

## Ogallala

Jeu de société. Age: de 5 à 99 ans. Participants: 2 à 4 joueurs. Contenu: 4 plans-jeu, 98 cartes illustrées, 1 mode d'emploi.

### Règles du jeu:

1. Chaque joueur reçoit un plan-rivière et le met devant lui.
  2. On tire au sort celui qui bat les cartes et les met couvertes en tas sur la table.
  3. Le joueur suivant prend une carte et la pose sur son plan-rivière. Cela se répète jusqu'à ce qu'il trouve une carte qu'il possède déjà. Il la met sur son plan-rivière et le tour du joueur suivant arrive.
  4. La pose des cartes sur le plan-rivière se fait comme suit:
    - a) Elles sont placées de façon à former un canoë dans chacune des 3 rangées.
    - b) La longueur du canoë n'est pas fixée. Le plus court se compose de 2 et le plus long de 16 cartes.
    - c) Les cartes peuvent être placées l'une à côté de l'autre ou espacées.
    - d) Ne doivent se trouver 2 cartes égales dans une même rangée. Une deuxième ou une troisième carte égale doit être placée dans une autre rangée.
  5. Pendant le jeu, les propres cartes ne doivent pas être déplacées.
  6. S'il est impossible de mettre une carte on la place à côté du tas de cartes. Puis c'est le tour du joueur suivant. Le deuxième tas de cartes qui en résulte, est utilisé lorsque le premier est épuisé.
  7. Les cartes avec l'archer autorisent le joueur à enlever du plan-rivière d'un participant une carte avec un ou plusieurs Indiens pour la déposer sur le deuxième tas de cartes. On doit faire cela immédiatement après avoir tiré l'archer. S'il possède déjà un ou deux archers il transmet le jeu au joueur suivant après avoir écarté la carte de son camarade de jeu.
  8. Les cartes avec l'homme au lasso autorisent le joueur à prendre une carte quelconque d'un compagnon de jeu pour la mettre sur son propre plan-rivière. Cette action, elle aussi doit être exécutée tout de suite. S'il possède déjà un ou deux hommes au lasso, il transmet le jeu au joueur suivant après avoir reçu la carte gagnée. S'il possède déjà une carte correspondant à la carte gagnée, il transmet le jeu au joueur suivant après avoir reçu la dite carte.
  9. Dès qu'un canoë est achevé (complet, sans lacunes) il peut lutter contre un canoë encore en construction d'un participant, pourvu que les points des Indiens dans le canoë attaquant soient plus nombreux que ceux du canoë attaqué. Comment faire:
    - a) L'agresseur enlève toutes les cartes portant des dessins d'hommes du canoë attaqué et les met sur le deuxième tas de cartes. Il les envoie au «Pays des chasses heureuses».
    - b) Ensuite il place sur son plan-rivière des cartes restantes celles qu'il ne possède pas encore. Puis c'est le tour du joueur suivant.
    - c) S'il ne peut faire usage d'aucune de ces cartes, il en prend du premier tas, comme décrit sous point 3.
- Si dans le canoë attaquant se trouve un sorcier (10 points), deux canoës peuvent être attaqués par un participant ou un canoë chacun par deux participants.
10. Des canoës complets et en construction dans lesquels se trouve le totem sont protégés contre toute attaque. Exception: L'homme au lasso peut prendre le totem dans un canoë non complété.
  11. Les cartes suivantes tirées du premier tas de cartes ou gagnées par un homme au lasso ou par une attaque (groupe gauche) autorisent le joueur à les ajouter et en même temps à inté-

grer dans les propres canoës d'autres cartes (groupe droite) se trouvant sur les cartes-rivière de camarades de jeu:

Chasseur d'ours	2 cartes-ours
Chasseur de buffles	2 cartes-buffles
Cowboy	2 cartes-cheval
Chercheur d'or	2 cartes-or
Bûcheron	2 cartes-bois
Soldat	2 cartes-canon

12. Il existe deux possibilités de terminer le jeu:

- Les cartes sont épuisées.
- Un joueur a assemblé 3 canoës complets.

On note les points de tous les canoës complets et non achevés. Pour plus de détails voir le plan. Celui qui a obtenu le plus grand nombre de points est vainqueur.

#### Distribution des points:

Le premier joueur avec 3 canoës achevés	300 points
Chaque canoë achevé avec 5 à 7 cartes	50 points
Chaque canoë achevé avec 8 à 10 cartes	100 points
Chaque canoë achevé avec 11 à 13 cartes	150 points
Chaque canoë achevé avec 14 à 16 cartes	200 points
Chaque carte	10 points
Chaque chasseur (A)	150 points
Chaque butin sur 2 cartes (B)	50 points
Chaque butin sur 1 carte (C)	20 points
Le totem	250 points

- Chasseur d'ours, Chasseur de buffles, Cowboy, Chercheur d'or, Bûcheron, Soldat.  
Ces points pour le chasseur ne sont donnés que si les cartes-butin qui en font partie, ont été placées derrière lui.
- Ours, buffle, cheval, or, bois, canon.  
Ces points pour le butin ne sont accordés que si les deux cartes ont été placées de façon à s'accorder.
- Oiseau, peaux, tabac, eau de feu, tipi, poudre.  
Ces points comptent pour toutes les possibilités. Donc: Les points obtenus pour l'une rapportent également des points pour l'autre possibilité.

Exemple:

Le premier joueur a achevé 3 canoës avec 5, 9 et 12 cartes, dont 1 carte-cowboy, 1 carte-chercheur d'or, placées avant les cartes-butin qui en font partie. Il y a également 2 cartes-buffle, 1 carte-bois, 1 carte-tabac et 1 carte-peaux.

Pour 3 canoës achevés	300 points
Pour le canoë avec 5 cartes	50 points
Pour le canoë avec 9 cartes	100 points
Pour le canoë avec 12 cartes	150 points
Pour les 26 cartes	260 points
Pour le chasseur	150 points
Pour les cartes-butin doubles	100 points
Pour les cartes-butin simples	40 points
	1.150 points

La carte-cowboy ne compte pas comme carte-chasseur parce que les cartes-cheval qui en font partie ne sont pas placées là-dérrière. La carte-bois ne compte pas comme carte-butin, parce que la deuxième carte pertinente manque.