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.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

MANITOU

BUT DU JEU
Chaque joueur constitue un groupe de chasse à partir des cartes chasseurs et guerriers de sa tribu. Les chasseurs permettent de remporter les bisons et les guerriers permettent de capturer les adversaires. Ils rapportent ainsi des points. Celui qui, lors de 3 chasses, aura le mieux utilisé ses cartes remportera la partie.

MATÉRIEL
4 jeux de cartes de 4 couleurs (22 cartes par couleur).
7 cartes voleurs de peau (marquées -10)
15 cartes bisons avec les valeurs 1, 2, 2, 3, 4, 4, 5, 5, 6, 7, 9, 10, 10, 11, 12, 13. Il y 2 sortes de verso : un grand bison ou un petit bison.

PRÉPARATION
Chaque joueur choisit une couleur pour sa tribu et prend les cartes appropriées
- 1 carte tribu (qui détaille les rangs et les forces des guerriers). Hauptling : chef, Medizinmann : guérisseur, Regenmacher : faiseur de pluie, Spaher : éclaireur et Squaw.
- 11 chasseurs (avec une force de valeur 1, 2, 3, 4, 5, 5, 6, 7, 8, 9, 10)
- 10 guerriers (2 de chaque : chef, guérisseur, faiseur de pluie, éclaireur et squaw).

A moins de 4 joueurs les cartes restantes ne sont pas utilisées.
Les cartes voleurs de peau doivent former une pile. Les cartes bisons sont séparées en deux piles selon leurs dos (petit et gros bison), chaque pile est battue et posée face cachée. Le joueur le plus vieux est le donneur pour la première chasse. Il y aura 3 chasses dans la partie.
Pour commencer chaque chasse, on distribue des cartes bisons face visible sur la table séparées les unes des autres afin de former 3 groupes de chasse.
Le nombre et le type de cartes placées dans chaque groupe dépendent du nombre de joueurs (schéma p2) :
- à 2 joueurs on forme 2 groupes avec un seul petit bison et un groupe avec un petit et grand bison.
- A 3 joueurs, un groupe avec un petit et grand bison, un groupe avec un petit bison et un groupe avec un grand bison.
- A 4 joueurs, 2 groupes avec un petit et grand bison, un groupe avec un petit bison.

Chaque joueur choisit alors 8 cartes parmi les guerriers et chasseurs disponibles pour qu'ils participent à la chasse. Le donneur prend seulement 7 cartes. Les cartes restantes sont placées en réserve sous la carte tribu pour les futures chasses.
Il est conseillé pour la première chasse de prendre 2 chasseurs forts, 2 chasseurs faibles et 4 guerriers.

DÉROULEMENT
Chaque joueur mélange les cartes qu'il a choisies, les pose face cachée devant lui et prend les 3 premières cartes pour former sa main. Le joueur à la gauche du donneur commence et le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.
A son tour chaque joueur doit poser une de ses cartes à côté d'un des groupes de chasse. Chaque joueur pose ses cartes de son côté du groupe de chasse (schéma page 3). Il tire alors une de ses autres cartes sélectionnées pour compléter sa main à 3 cartes. S'il n'y a plus de cartes à piocher, le joueur continue avec celles restant en main. Le joueur suivant fera alors la même chose, posant sa carte du côté des terrains de chasse, et tirant une nouvelle carte.
Si un joueur joue plus tard une carte sur le même terrain de chasse où il a déjà joué, il doit la placer de telle manière que les cartes précédemment jouées soient encore visibles.
Si un guerrier est posé sur un terrain de chasse où se trouve déjà un guerrier adverse, une épreuve de force a lieu (voir ci-dessous). Ceci décidera quel guerrier est le vainqueur (il pourra faire plus tard des prisonniers).
Il est possible de poser une carte guerrier sur une de ses cartes guerrier. Ces deux cartes ne peuvent être attaquées que par l'intermédiaire d'un sacrifice (voir l'épreuve de force). Cependant un joueur ne peut pas placer plus de deux de ses guerriers face visible sur le même terrain de chasse.
Les guerriers et les chasseurs appartenant à un joueur peuvent se trouver dans n'importe quel ordre au sein d'un groupe de chasse. Ils gardent leur valeur qu'ils soient sur ou en dessous d'autres cartes en jeu.
Dès que chaque joueur a joué 7 cartes, la chasse est finie. Tous les joueurs, (sauf le donneur qui n'a plus de carte) placent leur carte restante dans la pile de réserve sous leur carte tribu.

