



Thomas Castié



Yann Valeani

CHIWA WAR



VOUS AVEZ PÉNÉTRÉ UN TEMPLE INTERDIT
GARDÉ PAR LES DIEUX ANCIENS CHIWA !
UN SEUL D'ENTRE VOUS POURRA QUITTER
CET ENDROIT MAIS AU PRIX D'UNE TERRIBLE
BATAILLE MENTALE.

RÈGLES DE JEU

2 à 8 joueurs – 20 min – 8+ ans

CONTENU

54 Cartes

- 7 x 3 Chiwawa
- 4 x 3 Chiwawa
- 3 x 3 chiwawa
- 6 cartes Mimétisme
- 6 cartes Destruction



BUT DU JEU

Être le premier joueur à remporter 2 manches.

PRÉPARATION

Mélangez les cartes et placez-les face cachée au centre de la table.

Retournez ensuite les 3 premières cartes de la pioche et placez-les face visible à côté de celle-ci, ces cartes deviendront la « Source ».

Chaque joueur pioche ensuite 10 cartes qu'il garde en main à l'abri des regards (8 cartes à 6 joueurs, 7 cartes à 7 joueurs et 6 cartes à 8 joueurs).

Le joueur qui a caressé un chihuahua le plus récemment débute la partie.

SCHEMA



DÉROULEMENT DU JEU

Chaque joueur choisit une carte de sa main et la place face visible devant lui, elle sera alors son « Pilier ».
Cette carte ne pourra être ni détruite, ni échangée, ni déplacée durant cette manche.

Le 1er joueur peut réaliser l'une des actions suivantes :

- Placez l'une des cartes de sa main, face cachée dans son camp.
- Placez l'une des cartes de sa main, face cachée dans le camp d'un adversaire.
- Défaussez l'une des cartes de sa main pour réaliser un échange. (Les cartes défaussées sont placées en un tas, face visible, à côté de la pioche).
- se coucher.

C'est ensuite au tour du joueur placé à sa gauche et ainsi de suite.

PLACEMENT DE CARTES

Lors de son tour, un joueur peut poser une carte de sa main face cachée. Cette carte peut-être placée uniquement avant ou après la dernière carte de l'extrémité gauche ou droite de son camp ou de celui d'un adversaire.



ÉCHANGE DE CARTES

Un échange consiste à permuter 2 cartes.

Pour cela, le joueur doit d'abord placer l'une des cartes de sa main dans la défausse et ensuite procéder à un échange.

Échanges possibles :

- Une carte de sa main.
- Une carte de la source (la carte arrivant dans la source est placée face visible).
- N'importe quelle carte posée en jeu de son camp ou de celui d'un adversaire, excepté les Piliers.
- La première carte cachée de la pioche (la carte arrivant dans la pioche est placée face cachée).

Toutes les combinaisons sont possibles entre les cartes citées ci-dessus.

Attention, 2 cartes qui viennent d'être échangées ne peuvent être à nouveau échangées lors du tour du joueur suivant.

SE COUCHER

À son tour, si un joueur pense avoir assez de points pour remporter la manche ou s'il souhaite économiser ses cartes pour la prochaine manche, alors il peut se coucher.

Dans ce cas, il ne pourra plus jouer durant la manche en cours.

Un joueur termine également une manche lorsqu'il n'a plus de carte en main.

Un joueur encore actif pourra continuer de jouer la manche en cours tant qu'il a des cartes en main.

FIN D'UNE MANCHE

Une manche se termine lorsque tous les joueurs se sont couchés ou qu'ils ont joué toutes leurs cartes en main.
Une fois la manche terminée, chaque joueur révèle ses cartes et compte ses points.

CARTES DESTRUCTION ET MIMÉTISME

Lorsque les cartes sont retournées, en fin de manche, leurs pouvoirs sont activés avant le comptage des points.

Cartes Destruction :



Cette carte détruit une carte adjacente. Le joueur qui a cette carte placée dans son jeu, choisi la carte qu'il veut détruire, celle de gauche ou celle de droite. La carte détruite est ensuite envoyée dans la défausse avec la carte Destruction.

Pour rappel, la carte pilier ne peut être détruite. Si aucune carte excepté la carte Pilier n'est adjacente, alors la carte destruction est défaussée seule.

Une carte Destruction ne peut détruire une autre carte Destruction.

Les espaces vides laissés par la destruction des cartes sont instantanément comblés en faisant glisser l'une contre l'autre les cartes restant en jeu.

Si une autre carte Destruction est encore en jeu, procédez de la même façon.



Cartes Mimétisme :



Cette carte recopie les points d'une carte adjacente, celle de gauche ou de droite, au choix. Cependant une carte Mimétisme ne peut pas être utilisée pour effectuer une multiplication de points.



Une carte Mimétisme ne peut recopier une carte Destruction ou une carte Mimétisme.
Elle peut cependant copier les points de la carte Pilier.

COMPTAGE DES POINTS

Chaque carte Chiwawa comporte une valeur : 5, 10 ou 20 points.

Si au moins 2 cartes identiques (même visuel) sont placées côte à côte, celles-ci multiplient leur valeur.

- 2 cartes identiques = score des 2 cartes x2
- 3 cartes identiques = score des 3 cartes x3
- 4 cartes identiques = score des 4 cartes x4
- 5 cartes identiques = score des 5 cartes x5

Exemples :

2 cartes 20 identiques = $(20+20) \times 2 = 80$ points

3 cartes 10 identiques : $(10+10+10) \times 3 = 90$ points

5 cartes 5 identiques = $(5+5+5+5+5) \times 5 = 125$ points



= 80
POINTS



= 90
POINTS



= 125
POINTS

Attention les multiplications ne fonctionnent qu'avec des cartes comprenant le même visuel.

MANCHE

Une fois les cartes Destruction et Mimétisme résolues, les joueurs additionnent les valeurs des cartes dans leurs camps en effectuant les éventuelles multiplications.

Le joueur obtenant le plus de points gagne la manche.
En cas d'égalité, la manche est nulle.

Toutes les cartes en jeu y compris les cartes Pilier et les cartes Sources sont défaussées.

Les cartes non jouées sont conservées dans la main des joueurs.

Effectuez alors si nécessaire une nouvelle manche.

Au début de chaque nouvelle manche, chaque joueur pioche 3 nouvelles cartes et les ajoute aux cartes qu'il possède encore de la manche précédente. (si par exemple, il lui restait 3 cartes en main, il aura donc 6 cartes pour la nouvelle manche).

Si au début de cette manche, plus aucun joueur n'a de carte en main, chacun en pioche alors 5 au lieu de 3.

Si la pioche est vide, remélangez la défausse afin de refaire une nouvelle pioche.

La nouvelle manche débute de la même façon, 3 cartes sont piochées pour la source et chaque joueur place sa carte Pilier devant lui. Le joueur ayant gagné la dernière manche débute ce nouveau tour.

FIN DE PARTIE

Une partie se termine lorsqu'un joueur gagne 2 manches.

VARIANTE MODE BATTLE ROYAL

Une manche se déroule de la même façon mais lorsqu'une manche se termine, le joueur ayant le moins de points est directement éliminé.

En cas d'égalité, plusieurs joueurs sont éliminés.

Le vainqueur sera le joueur qui restera en jeu le dernier.



Des questions sur les règles du jeu
ou sur nos produits ?

Contactez-nous sur info@azaogames.com