



Le Thème :

Les chasses aux bisons.

Le But du Jeu :

Obtenir le plus de points de victoire.

Le Contenu :

- 5 Decks de 18 cartes de différentes couleurs. Chaque deck est identifié sur le dos de ses cartes par une illustration différente,
- 60 Tuiles représentant des bisons, des tipis, des chevaux, des totems sacrés et des tomahawks,
- Un cylindre blanc représentant une majorité associée aux tuiles Cheval,
- Un cylindre marron représentant une majorité associée aux tuiles Totem,
- Un sac en tissu,
- Un jeu de règles multi-lingues.

La Mise en Place :

Chaque joueur choisit un des 5 decks. Chaque deck comprend :

- 1 carte de Tribu (identifiant les forces relatives aux 5 Heros différents),
- 10 cartes Chasseur (les forces des Chasseurs vont de 1 à 10),
- 7 cartes Héro (2 Grands Chefs, 2 Squaws, 1 Faiseur de Pluie, 1 Eclaireur et 1 Sorcier).

Si le nombre de joueurs est inférieur à 5, les decks non utilisés sont retirés du jeu.

Toutes les tuiles sont mélangées ensemble dans le sac en tissu. Les tuiles sont prises au hasard dans le sac durant le jeu.

Les 2 cylindres sont mis de côté pour le moment. Ils seront utilisés plus tard dans le jeu.

Le joueur le plus âgé est le donneur pour la première chasse.

Le Jeu :

Le jeu est constitué de plusieurs chasses :

- A 2 joueurs : 4 chasses
- A 3 joueurs : 3 chasses
- A 4 joueurs : 4 chasses
- A 5 joueurs : 5 chasses

Au commencement de chaque chasse, le donneur pioche au hasard des tuiles et les place face visible en 3 groupes séparés, représentant 3 terrains de chasse différents.

Le nombre de tuiles placées dans chaque terrain dépend du nombre de joueurs :

Nbre joueurs	1 ^{er} terrain	2 ^{ème} terrain	3 ^{ème} terrain
2	4 tuiles	3 tuiles	2 tuiles
3 - 4	4 tuiles	4 tuiles	3 tuiles
5	4 tuiles	4 tuiles	4 tuiles

Exemples pour la disposition des 3 terrains à 2 (ligne du haut) et à 3-4 joueurs (ligne du bas) :



Ensuite, chaque joueur choisit secrètement dans son deck les cartes qu'il va jouer durant la première chasse. **Le joueur qui est assis à la gauche du donneur est le premier joueur.**

A 2 joueurs : le premier joueur choisit **8** cartes ; le second **7** cartes

De 3 à 5 joueurs : le premier joueur choisit **9** cartes ; les autres **8** cartes et le dernier joueur **7** cartes

(Variante : si vous voulez jouer un jeu plus rapide et moins tactique, vous pouvez simplement piocher au hasard le nombre de cartes requis pour la chasse plutôt que de les choisir)

Les cartes qui non pas été sélectionnées serviront pour la prochaine chasse. Placez ces cartes sous la carte Tribu de sorte qu'elles soient séparées des autres.

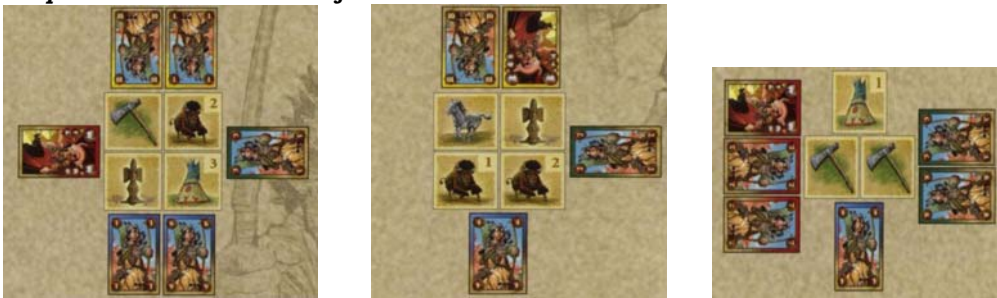
Une fois que vous serez familier avec le jeu, vous découvrirez les meilleures combinaisons de cartes.

La Chasse :

Chaque joueur mélange ensuite le paquet de cartes sélectionnées et le pose face cachée devant lui. Chaque joueur pioche ensuite les 3 premières cartes et les prend en main. Le tour de jeu commencera par le premier joueur et continuera dans le sens des aiguilles d'une montre.

Pendant son tour de jeu, chaque joueur joue une carte face visible sur l'un des 3 terrains, sur le côté le plus proche du joueur, afin de savoir à tout moment à qui appartient la carte. A 5 joueurs, il faut utiliser une formation en étoile.

Exemples de placement des cartes à 4 joueurs :



Après avoir joué une carte, le joueur pioche toujours une carte de son paquet de cartes sélectionnées afin d'avoir toujours 3 cartes en main. Une fois ce paquet terminé, le joueur continue avec les cartes restantes en main.

Si un joueur place une carte sur un terrain de chasse où il a déjà une carte, il doit placer la seconde dessus mais de sorte à ce que la première carte reste visible.

