

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).

**ESCALE À JEUX**



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

BISON™

Tonnerre sur la prairie



Un jeu de Wolfgang Kramer & Michael Kiesling
Pour 2 à 4 joueurs - Agés de 10 ans ou +



Tables des matières

1. Introduction
2. Matériel de jeu
3. Mise en place
4. Déroulement de la partie
5. Gagner la partie
6. Variantes

1.0 Introduction

Bison est un jeu de plateau qui se déroule dans ce qui s'appelle actuellement l'Idaho dans le nord-ouest des Etats-Unis. Un pays d'une grande beauté, ses prairies, ses montagnes boisées, ses rivières sauvages coulant à travers des gorges impressionnantes. Ici, une tribu américaine indigène, les Nez Percé, occupe pacifiquement leurs terres. Ils vivent des richesses de

l'abondante nature, en récoltant des plantes et en chassant le bison, des dindons sauvages, et en pêchant le saumon. Leurs terrains de chasses et de pêches sont la clé de leur survie durant l'hiver rigoureux des Rocky Mountains. Mais quand le saumon commence à apparaître dans les rivières Snake, Salmon et Columbia, les Nez Percé sont là pour les attraper!

Dans **Bison**, vous menez votre horde de fiers chasseurs à la recherche des pâtures les plus fertiles et des rivières les plus riches avant la tombée des neiges. En amassant le plus de provisions dans vos garde-manger pour votre peuple avant de devoir retourner dans vos quartiers d'hiver, vous serez connu comme étant un grand guerrier et un esprit puissant - gagnant le plus de renommée (et la partie)!

Pour plus d'information à propos de la nation Nez Percé, visitez www.nezperce.org.

2.0 Matériel de jeu

Chaque boîte de **Bison** contient:

- ♣ 21 tuiles Paysages, inclus 3 tuiles de départ
- ♣ 32 chasseurs: cubes en bois de couleur bleue, rouge, jaune et verte
- ♣ 12 marqueurs de scores en bois de couleur bleue, rouge, jaune et verte (même taille que les chasseurs)
- ♣ 24 tipis de couleur bleue, rouge, jaune et verte
- ♣ 24 canoës de couleur bleue, rouge, jaune et verte
- ♣ 4 plateaux individuels
- ♣ 16 marqueurs d'action blancs
- ♣ 1 tuile totem
- ♣ 1 règle du jeu

Si l'une de ces pièces est manquante ou endommagée, nous nous excusons pour l'inconvénient. Contactez-nous si vous avez besoin d'une pièce de remplacement. Envoyez votre demande à:

Phalanx Games b.v.
Attn.: Customer Service
P.O. Box 60230
1320 AG Almere
The Netherlands
E-Mail: customerservice@phalanxgames.nl



Tonnerre sur la pairie

2.7 Tuile Totem

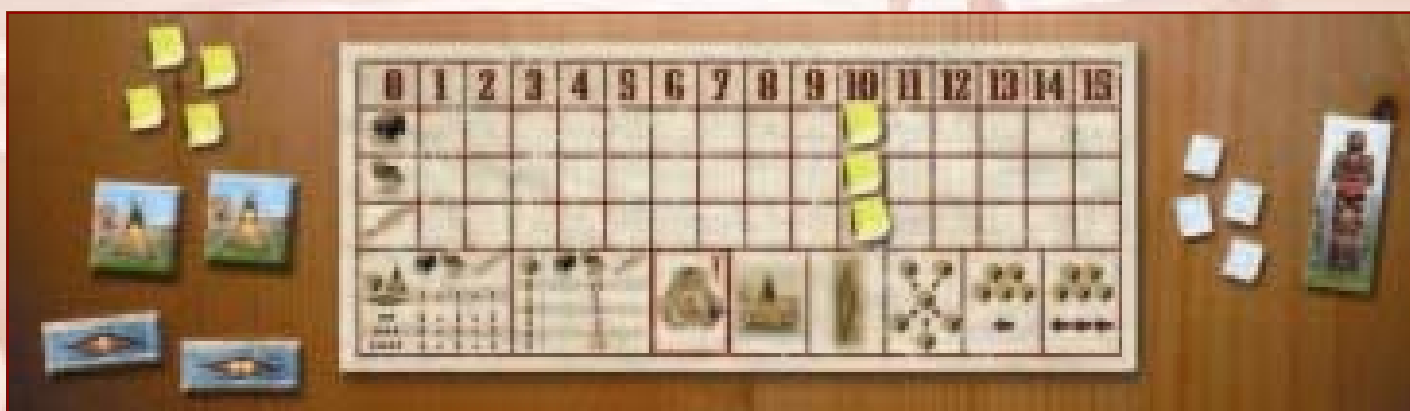
Le joueur qui commence reçoit la tuile Totem. Chaque saison, il est passé au nouveau premier joueur pour rappeler son statut.

3.0 Mise en place

Chaque joueur choisit une couleur et prend:

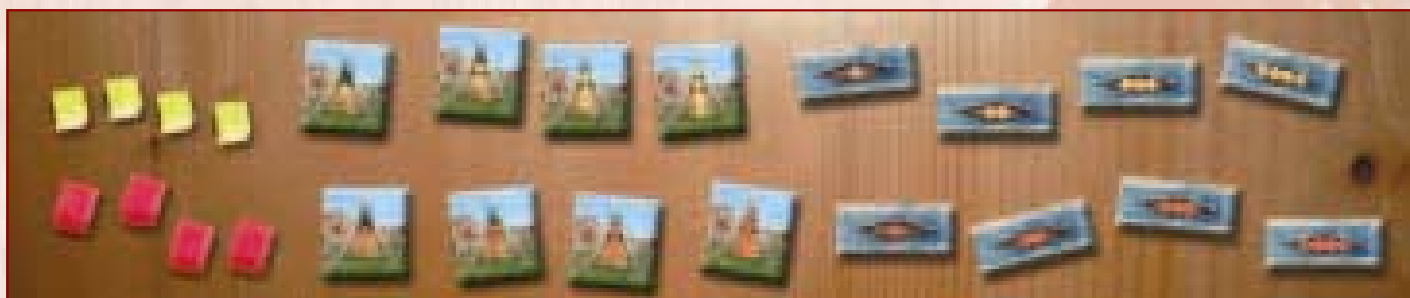
- Ψ 1 tableau individuel
- Ψ 3 cubes de scores en bois. Placez vos cubes sur l'emplacement "10" de votre réserve de nourritures de votre tableau individuel. Vous commencez la partie avec 10 bisons, 10 saumons, et 10 dindons sauvages.
- Ψ 4 chasseurs, 1 tipi simple, 1 tipi double, 1 canoë simple et 1 canoë double. Ce sont vos ressources de départ.
- Ψ 4 marqueurs d'actions blancs.

Votre matériel de jeu au début de la partie

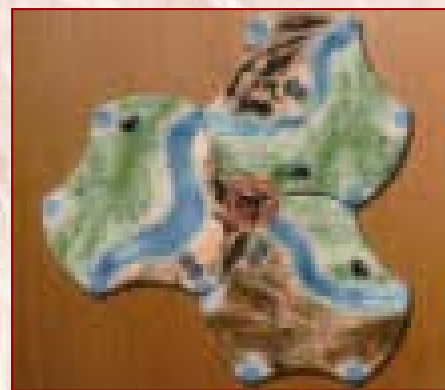


- Ψ Le reste de vos pièces de jeu - chasseurs, tipis, et canoës - sont gardés près du plan de jeu en tant que "marché." Vous pouvez acheter des pièces de votre marché durant la partie.

Le marché pour 2 joueurs



- Ψ Remettez les pièces inutilisées dans la boîte.
- Ψ Placez les 3 tuiles de départ faces visibles de manière à avoir le signe totem au centre. Cela représente les quartiers d'hiver de la nation Nez-Percé. C'est de cet emplacement que vos chasseurs vont débiter leurs recherches de nourritures.
- Ψ Mélangez les 18 tuiles paysages restantes et placez-les en pile faces cachées près du plan de jeu. A 2 joueurs, retirez les 6 premières tuiles paysages et placez-les, sans les regarder, dans la boîte. A 3 joueurs, retirez 3 tuiles paysages, et à 4 joueurs retirez-en 2.
- Ψ Le joueur le plus jeune prend la tuile Totem et commence la partie.



Placement initial

4.0 Déroulement de la partie

Bison est joué en "saisons." Le nombre de saisons dépend du nombre de joueurs:

- Ψ A 2 joueurs, la partie dure 6 saisons.
- Ψ A 3 joueurs, la partie dure 5 saisons.
- Ψ A 4 joueurs, la partie dure 4 saisons.

