

Frank Crittin
Grégoire Largey
Sébastien Pauchon

WANGDO 왕도


2-4 joueurs
30 minutes
8 ans et +

Il y a fort longtemps, bien avant l'ère des Hommes, quatre clans d'ours aidaient le Roi à régner sur l'Asie du Nord-Est. Le temps est venu pour le Roi de désigner son successeur. Les princes de chaque clan partent explorer le monde afin d'apprendre tout ce qu'ils doivent savoir pour pouvoir régner. Ils voyagent de ville en ville afin d'ériger des stèles d'ours sacrées et ainsi apprendre en retour les secrets de la religion, de l'éducation, de l'art militaire et du commerce. Une nouvelle aventure est sur le point de commencer. Qui sera le prochain à prendre place sur le trône ?

Matériel et mise en place

1 Placez le **plateau** au centre de la table.

- À 4 joueurs, utilisez toutes les parties.
- À 2 ou 3 joueurs, n'utilisez pas la partie **P**.

2 Chaque joueur prend un des **4 plateaux personnels**.
● À 2 joueurs, placez-les sur la face avec le symbole  visible (coin inférieur droit).

3 Mélangez face cachée les **40 jetons Connaissance** et placez-en un face visible sur chaque village.

- À 2 ou 3 joueurs, retirez **8 jetons** du jeu avant la mise en place :
1 de chaque type, avec et sans Sceau Dragon.



Retirez ces 8 jetons lors de parties à 2 ou 3 joueurs.

4 Regroupez les **84 stèles d'Ours** :

- Placez 1 stèle de la couleur correspondante sur le 1^{er} autel de chaque piste de temple.
- Mettez les stèles restantes dans le **Sac**, puis :
- Piochez 4 stèles au hasard et échangez-les avec les 4 jetons indiquant un ours. Puis retirez ces jetons du jeu.
- Chaque joueur pioche 3 stèles et les place près de son plateau personnel.



5 Mélangez les **16 cartes Sceau** et placez-les en pile face cachée près du plateau.

6 Choisissez un premier joueur selon la méthode de votre choix. Ce joueur prend le **jeton Ours doré**.



La partie peut commencer !

BUT DU JEU

Le 1^{er} joueur qui **remplit son plateau** gagne la partie. Ceci revient à collecter 2 jetons de chaque type (3 jetons pour une partie à 2 joueurs).

Si plusieurs joueurs atteignent cet objectif durant le même tour de jeu, le joueur parmi eux ayant le plus de Sceaux Dragon l'emporte.



TOUR DE JEU

Le jeu se déroule dans le sens horaire, en commençant par le 1^{er} joueur. À votre tour, vous pouvez effectuer une action parmi deux :

PRENDRE DES STÈLES ou GAGNER UN JETON CONNAISSANCE.

De plus, vous pouvez jouer autant de cartes Sceau que souhaité.

PRENDRE DES STÈLES

Pour prendre de nouvelles stèles, vous pouvez :

- Prendre 2 stèles au choix sur les temples, **ou**
- Piocher 3 stèles au hasard dans le sac.

Note : Si vous possédez plus de 10 stèles dans votre réserve à la fin de votre tour, vous devez en remettre dans le sac jusqu'à en avoir 10 maximum.



GAGNER UN JETON CONNAISSANCE

Pour gagner un jeton Connaissance dans un village, vous devez y ériger une stèle d'Ours sacrée. Prenez une stèle de votre réserve, placez-la sur le village et prenez le jeton. Puis placez le jeton sur la case correspondante de votre plateau personnel. Il y a 2 règles à suivre :

- Vous ne pouvez **pas** placer une stèle **adjacente** à une autre stèle de **même couleur**.
- La stèle que vous placez doit être adjacente (connectée par un chemin) à **au moins** une autre stèle.



