

WAMPUM

Un jeu pour 2 à 5 joueurs, à partir de 10 ans. Durée : 20 à 40 minutes

Contenu :

- 90 cartes « Marchandise » réparties en 5 couleurs (18 cartes par couleur) : « Armes », « Alcool », « Tabac », « Céréales », « Peaux ».
- 5 cartes « Village », indiquant une valeur : 2, 3, 3, 3 et 4 cartes
- 5 cartes « Négociant », une par couleur
- 5 cartes « Coffre », une par couleur
- 1 carte « Canoë », indiquant le 1^{er} joueur

But du jeu :

Être le joueur possédant le plus de « Wampums » à la fin du jeu dans son Coffre.

Préparation :

- Chaque joueur choisit une couleur, puis prend la carte « Négociant » et la carte « Coffre » de cette couleur qu'il place devant lui.
- Le « 1er Joueur » est déterminé au hasard. La carte « Canoë » est posée devant lui.
- Étaler au centre de la table les cartes Village qui seront utilisées au cours de la partie, selon les indications suivantes :
 - Pour deux et trois joueurs : Cartes « 2 », « 3 », et « 4 » (les 2 autres Villages sont retirés du jeu).
 - Pour quatre joueurs : Cartes « 2 », « 3 », « 3 », et « 4 » (la dernière carte Village est retirée du jeu).
 - Pour cinq joueurs : Toutes les cartes Village sont utilisées.
- A deux joueurs, une carte de chaque couleur de Marchandises est retirée du jeu et remise dans la boîte. A quatre joueurs, deux cartes Marchandise sont retirées du jeu **au hasard**, puis remises dans la boîte sans être regardées.
- Placer sur chaque Village un nombre de cartes Marchandise égal à sa valeur, faces visibles (exemple : Sur un Village de valeur « 3 », on posera trois cartes Marchandises faces visibles). Il s'agit des « Marchandises proposées au Négoce »
- Les cartes Marchandise restantes sont bien mélangées, puis rassemblées afin de former la « Pioche ». En commençant par le Premier Joueur, chacun prend les 5 premières cartes de cette Pioche pour constituer sa « Main ».

Déroulement du jeu :

La partie est divisée en plusieurs « Tours », eux-mêmes subdivisés en plusieurs « Phases » :

- Phase de « Mises »
- Désignation du nouveau 1^{er} Joueur
- Phase de « Revenus »
- Calibrage des Mains des joueurs
- Phase de « Commerce »

I. Phase de Mises :

Chacun, à compter du 1^{er} Joueur va « Miser » des cartes Marchandise à partir de sa Main pour faire du commerce avec les Villages indiens. Chaque joueur ne peut Miser que pour un seul Village donné. Lorsqu'il Mise, un joueur prend autant de cartes Marchandise qu'il le désire de sa Main, et les pose faces cachées, accompagnées de sa carte Négociant, à côté de la carte Village qui l'intéresse (Les cartes Misées sont posées de façon à ce que leur nombre soit clairement visible). Le joueur annonce alors combien de Marchandises il a jouées.

Si le Village ciblé par un joueur comporte déjà une autre Mise, ce joueur doit poser une Mise comprenant plus de cartes que la Mise déjà présente. Le propriétaire de la première Mise ne peut pas la modifier, et doit la poser sur un autre Village qui ne comporte aucune Mise, ou une Mise inférieure à la sienne. Le nouveau joueur chassé de son Village effectue alors la même opération.

La Phase de Mises se termine lorsque chaque joueur a misé une fois, et que chaque Négociant se retrouve devant un Village différent (Voir Exemple n°1 ci-dessous).



II. Détermination du nouveau 1^{er} Joueur :

Le joueur qui a Misé le plus de cartes prend la carte « Canoë » et devient le nouveau 1^{er} Joueur. Si plusieurs joueurs ont effectué la plus haute Mise, le nouveau 1^{er} Joueur est celui des ex-æquo qui est placé le plus près du 1^{er} Joueur actuel, dans l'ordre du jeu.

Exemple n°2 :

Dans une partie à 4 joueurs (A, B, C, D), C est le 1^{er} Joueur actuel. A Mise 2 cartes, B mise 4 cartes, C mise 3 cartes et D mise 4 cartes. B et D sont ex-æquo et ont effectué la plus haute Mise. D devient nouveau 1^{er} Joueur et prend la carte « Canoë ».