BISON™

Chaque saison est divisée en 4 phases dans cet ordre:

- Ψ Changement de premier joueur
- Ψ Tirer une tuile paysage
- Ψ Réaliser 4 actions
- Ψ Décompte

4.1 Changement de premier joueur

Durant la première saison, le joueur le plus jeune prend la tuile Totem et est le premier joueur. Au début de chaque saison suivant la première, la tuile Totem est passée au joueur à gauche de l'actuel premier joueur. Quand vous avez la tuile Totem, vous êtes le premier joueur pour cette saison.

4.2 Tirer une tuile paysage

En commençant par le premier joueur et dans le sens horaire, chaque joueur tire une carte paysage de la pile. Vous devez examiner votre tuile et la garder secrète des autres joueurs. Vous jouerez votre tuile pendant la troisième phase de la saison.

4.3 Réaliser 4 actions

Dans l'ordre du tour, chaque joueur réalise 4 actions, une par une. Le premier joueur choisit sa première action. A votre tour, annoncez l'action choisie et placez un marqueur blanc sur la case correspondant de votre plateau individuel. Ensuite, décidez combien de chasseurs vont prendre part à l'action, et payez le coût correspondant en nourritures comme indiqué sur le tableau des coûts.

Vous pouvez réaliser vos actions dans n'importe quel ordre. Après avoir réalisé une action, le joueur suivant choisit une action et ainsi de suite. Quand tous les joueurs ont réalisé leur première action, le premier joueur réalise sa seconde action, etc.

Les 6 actions possibles sont:

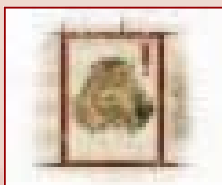
- Ψ Placer votre tuile paysage et mettre des chasseurs en jeu
- Ψ Placer ou agrandir un tipi
- Ψ Placer ou agrandir un canoë
- Ψ Rassembler des chasseurs
- Ψ Déplacer des chasseurs d'une case chacun
- Ψ Déplacer des chasseurs d'une ou 3 cases chacun

Vous pouvez réaliser chaque action qu'**une seule** fois par saison. A chaque tour, vous devez choisir une action qui n'a pas déjà un marqueur d'action sur sa case.

Aperçu des coûts

Chasseurs	Coût en bisons, saumons et/ou dindons	Conséquence
0	+1	Si vous choisissez une action sans utiliser de chasseurs, vous recevez un animal de votre choix dans votre réserve. Déplacez le marqueur d'une case vers la droite sur la piste de votre réserve.
1	0	Si vous choisissez une action avec 1 chasseur, vous ne payez rien.
2	-2	Si vous choisissez une action avec 2 chasseurs, vous devez payer 2 animaux. Déplacez un marqueur de 2 cases vers la gauche, ou 2 marqueurs d'une case vers la gauche.
3	-4	Si vous choisissez une action avec 3 chasseurs, vous devez payer 4 animaux. Déplacez vos marqueurs d'un total de 4 cases vers la gauche. Le coût peut être librement réparti entre les différentes pistes de votre réserve.
4	-7	Si vous choisissez une action avec 4 chasseurs, vous devez payer 7 animaux. Déplacez vos marqueurs d'un total de 7 cases vers la gauche. Le coût peut être librement réparti entre les différentes pistes de votre réserve.
5	-10	Si vous choisissez une action avec 5 chasseurs, vous devez payer 10 animaux. Déplacez vos marqueurs d'un total de 10 cases vers la gauche. Le coût peut être librement réparti entre les différentes pistes de votre réserve.

Tonnerre sur la prairie



4.3.1 Les Actions

Placer votre tuile Paysage et mettre des Chasseurs en jeu (Action)

Une fois par saison, vous devez placer votre tuile paysage et ajouter de 0 à 5 chasseurs sur le plateau de jeu. Vous devez placer la tuile de manière à l'aligner avec les tuiles déjà présentes sur le plateau de jeu. Vous placez votre tuile dans n'importe quelle direction: vous pouvez *ne pas* connecter les rivières entre elles, et les prairies peuvent être placées à côté des montagnes.

Vous devez jouer votre tuile paysage pendant la saison où vous l'avez tiré. Souvent, ce sera votre première action, mais se n'est pas une obligation, du moment que vous jouez une tuile comme l'une de vos 4 actions.

Important: Toutes les tuiles ne doivent jamais être placées à une distance de plus de 3 tuiles paysages du symbole totem!



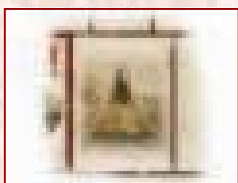
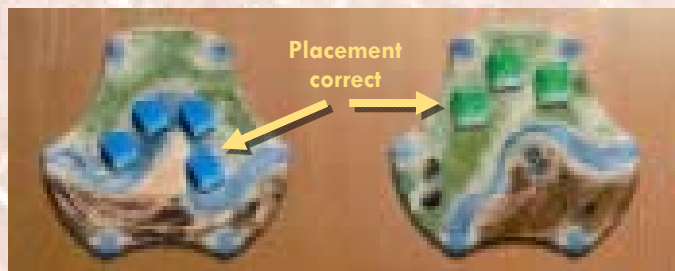
Quand vous jouez votre tuile paysage, vous devez également placer des chasseurs de votre horde sur l'un des terrains de cette tuile. C'est la seule façon pour vous d'ajouter des chasseurs sur le plateau de jeu! Plus tard dans la partie, tous les joueurs (y compris vous) pourrez déplacer vos chasseurs sur cette tuile. Les chasseurs peuvent se déplacer à travers des terrains occupés par des pions d'un autre joueur, mais ils ne peuvent s'y arrêter. Les chasseurs peuvent partager des "régions" (des terrains de même type connectés entre eux) si ils sont sur des tuiles paysages différentes.

Vous devez avoir des chasseurs en réserve si vous souhaitez les placer sur la tuile. Bien sûr, vous pouvez recruter plus de chasseurs: du marché à n'importe quel moment, mais seulement si il y en a encore des disponibles dans votre couleur (voir 4.3.3: Actions spéciales).

Quand vous ajoutez des chasseurs sur un tuile, vous devez les ajouter comme un seul groupe sur un terrain de la tuile nouvellement placée (prairie, rivière, ou montagne).

Le nombre de chasseurs que vous ajoutez sur la tuile détermine combien de nourritures vous devez dépenser. Le prix est montré sur le tableau des coûts.

Exemple: Quand le joueur Vert ajoute 3 chasseurs dans le jeu, il doit payer 4 animaux. Si Bleu ajoute 4 chasseurs sur le plateau de jeu, il paye 7 animaux.



Placer ou Agrandir un Tipi (Action)





Vous pouvez construire des tipis sur les montagnes ou les prairies. De plus, il ne peut y avoir qu'un tipi sur chaque terrain (bien qu'une région sur plusieurs tuiles peut avoir plusieurs tipis). N'importe quel nombre de chasseurs peut partager une terrain avec un tipi.

Si vous souhaitez construire un tipi sur un terrain, vous devez avoir des chasseurs sur ce terrain.

BISON™

1 chasseur peut-être remplacé par un tipi simple; 2 chasseurs peuvent être remplacés par un tipi double; etc. Sélectionnez la taille du tipi (montré par le nombre de diamants) que vous souhaitez construire, et prenez-le de votre réserve (ou troquez-le au marché). Placez le tipi près de vos chasseurs. Payez le coût en animaux sur le tableau des coûts, basé sur la taille de votre tipi. Ensuite, vous devez retirer le nombre correspondant de chasseurs du plateau de jeu et les remettre dans votre réserve (ils ont été déplacé dans le tipi).

Exemples:

			
<p>Positions de départ: Jaune a 3 chasseurs sur une montagne. Il peut construire un tipi simple, double ou triple.</p>	<p>Si il construit un tipi simple pour 1 chasseur, il n'y a pas de coût. Il place le tipi simple de sa réserve près de ses chasseurs, et remet 1 chasseur dans sa réserve.</p>	<p>Si il construit un tipi double pour 2 chasseurs, il doit payer 2 animaux comme indiqué sur le tableau des coûts. Il place le tipi double de sa réserve près de ses chasseurs, et remet 2 chasseurs dans sa réserve.</p>	<p>Si il construit un tipi triple pour 3 chasseurs, il doit payer 4 animaux comme indiqué sur le tableau des coûts. Il place le tipi triple de sa réserve près de ses chasseurs, et remet 3 chasseurs du plateau de jeu dans sa réserve.</p>

Plus un tipi a de diamants (chasseurs), plus grande est sa valeur. Vous pouvez agrandir l'un de vos tipis si vous avez des chasseurs sur le même terrain. Payez le coût indiqué sur le tableau des coûts et placez un tipi plus large de votre réserve sur ce terrain. Ensuite, retirez l'ancien tipi et le nombre approprié de chasseur et remettez-les dans votre réserve.

