

Ewala

Un jeu d'Eric Claverie pour 2 à 4 joueurs, dès 8 ans, 20 mins env.
Contact auteur : kikiinternationaldesign@yahoo.fr

BUT DU JEU : Ewala est un jeu de course inspiré du jeu africain Awalé. Dans Ewala on aide ses 4 animaux à progresser sur un parcours afin d'atteindre la ligne d'arrivée parmi les premiers. Mais pour progresser vite il faudra parfois faire avancer ses concurrents ! Evitez de vous faire pousser à l'eau, de vous faire endormir ou encore de vous faire voler votre stock de jetons de victoire !

MATERIEL : 1 plateau de jeu, 4 dés spéciaux, 16 jetons animaux, 12 jetons de victoire.



LES ACTIONS



Egrainer : Le joueur choisit une case et prend 1 à 4 animaux dans sa main (il peut ne pas tous les prendre). Il place ensuite 1 des animaux de sa main dans la case suivante du parcours, puis un deuxième animal dans la case suivante, etc... jusqu'à ne plus avoir d'animaux en main. **Chaque case ne peut contenir que 4 animaux.** Si une ou plusieurs cases sont déjà pleines, le joueur n'y dépose rien et passe à la prochaine case incomplète.



Rejoindre un groupe : Le joueur choisit 1 seul animal et l'avance jusqu'au prochain groupe d'animaux qu'il rencontre sur son parcours (1 groupe peut être un seul animal). Si cette case est déjà complète, il dépose son animal sur la case suivante. Si plusieurs cases sont pleines, il les saute aussi.



C'est le SEUL moyen de sortir d'un lac. Le joueur choisit 1 animal dans l'eau et l'avance jusqu'à la prochaine case. Si cette case est déjà complète, il dépose son animal sur la case suivante. Si plusieurs cases sont pleines, il les saute aussi.



Endormir ou réveiller un animal : Le joueur choisit 1 pion animal et le retourne sur sa face opposée. Un animal endormi (noir) ne pourra plus être déplacé avant d'avoir été replacé sur sa face réveillé (blanc).



Voler 1 jeton de victoire à un adversaire au choix. (2 points de victoire).



Singer un dé : effectuer une 2ème fois l'action d'un autre dé.

VOUS NE POUVEZ PAS FAIRE PLUS DE 2 FOIS LA MEME ACTION ! (en singant un dé ou non)



Notes : Un joueur peut déplacer n'importe quel animal, même s'il ne lui appartient pas. Un joueur peut décider de ne pas effectuer toutes ses actions.

PREPARATION : Placer le plateau de jeu et disposer 4 animaux différents dans chacune des 4 cases de la grande ligne droite de départ. Les 16 animaux sont placés sur leur face Réveillé (blanc). Cette mise en place est la même quel que soit le nombre de joueurs. Diviser équitablement les 12 jetons de victoire afin que chaque joueur en reçoive le même nombre. Chacun choisit sa couleur. Les animaux non-utilisés vous aideront à avancer. Le joueur qui habite le + près de l'Afrique commence.

DEROULEMENT DE LA PARTIE : A tour de rôle, durant toute la partie, chaque joueur lance les 4 dés. Il peut ensuite, s'il le désire, relancer 1 ou plusieurs dés. Après ce 2ème lancer, le joueur effectue les actions de ses dés dans l'ordre de son choix.

FIN DE PARTIE : Dès qu'un pion passe la ligne d'arrivée, il est placé sur la 1ère place du podium (13 points). Plusieurs pions peuvent passer en même temps et prendre plusieurs places du podium (lors d'un égrainage par exemple). **A 2 joueurs** la partie est terminée dès qu'un joueur a placé ses 4 animaux sur le podium. **A 3 ou 4 joueurs :** Dès que le podium est rempli. Si un joueur a placé ses 4 animaux, il ne joue plus et on ne peut pas lui voler ses jetons de victoire. Les joueurs additionnent leurs points du podium + leurs points situés sur le parcours + leurs jetons de victoire (2 pts par jeton). Le plus haut score l'emporte. En cas d'égalité c'est le joueur le plus avancé sur le podium qui l'emporte.

Merci à tous les testeurs pour leur aide et tout particulièrement à Lola Estève & Antoine Blais.