

WAMA

(Who Are My Ancestors)

Règles :

Nombre de joueurs : 2 - 5

Temps : 15-45 min

Le but du jeu est d'être le joueur avec le plus de points en construisant son arbre généalogique.

Composition du jeu :

- 90 cartes branches
- 6 cartes descendant
- 6 cartes objectif secret
- 6 cartes rappel

Vocabulaire :

Branche : "ligne" de l'arbre généalogique allant de bas en haut.

Palier : différent niveau de l'arbre généalogique (de 1 à 4).

Famille : Ensemble de cartes d'une même couleur.

Début de la partie :

Les joueurs commencent par piocher une carte descendant qui sert de base à leur arbre (elle représente le palier 1) : ils la posent donc face visible. Cette carte possède un objectif que le joueur peut remplir pendant la partie.

Ils piochent ensuite une carte Objectif Secret qu'ils peuvent réaliser pendant la partie, ce qui leur rapporte des points bonus s'ils y arrivent. Elle doit rester face cachée.

Un joueur mélange les 90 cartes branche. Ce joueur est le premier à jouer et le jeu continue dans le sens horaire. Un jeton est mis à disposition pour savoir quel joueur est en train de jouer (facultatif). Chaque joueur pioche 4 cartes branche au début de la partie.

Il faut ensuite mettre la pioche en place : le tas de cartes branches au centre (caché) et deux cartes face visible (une à droite et une à gauche du paquet). Les joueurs peuvent prendre une des cartes visible et doivent ensuite la remplacer par la prochaine carte de la pioche ou prendre directement une carte dans la pioche.

Une partie se termine lorsque l'un des 4 joueurs termine son arbre. Pour terminer son arbre, il faut avoir au moins une branche allant jusqu'au 4ème palier, un minimum de 7 cartes et que les autres branches n'allant pas jusqu'au 4ème palier ne puissent pas évoluer. Les arbres généalogiques ne peuvent pas aller au-delà de 4 paliers et peu importe la forme des cartes branches, elles sont comptées comme fermées au palier 4.

Le premier joueur ayant terminé son arbre gagne 5 points bonus. Une fois la partie terminée, les joueurs calculent le total de points rapportés par les membres de leur arbre et des différents objectifs (descendants/secrets).

Déroulement d'un tour :

Chacun leur tour, les joueurs ont la possibilité de réaliser une, deux ou les trois actions dans cet ordre précis :

- poser une seule carte sur leur arbre.
- piocher* une seule carte.
- échanger* une seule carte.

piocher* : Soit dans le paquet, soit l'une des cartes visibles.

échanger* : Le joueur choisit un adversaire avec qui il souhaite échanger : ils échangent la carte de leur choix.

Spécificité des cartes :

Il existe plusieurs types de cartes branche :

- Des cartes double branches. -> permet d'y connecter deux cartes branches
- Des cartes branche unique. -> permet d'y connecter une carte branche
- Des cartes fermeture de branche. -> permet de refermer une branche.

Ces cartes appartiennent à différentes familles catégorisées par différentes couleurs (rouge/jaune/vert/bleu/violet/noir). La couleur est reliée aux différents objectifs qu'il existe. Elles possèdent leur nom, leur genre et le nombre de points qu'elles rapportent.

Le genre présent sur les cartes n'a pas d'importance vis-à-vis de la logique de reproduction : deux hommes peuvent très bien avoir un enfant via l'adoption par exemple. Pour les objectifs, les cartes "mixtes" sont du genre qui arrangent le joueur.

Cartes récap :

Des cartes récap (recto-verso) sont mises à disposition pour rappeler aux joueurs les informations importantes.