

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





KIWARA

UN JEU DE BRUNO CATHALA POUR 2 JOUEURS À PARTIR DE 8 ANS - 30 MINUTES ENVIRON



1-CONTEXTE

KIWARA, LA SAVANE EN SWAHILI. Un paysage apparemment paisible, charmant, mais au sein duquel deux bandes rivales d'animaux sauvages se livrent une lutte sans merci pour la conquête des territoires les plus attractifs.



2-MATERIEL

Un plateau recto-verso de 30 cases représentant la savane avec :

- 1** Une face pour jouer en mode « classique »
Sur cette face du plateau, on peut distinguer 6 territoires (2 de trois cases, 2 de cinq cases, et 2 de sept cases), séparés par des rivières. La savane est entourée d'un chemin de ronde.
- 2** Une face pour jouer en mode « libre »
Sur cette face du plateau, il n'y a encore aucun territoire de délimité. Ils le seront grâce aux bâtonnets de bois avant chaque partie (voir variante « partie libre » en fin de livret).
- 3** 30 bâtonnets en bois bleu pour les parties en mode « libre »
- 4** 30 jetons animaux, en deux couleurs (une pour chaque joueur). Chaque couleur est composée de:

6 Gazelles de **valeur 2**
 5 Zèbres de **valeur 6**
 2 Crocodiles de **valeur 0**
 1 Éléphant de **valeur 5**
 1 Lion de **valeur 1**

- 5** 1 totem
- 6** 10 cartes Renfort
- 7** 1 livret de règles

3-BUT DU JEU: RÉGNER SANS PARTAGE SUR KIWARA!

D'UNE PART EN PRENANT LE CONTRÔLE DES TERRITOIRES LES PLUS ATTRAYANTS :

Quand le plateau est totalement rempli, chacun des territoires sera sous le contrôle du joueur possédant le plus d'animaux à sa couleur dans ce territoire. C'est ce joueur qui marquera la totalité des points de **TOUS** les animaux de ce territoire.

D'AUTRE PART EN ÉTANT LE PLUS RAPIDE :

Lorsque le premier territoire de la savane est totalement rempli, un Renfort rejoint le camp du joueur ayant posé le dernier animal dans ce territoire. Un atout à ne pas négliger car les Renforts peuvent vous donner des points de bonus ou des pouvoirs puissants susceptibles de faire basculer la partie !

4- MISE EN PLACE

Ce paragraphe décrit la mise en place pour le mode de jeu « classique ». Nous vous conseillons, pour une première partie, de commencer de cette façon. Puis, une fois familiarisés avec le jeu, consultez les variantes proposées en fin de livret.

- 1 Placez le plateau, face « classique » visible, au centre de la table.

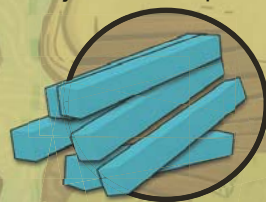
Prenez la carte Renfort **OKAPI** et placez la face visible sur le côté du plateau.

Placez les bâtonnets bleus dans la boîte. Ils ne sont pas utilisés pour le mode de jeu « classique ».



- 2 Chaque joueur prend les 15 jetons animaux à sa couleur et les place face visible sur les emplacements du plateau réservés à cet effet.

- 4 Choisissez un 1er joueur. Ce joueur reçoit le totem.



Les autres cartes Renfort sont remises dans la boîte. Elles ne seront pas utilisées pour cette partie.



LA PARTIE PEUT COMMENCER!

5- COMMENT JOUER

Lors de son 1er tour, le 1er joueur place le totem sur le chemin de ronde, en face de la rangée (ligne ou colonne) de son choix.

Puis, chaque joueur, à commencer par son adversaire, va effectuer lors de son tour les deux actions suivantes, dans l'ordre indiqué :

1- POSER UN ANIMAL SUR LE PLATEAU :

Lors de cette phase, le joueur dont c'est le tour **DOIT** obligatoirement poser un de ses jetons animaux en réserve sur la case vide de son choix parmi celles présentes sur la rangée faisant face au totem. Les effets particuliers liés aux Crocodiles et Lions sont traités plus bas.

