

Sioux

3 à 5 joueurs à partir 9 ans - 30 à 45 minutes

Plusieurs tribus Sioux rivalisent pour leur nourriture pour l'hiver à venir. Quelle tribu possède les chasseurs les plus adroits, pour ramener de la chasse la nourriture nécessaire ?

Matériel de jeu

- 35 cartes tribus dans 5 couleurs
- 56 cartes nourriture (de 1 à 5)
- 15 cartes stock (3 hivers)
- 1 carte "Chasseur consacré"

Préparation de jeu

- Chaque joueur prend les cartes d'une tribu (les 11 cartes de la même couleur).
- Les cartes nourriture sont triées par type d'animal et mises en cinq piles côte à côte dans la prairie (au centre de la table).
- Les cartes stock sont également triées en trois piles (d'après les hivers : *, ** et ***). On met autant de cartes de chaque hiver qu'il y a de joueurs. Ce sont les cartes de valeurs les plus élevées qui sont éliminées pour chaque hiver.
- Avant de commencer le jeu, les cartes stock du premier hiver (*) sont présentées face visible sur la table.

La chasse commence !

Chaque joueur joue une carte face cachée. Les cartes sont retournées en même temps. La nourriture va au joueur qui a mis la carte de valeur la plus élevée. Le type de nourriture (sa valeur) correspond à la différence entre la première et la deuxième plus grande valeur jouées.

Exemple: la plus grande valeur est 9 et la deuxième est 7; la valeur de la nourriture obtenue est donc 2, c'est un lièvre.

Une « nourriture » peut se composer de plusieurs animaux : le type d'animal (et leur nombre) composant une nourriture dépend des animaux présents dans la prairie.

Exemple : une nourriture de valeur 6 se compose d'un Bison (valeur 5) et d'un poisson (valeur 1), dans la mesure où une nourriture doit toujours être formée d'abord des animaux de valeur la plus élevée possible.

Lorsqu'on ne peut plus former une nourriture avec les animaux existants, la chasse prend fin.

Échange de nourriture

Lorsque deux joueurs ont la valeur la plus haute, ils doivent échanger immédiatement la totalité de leurs prises précédentes (Si plus de deux joueurs ont joué la valeur la plus élevée, il ne se passe rien).

Petits cadeaux

Si un joueur (après une chasse) atteint, avec ses cartes nourriture précédentes, le même total de nourriture qu'un autre joueur, il peut demander un cadeau à celui-ci. Il reçoit toujours l'animal de plus petite valeur de ce joueur comme cadeau. On ne reçoit pas de cadeau, si on l'oublie de demander (avant que de nouvelles cartes ne soient jouées).

Un joueur ne peut demander qu'un seul cadeau par tour de jeu. Chaque joueur doit déposer devant lui ses cartes nourriture visibles et triées par animaux.

La chasse continue

Immédiatement après qu'un joueur a joué sa dernière carte, tous les joueurs reprennent leurs cartes jouées jusqu'ici en main et la chasse continue.

Le premier hiver (*)

Lorsqu'un joueur a atteint un total de nourriture de 20 ou plus, la chasse prend fin et les cartes stock du premier hiver sont distribuées. Après avoir calculé son total de nourriture, chaque joueur l'annonce et les cartes stock de l'hiver correspondant sont distribuées de la manière suivante.

Celui qui a obtenu le total de nourriture le plus élevé, reçoit la plus haute carte stock et la carte "Chasseurs consacré".

Le deuxième joueur reçoit la deuxième carte, et ainsi de suite...

Si plusieurs joueurs ont la même valeur de nourriture, c'est le joueur qui a le plus d'animaux dans sa réserve qui prend la première carte stock. S'il y a à nouveau égalité, les cartes stock correspondantes sont prises, mélangées et distribuées au hasard, face cachée, aux joueurs qui ont la même valeur de nourriture.

Lorsque toutes les cartes stock de l'hiver sont distribuées, les cartes stock de l'hiver suivant sont retournées et placées face visible sur la table. Tous les animaux sont remis au milieu de la table. Chaque joueur prend toutes ses cartes tribu en main et une nouvelle chasse commence. Celui-ci prend fin avec la réalisation ou le franchissement du total de ruche 20.