Important: Pour une action, vous pouvez aussi bien placer ou agrandir un tipi simple.

Exemples:

		
<p>Positions de départ: Jaune a un tipi simple et 2 chasseurs sur une montagne. Il peut agrandir son tipi comme suit:</p>	<p>1 chasseur agrandit un tipi simple vers un double. Il n'y a pas de coût listé dans le tableau des coûts. Il place un tipi double de sa réserve personnelle sur le terrain, et remet le tipi simple et 1 chasseur dans sa réserve.</p>	<p>2 chasseurs agrandissent un tipi simple vers un triple. Le coût dans le tableau est de 2 animaux. Il place un tipi triple de sa réserve sur le terrain, et remet le tipi simple et les 2 chasseurs dans sa réserve.</p>

Important: L'action "Placer ou Agrandir d'un Tipi" permet 2 choses:

- ♣ Vous pouvez améliorer votre résultat: un tipi simple a plus d'influence dans une région que n'importe quel nombre de chasseurs. Un tipi double a plus d'influence qu'un simple tipi plus des chasseurs, etc. Voir les exemples de décomptes à la fin des règles.
- ♣ Vous pouvez remettre des chasseurs dans votre réserve, donc vous pourrez les réutiliser plus tard dans le jeu. Vous pouvez également récupérer vos plus petits tipis quand vous les agrandissez.



Placer ou Agrandir un Canoë (Action)

Vous pouvez placer uniquement des canoës sur des rivières. Un seul canoë est autorisé sur une rivière d'une même tuile. N'importe quel nombre de chasseurs peuvent être placés sur la même rivière que votre canoë. Vous devez avoir des chasseurs sur une rivière si vous voulez y placer un canoë. Un chasseur peut être remplacé par un canoë simple, 2 chasseurs peuvent être remplacés par un canoë double, etc.

Tonnerre sur la prairie

Placer des canoës fonctionne comme placer des tipis: choisissez un canoë de votre réserve (ou troquez le au marché) et placez-le à côté de vos chasseurs sur la rivière. Ensuite, payez le prix listé dans le tableau des coûts, et remettez le nombre adéquat de chasseurs de cet endroit dans votre réserve.

Exemples:

		
Positions de départ: Jaune a 2 chasseurs sur la rivière. Il peut y placer un canoë simple ou double.	Si il place un canoë simple, il remet 1 chasseur dans sa réserve. Il n'y a pas de coût: voir le tableau des coûts.	Si il place un canoë double, il remet les 2 chasseurs dans sa réserve. Le prix dans le tableau des coûts est de 2 animaux.

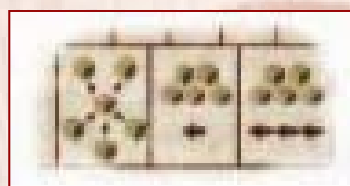
Plus il y a de diamants (pêcheurs) sur un canoë, plus grande est votre influence sur la rivière. Si vous avez un canoë, vous pouvez l'agrandir si vous avez des chasseurs présents sur la rivière. Choisissez un canoë plus large, payer le coût selon le tableau des coûts, et remettez les chasseurs dans votre réserve. Ensuite, vous pouvez remplacer le canoë par un plus grand de votre réserve.

Important: Pour une action, vous pouvez aussi bien placer ou agrandir un canoë simple.

Exemples:

Positions de départ: Jaune a un canoë simple et un chasseur sur une rivière. Il peut agrandir son canoë comme suit:		Un chasseur agrandit un canoë simple vers un double. Il n'y a pas de coût.
---	--	--

Important: L'action "Placer ou agrandir un Canoë" est utilisée de la même façon que l'action "Placer ou agrandir un Tipi". Vous pouvez améliorer votre score et reprendre des chasseurs dans votre réserve pour les réutiliser plus tard dans la partie.



Déplacer des Chasseurs

Il y a 3 actions différentes qui permettent de déplacer des chasseurs. Rassembler des chasseurs, déplacer des chasseurs d'une case chacun, et déplacer des chasseurs de 1 à 3 cases chacun. Les règles suivantes expliquent les bases des mouvements des chasseurs:

Ψ Chaque terrain d'une tuile paysage peut avoir un nombre illimité de chasseurs plus un tipi (prairie ou montagne) ou un canoë (rivière), mais seulement des pièces d'un même joueur.

Ψ Les chasseurs peuvent traverser des terrains occupés par des pièces adverses mais ne peuvent s'y arrêter.

Ψ Chaque tuile paysage a 3 terrains: prairie, montagne et rivière. Se déplacer d'un terrain vers un terrain adjacent coûte un point de mouvement (exemple, se déplacer d'une prairie vers une rivière ou d'une montagne vers une rivière coûte 1 point de mouvement). Se déplacer d'une montagne vers une prairie sur la même tuile paysage coûte 2 points de mouvements, comme c'est seulement possible en se déplaçant d'abord sur une rivière.

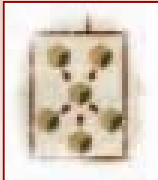
BISON™

♣ Se déplacer d'un terrain vers une tuile paysage adjacente coûte 1 point de mouvement.

♣ Tipis et canoës ne se déplacent pas!

♣ Se déplacer vers une tuile paysage adjacente est uniquement autorisé via les bords, et pas les coins. Déplacer des chasseurs le long d'une rivière est la seule exception. Les petits points des rivières dans les coins des tuiles paysages ne compte pas comme des terrains. Déplacez les chasseurs en passant sur les points comme si ils n'existaient pas.

Vous pouvez déplacer vos chasseurs des manières suivantes:

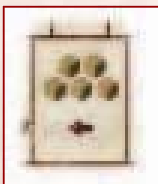
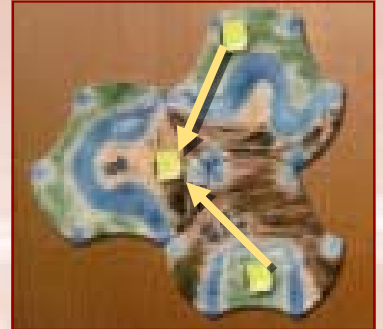


A. Rassembler des Chasseurs (Action)

Quand vous rassemblez des chasseurs, vous pouvez déplacer **jusqu'à 5** de vos chasseurs de n'importe où sur le plateau de jeu sur un seul terrain avec au moins l'un de vos chasseurs. En d'autres termes, l'un de vos chasseurs n'importe où sur le plateau de jeu appelle pour un rassemblement et jusqu'à 5 de vos chasseurs (de la même couleur) accourent vers cet endroit.

Exemple:

Le chasseur jaune sur la montagne appelle pour un rassemblement et 2 chasseurs le rejoignent. En fonction du tableau des coûts, Jaune doit payer 2 animaux (2 chasseurs sont utilisés). Jaune a concentré 3 chasseurs avec cette action. Avec son action suivante, il peut construire un tipi simple, double, triple, par exemple, ce qui lui donnera le contrôle sur cette montagne et rapportera 4 dindons sauvages.



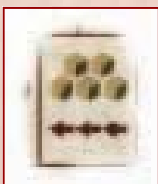
B. Déplacer des Chasseurs d'une case chacun (Action)

Avec cette action, vous pouvez déplacer **jusqu'à 5** de vos chasseurs d'une case chacun. Les cases de destinations ne peuvent pas contenir des pièces d'autres joueurs.

Le coût de cette action dépend du nombre de chasseurs qui se déplacent, même si ils se déplacent ensemble.

Exemple:

Rouge déplace 4 chasseurs d'un espace chacun. En fonction du tableau des coûts, elle doit payer 7 animaux. En haut à droite, un chasseur se déplace d'une prairie vers la rivière. Un autre chasseur se déplace vers la même rivière depuis la montagne au sud. A gauche, un chasseur se déplace vers la montagne adjacente. En bas, le quatrième chasseur se déplace vers la rivière.