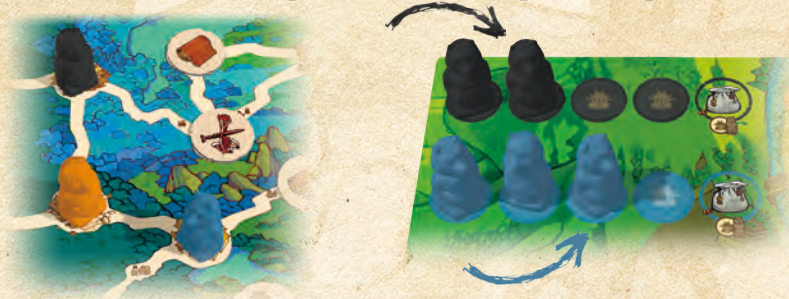
Exemple : La stèle orange ne peut être placée que sur le village entouré en orange.

Elle ne peut pas être placée sur la croix rouge en haut, car elle serait adjacente à une autre stèle orange.

Elle ne peut pas être placée sur la croix rouge en bas, car il n'y a aucune stèle adjacente.

PAYER LE COÛT

Après avoir érigé votre stèle, vous devez effectuer une offrande. Le coût est déterminé par **toutes** les stèles **adjacentes**. Vous devez payer des stèles de couleurs équivalentes aux temples correspondants.



Exemple : Après avoir placé la stèle orange, vous devez payer 1 stèle noire et 1 stèle bleue. Prenez-les de votre réserve et placez-les sur les premiers autels libres à gauche sur les temples correspondants.

CAS PARTICULIER

Si vous placez une stèle sur le dernier autel d'un temple, ceci déclenche un Rituel :

1) Toutes les stèles de ce temple sont remises dans le sac. Le sac représenté sur le plateau sert de rappel.



2) Le joueur actif peut prendre une stèle de n'importe quel **autre** temple et l'ajouter à sa réserve. La stèle représentée sur le plateau sert de rappel.



Notes:

- Plusieurs Rituels peuvent se produire durant un même tour.
- Il sera parfois nécessaire d'effectuer un Rituel avant de pouvoir continuer à placer des stèles sur le même temple.

JETONS CONNAISSANCE

Chaque fois que vous érigé une stèle, vous gagnez un jeton Connaissance.

- Placez-le sur votre plateau personnel sur une case du type correspondant.
- Vous ne pouvez **jamais** gagner plus de jetons d'un certain type que permis par votre plateau.
- Quand vous complétez une **colonne**, piochez la première carte de la pile de cartes Sceau.



La carte représentée sur le plateau sert de rappel.

CARTES SCEAU

Les cartes vous donnent des capacités spéciales qui vous aideront durant la partie. Elles sont de deux types.

A) Celles qui se jouent durant une action standard, et qui permettent de modifier légèrement les règles.



B) Celles qui accordent une action **additionnelle**. Ces cartes portent un symbole (🐾) vous rappelant que cette action est bien additionnelle.



- Vous pouvez posséder jusqu'à 4 cartes (en ayant rempli toutes vos colonnes sans avoir utilisé aucune carte).
- Vous pouvez jouer et/ou combiner plusieurs cartes durant un même tour.
- Vous ne pouvez **pas** jouer une carte durant le tour où vous l'avez gagnée.
- Lorsque vous jouez une carte, défaussez-la.

FIN DE PARTIE

Un joueur qui complète sa 4^e colonne déclenche la fin de partie. Terminez le tour en cours jusqu'au dernier joueur. Ainsi, chaque joueur aura réalisé le même nombre de tours.

VICTOIRE



Si un joueur est le seul à avoir complété son plateau, il est déclaré **vainqueur** et sera le prochain Roi.

Si plusieurs joueurs ont complété leurs plateaux, ils comparent le nombre de Sceaux Dragon qu'ils possèdent.



Les joueurs en compétition additionnent leurs Sceaux Dragon :

- Sur leurs jetons
- Au dos de leurs cartes Sceau non utilisées,
- Sur leurs cartes Sceau qui procurent 3 Sceaux Dragon.