III. Phase de Revenus :

Chaque joueur en commençant par le 1^{er} Joueur, et dans l'ordre du tour pioche 2 cartes qu'il ajoute à sa Main. Si au cours de cette Phase, la dernière carte de la Pioche est prise, un dernier tour a lieu après celui-ci.

Règle spéciale pour 2 joueurs :

Au cours de cette phase, lorsque chacun a pris ses 2 cartes, les 2 premières cartes de la Pioche sont alors posées faces visibles sur le Village où aucune Mise n'a été faite ce tour-ci.

IV. Calibrage des Mains des joueurs :

Uniquement lors de cette Phase, chaque joueur va vérifier la taille de sa Main. Celle-ci ne doit pas excéder la Mise la plus haute du tour en cours, augmentée de trois cartes (au minimum, chaque joueur gardera donc 4 cartes en Main). Toute carte en plus doit être défaussée. Chaque joueur choisit les cartes qu'il défausse. Toutes les cartes Misées sont alors retournées faces visibles par leurs joueurs.

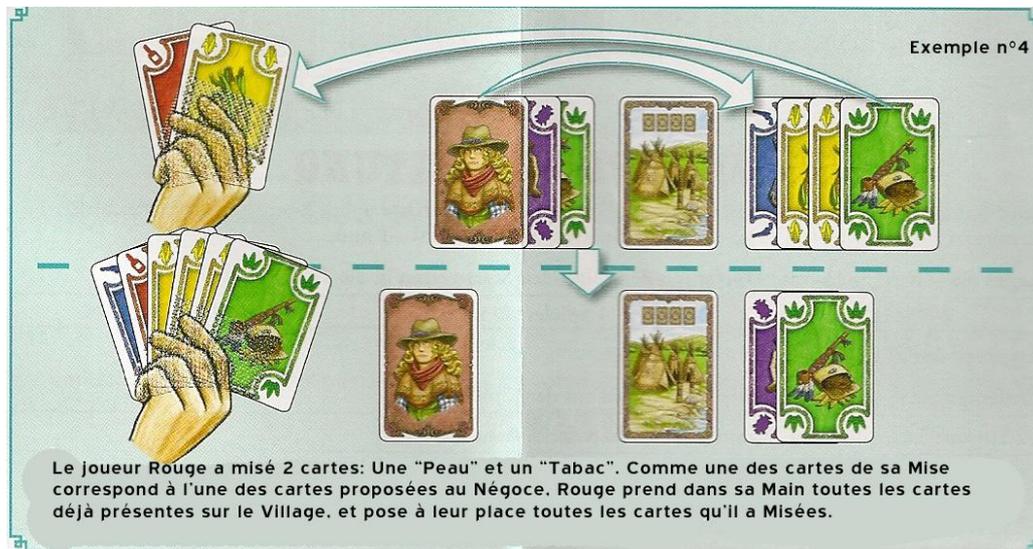
Exemple n°3 :

Lors de la situation de l'exemple 2, D a effectué la Mise la plus haute avec 4 cartes ; la nouvelle limite sera donc de 7 cartes (4 +3).

V. Phase de Commerce :

La Phase de Commerce obéit aux règles suivantes :

- Si au moins l'une des cartes composant la Mise d'un Joueur est de la même catégorie qu'une des cartes proposée au Négocier, le joueur prend en Main toutes les cartes déjà posées sur le Village, et les échange avec toutes les cartes composant sa Mise (Voir exemple n°4 ci-dessous)



- Si aucune des cartes Misées ne correspond à la couleur d'une des cartes proposées au Négocier, le joueur pourra gagner des cartes « Wampum » qui lui rapporteront des points à la fin du jeu.
 - Il va d'abord prendre une carte par couleur dans sa Mise et les ajouter aux cartes proposées au Négocier.
 - Il retourne ensuite faces cachées toutes les autres cartes composant sa Mise, et les pose sous sa carte « Coffre ». Chaque carte sous un Coffre représente un « Wampum » (Voir exemple n°5 ci-dessous)



Fin du jeu et décompte des points :

Lorsque la Pioche est épuisée, le tour en cours se termine, puis un dernier tour (sans « Phase de Revenus ») se déroule. A la fin du tout dernier tour, chaque joueur prend une carte par couleur qu'il a encore en Main et la place sous son Coffre (Voir exemple n° 6 ci-dessous). Le joueur ayant le plus de cartes « Wampum » sous son Coffre gagne. En cas d'égalité, chaque ex-æquo gagne.

