

AWIMBAWE



MATHIEU
ROUSSEL



RÈGLES FRANÇAISES
P2



AUBANE
RITTANO



ENGLISH RULES
P13



Le lion est mort... qui, de la panthère noire ou du tigre blanc va lui succéder ?
Pour gagner la couronne, ces 2 prétendants vont devoir s'appuyer sur les talents des animaux de la savane tout en évitant d'être débordés par les hyènes.

OBJECTIF

Accumulez le plus de couronnes en remportant des plis, tout en évitant de récupérer les 4 cartes Hyène.
Gagnez 2 manches et devenez le nouveau roi ou reine de la savane.

MATÉRIEL

24 cartes Animaux terrestres

Numérotées de 1 à 6. Chaque animal est présent sur 4 couleurs différentes de terrains (prairie, désert, montagne et terre).



Recto broussailles



Verso animaux

4 cartes Aigle

Numérotées de 7 à 10.
L'Aigle est présent sur un cinquième « terrain » spécial, le ciel.



2 cartes Héritier

Le tigre blanc et la panthère noire.
Chacune recto/verso



2 Aides de jeu



TYPE DE JEU

AWIMBAWE est un **jeu de plis**. Voici un lexique qui reprend les termes utilisés dans le cadre des jeux de plis.

Les mots apparaissant en **marron** dans la règle sont expliqués dans ce lexique.

Dans Awimbawe, les couleurs sont représentées par les 5 types de terrains suivants:

Désert = jaune



Montagne = gris



Ciel = bleu



Prairie = vert



Terre = marron



LEXIQUE DES JEUX DE PLIS

Atout: couleur qui l'emporte sur les 4 autres couleurs.

Couper: jouer un atout lorsque le joueur n'a pas la couleur demandée.

Défausser: fournir une carte d'une autre couleur que celle demandée lorsque le joueur ne possède ni de cartes de la couleur demandée, ni d'atouts.

Entamer: commencer un pli en mettant une carte de son choix.

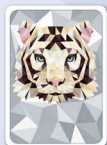
Main: ensemble de cartes distribuées au joueur et qu'il a en main.

Pile de plis: pile formée par les plis remportés par un joueur et placés face cachée.
Chaque joueur a sa propre pile de plis.

Pli: ensemble des cartes jouées par les joueurs pendant un tour.

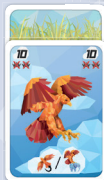
Suivre: jouer une carte de la même couleur que la première carte du pli jouée.

MISE EN PLACE



Carte Héritier
(représente
le joueur)

4 cartes disponibles face visible
disposées sur 4 cartes face cachée



Main:
6 cartes
disponibles

Chaque joueur choisit **une carte Héritier** et la place **face argentée** devant lui.

Mélangez les 28 cartes et distribuez à chaque joueur :

- **4 cartes face cachée** devant chaque joueur, puis recouvrez-les avec **4 cartes face visible**.
- Distribuez ensuite **6 cartes** qui composeront sa **main de cartes**.

Chaque joueur dispose donc de 14 cartes dont **10 cartes disponibles** immédiatement (les 6 de sa **main** et les 4 face visible au-dessus de chaque pile).

Le joueur avec le moins de couronnes visibles sur les 4 cartes posées devant lui commence la partie (les couronnes barrées comptent comme des points négatifs). En cas d'égalité, c'est le joueur le plus jeune qui commence.



= + 1 point



= - 1 point

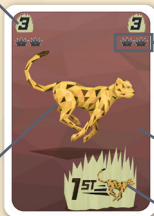
DÉTAIL DES CARTES

ANIMAUX TERRESTRES

Valeur de la carte (de 1 à 6)

Chaque animal a toujours la même valeur quelle que soit la couleur de terrain.

Nombre de **couronnes**
= + 1 point (1, 2 ou 3)



Type d'animal: souris, rhinocéros, guépard, hyène, serpent, éléphant.

Pouvoir de l'animal (cf p.8-9)

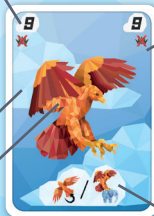
Terrain de base: prairie, désert, terre et montagne

Terrain spécial: ciel

AIGLE

Valeur de la carte (de 7 à 10)

Nombre de **couronnes barrées**
= - 1 point (0, -1 ou -2)



Type d'animal: Aigle

Double pouvoir (cf p.10)

DÉROULEMENT D'UN TOUR

À chaque tour, les joueurs jouent une carte et peuvent exécuter immédiatement le pouvoir de la carte posée.