2- DÉPLACER LE TOTEM :

Lors de cette phase, le joueur dont c'est le tour **DOIT** déplacer le totem de 1, 2 ou 3 cases, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Il choisit ainsi en partie les territoires ouverts à l'adversaire lors de son tour !

Une fois le totem déplacé, on passe au joueur suivant, et ainsi de suite jusqu'à ce que le plateau soit totalement rempli.

Important : on doit TOUJOURS offrir une possibilité de placement au joueur suivant :

- Si parmi les 3 rangées suivantes, il en reste au moins une permettant une solution de pose pour l'adversaire, alors le totem est déplacé comme indiqué ci-dessus (s'il ne reste qu'une solution, cette solution est obligatoire).
- Dans le cas où les 3 rangées suivantes seraient déjà complètement occupées, alors le totem est déplacé jusqu'à la 1ère rangée (ligne ou colonne) permettant à l'adversaire de poser un de ses animaux.

A noter : en fin de partie, il peut arriver qu'un seul joueur possède encore des jetons animaux. Dans ce cas, ce joueur continue à poser tous ses jetons jusqu'à ce que le plateau soit totalement rempli.

OBTENIR DES RENFORTS :

Lorsque le premier territoire de la savane est totalement rempli, l'**OKAPI** rejoint le camp du joueur ayant posé le dernier animal dans ce territoire. L'**OKAPI** rapporte 5 points de bonus en fin de partie. Prenez-y garde, cela peut faire la différence !

6- LES DIFFÉRENTS ANIMAUX - EFFETS PARTICULIERS



6

LE ZÈBRE, VALEUR 6 POINTS

C'EST L'ANIMAL LE PLUS INFLUENT DE LA SAVANE. IL FAUT DONC ÊTRE TRÈS PRUDENT POUR ÉVITER QU'IL NE TOMBE SOUS LE CONTRÔLE DE VOTRE ADVERSAIRE.

ATTENTION : LES ZÈBRES ONT PEUR DU LION !

DÈS QU'UN LION APPARAÎT SUR UNE CASE VOISINE (VERTICALEMENT OU HORIZONTALEMENT, MÊME SI C'EST DE L'AUTRE CÔTÉ D'UNE RIVIÈRE), LE ZÈBRE SE CACHE (SON JETON EST RETOURNÉ FACE CACHÉE). IL NE VAUT PLUS AUCUN POINT.

DE MÊME, SI VOUS ÊTES CONTRAINT DE POSER UN ZÈBRE SUR UNE CASE LIBRE VOISINE D'UN LION (VERTICALEMENT OU HORIZONTALEMENT, MÊME SI C'EST DE L'AUTRE CÔTÉ D'UNE RIVIÈRE), VOUS DEVEZ LE POSER FACE CACHÉE.



2

LA GAZELLE, VALEUR 2 POINTS

CET ANIMAL EST AUSSI SYMPATHIQUE QU'AGILE, MÊME S'IL RESTE MOINS INFLUENT QUE LE ZÈBRE.

ATTENTION : LES GAZELLES ONT ELLES AUSSI PEUR DU LION !

DÈS QU'UN LION APPARAÎT SUR UNE CASE VOISINE (VERTICALEMENT OU HORIZONTALEMENT, MÊME SI C'EST DE L'AUTRE CÔTÉ D'UNE RIVIÈRE), LA GAZELLE PREND LA FUITE : LE JOUEUR QUI L'AVAIT POSÉE REPREND LE JETON DEVANT LUI POUR LE REJOUER PLUS TARD, LORS D'UN DE SES PROCHAINS TOURS.

DE MÊME, SI VOUS ÊTES CONTRAINT DE POSER UNE GAZELLE SUR UNE CASE LIBRE VOISINE D'UN LION (VERTICALEMENT OU HORIZONTALEMENT, MÊME SI C'EST DE L'AUTRE CÔTÉ D'UNE RIVIÈRE), VOUS DEVEZ LA POSER FACE CACHÉE.



