

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

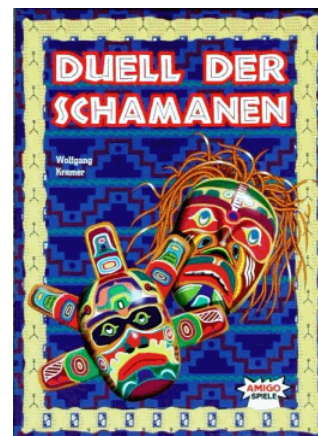
**ESCALE À JEUX**



DUELL DER SCHAMAMEN

LE DUEL DES CHAMANS

Un jeu de Wolfgang Kramer – © 1994 Amigo Spiel



Contenu

18 pions (disques avec des valeurs de 1 à 9) – 18 coquillages – 6 cartes de masque (3 bisons, 3 loups) – 1 plateau de jeu

Les chamans sont des êtres très respectés dans la tribu indienne. Ils mettent en oeuvre leurs pouvoirs mystiques au service de leur tribu pendant un concours rituel tenu chaque année, au cours de la nuit du solstice d'été, pour honorer Wakan Tankas, gardien de l'univers. Les joueurs essaient de recueillir tous les coquillages par le placement stratégique des pions et le jeu habile des masques, afin de devenir Grand Chamane.

Préparation

Chaque joueur choisit un symbole (loup ou bison) et reçoit :

- 9 pions de ce symbole (de valeur 1 à 9) - les pions sont placés face visible devant chaque joueur
- 9 coquillages
- 3 cartes de masque de leur symbole – les cartes sont gardées secrètes.

But du jeu

Le plateau comporte 9 cases où se déroulent les duels. Le vainqueur d'un duel reçoit des coquillages de la part du perdant. Le but est de gagner tous les coquillages.

Phase 1 – Placement

Les joueurs placent leurs pions sur les neuf cases du plateau pendant la première phase du jeu. Un joueur ne peut placer qu'un pion par case. Il n'est pas possible de placer deux pions de même valeur sur une case. Le joueur « bison » commence par placer un de ses pions sur une des neuf cases. Le joueur « loup » place alors deux pions. Chaque joueur place ensuite alternativement deux pions.

Note : Le joueur « loup » ne placera qu'un pion à son dernier tour. Chaque case doit contenir deux pions, un de chaque joueur, à la fin de la phase de placement.

Phase 2 – Duels

Le lieu du duel doit être déterminé. Chaque joueur choisit une de ses trois cartes de masques et la joue face cachée. Les deux masques sont révélés simultanément. Ils déterminent ensemble le lieu du duel : le bison détermine la ligne et le loup détermine la colonne.

Le joueur avec le pion le plus fort dans cette case gagne le duel. Le perdant doit donner au gagnant un nombre de coquillages égal à la différence entre les valeurs des deux pions.

Après le premier duel, le joueur « bison » change de place deux de ses pions. A noter que deux pions d'égale valeur ne peuvent jamais être dans la même case.

Un nouveau duel a alors lieu comme précédemment, puis c'est au joueur « loup » à changer deux de ses pions de place avant qu'un nouveau duel n'ait lieu.

On continue ainsi, le joueur qui intervertit ses deux pions changeant à chaque tour.

Fin de la partie

Un joueur gagne quand il possède tous les coquillages. Si les joueurs sont également habiles, il peut être judicieux de fixer un délai. Le joueur qui possèdera alors le plus de coquillages sera déclaré gagnant.

Variante mémoire

Cette variante se joue avec les pions placés face cachée.

Les règles demeurent les mêmes avec les exceptions suivantes :

Pour résoudre un duel, les pions sur la case du duel sont retournés face visible puis remis face cachée à la fin du duel. Deux pions de même valeur peuvent être placés sur une même case. Si un duel se produit entre des pions de même valeur, le duel est une égalité et aucune coquille n'est échangée. Les joueurs qui changent de place deux pions ne sont pas autorisés à les regarder lors de l'échange.

Variante professionnelle

Tous les pions sont placés face visible sur la table. Les joueurs peuvent placer leurs propres pions ou ceux de leur adversaire pendant la phase de placement. Ils peuvent placer deux de leurs pions, deux pions de l'adversaire ou un de chacun. En dehors du premier et du dernier tour, deux pions sont placés à chaque tour. Quand le placement est terminé, chaque case doit contenir deux pions : un de chaque couleur.

Pendant la phase d'échange, un joueur peut déplacer deux de ses pions, deux pions adverses ou un de chaque camp.

Les joueurs sont autorisés à placer plusieurs pions de la même couleur sur une case. S'il y a plusieurs pions d'un joueur dans une case, les valeurs de ces pions sont additionnées pour déterminer leur valeur totale dans le duel. Si une case ne contient aucun pion d'un joueur, ces cases ont une valeur nulle pour le joueur absent lors d'un duel. Si les valeurs de tous les pions des deux camps sont identiques, le duel est une égalité et aucun coquillage n'est échangé.