Le premier joueur joue **une de ses cartes disponibles** et peut exécuter immédiatement le pouvoir de l'animal (cf les pouvoirs p. 8-9-10). Ensuite, le second joueur joue une carte et peut exécuter également son pouvoir. Il doit cependant respecter certaines règles.

Le second joueur **DOIT suivre**, s'il le peut. Il doit poser une carte de **même couleur de terrain** que la carte demandée et de la **valeur de son choix**.

— A —

Si le second joueur a **suivi**, le joueur qui a mis la carte de la plus haute valeur remporte le **pli**.

— B —

Si le second joueur **ne peut pas suivre** (il n'a pas la couleur demandée), il **DOIT** jouer l'une des quatre cartes Aigle. (cf page 10)

— C —

Si le second joueur **n'a ni suivi, ni joué une carte Aigle**, il **DOIT défausser** une de ses cartes. Il perd automatiquement le **pli** même si la carte qu'il joue a une plus forte valeur.

FIN DE TOUR

Les **plis** ramassés sont placés en pile face cachée et forment la **pile de plis**. Chaque joueur a sa propre **pile de plis**. Seul le dernier **pli** peut être consulté.

Si le joueur récupère une carte Hyène, il la laisse face visible une fois le **pli** ramassé. Le nombre de cartes Hyène remportées est connu des joueurs.

Si certaines **cartes**, qui étaient face cachée se trouvent **libérées** (c'est à dire qu'il n'y a plus de cartes au-dessus), **elles sont retournées** face visible **une fois le pli ramassé**, jamais en cours de **pli**. Enfin, un nouveau tour de jeu commence. Le joueur qui a remporté le **pli** précédent (ou celui désigné suite au pouvoir du guépard (cf pouvoirs p.8)) **entame** le nouveau tour.

FIN DE MANCHE

La manche prend fin si **l'une de ces deux** conditions est remplie:

Un joueur ramasse les 4 cartes Hyène.

Il perd immédiatement la manche.



Les joueurs ont joué toutes leurs cartes, et aucun joueur n'a ramassé les 4 cartes Hyène. Chaque joueur **compte** alors **le nombre de couronnes** qu'il a dans sa **pile de plis**. Celui qui a le plus de couronnes remporte la manche.



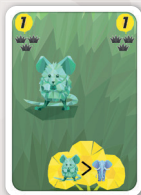
Le vainqueur retourne sa carte Héritier face dorée. Si sa carte Héritier est déjà sur sa face dorée, il remporte la partie.

Sinon, le perdant décide qui jouera en premier lors de la manche suivante.

FIN DE PARTIE

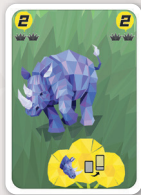
Le vainqueur est le premier joueur à remporter deux manches. Il devient roi ou reine de la savane !

DÉTAIL DES POUVOIRS



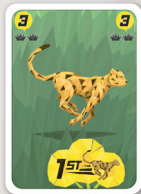
La souris fait peur à l'éléphant.

Pouvoir: la carte Souris devient plus forte que la carte Eléphant **de sa couleur** (même terrain) si les 2 cartes sont présentes dans le **pli**. Le joueur qui a joué la carte Souris remporte le **pli**.



Le rhinocéros rentre dans le lard.

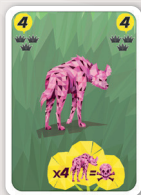
Pouvoir: Déplacez une carte (en conservant son statut « visible ou non ») du dessus d'une pile du joueur adverse sous n'importe quelle pile de ce joueur, quel que soit le nombre de cartes de cette pile.



Le guépard donne le départ.

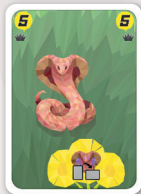
Pouvoir: Décidez qui **entamera** le prochain **pli**. Si 2 cartes Guépard sont jouées dans le même **pli**, c'est le second qui a la décision finale.

DÉTAIL DES POUVOIRS



L'excès de hyènes peut nuire !

Pouvoir: Les hyènes ramènent beaucoup de couronnes mais elles présentent des risques. Si, au cours de la manche, vous ramassez les 4 cartes Hyène, vous perdez immédiatement la manche !

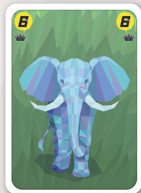


Le serpent hypnotise un autre animal.

Pouvoir: Choisissez une carte disponible (cf p.4) adverse et paralysez-la (inclinez-la, cette carte est bloquée) pour le prochain coup de l'adversaire. Cette carte n'est plus paralysée dès qu'il a joué une autre carte.