C. Déplacer des Chasseurs d'une à 3 case chacun (Action)

Avec cette action, vous pouvez déplacer **jusqu'à 5** de vos chasseurs d'une à 3 cases chacun. Les cases de destinations ne peuvent pas contenir des pièces d'autres joueurs. Cette action est identique à "Déplacer des Chasseurs d'une case chacun," excepté que les chasseurs peuvent se déplacer jusqu'à 3 cases. Par exemple, vous pouvez déplacer un chasseur de seulement 2 espaces et deux autres de 3 espaces chacun. Vous pouvez même vous déplacer via les espaces occupés par les pièces de vos adversaires.

Exemple:

Bleu déplace 3 chasseurs de 1 à 3 espaces chacun. Le chasseur le plus haut se déplace d'un espace vers la rivière, puis d'un espace vers la montagne et enfin d'un espace vers la montagne adjacente. Le chasseur sur la rivière se déplace de 2 espaces et va sur la même montagne. Le chasseur en bas sur la prairie se déplace d'un espace. Bleu, maintenant, a 3 chasseurs sur la même montagne et peut construire un tipi simple, double ou triple avec son action suivante.



Tonnerre sur la prairie

4.3.2 Pas d'Action

Vous pouvez choisir de prendre une action sans utiliser de chasseurs. Vous devez quand même placer votre marqueur d'action sur une case action libre de votre plateau individuel. Ensuite, vous recevez 1 animal de votre choix que vous ajoutez à votre réserve de nourriture (déplacez votre marqueur d'une case vers la droite sur une piste de votre réserve). Depuis que vous avez placé un marqueur d'action sur une case action, vous ne pourrez plus réaliser cette action plus tard pendant la même saison.

4.3.3 Actions Spéciales

Vous pouvez troquer au marché ou échanger des animaux n'importe quand pendant la partie. Vous pouvez utiliser cette action spéciale - aussi souvent que vous le souhaitez et n'importe quand - sans placer de marqueur action sur votre plateau individuel.

Troquer au marché

Vous pouvez troquer des animaux au marché pour des nouveaux chasseurs, tipis ou canoës.

- ♣ Un chasseur coûte 1 animal de chaque type. Votre nourriture est réduite d'1 bison, 1 saumon et 1 dindon sauvage.
- ♣ Un tipi coûte 1 animal de chaque type par diamant. Donc, un tipi triple coûte 9 animaux: 3 bisons, 3 saumons et 3 dindons sauvages.
- ♣ Un canoë coûte 1 animal de chaque type par diamant. Donc, un canoë double coûte 6 animaux: 2 bisons, 2 saumons et 2 dindons sauvages.

Prenez le ou les chasseurs, tipis ou canoës troqués depuis le marché et ajoutez-les à votre réserve.

Echanger des réserves de nourritures

Vous pouvez toujours échanger des animaux sur votre plateau individuel au ratio de 3:1. Par exemple, si vous avez trop de bisons et pas assez de saumons, vous pouvez réduire votre réserve de bisons de 3 et ajouter à votre réserve 1 saumon.

4.4 Marquer des points

A la fin de chaque saison, quand le dernier joueur a accompli sa quatrième action, le décompte se fait comme suit:

Chaque région est décomptée - en premier toutes les prairies, ensuite les montagnes et enfin les rivières. Le joueur avec le tipi ou canoë avec le plus de diamants dans cette région a la plus grande influence. Si il y a une égalité, le second plus grand tipi ou canoë compte, etc. Si il y a toujours une égalité, le joueur parmi les ex æquo avec le plus de chasseurs a la plus grande influence.

Le joueur avec la plus grande influence dans une région marque un nombre d'animaux (ajouté à sa réserve de nourritures) égal au nombre d'animaux représentés sur tous les espaces de cette région. Si deux ou plusieurs joueurs sont ex æquo pour le plus d'influence, ces joueurs reçoivent chacun la moitié des animaux, arrondi vers le bas. Dans ce cas, il n'y a pas de récompense pour la seconde plus grande influence, au lieu les autres joueurs dans cette région marque les points comme si ils étaient quatrième ou cinquième en influence (voir ci-dessous).

Le joueur avec la seconde plus grande influence dans une région marque la moitié du nombre d'animaux de tous les espaces de cette région (arrondi vers le bas). Si il y a une égalité non départagée pour la seconde place, ces joueurs reçoivent un nombre d'animaux égal aux animaux présents dans les espaces occupés par leurs pions.

Le joueur avec la troisième ou quatrième plus grande influence marque un nombre d'animaux égal aux animaux présents sur les espaces occupés par ses pions.

Si vous avez plus de 15 animaux d'un même type, vous devez les troquer immédiatement au marché ou les échanger au ratio de 3:1. Si vous avez encore trop d'animaux, le surplus est perdu.

Exemple 1: Une prairie couvre 5 espaces et a 7 bisons:

Espaces	Espace 1	Espace 2	Espace 3	Espace 4	Espace 5
Chasseurs + Tipis					
Bison	1	1	3	0	2

BISON™

Jaune a le plus grand tipi. Il se classe 1er. Rouge se classe 2ème, car elle a 2 tipis simples, tandis que Vert n'en a qu'un. Vert se classe 3ème et Bleu 4ème. Le résultat pour cette région est : Jaune 7 (7 bisons), Rouge 3 (la moitié de 7 bisons, arrondi vers le bas), Vert 0 (pas de bison sur son espace 4), et Bleu 2 (2 bisons sur son espace 5).

Exemple 2: Saison suivante, la prairie de l'exemple 1 ressemble à ceci (7 bisons):

Espaces	Espace 1	Espace 2	Espace 3	Espace 4	Espace 5
Chasseurs + Tipis		 			
Bison	1	1	3	0	2

Jaune et Vert partage la 1ère place, donc le 2ème rang est sauté. Rouge se classe 3ème et Bleu 4ème. Jaune et Vert marquent 3 bisons chacun (la moitié de 7 bisons, arrondi vers le bas), Rouge marque 4 (1 + 3 bisons sur les espaces 2 & 3) et Bleu 2 (2 bisons sur l'espace 5).

Exemple 3: Le résultat après le premier tour de jeu dans une partie à 2 joueurs:

Terrain	Taille de la région	Nombre d'animaux	Présence	1ère place	Jaune Résultats	Rouge Résultats
Prairie 1	2 espaces	2 bisons	Rouge	Rouge	◆	2 bisons
Prairie 2	2 espaces	2 bisons	Jaune + Rouge	Jaune + Rouge	1 bison	1 bison
Prairie 3	1 espace	0 bison	Aucune	◆	◆	◆
Prairie 4	1 espace	0 bison	Aucune	◆	◆	◆
Montagne 1	1 espace	1 dindon	Aucune	◆	◆	◆
Montagne 2	4 espaces	4 dindons	Jaune + Rouge	Jaune	4 dindons	2 dindons
Montagne 3	1 espace	2 dindons	Rouge	Rouge	◆	2 dindons
Rivière 1	3 espaces	3 saumons	Jaune + Rouge	Jaune	3 saumons	1 saumon
Rivière 2	1 espace	2 saumons	Aucune	◆	◆	◆
Rivière 3	2 espaces	2 saumons	Jaune + Rouge	Rouge	1 saumon	2 saumons



Jaune marque 9:

1 bison (Prairie 2)
4 dindons (Montagne 2)
4 saumons (Rivière 1 + 3)

Rouge marque 10:

3 bisons (Prairie 1 + 2)
4 dindons (Montagne 2 + 3)
3 saumons (Rivière 1 + 3)

Tonnerre sur la prairie

Après le décompte, retirez vos marqueurs d'action de votre tableau individuel et remettez-les dans votre réserve. La saison suivante commence par la phase 4.1: "Changement de premier joueur."

5.0 Gagner la partie

Le jeu se termine après la phase 4.3 de la dernière saison (quand la pile de tuiles paysages est vide).

Le décompte final s'effectue comme pour chaque saison. Mais il y a une différence majeure: lors du décompte final, les nourritures restantes ne sont pas comptées ! Avant l'attribution des points, tous les joueurs déplacent leurs marqueurs de leur réserve de nourritures sur la case "0."

Après le dernier décompte, le joueur avec le plus grand total d'animaux (bisons + saumons + dindons sauvages) gagne la partie. Si il y a une égalité, le joueur avec le plus grand nombre d'animaux sur sa ligne avec le moins de nourritures l'emporte.

