

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.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



OGALLALA

Ogallala ! Ogallala ! Ogallala! Ce doit certainement être le cri de guerre de ces braves peaux-rouges, dont les deux tribus s'appellent les Pieds Rouge et les Pieds Noirs. Dès qu'ils se retrouvent à bord de leur canoë, et qu'ils aperçoivent au loin une embarcation adverse, ils ne peuvent s'empêcher d'aller l'affronter et de récupérer un maximum de prises adverses. Bien sûr, un bon peau-rouge ne va pas en guerre s'il n'a pas assez de guerriers avec lui, et en embarquera alors un maximum dans son canoë. Mais attention, un canoë n'est pas extensible à l'infini.

But du jeu

Compléter jusqu'à trois canoës avec un maximum de 14 cartes totalisant le plus grand nombre de points de victoire.

Mise en place

Les cartes sont mélangées et forment au centre de la table trois pioches faces cachées. Les cartes défaussées en cours de partie viendront former une quatrième pioche, face visible, et s'appelle "les terres de chasse éternelles".

Déroulement d'un tour

A son tour, le joueur pioche une carte, dans n'importe laquelle des 3/4 pioches, qu'il pose sur son territoire et répète cette opération jusqu'à ce que :

- il pioche une carte qu'il possède déjà sur son territoire
- il pioche "Le lanceur de lasso", "L'archer" ou encore l'indien "Hache Folle" et en applique les effets
- il termine un canoë
- il pioche une carte qu'il ne veut pas ou ne peut pas poser sur son territoire, et doit donc la défausser.



Pendant son tour de jeu, le joueur peut changer de pioche autant de fois qu'il le souhaite.

Son tour prend alors fin et c'est au joueur suivant.

Règle à respecter pour placer une carte

Le territoire de chaque joueur est limité à une longueur de 14 cartes et de de 3

cartes en hauteur.

Une carte doit être placée à côté d'une carte déjà présente sur le territoire. Exception faite lorsque le joueur place la première carte sur son territoire, les suivantes doivent être en contact par un coin, soit au-dessus ou au-dessous de celle-ci.

Deux cartes identiques, et indépendamment de la couleur de leur chiffre, ne doivent jamais être présentes dans le même canoë.

Toute carte posée sur le territoire, ne peut plus être déplacée sauf dans le cas où le joueur possède dans son canoë 1 ou 2 cartes d'une combinaison. Il a alors le droit de la placer à côté des autres cartes combinaison et faire ainsi glisser les autres cartes pour pouvoir l'insérer. Toutefois, ceci n'est pas possible si il dépasse la longueur autorisée de 14 cartes. Seule une carte poupe peut être placée à gauche d'une carte proue et vis et versa.

Les cartes situées à gauche et à droite d'un trou dans lequel loge une seule carte, appartiennent au même canoë. A moins que ce trou ne puisse être comblé que par une carte proue ou poupe. Si le trou est plus grand, les cartes à droite et à gauche font partie de canoë différents. Bien entendu, il est possible de combler les trous plus grands pour former un seul canoë.

Un canoë est alors complet, lorsqu'il possède une proue et une poupe et sans cartes manquantes.



Les indiens

En haut de chaque carte indien, figure un chiffre qui représente la force de combat de ce dernier. Pour calculer la force de combat d'un canoë, il suffit d'additionner la valeur de chaque carte indien dans le canoë. (La couleur rouge ou noire, n'est valable que dans la variante avec deux tribus d'indiens.)



Le lanceur de lasso

Le joueur qui pioche le lanceur de lasso **et** le pose sur son territoire, doit immédiatement s'emparer d'une carte au choix dans un **canoë incomplet** adverse et la placer sur son territoire.

Le lanceur de lasso n'a pas d'effet sur les canoës complets.



L'archer

Le joueur qui pioche l'archer **et** le pose sur son territoire doit s'emparer immédiatement d'une **carte indiens** au choix dans un **canoë incomplet** adverse qui n'est pas protégé par un totem. Cette carte est alors défaussée dans les terres de chasse éternelles.