Si le joueur décide de paralyser une carte de la main de l'adversaire, il en désigne une sans la voir.

La dernière carte disponible d'un joueur ne peut pas être paralysée.

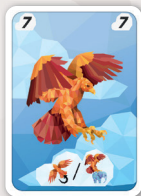


L'éléphant est le plus fort (des animaux terrestres !)

Pouvoir: Aucun pouvoir.

L'éléphant a une faiblesse face à la souris.

DÉTAIL DES POUVOIRS



Les aigles sont les superprédateurs.

Les cartes Aigle sont des cartes spéciales à double pouvoir.

Ils sont numérotés de 7 à 10.

Si vous n'avez pas la couleur du terrain de base demandé, alors vous **devez** jouer une carte Aigle, si vous en avez.

Vous pouvez les jouer de 2 manières (au choix):

FUITE



Soit l'aigle fuit le combat et dans ce cas, votre adversaire remporte le **pli**. La carte Aigle est alors placée dans **votre pile de plis**.

COMBAT



Soit l'aigle combat et dans ce cas, vous **coupez** la carte adverse. **Vous gagnez le pli**. La carte Aigle est jouée comme un **atout**.

Si vous jouez une carte Aigle pour **entamer** le **pli**, vous êtes obligé d'aller au combat, vous ne pouvez pas fuir. Votre adversaire est obligé de **suivre** avec une carte Aigle, s'il en a. Il ne peut pas fuir et c'est la carte Aigle avec la plus forte valeur qui remporte le **pli**.



Les cartes Aigle sont puissantes mais peuvent comporter des couronnes barrées qui comptent comme des points négatifs en fin de manche.

EXEMPLES

Guillaume **entame** avec la carte Hyène du terrain Montagne.

Anne n'a pas de terrain Montagne, mais elle a une carte Aigle. Elle est obligée de la jouer. Elle doit ensuite choisir quel pouvoir elle applique : fuite ou combat.



FUITE



Anne décide d'exécuter le pouvoir de fuite: elle ne remporte pas le **pli**. La carte Aigle va dans sa **pile de plis**. La carte Hyène va dans la **pile de plis** de Guillaume. La carte Hyène reste visible.



COMBAT



Anne décide d'exécuter le pouvoir de combat: elle **coupe** la carte adverse, et elle remporte le **pli**. Les 2 cartes vont dans sa **pile de plis**. La carte Hyène reste visible.



EXEMPLES

RHINOCÉROS



1. Anne entame avec la carte Rhinocéros.
2. Avec le pouvoir du Rhinocéros, elle choisit de déplacer la carte Aigle de Guillaume sous la première pile.
3. Guillaume doit jouer une carte disponible. Il ne peut pas encore révéler la carte libérée. Elle sera révélée une fois le pli ramassé.



SERPENT



1. Anne entame avec la carte Serpent.
2. Anne décide d'effectuer le pouvoir de paralysie sur la carte Hyène. Guillaume ne peut pas jouer la carte Hyène ce tour-ci.
3. Il joue la carte Guépard et décide de jouer en premier le tour suivant. La carte Hyène n'est plus paralysée. Anne remporte le pli.





The lion is dead... Out of the black panther and the white tiger, who will succeed him? To ascend the throne, both pretenders must join forces with the animals of the savannah without being overcome by the hyenas.

GOAL

Collect the most crowns by taking tricks while avoiding collecting all 4 Hyena cards.
Win 2 rounds and become the new king or queen of the savannah.

MATERIALS

24 terrestrial Animal cards

Numbered from 1 to 6, each of them appearing on 4 different land types (grassland, desert, mountain, and plain).



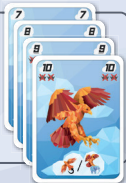
Recto scrubland



Verso animals

4 Eagle cards

Numbered from 7 to 10.
The Eagle appears on a 5th special "land type", the sky.



2 Heir cards

The white tiger and the black panther.
(recto/verso)



2 Player's aids



GENRE

AWIMBAWE is a **trick-taking game**. Here is a glossary of the words used in trick-taking games. The words written in **brown** in the rules are explained in this glossary.

In Awimbawe, the colors are represented by the following 5 types of land:

Desert = yellow



Mountain = grey



Sky = blue



Grassland = green



Plain = brown



GLOSSARY OF TRICK-TAKING GAMES

Trump: color that beats the 4 other colors.

To trump: to play a trump when the player does not have the led color.