Exemple:

Jaune a 10 bisons, 14 dindons sauvages et 6 saumons = 30 animaux

Rouge a 12 bisons, 7 dindons sauvages et 11 saumons = 30 animaux

Bleu a 9 bisons, 9 dindons sauvages et 11 saumons = 29 animaux

Jaune et Rouge sont à égalité. Rouge gagne la partie car comparé à Jaune il a le plus grand nombre d'animaux sur sa ligne avec le moins de nourritures (7 dindons sauvages contre 6 saumons). La plus petite valeur de Bleu est ignorée, car son total est de 29 et est inférieur par rapport à Jaune et Rouge.

6.0 Variantes

6.1 Variante 1

Les actions "Placer ou Agrandir un Tipi" et "Placer ou Agrandir un Canoë" sont étendues comme suit:



Exemple:

Jaune choisit une action: 4 chasseurs à placer ou agrandir des tipis. Cela coûte 7 animaux de sa réserve de nourritures.

a) Montagne 1: 1 chasseur agrandit un tipi simple en tipi double. Jaune remet le tipi simple et le chasseur dans sa réserve.

b) Prairie 1: 1 chasseur place un tipi simple. Jaune remet le chasseur dans sa réserve.

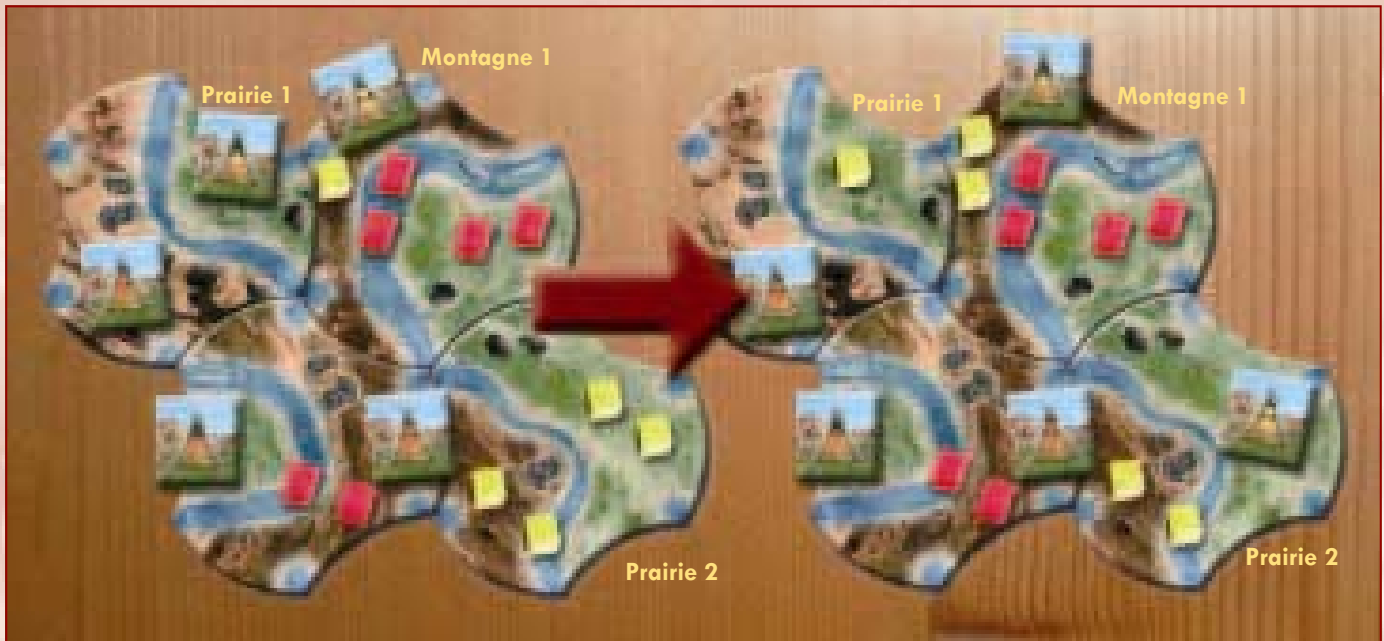
c) Prairie 2: 2 chasseurs placent un tipi double. Il remet les chasseurs dans sa réserve.

BISON™

Pour une action, vous pouvez construire ou agrandir des tipis ou des canoës dans plusieurs endroits au lieu d'un. Le coût dépend toujours du nombre de chasseurs utilisés pour cette action. Les actions sont maintenant: "Placer et Agrandir des Tipis" et "Placer et Agrandir des Canoës".

6.2 Variante 2

Les règles de la variante 1 sont toujours valides. Les actions "Placer et Agrandir des Tipis" et "Placer et Agrandir des Canoës" sont étendues encore une fois. Maintenant, vous pouvez aussi réduire ou retirer un tipi ou un canoë. Les actions sont maintenant: "Placer, Agrandir, Réduire ou Retirer des Tipis" et "Placer, Agrandir, Réduire ou Retirer des Canoës". Il n'est pas nécessaire d'avoir un chasseur présent pour réduire ou retirer un tipi ou un canoë. Pour chaque diamant retiré, prenez un chasseur de votre réserve et placez le à l'emplacement du tipi ou canoë réduit.



Exemple:

Jaune choisit une action: 4 chasseurs sont impliqués pour placer, élargir, réduire et retirer des tipis. Cela coûte 7 animaux de sa réserve de nourriture.

a) Montagne 1: 1 chasseur réduit le tipi double en un tipi simple. Le double tipi est remplacé par un tipi simple et un chasseur de sa réserve. Il remet le tipi double dans sa réserve.

b) Prairie 1: 1 chasseur retire un tipi simple. Le tipi simple est remplacé par 1 chasseur de sa réserve. Il remet le le tipi simple dans sa réserve.

c) Prairie 2: 2 chasseurs placent un tipi double. Les 2 chasseurs sont remplacés par un tipi double de sa réserve. Il remet les 2 chasseurs dans sa réserve.

Auteurs:	Wolfgang Kramer, Michael Kiesling
Production:	Michael Bruinsma, Ulrich Blennemann, Henning Kröpke
Illustrateur:	Franz Vohwinkel
Mise en page:	Lin Lütke-Glanemann
Développement	S. Coleman Charlton, Pete Fenlon, Will Niebling,
Version anglaise:	William Niebling, Alex Yeager



Merci à tous les testeurs.

Copyright © 2006 Phalanx Games bv and Mayfair Games, Inc. Published under license from Phalanx Games. "Bison" is a trademark of Phalanx Games bv and Mayfair Games, Inc. All rights reserved. Made in Germany.

Traduction de LudiGaume (<http://www.ludigaume.net>) pour Ludibay - <http://www.ludibay.net>

Ludibay

Bison

La prairie tremble

1.0 INTRODUCTION

Dans *Bison*, les joueurs jouent le rôle d'un chef de tribu indienne qui cherche les meilleurs coins de chasse dans l'ouest américain. Les indiens chassent le bison, le dindon et le poisson dont ils ont besoin pour s'implanter sur de nouveaux terrains ou acheter des tentes et des canoës au marché.

A la fin de l'année, les tribus indiennes se rencontrent et le vainqueur est la tribu qui a le plus d'animaux sur ses terrains de chasse.

2.0 MATERIEL DE JEU

Chaque boîte de *Bison* contient :

- 21 tuiles Terrain (dont 3 tuiles de départ)
- 44 indiens (11 cubes en bois pour chacune des couleurs bleu, rouge, jaune et vert)
- 24 tentes (6 jetons pour chacune des couleurs bleu, rouge, jaune et vert)
- 24 canoës (6 jetons pour chacune des couleurs bleu, rouge, jaune et vert)
- 16 pions d'actions (cubes blancs)
- 4 fiches Résumé
- 1 Totem
- 1 règle du jeu

2.1 Les tuiles Terrain

Au cours du jeu, les tuiles seront posées les unes à côté des autres sur la table pour former un plateau de jeu. Chaque tuile est composée de 3 "cases" : prairie (vert), fleuve (bleu) et montagne (marron). Le fleuve sépare toujours la prairie et la montagne. Sur chaque tuile, il y a toujours 3 animaux (parmi bisons, poissons, dindons).

La pose de tuiles au cours du jeu créera de grandes régions composées de cases pour chacun des 3 types de terrain.

2.2 Indiens

Chaque joueur dispose de 11 indiens. Ils seront posés sur le plateau, construiront des tentes et des canoës et chasseront les différents animaux. Ils serviront aussi à indiquer le nombre d'animaux en stock sur la fiche Résumé.

2.3 Tentes

Chaque joueur dispose de 6 tentes (2 de valeur 1, 2 de valeur 2, 1 de valeur 3 et 1 de valeur 4). La valeur indique le nombre d'indiens qui vivent dans cette tente. Les tentes permettent d'augmenter son influence dans les régions terrestres.