L'archer ne peut pas défausser, les canoës complets, les cartes proue et poupe vides, ainsi que les cartes prise.



"Hache Folle"

Le joueur qui pioche Hache Folle, doit immédiatement renvoyer **un de ses propres canoës complets au choix et Hache Folle** vers les terres de chasses éternelles. Elle n'a pas d'effet sur les canoës incomplets.



Le Totem

Protection divine. Il protège tout canoë, complet ou incomplet, qui le détient des attaques des canoës adverses, mais n'est pas à l'abri de Hache Folle si le canoë est complet, et du lanceur de lasso si le canoë est incomplet.

Cartes prise

Ces cartes rapportent des points de victoire lors du décompte final. La squaw, la dynamite, l'aigle, la fourrure, le tabac, le tipi et l'eau-de-feu valent chacune 10 points. Il existe 6 autres prises, (le canon, l'ours, le bison, le bois, l'or et le cheval) qui peuvent doubler leur valeur car elles sont composées de 2 cartes. Si un joueur parvient à réunir une telle paire et le personnage correspondant (soldat, chasseur d'ours, chasseur de bison, bûcheron, chercheur d'or, cow-boy), cette combinaison multiplie leur valeur par 3. Chacune des 3 cartes est marquée par un petit symbole sur le canoë. Ce sont ces 6 séries qui autorise exceptionnellement un joueur à déplacer ces cartes dans un canoë afin de pouvoir la joindre aux autres déjà présentent dans le canoë.



Les Attaques

Lorsqu'un joueur complète un canoë, il peut, si sa force de combat totale est supérieure à un **canoë complet ou incomplet** adverse, s'en emparer immédiatement. Dans ce cas, il place les cartes prises dans ses canoës. Les autres cartes, c'est-à-dire les indiens, la proue

et la poupe rejoignent les terres de chasses éternelles.

Un canoë complété ne peut mener qu'une seule et unique attaque. Si, grâce aux cartes prises, le joueur parvient à compléter un nouveau canoë, il peut alors à nouveau mener une nouvelle attaque avec ce nouveau canoë, si toutefois bien sûr, sa force de combat le lui permet.

Fin de la partie

Le joueur qui termine son troisième canoë, peut décider de mettre fin au jeu et on procède alors au décompte des points. Cependant, s'il désire continuer à jouer, la partie se poursuit normalement et il faudra alors attendre que ce joueur complète un nouveau canoë ou qu'un autre joueur complète un troisième canoë. Un joueur peut repousser la fin de la partie jusqu'à ce qu'il ait complété son 5e canoë.

Si il n'y a plus de cartes dans les pioches, la partie prend fin.

On procède ensuite au décompte des points. Seuls les canoë complets sont pris en compte.

- Pour un canoë composé de 2 à 7 cartes, 1 point par carte
- Pour un canoë composé de 8 à 14 cartes, 2 points par carte
- Chaque prise (même des demi-prises) rapporte 10 points par prise

Si les deux moitiés correspondantes d'une prise se trouvent côte à côte (canon, ours, bison, bois, or et cheval), cette combinaison rapporte $(10 + 10) \times 2 = 40$ points.

Si le personnage correspondant (soldat, chasseur d'ours, chasseur de bison, bûcheron, chercheur d'or ou le cow-boy), se trouve également à côté, cette combinaison rapporte alors $(10 + 10 + 10) \times 3 = 90$ points;

Une demi-prise et son personnage ne rapporte que la valeur indiquée, soit $10 + 10 = 20$ points.

Variante

Les cartes indiens se divisent en deux tribus : les Pieds Rouges et les Pieds Noirs. Les règles précédentes restent valables aux exceptions suivantes :

- Un canoë ne peut accueillir que des indiens d'une même tribu, soit des cartes indiens avec un chiffre rouge, soit avec un chiffre noir.
- Un canoë des Pieds Rouges ne peut attaquer qu'un canoë Pieds Noirs, et réciproquement.
- Des canoës sans indiens peuvent être attaqués par les deux tribus.