Le joueur ayant le plus de Sceaux Dragon l'emporte !
En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire (et le trône).



Dans cet exemple, le joueur possède un total de 9 Sceaux Dragon.





FRANK CRITTIN

SÉBASTIEN PAUCHON GRÉGOIRE LARGEY

Frank possède un doctorat en mathématiques, mais il est plus instinctif que calculateur. Il est né l'année de la parution de *Conquest*.

Sébastien est auteur de jeux la nuit, mais le jour il joue au billard, fait des siestes ou dirige sa société GameWorks.

Greg est un ingénieur plus polyvalent qu'un expert dans un incubateur à idées. Il est né l'année de la parution de *Puissance 4*.



Jakub est né en 1981 en Pologne. Illustrateur, auteur de Comics, artiste conceptuel. Auteur des comics " Doktor Bryan " et " Ester Klemens " et de l'Art Book réunissant peintures et illustrations " ELEMENT CHAOSU ". Jakub a publié des comics dans de nombreux magazines polonais. Il a travaillé pour CD Projekt RED et Flying Wild Hog créant des visuels pour les séquences cinématiques des jeux The Witcher 2: Assassin of Kings et Shadow Warrior. Plus récemment, il a publié le comics fantasy " La Cité des Chiens " publié en France et en Pologne, " Namesake " et " Judas " publiés par BOOM!Studio aux États-Unis.

Travailler sur Wangdo a été pour moi un voyage dans le temps vers d'heureuses années d'enfance, passées à jouer aux jeux de société avec mon frère et mes cousins. J'ai pris beaucoup de plaisir à travailler sur tous les éléments du jeu, en essayant de créer un petit univers qui puisse transporter les joueurs dans un royaume fantastique !



JAKUB REBELKA



www.shzrebelka.com

CRÉDITS

Conception du jeu : Frank Crittin, Grégoire Largey & Sébastien Pauchon

Illustrations : Jakub Rebelka

Production : Kevin Kichan Kim

Direction artistique : Vincent Dutrait

Conception graphique : Vincent Dutrait & Agsty Lim

Traduction : Frédérick Wulff

Relecture : Sabrina Ferlisi

Modélisation 3D des pions Ours : Dominique Breton (3dzeplate.com)

Grégoire : Le point de départ de *Wangdo* fut probablement ce moment où Frank m'expliqua la théorie des 4 couleurs (sachant que je suis daltonien)...

Frank : Pour ceux qui l'ignorent, elle démontre que 4 couleurs suffisent à colorer n'importe quelle carte sans que deux régions voisines ne soient jamais de la même couleur.

Grégoire : Exact, et même si nous avons commencé par des champs adjacents, nous avons rapidement opté pour un réseau routier...

Frank : D'où le thème initial de food trucks. Cette 1^{re} version tournait autour de 4 marchés fluctuants, chacun avec ses propres évolutions.

Seb : Oui je m'en souviens, un jeu de nourriture avec des prix alambiqués ! C'était en tout cas le jeu au moment où vous me l'avez fait essayer pour la première fois à Essen.

Grégoire : Quelques semaines plus tard, après une première soirée chez Seb, suivie d'un week-end chez moi, nous avons décidé de terminer le jeu ensemble.

Frank : Finir, finir, c'est un sacré raccourci ! Tu devrais plutôt dire que nous avons décidé de défaire, refaire, puis redéfaire et re-refaire le jeu, et ainsi de suite. Travailler avec un Suisse c'est déjà compliqué, mais 3 en même temps...

Seb : C'est pas faux, nous sommes passés par de nombreuses itérations avant d'épurer le jeu jusqu'à la version finale qui est devenue *Wangdo*.

Un grand merci à Kevin, Jakub et Vincent pour leur incroyable travail sur le thème final, l'allure et la finition du jeu !



www.matagot.com



© 2018 Mandoo Games