2.4 Canoës

Chaque joueur dispose de 6 canoës (2 de valeur 1, 2 de valeur 2, 1 de valeur 3 et 1 de valeur 4). La valeur indique le nombre d'indiens qui sont assis dans le canoë. Les canoës permettent d'augmenter son influence sur les régions fluviales.

2.5 Fiche Résumé

Chaque joueur possède une fiche Résumé. Sur la partie supérieure de cette fiche, il y a 3 échelles pour le stock d'animaux et dans la partie inférieure il y a les coûts du marché, le coût et la liste des différentes actions. Les joueurs devront effectuer 4 actions différentes parmi les 6 possibles.

2.5.1 Les échelles

A l'aide de 3 pions-indiens, les échelles indiqueront au cours du jeu, le stock que chaque joueur possède pour chaque animal. Ce stock permettra aux joueurs de "payer" leurs actions et leurs achats au marché. A la fin du jeu, c'est-à-dire après le décompte final, les échelles indiqueront le vainqueur du jeu. C'est le joueur qui aura le plus gros stock d'animaux (bisons + dindons + poissons).

2.5.2 Les coûts du marché et des actions

Sur la partie en bas à gauche de la fiche Résumé, on peut voir les coûts du marché et des actions. Ces coûts indiquent le nombre d'animaux (bisons, poissons ou dindons) qu'il faut payer pour acheter au marché ou réaliser ces actions. Le coût d'une action dépend du nombre d'indiens utilisés pour réaliser cette action.

2.6 Les pions d'action

Chaque joueur prend 4 pions d'action blancs avec lesquels il indiquera les actions qu'il a déjà réalisé, durant ce tour, sur sa fiche Résumé.

2.7 Le totem

Le premier joueur du tour prend le totem.

3.0 PREPARATION DU JEU

Chaque joueur choisit une couleur et prend :

- 1 fiche Résumé qu'il pose devant lui sur la table.
- 3 indiens qu'il pose sur les cases 10 des échelles de sa fiche Résumé. C'est le stock d'animaux que possède chaque joueur au début du jeu (10 bisons, 10 poissons, 10 dindons)
- 4 indiens, une tente et un canoë de valeur 1, une tente et un canoë de valeur 2. C'est la réserve du joueur qu'il pose à coté de sa fiche Résumé.
- 4 pions d'action blancs qu'il pose à coté de sa fiche Résumé.

Sur l'illustration au milieu de la page 3 de la règle allemande, on peut voir ce que possède un joueur au début du jeu.

- Le matériel restant (indiens, canoës, tentes) est trié par couleur et posé au bord de la table. Il représente le *marché* où les joueurs pourront faire des achats.

Sur l'illustration en bas de la page 3 de la règle allemande, on peut voir le marché pour une partie à 2 joueurs.

- A moins de 4 joueurs, le matériel qui n'est pas utilisé est remis dans la boîte.
- Les 3 tuiles Terrain de départ sont posés au centre de la table de manière à ce que le symbole central soit bien construit (voir illustration en bas à droite de la page 3 de la règle allemande).
- Les 18 tuiles Terrain restantes sont mélangées et posées en une pile face cachée sur la table. A 2 joueurs, les 6 tuiles supérieures de la pioche sont défaussées et remises dans la boîte sans être regardées, à 3 joueurs on retire 3 tuiles et à 4 joueurs on en retire 2.
- Le plus jeune joueur est le 1^o joueur et il prend le totem.

4.0 DEROULEMENT DU JEU

Une partie de *Bison* est découpée en tour de jeu. Le nombre de tours dépend du nombre de joueurs :

- à 2 joueurs, la partie dure 6 tours,
- à 3 joueurs, la partie dure 5 tours,
- à 4 joueurs, la partie dure 4 tours.

A chaque tour, on effectue les phases suivantes dans l'ordre indiqué :

- **Détermination du 1^o joueur**
- **Piocher une tuile Terrain**
- **Effectuer 4 actions chacun son tour**
- **Décompte**

4.1 Détermination du 1^o joueur

Le joueur qui possède le totem est le premier joueur pour ce tour. Le joueur qui possède le totem le donne à son voisin de gauche (au premier tour, c'est le plus jeune joueur qui le reçoit).

4.2 Piocher une tuile Terrain

Chaque joueur, en commençant par le premier joueur, prend la première tuile Terrain de la pioche et la garde secrètement. Cette tuile Terrain sera jouée durant la phase 4.3.

4.3 Effectuer 4 actions chacun son tour

Les joueurs vont réaliser en tout 4 actions chacun leur tour. Le 1^o joueur commence et effectue sa première action. Il pose un pion d'action blanc sur une case d'action de sa fiche Résumé et indique ainsi quelle action il souhaite réaliser. Ensuite, il indique combien d'indiens il veut utiliser pour réaliser cette action. Il paye alors le coût correspondant et effectue son action. Les différentes actions peuvent être réalisées dans n'importe quel ordre. C'est ensuite à son voisin de gauche de réaliser sa première action.

Lorsque tous les joueurs ont joué une fois, le 1^o joueur effectue sa deuxième action, puis c'est au tour de son voisin de gauche, etc. Une action ne peut être effectuée qu'une seule fois par tour. Une case d'action occupée n'est donc pas réutilisable durant ce tour.

Résumé des coûts d'action :

Nombre d'indiens	Coût: Nombre d'animaux Bisons/Poissons/Dindons	Signification
0	+1	Un joueur qui effectue une action sans utiliser d'indiens gagne un animal de son choix qu'il ajoute à son stock, c'est-à-dire qu'il déplace l'un de ses marqueurs d'une case vers la droite sur l'une des échelles.
1	0	Un joueur qui effectue une action en n'utilisant qu'un seul indien n'a rien à payer.
2	-2	Un joueur, qui effectue une action en utilisant 2 indiens, doit payer 2 animaux, c'est-à-dire qu'il doit déplacer 2 marqueurs d'une case vers la gauche ou un marqueur de 2 cases.
3	-4	Un joueur, qui effectue une action en utilisant 3 indiens, doit payer 4 animaux, c'est-à-dire qu'il doit déplacer ses marqueurs vers la gauche de 4 cases en tout. Le coût peut être réparti entre les 3 échelles.
4	-7	Un joueur, qui effectue une action en utilisant 4 indiens, doit payer 7 animaux, c'est-à-dire qu'il doit déplacer ses marqueurs vers la gauche de 7 cases en tout. Le coût peut être réparti entre les 3 échelles.
5	-10	Un joueur, qui effectue une action en utilisant 5 indiens, doit payer 10 animaux, c'est-à-dire qu'il doit déplacer ses marqueurs vers la gauche de 10 cases en tout. Le coût peut être réparti entre les 3 échelles.

4.3.1 Les actions en détail

Poser une tuile Terrain et placer des indiens (= mettre en jeu)

Une fois par tour, chaque joueur *doit* poser une nouvelle tuile en jeu avec 0 à 5 indiens dessus. Lors de la pose, il faut juste respecter la forme des tuiles (c'est à dire qu'un fleuve n'est pas obligé de se poursuivre sur une tuile voisine et qu'on peut poser une prairie à coté d'une montagne).

La pose d'une tuile est une "action obligatoire" et est en général réalisée en première action d'un

tour.

Important : L'écart entre la tuile posée et les tuiles de départ ne peut jamais être supérieur à 3 tuiles.

Exemple (voir illustration en haut de la page 5 de la règle allemande) :

L'exemple de pose en haut à gauche est correct car les tuiles "s'emboitent". L'exemple en dessous n'est pas correct car les tuiles ne "s'emboitent" pas.

Sur le grand dessin, la tuile indiquée par la flèche jaune ne peut pas être posée car elle est trop loin des tuiles de départ.

Les cases adjacentes de même nature forme une *région*. Sur **chaque** case d'une tuile, il ne peut y avoir qu'un seul joueur. Il peut donc y avoir jusqu'à 3 joueurs différents sur une même tuile. Les autres joueurs peuvent traverser des cases occupées mais ne peuvent pas s'y arrêter. Il peut y avoir plusieurs joueurs dans une seule région composée de plusieurs cases.

On ne peut mettre en jeu des indiens qu'en posant une nouvelle tuile. Pour cela, les indiens doivent se trouver dans la réserve du joueur (mais il est toujours possible d'acheter des nouveaux indiens au marché, voir plus loin §4.3.3).

