

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 ★★☆☆ modulaire 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





MATÉRIEL :

- 55 cartes indiens (2 tribus de 24 cartes et 7 cartes spéciales)
- 15 cartes territoires (5 x 3 ; 5 x 2 ; 5 x 1)
- 24 jetons scalps.
- 2 livrets de règles (un pour chaque joueur)

MISE EN PLACE :

1- LES INDIENS

- Chaque joueur prend l'une des deux tribus de 24 indiens.



Tribu 1



Tribu 2



Carte spéciale

- Les sept cartes spéciales sont mélangées et chaque joueur en reçoit trois au hasard. Chacun choisit alors deux des trois cartes qu'il a reçues et les intègre à son armée, en remplacement de deux indiens de base de mêmes valeurs. Chacun défausse ensuite, sans les révéler, les deux indiens de base remplacés et la carte spéciale dont il n'a pas voulu.

- Chacun se retrouve donc avec une armée de 24 indiens, 22 indiens d'une même tribu et 2 indiens « spéciaux ». Chacun mélange son armée et la pose devant lui, en une pile face

cachée, pour constituer sa pioche. Chaque joueur prend ensuite en main les huit premières cartes de sa pioche.

Sur les cartes indiens se trouvent plusieurs indications :

Nombre entre 1 et 10, indiquant la valeur en combat.

Icônes cheveux (entre 0 et 4) indiquant la longueur et la beauté de leur chevelure.

Sur les cartes spéciales, un picto pouvoir. Sa description se trouve page 4 de ce livret.

2- LES TERRITOIRES

- Au dos des cartes territoires se trouve entre 1 et 3 rectangles, indiquant le nombre de tours que va durer la bataille pour ce territoire. Les cartes territoires sont triées, faces cachées, par nombre de tours, puis on constitue 4 piles ainsi, de bas en haut :

- **Pile 1 : une carte 3, une carte 3**
- **Pile 2 : une carte 3, une carte 2, une carte 1**
- **Pile 3 : une carte 3, une carte 1, une carte 2**
- **Pile 4 : une carte 2, une carte 2, une carte 1, une carte 1**

- Les quatre piles sont placées côte à côte au centre de la table, entre les joueurs, et le territoire en haut de chaque pile est ensuite retourné face visible.

- Sur chaque carte territoire se trouvent plusieurs indications

Le type de territoire (plaine, forêt ou montagne) et le nombre d'indiens (1 à 3) devant être joués par chaque joueur pour le remporter.



Le nombre (1 à 5) de bisons (en plaine), de caribous (en forêt) ou d'aigles (en montagne) présents sur ce territoire, et qui seront autant de points de victoire pour le vainqueur du territoire.

Certains territoires ont des pictos spéciaux, expliqués page 4 de ce livret.

- Les indiens et territoires non utilisés sont retirés du jeu, sans les regarder.

- Les scalps, qui seront utilisés en cours de partie, sont mis de côté.



- Chaque partie se compose de 6 tours de jeu.

DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

1- JEU DES CARTES

- Chacun des joueurs joue, face cachée, une carte indien de son côté de chacun des quatre territoires disputés.

2- RÉVÉLATION DES CARTES

- Les cartes jouées par chacun des deux joueurs sont révélées simultanément, sauf sur les forêts où le nombre total d'indiens à jouer par chaque joueur n'a pas encore été atteint, et où les indiens restent faces cachées.

- Sur les forêts où le nombre total d'indiens à jouer par chaque joueur a été atteint, tous les indiens joués ce tour-ci et aux tours précédents par les deux joueurs sont révélés.

3- SCALPS

- Sur chaque territoire ou au moins un indien ayant un beau scalp – c'est à dire ayant au moins une icône cheveux – a été joué, on compare la valeur de cet indien à celle de l'indien qui avait été joué simultanément, sur le même territoire, par l'autre joueur.

Chaque fois que, face à un indien ayant un beau scalp, se trouve un indien de valeur strictement supérieure, ce dernier s'empare du scalp. Le joueur dont un indien en scalpe un autre reçoit autant de jetons scalps (points de victoire) qu'il y en a de représentés sur la carte de l'indien scalpé.

Les deux indiens restent en jeu pour déterminer la victoire de la lutte pour le territoire.