1

LE LION, VALEUR 1 POINT

CET ANIMAL VANITEUX EST PERSUADÉ QU'IL EST LE ROI DES ANIMAUX. IL EST CRAINT ET REDOUTÉ. ENFIN... DE PRESQUE TOUS ! LORSQU'UN LION EST POSÉ SUR LE PLATEAU, ON VÉRIFIE S'IL Y A DES ZÈBRES ET/OU DES GAZELLES SUR LES 4 CASES VOISINES (VERTICALEMENT OU HORIZONTALEMENT, MÊME SI C'EST DE L'AUTRE CÔTÉ D'UNE RIVIÈRE).

LES ZÈBRES QUI Y SONT PRÉSENTS SONT RETOURNÉS FACE CACHÉE.

LES GAZELLES QUI Y SONT PRÉSENTES SONT RETOURNÉES À LEURS PROPRIÉTAIRES.

LES AUTRES ANIMAUX (CROCODILES ET ELÉPHANTS, NE SONT PAS AFFECTÉS PAR LE LION)



5

L'ÉLÉPHANT, VALEUR 5 POINTS

L'ÉLÉPHANT EST UNE VALEUR SÛRE. IL SAIT BIEN QUE C'EST LUI LE VÉRITABLE ROI DES ANIMAUX ALORS IL N'A PAS PEUR DU LION, ET NE SE CACHE PAS LORSQU'IL EST À PROXIMITÉ DE CELUI-CI.

UTILISEZ-LE À BON ESCIENT : VOUS N'EN AVEZ QU'UN !



0

LE CROCODILE, VALEUR 0 POINT

CET ANIMAL EST AUSSI VORACE QUE MÉPRISÉ PAR SES CONGÉNÈRES.

IL EST IRRÉSISTIBLEMENT ATTIRÉ PAR LES GAZELLES, DONT IL SE FERAIT BIEN UN PETIT CASSE-CROÛTE :

AU MOMENT OÙ IL EST POSÉ SUR LE PLATEAU, SI UNE GAZELLE EST PRÉSENTE DE L'AUTRE CÔTÉ D'UNE RIVIÈRE BORDANT LA CASE DU CROCODILE, VOUS POUVEZ CHOISIR D'ÉCHANGER LA POSITION DES JETONS GAZELLE ET CROCODILE (LE CROCODILE SE JETTE VORACEMENT SUR LA GAZELLE, MAIS COMME ELLE EST AGILE, ELLE RÉUSSIT À LUI ÉCHAPPER EN BONDISSANT).

SI PLUSIEURS GAZELLES SONT PRÉSENTES, LE JOUEUR QUI VIENT DE JOUER LE CROCODILE PEUT CHOISIR QUELLE GAZELLE ATTAQUER.

SI UNE GAZELLE FACE CACHÉE SE TROUVE DE L'AUTRE CÔTÉ DE LA RIVIÈRE, IL NE SE PASSE RIEN, CAR LE CROCODILE NE LA VOIT PAS.

7- FIN DE LA PARTIE - DÉCOMPTE DES POINTS

La partie prend fin lorsque toutes les cases du plateau sont occupées.

Dans chacun des 6 territoires :

- 1 On regarde quel joueur possède le plus de jetons à sa couleur (les jetons face cachée sont pris en compte pour déterminer cette majorité).
- 2 Le joueur majoritaire marque la **TOTALITÉ** des points de ce territoire (Animaux à sa couleur + animaux adverses. Les jetons face cachée ne rapportent aucun point).

Chaque joueur fait la somme des points des territoires qu'il contrôle.
Le joueur qui a récupéré l'**OKAPI** gagne 5 points de bonus.

LE JOUEUR QUI A LE PLUS GRAND TOTAL REMPORTE LA PARTIE !

Exemple de décompte :



Sur le secteur représenté ici, le joueur jaune a la majorité (4 jetons de sa couleur contre 3 jetons rouges). Il marque la totalité des points du secteur, c'est-à-dire 20 points (6 +1 +5 +0 +2 +6).



8- EXEMPLES



EXEMPLE DE PLACEMENT D'UN CROCODILE

Situation de départ:



C'est au joueur rouge de poser un jeton. Il choisit de poser un Crocodile sur la case marquée d'une flèche.

Il a alors deux choix :

Soit laisser son Crocodile là où il est.