Tous les indiens mis en jeu lors de la pose d'une tuile doivent être posés sur la *même* case (prairie, fleuve ou montagne) de la nouvelle tuile.

Le nombre d'indiens posé dépend de ce que le joueur peut payer, du nombre d'indiens qu'il a en réserve et qu'il peut acheter au marché. Le coût de l'action, en fonction du nombre d'indiens posés, est indiqué sur la fiche Résumé.

Exemple (voir illustration au milieu à gauche de la page 5 de la règle allemande) :

En posant 4 indiens sur la case de fleuve, Bleu doit payer 7 animaux. En posant 3 indiens sur la case de prairie, Vert doit payer 4 indiens.

Construire ou aggrandir une tente

Les tentes ne peuvent être construites que sur les cases de *prairie* ou de *montagne*. De plus, il ne peut y avoir qu'une seule tente par case, sans limite d'indiens avec. Pour pouvoir construire une tente sur une case, il *faut* y avoir des indiens. Un indien peut construire une tente de valeur 1, deux indiens peuvent construire une tente de valeur 2, etc.

La construction se déroule ainsi : on prend une tente de sa réserve (éventuellement juste après l'avoir acheté au marché) et on la pose à coté des indiens sur la case. On paye ensuite le coût en fonction de ce qui est indiqué sur la fiche Résumé. Puis on retire le nombre d'indiens correspondant de la tuile et on les replace dans *sa* réserve.

Exemple (voir illustration en haut de la page 6 de la règle allemande) :

A gauche, on peut voir une situation de départ, ensuite les 3 illustrations indiquent les 3 exemples :

- 1. 1 indien construit une tente de valeur 1. Le joueur prend la tente de valeur 1 de sa réserve, la pose sur la tuile et retire un indien qu'il replace dans sa réserve. Cela ne lui coûte rien.*
- 2. 2 indiens construisent une tente de valeur 2. Le joueur prend la tente de valeur 2 de sa réserve, la pose sur la tuile et retire 2 indiens qu'il replace dans sa réserve. Cela lui coûte 2 animaux.*
- 3. 3 indiens construisent une tente de valeur 3. Le joueur prend la tente de valeur 3 de sa réserve, la pose sur la tuile et retire 3 indiens qu'il replace dans sa réserve. Cela lui coûte 4 animaux.*

Plus une tente a une valeur importante, mieux ce sera pour le décompte. Un joueur, qui a déjà une

tente, peut l'aggrandir. Pour cela, il faut qu'il y ait des indiens sur la même case que la tente. On paye l'action en fonction de son coût indiqué sur la fiche Résumé. On prend la nouvelle tente que l'on pose sur la case et on retire la tente précédente et les indiens qui reviennent dans la réserve du joueur.

Important : Avec une action, on peut *soit* construire une tente, *soit* aggrandir une tente.

Exemple (voir illustration au milieu de la page 6 de la règle allemande) :

A gauche, on peut voir la situation de départ.

- 1. 1 indien permet d'aggrandir la tente de valeur 1 en tente de valeur 2. Cela ne coûte rien. Le joueur prend la tente de valeur 2 dans sa réserve et la pose sur la tuile. Il retire la tente de valeur 1 qui revient dans sa réserve.*
- 2. 2 indiens permettent d'aggrandir la tente de valeur 1 en tente de valeur 3. Cela coûte 2 animaux. Le joueur prend la tente de valeur 3 dans sa réserve et la pose sur la tuile. Il retire la tente de valeur 1 qui revient dans sa réserve.*

Important : L'action *Construire ou aggrandir une tente* peut servir de deux manières :

- Pour prendre l'avantage dans une région pour un décompte : une tente de valeur 1 a plus de valeur qu'un nombre quelconque d'indiens, une tente de valeur 2 a plus de valeur qu'un nombre quelconque de tentes de valeur 1 et d'indiens, etc.
- Le joueur peut ainsi récupérer des indiens dans sa réserve et les remettre en jeu en posant une nouvelle tuile Terrain. De plus, en aggrandissant une tente, on récupère la tente de valeur inférieure.

Construire ou aggrandir un canoë

Les canoës ne peuvent être construits que sur les *cases de fleuve* où l'on a déjà des indiens. Il ne peut jamais y avoir plus d'un canoë sur une case. Il n'y a pas de limite au nombre d'indiens de ce joueur sur cette case. Un indien peut construire *1 canoë de valeur 1*, 2 indiens peuvent construire *1 canoë de valeur 2*, etc.

La construction se déroule de la même manière que pour les tentes : on paye l'action en fonction des coûts indiqués sur la fiche Résumé, on retire du plateau les indiens qui ont servi à la construction (ils reviennent dans la réserve du joueur) et on pose le canoë de sa réserve sur la case de fleuve.

Exemple (voir illustration en haut de la page 7 de la règle allemande) :

A gauche, on peut voir une situation de départ, ensuite les 3 illustrations indiquent les 3 exemples :

- 1. 1 indien construit un canoë de valeur 1. Le joueur prend le canoë de valeur 1 de sa réserve, le pose sur la tuile et retire un indien qu'il replace dans sa réserve. Cela ne lui coûte rien.*
- 2. 2 indiens construisent un canoë de valeur 2. Le joueur prend le canoë de valeur 2 de sa réserve, le pose sur la tuile et retire 2 indiens qu'il replace dans sa réserve. Cela lui coûte 2 animaux.*

Plus un canoë a une valeur importante, mieux ce sera pour le décompte. Un joueur, qui a déjà un canoë, peut l'aggrandir. Pour cela, il faut qu'il y ait des indiens sur la même case que le canoë. On paye l'action en fonction de son coût indiqué sur la fiche Résumé. On prend le nouveau canoë que l'on pose sur la case et on retire le canoë précédent et les indiens qui reviennent dans la réserve du joueur.

Important : Avec une action, on peut *soit* construire un canoë, *soit* aggrandir un canoë.

Exemple (voir illustration au milieu de la page 7 de la règle allemande) :

A gauche, on peut voir la situation de départ : Le joueur a un indien et un canoë de valeur 1 sur la case de fleuve. En utilisant l'indien, le joueur aggrandit son canoë de valeur 1 en canoë de valeur

2. *Le canoë de valeur 1 et l'indien revienne dans sa réserve. Cela ne lui coûte rien.*

Important : L'action Construire ou agrandir un canoë offre les mêmes avantages que l'action Construire ou agrandir une tente. On a un avantage lors des décomptes et les indiens et canoës de valeur inférieure reviennent dans la réserve.

Déplacer des indiens

Pour le déplacement des indiens, il faut respecter les règles suivantes :

- Sur une case, il ne peut y avoir qu'un seul joueur. Il peut être présent avec autant d'indiens qu'il le souhaite et *1 tente* (prairie, montagne) ou *1 canoë* (fleuve).
- Un joueur peut traverser une case occupée par des pions adverses mais ne peut pas s'y arrêter.
- Chaque tuile Terrain est composée de 3 cases. Chaque case correspond à un type de terrain différent (prairie, fleuve, montagne). Le passage d'une case à une autre coûte un point de mouvement. Prairie <-> Fleuve; Montagne <-> Fleuve. Le passage d'une prairie à une montagne sur *une même* tuile ne peut se faire qu'en traversant le fleuve et coûte donc 2 points de mouvement.
- Le passage d'une case à une case *adjacente* sur une tuile voisine coûte 1 point de mouvement. Prairie <-> Prairie ou Prairie <-> Montagne ou Montagne <-> Montagne ou Fleuve <-> Fleuve.
- Les canoës et les tentes ne peuvent pas être déplacés !
- Le déplacement d'une tuile vers une tuile adjacente ne peut se faire qu'au travers d'un côté *mais pas* au travers d'un coin. Un indien se déplace donc de case de fleuve en case de fleuve. Les "mares" dans les coins ne représentent pas des cases et ne peuvent donc pas être occupées ou traversées.

On peut déplacer ses indiens grâce aux actions suivantes :

A. Rassemblement d'indiens

Grâce à cette action, on peut déplacer jusqu'à 5 de ses indiens qui se trouvent sur des cases quelconques du plateau vers une autre case où se trouve l'un de ses indiens, c'est-à-dire qu'un indien qui se trouve sur une case quelconque organise un rassemblement et jusqu'à 5 indiens viennent à lui.

Exemple (voir illustration en haut de la page 8 de la règle allemande) :

L'indien jaune sur la montagne organise le rassemblement et fait venir 2 autres indiens à lui. Cela coûte 2 animaux (pour 2 indiens déplacés). Le joueur jaune a maintenant 3 indiens sur la montagne et pourra construire, lors d'une prochaine action, une tente de valeur 1, 2 ou 3. Cela lui permettra de prendre la majorité dans cette région montagneuse composée de 3 cases et contenant 4 dindons.