Discard: to play a card of another color than the led color when the player does not have any card of the led color and any trumps.

To lead: to start a trick by playing a card of your choice.

Hand: all the cards that were dealt to the player and that they have in hand.

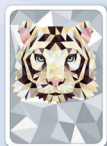
Scoring pile: pile formed of the tricks won by a player and placed face down.

Each player has their own scoring pile.

Trick: all the cards played by the players during a turn.

To follow: to play a card of the same color as the first card of the trick that was played.

SETUP



Heir card

4 cards face-down
covered with 4 face-up available cards



Hand:
6 available
cards

Each player chooses an **Heir card** and places it in front of them on its **silver side**.

Shuffle all 28 cards. The cards are dealt to each player as follows:

- **4 cards face-down** in front of each player, covered with **4 cards face-up**
- and finally **6 cards** that form their **hand**.

In total, each player has 14 cards, **10 of which are immediately available** (the 6 cards in their hand and the 4 face-up cards on top of each pile).

The player with the fewest crowns on the 4 face-up cards placed in front of them starts (crossed out crowns count as negative points). In case of a tie, the youngest starts.



= + 1 point




= - 1 point

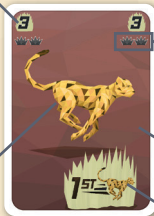
CARD DESCRIPTION

TERRESTRIAL ANIMAL CARDS EAGLE CARDS

Value of the card (from 1 to 6)

Each animal has always the same value.

Number of **crowns**
 = + 1 point (1, 2 or 3)




Type animal: mouse, rhinoceros, cheetah, hyena, snake, elephant.

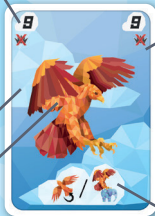
Power of the animal (see p.19-20)

Basic land types: grassland, desert, plain, and mountain

Special land type: sky

Value of the card (from 7 to 10)

Number of **crossed out crowns**
 = - 1 point (0, -1 or -2)



Type of animal: Eagle

Double power (see p.21)

HOW TO PLAY?

On each turn, the players play a card and can immediately activate its power.

The first player plays one of their **available cards** and **can immediately activate the power of the animal** (see powers p. 19-20-21). Then, the second player plays a card and can **also** activate its power. However, they must stick to some rules.

If they can, the second player **MUST follow**. They must play a card of the **same land type** (=color) as the led card and of the **value of their choice**.

————— A —————

If the second player has **followed**, the player who has played the highest-value card wins the **trick**.

————— B —————

If the second player **cannot follow** (they do not have the led color), they **MUST** play one of the four **Eagle cards**. (see p. 21)

————— C —————

If the second player has **neither followed nor played an Eagle card**, they **MUST discard** one of their cards. They automatically lose the **trick** even if the card they have played has a higher value.

END OF THE TURN

The **tricks** that are won are placed in a pile face down and form the **scoring pile**. Each player has their own **scoring pile**. You may only take a look at the latest **trick** that was won.

If a player takes a Hyena card, they leave it face up after putting the **trick** in their **scoring pile**. All players know the number of Hyena cards taken.

If some cards that were face down are **no longer covered by other cards**, turn them **face-up at the end of the trick**, never during a **trick**.

Then, a new turn begins. The player who took the last **trick** (or the player designated by the Cheetah (see powers p.19)) **leads** the new turn.

END OF THE ROUND

The round ends if **one these two conditions** is met:

A player has taken the 4 Hyena cards:
they immediately lose the round.



The players have played all their cards,
and they have not taken the 4 Hyena cards.
Each player counts the number of crowns they
have in their **scoring pile**. **The player with
the most crowns wins the round.**



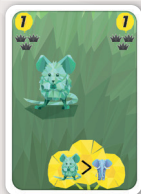
The winner turns their Heir card on its golden side. If their Heir card is already on its golden side, they win the game.

Otherwise, the loser of the round decides who will play first in the next round.

END OF THE GAME

The winner is the first player **to win 2 rounds**. They become king or queen of the savannah!

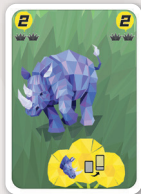
POWERS



The mouse scares the elephant.

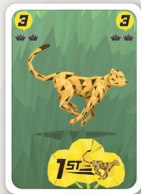
Power: the Mouse card beats the Elephant card of the same color (same landscape) if both cards are played during the **trick**.

The player who has played the Mouse card wins the **trick**.



The rhinoceros rushes straight ahead.