EPREUVE DE FORCE (2 guerriers sur un terrain de chasse)
Si un joueur pose une carte guerrier sur un terrain de chasse où il y a déjà un guerrier appartenant à un autre joueur, alors la carte la plus forte bat la plus faible. La carte battue est placée face cachée. La carte vainqueur reste visible.
Chaque carte guerrier montre sur son côté gauche quelles cartes ce guerrier peut battre, et du côté droit, par quelles cartes ce guerrier sera battu. La carte tribale montre un résumé de ces résultats. Par exemple, le guérisseur sera battu par le chef et les éclaireurs, et bat la squaw et le faiseur de pluie.
Sur un terrain de chasse seuls les guerriers d'un même joueur peuvent se retrouver face visible. Si un joueur pose le même guerrier qu'un autre joueur sur le même terrain de chasse, les 2 cartes s'annulent, sont retournées et considérées comme battues. Si deux guerriers appartenant à un même joueur sont posés face visible sur le même terrain de chasse, ils ne peuvent être attaquées que par l'intermédiaire d'un sacrifice.

SACRIFICE
Pour pouvoir attaquer 2 guerriers adverses, un joueur doit jouer un de ses guerriers qui est au moins aussi fort que la dernière carte guerrier posée par son adversaire. Dans ce cas, les 2 cartes, (le vainqueur et le perdant), sont retournées.
Maintenant le joueur lui-même ou un autre joueur à un tour suivant, peut essayer avec un autre guerrier d'attaquer le guerrier restant adverse, si l'adversaire dans le même temps n'a pas posé un deuxième guerrier.
Exemple: Le faiseur de pluie est protégé par un chef. Afin d'atteindre le faiseur de pluie, un joueur doit sacrifier une squaw ou un de ses propres chefs pour battre le chef. Ensuite le faiseur de pluie peut être attaqué.

DÉCOMPTE DES POINTS
Dès que chacun a joué 7 cartes on établit les scores.
D'abord on calcule quel joueur a atteint la plus grande force avec ses cartes chasseur sur tous les terrains de chasse. Ce joueur prend une carte voleur de peau (de valeur -10) et la pose face cachée près de sa carte tribale. Dans le cas d'une égalité, chaque joueur impliqué tire une carte voleur de peau.
Chaque terrain de chasse est maintenant évalué séparément. Le joueur qui a rassemblé les chasseurs avec les plus grands points de force prend une carte bison. S'il y a deux cartes bison, il prend la plus forte. L'autre carte est prise par le joueur qui a le deuxième total de points de force. Si seulement un joueur a des chasseurs sur un terrain, il prend toutes les cartes bison. Les cartes gagnées sont placées sur votre pile de points a coté de sa carte tribu. Les chasseurs et les guerriers restent où ils sont pour l'instant.
Egalité
S'il y a une égalité pour le plus fort total de points, aucun joueur ne prend de carte bison, elles sont remises dans la boîte. S'il y a une égalité pour le deuxième total de points, seul le joueur avec les points les plus élevés prend une carte bison. Les autres cartes vont dans la boîte. En outre, si aucun chasseur n'a été joué sur un terrain de chasse, toutes les cartes bisons appartenant à ce terrain retournent dans la boîte.

FAIRE DES PRISONNIERS
Le joueur qui a 1 ou 2 guerriers face visible sur un terrain de chasse prend tous les chasseurs et guerriers adverses (face cachée) qui sont sur ce terrain. Ses propres cartes doivent être placées dans la pile de réserve et peuvent être utilisées plus tard. Chaque carte appartenant à un adversaire est un prisonnier et vaut 1 point à la fin du jeu. Les chasseurs et guerriers capturés sont placés dans la pile des points. S'il n'y a pas de guerrier face visible dans un groupe de chasse à la fin de la chasse, chaque joueur reprend ses cartes et les remet dans sa pile de réserve.
Exemple de points (schéma page 6)
Après que la carte de voleur de peau a été attribuée au joueur avec le plus de points de chasse, chaque terrain de chasse est comptabilisé. À ce terrain de chasse, le jaune a la majorité (9+2=11). Il prend la carte bison de valeur 12. Vert est deuxième (10 points + 1 guerrier défait) et prend la carte bison de valeur 5. Bleu a seulement 5+4=9 points et ne ramasse pas de carte. Rouge a une carte guerrier (un chef) face visible et récupère toutes les cartes de ses adversaires aussi bien que la sienne.

NOUVELLE CHASSE
Une fois tous les groupes de chasse résolus, une nouvelle chasse commence. Le joueur à la gauche du donneur devient le nouveau donneur et pose les nouvelles cartes bisons. Chaque joueur choisit à nouveau 8 cartes, sauf le donneur : 7. Le joueur à la gauche du donneur commence et le jeu se déroule comme précédemment.

FIN DU JEU
Dès que la troisième chasse est finie, on compte les points de la pile à côté de sa carte de tribu. Chaque carte bison rapporte la valeur de sa face.
Chaque prisonnier rapporte 1 point. Chaque carte voleur vaut -10 points.
Celui qui a le plus de points a gagné.