

Waka Waka

Mise en place

- La réserve des marchandises ■ face cachée → en haut à droite du plateau.
Des ■ → sur les cases des bateaux, face visible si œil, face cachée sinon.
6 ■ face visible → sur le village.
- Les pépites d'or → sur la savane.
Le feu côté allumé → devant le sorcier.
- Choisir la tuile statut de la partie.
Le nb tirets sur le coin > gauche (0 à 4) est fonction de la difficulté.
Retirer du jeu les tuiles en trop.
- 1 pion statut + 8 ors → à chaque joueur.
- La pioche des cartes □ face cachée → sur les arbres.
6 □ face cachée → à chaque joueur.
Si Feu du Sorcier reçu, remplacer et reformer la pioche.
- Le 1^{er} joueur est face aux éléphants.

14 marchandises ■ / type,
Fruits, peaux, sel, thé, tissu, bijou.

Carte □	Nb
Marchand	20
Chimpanzé	8
Sorcier	7
Cueilleuse	4 1 or
Devin	4 1 or
Joueur de tambour	4 1 or
Porteur	4 1 or
Ancien	4
Faiseur de pluie	4
Jongleur de feu	4
Feu du Sorcier	3

Tour de jeu

1	Jouer jusqu'à 3 □	<p>Jouer 1 □ en la posant face visible devant soi sur le 1^{er} emplacement libre à partir de la gauche. Appliquer aussitôt son effet. Poser 3 □ face cachée sur 1 emplacement ⇔ Jouer 1 □ Marchand.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Marchand ⇒ Achat OU Vente OU Statut. <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin: 10px 0;"> <tbody> <tr> <td style="padding: 5px;">Achat</td> <td style="padding: 5px;">Prendre les ■ d'1 bateau. Poser face visible sur les cases de son stock. Payer le bateau 2 à 5 ors (voir plateau).</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">Vente</td> <td style="padding: 5px;">Défausser 2 ■ identiques de son stock. Prendre 10 ors.</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">Statut</td> <td style="padding: 5px;">Défausser les ■ de son stock correspondant au statut à atteindre. Poser son pion sur la case atteinte. Le statut progresse d'1 en 1 à partir du bas.</td> </tr> </tbody> </table> <ul style="list-style-type: none"> • 1 or sur le coin > gauche ⇒ Après le joueur actif, du joueur à sa gauche au joueur à sa droite, chacun peut utiliser 1 fois la □ en payant 1 or au joueur actif. Pas d'effet si la □ est jouée grâce à l'Ancien ou au Jongleur de feu. • Ancien ⇒ Le joueur actif peut utiliser 1 □ d'un adversaire. L'adversaire conserve sa □. • Jongleur de feu ⇒ Ne pas jouer en 1^{ère} □. Ne pas rejouer un marchand obtenu par 3 □. 	Achat	Prendre les ■ d'1 bateau. Poser face visible sur les cases de son stock. Payer le bateau 2 à 5 ors (voir plateau).	Vente	Défausser 2 ■ identiques de son stock. Prendre 10 ors.	Statut	Défausser les ■ de son stock correspondant au statut à atteindre. Poser son pion sur la case atteinte. Le statut progresse d'1 en 1 à partir du bas.
Achat	Prendre les ■ d'1 bateau. Poser face visible sur les cases de son stock. Payer le bateau 2 à 5 ors (voir plateau).							
Vente	Défausser 2 ■ identiques de son stock. Prendre 10 ors.							
Statut	Défausser les ■ de son stock correspondant au statut à atteindre. Poser son pion sur la case atteinte. Le statut progresse d'1 en 1 à partir du bas.							
2	Piocher des □ ou prendre de l'or	<p>Le total (0 à 3) dépend du nb □ jouées (voir plateau). Répartir librement entre □ et or. Si Feu du Sorcier pioché, appliquer aussitôt l'effet puis défausser et repiocher. Mélanger la défausse si pioche vide.</p>						
3	Fin du tour	<ul style="list-style-type: none"> • Le joueur actif doit avoir 6 □ en main max. Défausser les □ en trop. • Défausser les □ jouées. • Remplir les cases vides des bateaux. Si réserve ■ vide, la reformer avec les ■ du village, puis poser 6 ■ face visible sur le village. 						

Défausser les □ face visible à côté de la pioche.

Défausser les ■ face visible sur le village.
À tout moment, 6 ■ max / stock / joueur.
Arranger librement son stock, puis défausser les ■ en trop de son choix.

Fin du jeu : À la fin du tour de table où au moins 1 joueur atteint le statut le + haut.

Le joueur avec le statut le + haut gagne.

Départager les égalités par le + d'or.

Si besoin, départager encore par le dernier à atteindre le statut le + haut.