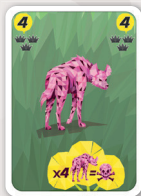
Power: Move a card placed on top of one of your opponent's pile under any other one of their piles (while leaving it face-up or face-down), whatever the number of cards in the pile.



The cheetah gets the game underway.

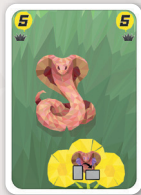
Power: Decide **who will lead** the next **trick**. If two Cheetah cards are played during the same **trick**, the **second one is the one to decide**.

POWERS



Too many hyenas can be dangerous!

Power: The hyenas are worth a lot of crowns, but they are risky. If you take all four hyenas, **you immediately lose the round!**

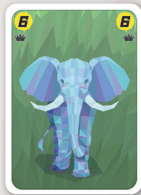


The snake hypnotizes another animal.

Power: Choose one of your opponent's available cards (see p.15) and block it (place it horizontally: the card is blocked) for their next turn. Once your opponent has played another card, the card is no longer blocked.

If the player decides to block a card from the opponent's hand, they choose one without looking at it.

The last available card of a player cannot be blocked.

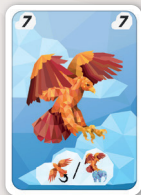


The elephant is the strongest (among terrestrial animals)!!!

Power: No power.

The elephant has a weakness against the mouse.

POWERS



The eagles are apex predators.

The Eagle cards are **special cards** and they have two powers.

They are numbered from 7 to 10.

If you do not have the color of the led land, then you **MUST** play an Eagle card, if you have any.

You can choose to play an Eagle card in 2 different ways:

FLY



The eagle **flee**s, and in that case, your opponent wins the **trick**. The Eagle card goes to the **scoring pile** of the player who played it.

If you play an Eagle card to **lead a trick**, you **MUST** fight, you cannot flee. Your opponent must **follow** with an Eagle card and fight, they cannot flee either. The Eagle card with the higher value wins the **trick**.

FIGHT



Or the eagle **fight**s, and in that case, you **trump** your opponent's card. You win the **trick**. The Eagle card is played as a **trump**.



The Eagle cards are powerful, but they can bear crossed out crowns that count as **negative points** at the end of the round.

EXAMPLES

Guillaume **leads** with the Hyena card of the mountain.

Anne does not have any Mountain card, but she has an Eagle card. She **must** play it. She can then decide which power she activates: flee or fight.



FLEE



Anne decides **to flee**: she **does not win the trick**. The Eagle card goes to her **scoring pile**. The Hyena card goes to Guillaume's **scoring pile**. The Hyena card remains **face up**.



FIGHT



Anne decides **to fight**: she **trumps her opponent's card** and she wins the **trick**. Both cards go to her **scoring pile**. The Hyena card remains **face up**.



EXAMPLES

RHINOCEROS



1. Anne leads with the Rhinoceros card.
2. Using the Rhinoceros power, she chooses to move Guillaume's Eagle card under the first pile.
3. Guillaume must play an available card. He can not yet reveal the card which is no longer covered. The card will be face-up at the end of the trick.



SNAKE



1. Anne leads with the Snake card of the desert.
 2. Using the Snake power, she decides to block the Hyena card of the desert. Guillaume can not play the Hyena card during his turn.
 3. He plays the Cheetah card and chooses to play first in the next turn. As he played a card, the Hyena card is no longer blocked.
- Anne wins the trick.





CRÉDITS - CREDITS

Auteur / Author: **Mathieu Roussel**

Illustratrice / Artwork: **Aubane Rittano**

Traductrice anglaise / English translator: **Adèle Renard**

Mise en page de la règle française / French Rules Layout: **Alexis Vanmeerbeeck**

DA & Développement / AD & Game development: **Dimitri Perrier**



Un grand merci à tous nos testeurs-chanteurs... Et un merci tout spécial à notre fan n°1 Sarah !!!

Thanks to all the prototype playtesters. And special thanks to Sarah, our fan number 1 !!!

Remerciements de l'auteur / Author thanks: Vince, Poule, Panpan, Guili, Seb, Fred, Severine,
Brian, Antoine, James, Didjou, Tonyo, Fredegovonge, Didier, Jokerson, FBI,
Dim et Anne-Cat pour leur confiance et bien sûr le BAR de Rouen !

FOLLOW US

Suivez l'actualité d'Awimbawe
et toutes les nouveautés d'Explor8 sur...

Follow the news of Awimbawe and all
the news of Explor8 on...

www.explor8.com

RÈGLES EN VIDÉO RULES IN VIDEO