4 - RÉSOLUTION DES COMBATS POUR LES TERRITOIRES

- Sur chacun des territoires où le nombre total d'indiens à jouer par chacun des joueurs a été atteint, on regarde quel joueur a les indiens dont la valeur de combat totale est la plus élevée. Les règles particulières indiquées par le picto du territoire peuvent éventuellement modifier le calcul de la valeur de combat.
- Le joueur dont les indiens ont la valeur de combat totale la plus élevée sur un territoire remporte le territoire et prend la carte territoire qu'il place devant lui, face visible. Elle lui rapportera en fin de partie autant de points de victoire qu'il y a d'animaux sur la carte.

En cas d'égalité, personne ne prend la carte territoire, qui est simplement défaussée.

- Les indiens joués sur les territoire où la bataille est terminée sont défaussés et placés dans le cimetière (défausse face cachée) de chaque joueur.
- Un joueur qui remporte le combat pour une montagne peut regarder toutes les cartes indiens que son adversaire a jouées faces cachées, ce tour-ci, dans des forêts pour lesquelles le combat n'est pas encore terminé.
- Tous les territoires pour lesquels le combat est terminé sont remplacés par le territoire suivant de la pile.

5- PIOCHE D'INDIENS

- Avant le début du tour suivant, chaque joueur repioche 4 cartes. Par exception, on ne repioche pas de cartes avant le sixième et dernier tour, pour lequel chacun doit jouer ses 4 dernières cartes.

POUVOIRS SPÉCIAUX :

- Certaines cartes indiens et territoires ont des pouvoirs spéciaux. Ces pouvoirs sont décrits page 4 de ce livret, leur effet est automatique et l'emporte sur les règles normales du jeu.
- Dans quelques cas très particuliers, l'ordre dans lequel les effets des indiens et des territoires sont appliqués peut avoir son importance. On procède alors comme suit :
 - On résout les effets des personnages
 - On détermine les vainqueurs individuels pour les scalps
 - On résout les effets des territoires
 - On détermine les vainqueurs pour les territoires

FIN DU JEU

- Après le sixième et dernier tour, chacun compte les points de victoire de ses territoires (animaux) et ses jetons scalps. Celui des joueurs ayant le total le plus élevé l'emporte.

VARIANTE

- Avant le commencement de la partie, l'une des cartes territoires non utilisées est retournée face visible. Elle indique quel type d'animal est le plus recherché. Le joueur qui aura le plus grand nombre d'animaux de cette espèce marquera en fin de partie un bonus de 3 points.

Un jeu de Bruno Faidutti et Bruno Cathala

Illustrations : Jean-Mathias Xavier

Remerciements : Cyrille, Cyril, Adrien et tous les autres !

En savoir plus : www.faidutti.com
www.matagot.com/tomahawk

INDIENS SPÉCIAUX



Grand manitou : Si la valeur totale des indiens de votre adversaire sur ce territoire est plus du double de la votre, c'est vous qui l'emportez.



Esprit mouvant : S'il est joué dans le même combat qu'un autre indien de valeur 2, les deux indiens ont, pour la conquête du territoire, une valeur totale de 9 au lieu de 4.



Cœur de séquoia : S'il prend part à un combat dans une forêt, les caribous de cette forêt comptent double.



Danse du crépuscule : S'il reste encore au moins un tour à jouer pour ce territoire, prenez au hasard dans son jeu la carte qu'y jouera au tour suivant votre adversaire. *Cet effet ne s'applique pas en forêt.*



Crâne au vent : Les scalps qu'il ramène comptent double.



Pouvoir du ciel : Sa valeur réelle est la même que celle de l'indien joué face à lui.
(La valeur 6 n'est prise en compte qu'en début de partie, au moment du choix des personnages spéciaux)



Nuage taquin : Si l'indien joué en face a une valeur de 7, 8, 9 ou 10, il tombe sous le charme et ne vaut que 0.

TERRITOIRES



Montagne : Le vainqueur de la bataille pour une montagne peut regarder tous les indiens joués ce tour-ci par son adversaire dans des forêts.



Forêt : Sur les forêts, tant que le nombre total d'indiens à jouer par chaque joueur n'a pas été atteint, les indiens restent faces cachés.



Puma : L'indien (*les indiens en cas d'égalité*) le plus fort joué sur ce territoire combat le puma et n'est pas pris en compte pour calculer le résultat du combat pour le territoire.



Cueillette : L'indien (*les indiens en cas d'égalité*) le plus faible joué sur ce territoire compte double grâce aux champignons magiques.