Quand plusieurs joueurs placent des cartes Héro dans le même terrain de chasse, une « **Epreuve de Force** » survient (voir le prochain paragraphe).

Chaque joueur peut placer une carte Héro sur un terrain de chasse où il a déjà placé une telle carte. Dans ces circonstances, ces 2 cartes peuvent être seulement vaincues par un autre joueur faisant un « **Sacrifice** » (voir le paragraphe Sacrifice).

Aucun joueur ne peut avoir plus de 2 cartes Héro (face visible) sur un même terrain de chasse.

Vous pouvez poser autant de cartes Chasseur que vous voulez par terrain de chasse.

Note : les points des cartes Chasseur ne changent pas même si elles se trouvent sous d'autres cartes.

La chasse se termine à la septième carte posée par chacun des joueurs. Notez que le premier joueur aura encore dans sa main 2 cartes non jouées. Le dernier joueur n'en aura plus et il en restera une pour les autres joueurs. Les joueurs placent ces cartes non jouées sous la carte Tribu afin qu'elles soient disponibles pour les chasses suivantes.

L'Epreuve de Force :

Quand un joueur place une carte Héro dans un terrain de chasse où un autre joueur a déjà placé une carte Héro, la carte la plus forte remporte la victoire. La carte Héro vaincue est alors retournée face cachée.

En haut à gauche de chaque carte Héro, les symboles situés sous la flèche descendante identifient tous les types de Héros qui peuvent être vaincus par le Héro figurant sur la carte. En haut à droite de la carte, les symboles situés sous la flèche ascendante identifient les Héros qui peuvent vaincre le Héro figurant sur la carte.

Exemple : le Sorcier peut vaincre le Faiseur de Pluie et la Squaw, mais est vaincu par le Grand Chef et l'Eclaireur.



Sur les cartes Tribu, figure un résumé des oppositions des Héros lors des Epreuves de Force. Du côté gauche, figurent les symboles des Héros pouvant vaincre les Héros dont les symboles sont à droite.

Note : dès qu'un 2^{ème} joueur place une carte Héro dans un terrain de chasse, il y a immédiatement une Epreuve de Force. Après une Epreuve de Force, un seul joueur aura une ou deux cartes Héro face visible dans ce terrain de chasse.

Si un joueur place une carte Héro dans un terrain de chasse où un autre joueur a déjà placé une carte Héro identique, alors ces 2 cartes s'éliminent. Elles sont alors retournées face cachée.

Si un joueur place une carte Héro sur un terrain de chasse où il a déjà placé une de ses propres cartes Héro, celles-ci ne peuvent être vaincues que par un « **Sacrifice** ».

Le Sacrifice

Sur un terrain donné, pour attaquer 2 cartes Héros d'un même joueur, un joueur doit d'abord jouer une carte Héro qui est au moins aussi forte que la dernière des 2 cartes Héros jouée par le joueur adverse, c'est-à-dire la carte qui se trouve au-dessus car c'est celle-ci qui est attaquée. Dans ce cas, les 2 cartes Héro qui s'affrontent sont retournées face cachée. Ensuite, plus tard durant cette chasse, n'importe quel joueur pourra attaquer la carte Héro restante dans une Epreuve de Force. Mais le joueur attaqué peut très bien placer, s'il en a le temps, une autre carte Héro sur ce terrain de chasse de sorte qu'il ait de nouveau 2 cartes Héro.

Exemple : le joueur A a protégé son Scout en plaçant un Grand Chef dans le même terrain de chasse. Afin d'attaquer le Scout, le joueur B doit sacrifier un de ses Héros (une Squaw ou un Grand Chef). De cette manière, il peut vaincre le Grand Chef du joueur A. Plus tard, le Scout pourra être attaqué normalement (voir l'Epreuve de Force).

La Fin d'une Chasse :

Après que tous les joueurs aient joué 7 cartes, la chasse est terminée. Il est maintenant déterminé quelle tribu a été la plus habile pendant la chasse, en suivant ces calculs :

1) La pénalité d'usage de la force.

Tout d'abord, faites le total des points de chaque carte Chasseur jouée sur les 3 terrains de chasse pour chacun des joueurs. **Le joueur qui a le total de points le plus élevé perd une de ses tuiles Bison ou Tipi, comme pénalité d'avoir utilisé la force.** Si ce joueur ne possède pas une telle tuile, il doit se défausser d'une tuile de son choix.

Dans le cas où plusieurs joueurs sont à égalité pour le total le plus élevé, ces joueurs doivent défausser l'une de leurs tuiles Bison ou Tipi, ou à défaut une autre tuile.

Dans le cas de la première chasse seulement, la tuile est retirée de ce que vont obtenir le ou les joueurs après décompte et attribution des tuiles de cette première chasse.

Si, lors de la première chasse, le joueur ne reçoit aucune tuile, ou si le joueur ne détient aucune tuile obtenue lors de chasses précédentes, alors le joueur n'aura pas à se défausser d'une tuile, même plus tard.

Les tuiles défaussées le sont définitivement.

