTES TERRITOIRES



Gagnez 1 par Prairie dans votre Domaine et dans ceux de vos voisins, y compris celle-ci.



Gagnez le nombre de indiqué sur la carte Forêt (de 3 à 6).



Gagnez 10 avec votre 2^e Montagne.
Gagnez 20 supplémentaires avec votre 4^e Montagne.



Gagnez 2 par Champ dans votre Domaine, y compris celui-ci.



Gagnez 2 par type de Territoires différent dans votre Domaine, y compris ce Village.



Gagnez une récompense égale à la valeur d'Initiative du Personnage que vous avez joué au cours de cette manche (max. 6) multipliée par le nombre de Rivières dans votre Domaine, y compris celle-ci.

CARTES PERSONNAGES



1 • COMBATTANTE

Tous les joueurs ayant une Combattante en main peuvent la révéler pour gagner 1. Pour gagner 1, les joueurs doivent montrer leur Combattante aux autres.



2 • POÉTESSE

Un autre joueur de votre choix gagne 2. Vous ne pouvez pas compter les des autres joueurs. Si vous leur demandez, ils peuvent refuser de le dire, dire la vérité ou mentir.



3 • CHASSEUR

Si vous jouez avant vos voisins au cours de cette manche, gagnez 3. En cas d'égalité, seul le joueur ayant les meilleurs Présages gagne 3.



4 • ORACLE

Gagnez 2 pour chacun de vos voisins ayant joué un Personnage de valeur impaire. Dans une partie à 2 joueurs, vous n'avez qu'un seul voisin et gagnez soit 2, soit 0.



5 • CHARPENTIER

Gagnez 3 par Forêt dans votre Domaine. Si vous ajoutez une Forêt à votre domaine pendant le tour où vous jouez le Charpentier, elle ne compte pas pour appliquer l'effet du Charpentier.



6 • FAUCONNIÈRE

Volez 2 au joueur qui a joué avant vous au cours de cette manche. Si vous jouez en premier, gagnez 0.



7 • PISTEUR

Échangez un Territoire de la première ou seconde Ligne de Territoires avec la carte du dessus de la Pile de Territoires. La nouvelle carte est jouée face visible, et la carte précédente est placée face cachée sur le dessus de la Pile des Territoires.



8 • SAGE-FEMME

Reprenez un Personnage depuis votre défausse en main. Vous ne pouvez pas reprendre la Sage-femme dans votre main.



9 • CAVALIÈRE

Échangez un Territoire de la première Ligne de Territoires avec un Territoire de la seconde Ligne. Vous pouvez choisir 2 Territoires du même type pour annuler l'effet.



10 • ARTISAN

Si vous jouez avant vos voisins au cours de cette manche, gagnez 5. En cas d'égalité, seul le joueur ayant les plus mauvais Présages gagne 5.



11 • PIONNIER

Échangez un Territoire de votre Domaine avec la dernière carte de la Pile de Territoires. Gagnez la récompense de ce Territoire.



12 • FERMIER

Doublez la récompense du Territoire que vous ajoutez à votre Domaine au cours de cette manche.