Soit le changer de place avec l'un des deux jetons Gazelle présents dans les cases bordant les rivières de la case où il va être posé. Cet échange n'est pas possible avec la Gazelle située juste au-dessus de lui car ils ne sont pas séparés par une rivière.

Situation finale:



Le joueur rouge choisit de faire l'échange avec la Gazelle jaune à sa gauche, s'assurant ainsi définitivement la majorité dans le territoire à 5 cases.



EXEMPLE DE PLACEMENT D'UN LION

Situation de départ:



C'est au joueur rouge de poser un jeton. Dans la colonne en face du Totem, une seule case est libre : il est donc obligatoire d'y poser l'un de ses jetons. Il choisit son Lion.

Situation finale:



Sur les cases voisines horizontalement et verticalement au Lion :

L'Éléphant n'a pas été affecté, les deux Gazelles ont fui : les joueurs ont repris leur jeton.

Le Zèbre s'est caché (son jeton a été retourné). Il ne vaut plus aucun point mais compte tout de même comme un animal jaune pour le décompte final. Si, d'ici la fin de la partie, un joueur souhaite poser une Gazelle ou un Zèbre sur une des deux cases marquées d'une étoile, il devra les placer face cachée.

9- VARIANTES

VARIANTE « LE RENFORT MYSTÈRE » :

En début de partie, au lieu de poser la carte **OKAPI** face visible au bord du plateau, mélangez les 10 cartes Renfort et faites-en une pioche face cachée.

Lorsque le premier territoire de la savane est totalement rempli, le joueur ayant posé le dernier animal dans ce territoire pioche la 1ère carte Renfort et la révèle devant lui. Il possède désormais un pouvoir qu'il pourra utiliser au moment approprié.

Les différents Renforts possibles sont :



OKAPI : AUCUN EFFET - DONNE 5 POINTS DE BONUS EN FIN DE PARTIE.

Les effets des animaux suivants sont applicables **UNE FOIS** dans la partie. A vous de choisir le moment le plus opportun. Une fois le pouvoir utilisé, retournez la carte face cachée devant vous.



BOA : APRÈS AVOIR DÉPLACÉ LE TOTEM, IMPOSEZ À VOTRE ADVERSAIRE LA CASE SUR LAQUELLE IL DOIT JOUER DANS LA RANGÉE INDIQUÉE PAR LE TOTEM. IL A LE CHOIX DE L'ANIMAL À POSER SUR CETTE CASE.



BABOUIN : LORS DE VOTRE TOUR, VOUS POUVEZ CHOISIR DE JOUER SUR UNE CASE DE LA RANGÉE PRÉCÉDENTE OU LA RANGÉE SUIVANTE DE CELLE INDIQUÉE PAR LE TOTEM.



VAUTOUR : LORS DE VOTRE TOUR, VOUS POUVEZ RENVoyer CHEZ SON PROPRIÉTAIRE UN ANIMAL PLACÉ FACE CACHÉE SUR LE PLATEAU. CET ANIMAL SERA JOUÉ À NOUVEAU PAR SON PROPRIÉTAIRE LORS D'UN DE SES PROCHAINS TOURS.



RHINOCEROS : LORS DE VOTRE TOUR, VOUS POUVEZ RENVoyer CHEZ SON PROPRIÉTAIRE N'IMPORTE QUEL ANIMAL PLACÉ FACE VISIBLE SUR UNE DES CASES PÉRIPHÉRIQUES DU PLATEAU. CET ANIMAL SERA JOUÉ À NOUVEAU PAR SON PROPRIÉTAIRE LORS D'UN DE SES PROCHAINS TOURS.



PORC EPIC : APRÈS AVOIR DÉPLACÉ LE TOTEM, INDIQUEZ À VOTRE ADVERSAIRE UNE CASE DE LA RANGÉE FAISANT FACE AU TOTEM SUR LAQUELLE IL N'A PAS LE DROIT DE JOUER POUR CE TOUR. ATTENTION : CET EFFET N'EST PAS APPLICABLE POUR UNE RANGÉE DANS LAQUELLE IL NE RESTERAIT PLUS QU'UNE SEULE CASE DE LIBRE.