2) Les 3 terrains de chasse sont maintenant évalués un par un, comme suit :

a) Le joueur qui dispose d'une ou deux cartes Héro face visible sur le terrain évalué est le premier joueur à choisir **une tuile** de ce terrain. Il prend la tuile et la place face visible devant lui.

b) Le joueur avec le total de points le plus élevé des cartes Chasseur sur le terrain évalué est le second joueur à choisir. **Il prend 2 tuiles.** Dans le cas d'une égalité de total de points entre 2 ou plusieurs joueurs, aucun de ceux-ci ne prend de tuiles. Dans ces circonstances, le joueur (s'il en reste un) disposant du total suivant le plus élevé prend les 2 tuiles.

c) Finalement, le joueur (s'il en reste un) disposant du total suivant le plus élevé prend **la tuile restante**, s'il en reste une (possible seulement pour des terrains à 4 tuiles). Dans l'éventualité d'une égalité, le joueur disposant du total suivant le plus élevé prend la tuile restante.

Dans l'éventualité peu probable où aucun joueur n'a placé de carte Chasseur dans un terrain de chasse, les tuiles correspondantes sont retirées du jeu.

Une Nouvelle Chasse :

Après que les joueurs aient reçu leurs tuiles dûes, toutes les cartes qui ont été jouées durant cette chasse sont défaussées et une 2^{ème} chasse peut commencer. Les joueurs disposent de cartes en nombre suffisant pour 2 chasses. A la fin de la 2^{ème} et 4^{ème} chasse, les joueurs récupéreront la totalité de leur paquet de cartes respectif. Pour les 2^{ème} et 4^{ème} chasse, les joueurs doivent choisir les cartes parmi les cartes restantes, non sélectionnées lors de la chasse précédente. Le joueur à gauche du donneur de la chasse précédente devient le donneur de la chasse à venir, qui suivra les mêmes règles que la précédente.

Les Tuiles :

Elles sont de 5 sortes. Lorsqu'un joueur remporte une tuile, il la place devant lui.

- **Tuiles Tipi & Bison :**



Elles sont nécessaires pour gagner car ce sont elles qui donneront la plupart des points de victoire à la fin du jeu. **Chaque paire de points** issue d'une tuile Tipi et d'une tuile Bison **rapporte un point de victoire.**

Exemple : le joueur A possède 1 tuile Tipi à 3 points, 1 tuile Tipi à 1 point, 1 tuile Bison à 3 points et 1 tuile Bison à 2 points, soit en tout 4 points issus des tuiles Tipi et 5 points issus des tuiles Bison. Par conséquent, le joueur A marque 4 points de victoire (soit 4 paires de points issus des 2 types de tuiles). Si le joueur avait eu 1 tuile Tipi supplémentaire, il aurait marqué 5 points de victoire.

- **Tuile Totem :**



Le 1^{er} joueur qui remporte une tuile Totem prend le cylindre marron. Il le place devant lui et le garde jusqu'à ce qu'un joueur obtienne au moins le même nombre de tuiles Totem et le lui prenne.

Durant une chasse, le joueur qui détient le cylindre marron a la possibilité de placer sa 8^{ème} carte après que tous les joueurs aient joué leur 7^{ème} et dernière carte (possible seulement si le joueur en question n'est pas le dernier joueur qui ne dispose que de 7 cartes).

A la fin de la partie, le joueur qui détient le cylindre marron **gagne un point de victoire supplémentaire.**

- **Tuile Cheval :**



Même principe que pour la tuile Totem, concernant l'attribution du cylindre blanc pour le dernier joueur majoritaire en tuiles Cheval.

Durant une chasse, après que tous les joueurs aient placé toutes leurs cartes (y compris la 8^{ème} carte éventuelle du joueur détenant le cylindre marron), le joueur qui détient le cylindre blanc peut déplacer une de ses cartes Chasseur d'un terrain de chasse à un autre.

A la fin de la partie, le joueur qui détient le cylindre blanc **gagne un point de victoire supplémentaire.**

- **Tuile Tomahawk :**



Chaque tuile Tomahawk en main permet **d'ajouter un point supplémentaire à chaque carte Chasseur posée sur un terrain**, lors de l'évaluation de ce dernier. Il faut que la tuile Tomahawk ait été obtenue lors d'une chasse précédente et non lors de la chasse en cours de décompte.

A la fin de la partie, le joueur qui a le plus de tuiles Tomahawk **gagne un point de victoire supplémentaire.**

Exemple : sur un terrain, le joueur a 3 cartes Chasseur de 5, 3 et 7 points, et possède 2 tuiles Tomahawk obtenues lors de chasses précédentes. Ses cartes Chasseur valent donc respectivement 7, 5 et 9 points lors de l'évaluation dudit terrain

Fin de la Partie :

Après toutes les chasses effectuées en fonction du nombre de joueurs, le joueur avec le plus grand nombre de points a gagné la partie. Si 2 joueurs ou plus ont le même nombre de points, le gagnant est celui avec le total de points de tuiles Tipi le plus élevé. Au cas où le total est encore identique, le gagnant est celui avec le plus de tuiles gagnées.