Le troisième hiver (***) et la fin du jeu

Le jeu prend fin à la fin du troisième hiver. Tous les joueurs ajoutent leurs stocks des trois hivers. Celui qui possède le plus grand stock, gagne le jeu.

En cas d'égalité, c'est le joueur qui a obtenu la carte stock la plus grande au dernier hiver qui gagne.

Les cartes action

La corneille rusée (+1)

Cette carte a une valeur de 1, mais également deux fonctions spéciales :

- La corneille peut empêcher un échange de nourriture involontaire. Pour empêcher un échange de nourriture, l'un des joueurs concernés annonce « Corneille rusée » et place, face cachée, une carte de sa main, à côté de la carte déjà jouée. L'autre joueur concerné par l'échange de nourriture doit déposer lui aussi une autre carte, face cachée.

Les deux cartes sont alors découvertes. Une "Corneille rusée » augmente la valeur de la carte jouée auparavant de 1. Les cartes Indien servant à bluffer, elles, ont une valeur de 0 dans ce cas et sont reprises immédiatement en main. (seule la carte corneille est mise sur la pile de cartes déjà jouées).

- La corneille peut permettre de voler une carte cerf. Si le "Chasseur consacré" et la « Corneille rusée » sont joués en même temps, la corneille vole la carte cerf du Chasseur consacré. Si plusieurs corneilles sont jouées en même temps que le chasseur, elles ne peuvent pas voler, et leur valeur est alors de 1.

Le chasseur consacré

Le propriétaire de cette carte a une carte de main supplémentaire. Lorsque la carte "Chasseur consacré" est jouée, il reçoit automatiquement une nourriture cerf (valeur 3) et tous les autres chasseurs sortent les mains vides de ce tour de négociation. Le "Chasseur consacré" peut se faire voler le cerf par une « Corneille rusée » (voir ci-dessus).

Le Shaman

Ce n'est qu'après avoir découvert la carte que son propriétaire décide de sa valeur, entre 6 et 8. Il ne peut cependant pas prendre la valeur d'une carte d'un adversaire. Exception : si plusieurs Shamans sont joués en même temps, ils ont automatiquement la valeur 6. Si les cartes jouées par les autres joueurs sont inférieures à 6, il peut y avoir un échange de nourriture entre deux shamans.

Variantes

La tribu fantôme (pour 2, 3 ou 4 joueurs)

La tribu fantôme a sa propre pile de cartes, mais n'appartient à aucun joueur. Après que les joueurs ont joué leur carte, une carte de la pile (mélangée) de la tribu fantôme est retournée et les règles normales sont appliquées. Une tribu fantôme ne peut pas faire de cadeaux, mais offre toutefois sa plus petite ruche, si un joueur appelle cela.

Le mauvais augure

Si un joueur dépasse le total de nourriture 22, il a dépourvu « Mère Nature » de plus d'animaux qu'il ne fallait. Par conséquent, il ne reçoit que la plus petite carte stock. La plus grande carte de stock et le "chasseur consacré" vont alors au deuxième joueur, et ainsi de suite pour les autres...

Wakan Tanka ! (pour 4 ou 5 joueurs)

Si trois cartes (ou plus) identiques sont jouées (par exemple, 3 joueurs jouent une carte 7 et un joueur une carte 4), seuls les joueurs qui n'ont pas joué les mêmes cartes, reçoivent la nourriture. Dans ce cas, ils reçoivent une nourriture de la valeur de leur carte jouée (dans l'exemple précédent, le joueur reçoit une nourriture de valeur 4).

La plus haute carte n'est pas prise en compte plus particulièrement. Une paire de cartes identiques conduit, comme d'habitude, à l'échange de nourriture entre les deux joueurs concernés. Si plusieurs joueurs reçoivent de la nourriture, c'est le joueur avec la plus petite valeur qui se sert en premier.

Le grand œil (pour 4 ou 5 joueurs)

Tous les joueurs jouent ensemble la première carte d'un tour. Ensuite le joueur le plus riche au dernier tour joue face visible une carte. Les autres joueurs suivent chacun leur, en mettant également leur carte face visible. Les deux derniers joueurs du tour, eux, jouent leur carte en même temps. La première carte est toujours posée face visible par le joueur le plus riche de la dernière chasse. (En cas d'égalité, une carte est jouée en même temps par les joueurs concernés).