GNUU : LORSQUE C'EST À VOUS DE DÉPLACER LE TOTEM, UTILISEZ LE GNUU POUR LE DÉPLACER EN SENS ANTI-HORAIRE.



HYENE : LORS DE VOTRE TOUR, VOUS POUVEZ PLACER DEUX DE VOS ANIMAUX DANS LA RANGÉE INDiquÉE PAR LE TOTEM (VOUS ÊTES AUTORISÉS À RICANER EN FAISANT CETTE ACTION)



PHACOCHÈRE : APRÈS AVOIR DÉPLACÉ LE TOTEM, VOTRE ADVERSAIRE NE PEUT POSER AUCUN ANIMAL CE TOUR CI !! LORS DE SON TOUR, IL EFFECTUE SIMPLEMENT LA PHASE 2, À SAVOIR DÉPLACER LE TOTEM DE 1 À 3 CASES.



GIRAFE : DÉFAUSSEZ LA GIRAFE ET PIOCHEZ 3 CARTES RENFORT. CHOISISSEZ-EN UNE ET DÉFAUSSEZ LES AUTRES.

A noter : lorsque vous utilisez cette variante, il est possible que certaines parties se terminent avec des scores identiques de part et d'autre. Dans ce cas, c'est le joueur qui obtenu le Renfort qui l'emporte !

VARIANTE « À VAINCRE SANS PÉRIL... » :

Kiwara est un jeu à informations totales. Un jeu très tactique, dans lequel un joueur expérimenté aura un avantage important vis-à-vis d'un joueur débutant.

C'est par exemple le cas lors d'une confrontation parent-enfant.

Si vous êtes dans une configuration de ce type, il est possible d'égaliser les chances :

Le joueur plus faible / moins expérimenté démarre la partie avec une carte Renfort piochée au hasard (si l'écart de niveau est vraiment très important, on peut même lui donner deux cartes).

A noter : cela n'empêche pas qu'une autre carte Renfort soit attribuée au joueur terminant le premier territoire !

VARIANTE « PLATEAU LIBRE » :

Grâce à cette variante, vous pouvez composer vous-même votre plateau de départ, pour des parties sans cesse renouvelées.

Au moment de la mise en place :

- 1 Placez le plateau au centre de la table, côté « libre » visible. Vous noterez qu'il n'y a aucune rivière de visible.
- 2 Utilisez les bâtonnets de bois pour délimiter 6 territoires de taille 3, 5, 7 ou 9 cases. Les bâtonnets excédentaires sont remis dans la boîte.

Vous pouvez ainsi créer une infinité de plateaux différents. Pour vous guider nous vous en proposons deux exemples ci après :



Pour terminer : Il est tout à fait possible de combiner ces différentes variantes, par exemple en jouant en plateau libre, avec renforts cachés...

10- FAQ

PUIS-JE FAIRE PLUSIEURS ÉCHANGES CROCODILE-GAZELLE SUCCESSIFS:

OUI ! Après un premier échange crocodile-gazelle, vous pouvez enchaîner un nouvel échange de ce type, avec le même crocodile, si une nouvelle gazelle est présente de l'autre côté d'une rivière. Etc...

QUI GAGNE LA CARTE RENFORT LORSQUE LE JOUEUR QUI POSE LE DERNIER ANIMAL D'UN TERRITOIRE POSE UN LION QUI FAIT FUIR UNE GAZELLE DE CE TERRITOIRE ?

PERSONNE ! Quand on pose, un Lion, les Gazelles fuient instantanément. La carte renfort n'est donc pas attribuée puisque le territoire n'est pas complet.

QUI GAGNE LA CARTE RENFORT LORSQUE LE JOUEUR QUI POSE LE DERNIER JETON D'UNE ZONE POSE UN CROCODILE ET L'ÉCHANGE AVEC UNE GAZELLE ADVERSE?

Dans ce cas, c'est le joueur qui a posé le Crocodile qui gagne le Renfort, car c'est bien lui qui a déclenché le remplissage du territoire

AUTEUR

Bruno Cathala

ILLUSTRATEUR

Franck Drevon

«Un grand merci à **CROC**
qui a permis de donner vie
à ce projet il y a... longtemps déjà»