B. Déplacer des indiens d'une case

Grâce à cette action, il est possible de déplacer jusqu'à 5 indiens d'une case. La case d'arrivée doit soit être occupée par des indiens/tente/canoë du joueur ou être vide.

Le coût de cette action dépend seulement du nombre d'indiens déplacés. Les indiens peuvent se déplacer ensemble ou séparément, cela n'a aucune influence sur le coût.

Exemple (voir illustration au milieu de la page 8 de la règle allemande) :

Rouge déplace 4 de ses indiens d'une case. Cela lui coûte 7 animaux. En haut à droite, un indien est déplacé de la prairie vers le fleuve. L'indien sur la montagne va sur la même case de fleuve. A gauche, un indien est déplacé de la case de fleuve vers la case de montagne voisine. En bas, un indien est déplacé vers le fleuve.

C. Déplacer des indiens de 1 à 3 cases

Grâce à cette action, il est possible de déplacer jusqu'à 5 indiens de *1 à 3 cases*. La case d'arrivée doit soit être occupée par des indiens/tente/canoë du joueur ou être vide. Cette action se déroule

comme l'action *Déplacer des indiens d'une case* sauf que chaque indien peut ici être déplacé jusqu'à 3 cases. Les indiens peuvent être déplacés sur des distances différentes.

Exemple (voir illustration en bas de la page 8 de la règle allemande) :

Bleu déplace 3 indiens de 1 à 3 cases, cela lui coûte 4 animaux. L'indien en haut est déplacé vers la case de fleuve adjacente puis vers la case de montagne. Il est ensuite déplacé vers la case de montagne grâce à son dernier point de déplacement. L'indien sur le fleuve est déplacé de 2 cases pour rejoindre la même case de montagne. L'indien sur la case de prairie en bas est déplacé d'une case vers cette case de montagne. Bleu a maintenant 3 indiens sur la case de montagne et pourra, grâce à une prochaine action, construire une tente de valeur 1, 2 ou 3.

4.3.2 Pas d'action

Un joueur, qui réalise une action *sans indien*, pose un pion d'action sur l'une des cases d'action de sa fiche Résumé et ne fait rien. Il gagne ainsi *1 animal* de son choix et avance donc l'un de ses marqueurs d'une case sur l'une des trois échelles. Le joueur ne pourra plus réaliser cette action durant son tour.

4.3.3 Autres actions possibles

A tout moment, durant son tour de jeu et aussi souvent qu'il le souhaite, un joueur peut faire des achats au **marché** ou **échanger** des animaux. Ces actions ne nécessitent pas l'usage de pions d'action.

Acheter au marché

Au marché, on peut acheter des indiens, des tentes et des canoës.

- *1 indien* coûte *1 animal de chaque sorte*. Les 3 marqueurs sont déplacés d'une case vers la gauche.
- *1 tente* coûte *1 animal de chaque sorte pour chaque point de la tente*, par exemple, une tente de valeur 3 coûte 9 animaux (3 bisons, 3 poissons et 3 dindons).
- *1 canoë* coûte *1 animal de chaque sorte pour chaque point du canoë*, par exemple, un canoë de valeur 2 coûte 6 animaux (2 bisons, 2 poissons et 2 dindons).

Les indiens/tentes/canoës achetés sont pris au marché et posés dans la réserve du joueur.

Echanger

A tout moment, un joueur peut échanger, sur sa fiche Résumé, des animaux au taux de **3 contre 1**. Par exemple, un joueur, qui a beaucoup de bisons mais pas assez de poissons, peut réduire son stock de bisons de 3 pour gagner 1 poisson.

4.4 Décompte

A la fin d'un tour de jeu, lorsque tous les joueurs ont réalisé leurs 4 actions, un décompte a lieu. Toutes les régions sont décomptées, d'abord les prairies, ensuite les montagnes puis les fleuves.

Dans une région, le joueur qui a la tente ou le canoë avec *la plus forte valeur* est au 1^o rang. La tente ou le canoë de plus forte valeur est celui qui a le plus de points. En cas d'égalité sur le nombre de tentes ou de canoës de plus forte valeur, on regarde le nombre de tentes ou de canoës de valeur inférieure dans cette région. On continue ainsi jusqu'à ce qu'il y ait un départage en finissant par comparer le nombre d'indiens.

Le joueur, qui obtient le **1^o rang** dans une région, gagne un nombre d'animaux égal au nombre d'animaux présent dans cette région. Il avance son marqueur sur l'échelle correspondante. Si plusieurs joueurs sont à égalité pour le 1^o rang, chaque joueur reçoit la moitié des animaux arrondi inférieurement. Dans ce cas, aucun joueur ne peut être au 2^o rang.

Le joueur, qui obtient le **2^o rang**, gagne la moitié des animaux présents dans cette région, arrondi

inférieurement. S'il y a égalité pour le 2° rang, les joueurs à égalité gagnent autant d'animaux que ceux dessinés sur les cases où ils se trouvent.

Les joueurs qui obtiennent les 3° et 4° rang gagnent autant d'animaux que ceux qui sont dessinés sur les cases où ils se trouvent.

Si, lors d'un décompte, un joueur se retrouve avec plus de 15 animaux d'une sorte, il peut immédiatement faire un achat au marché ou faire un échange à **3 contre 1**.

Exemple (voir illustration en bas de la page 9 de la règle allemande) :

Décompte sur une prairie de 5 cases. Le schéma indique les présences de chaque joueur sur les différentes cases ainsi que le nombre de bisons présents sur chaque case. Cette prairie contient 7 bisons ($1+1+3+0+2=7$).

Jaune a la tente de plus forte valeur. Il obtient le 1° rang. Rouge a le 2° rang parce qu'il a 2 tentes de valeur 1 et que Vert n'en a qu'une. Vert obtient le 3° rang et Bleu le 4°. Jaune gagne donc 7 bisons (nombre total de bisons), Rouge gagne 3 bisons (la moitié arrondi inférieurement), Vert en gagne 0 (nombre de bisons sur sa case) et Bleu en gagne 2 (nombre de bisons sur sa case).

Exemple (voir illustration en haut de la page 10 de la règle allemande) :

Même prairie que pour l'exemple précédent, mais les positions des joueurs ont changé.

Jaune et Vert sont à égalité au 1° rang, il n'y a donc personne au 2° rang. Rouge est au 3° rang et Bleu au 4°. Jaune et Vert gagnent 3 bisons chacun (total arrondi inférieurement), Rouge gagne 4 bisons (nombre de bisons sur ses cases) et Bleu gagne 2 bisons (nombre de bisons sur sa case).

Exemple (voir illustration en bas de la page 10 de la règle allemande) :

Décompte dans une partie à 2 joueurs :

Terrain	Nb de cases	Nb d'animaux	Joueurs présents	Rang 1	Jaune gagne	Rouge gagne
Prairie 1	2 cases	2 bisons	Rouge	Rouge	*	2 bisons
Prairie 2	2 cases	2 bisons	Jaune + Rouge	Jaune + Rouge	1 bison	1 bison
Prairie 3	1 case	0 bison	personne	*	*	*
Prairie 4	1 case	0 bison	personne	*	*	*
Montagne 1	1 case	1 dindon	personne	*	*	*
Montagne 2	4 cases	4 dindons	Jaune + Rouge	Jaune	4 dindons	2 dindons
Montagne 3	1 case	2 dindons	Rouge	Rouge	*	2 dindons
Fleuve 1	3 cases	3 poissons	Jaune + Rouge	Jaune	3 poissons	1 poisson
Fleuve 2	1 case	2 poissons	personne	*	*	*
Fleuve 3	2 cases	2 poissons	Jaune + Rouge	Rouge	1 poisson	2 poissons

Après un décompte, les joueurs remettent leurs pions d'action à côté du plateau de leur fiche Résumé et un nouveau tour commence avec la phase "Détermination du 1° joueur".

5.0 FIN DU JEU ET DECOMPTE FINAL

Le jeu prend fin après la phase d'actions du tour au début duquel la pioche de tuiles a été épuisée.

Le dernier décompte est appelé *décompte final* et se déroule comme un décompte normal avec les exceptions suivantes : à la fin de la partie, seuls les terrains de chasse comptent, le stock d'animaux restants *n'est pas pris* en compte. *A la fin de la partie, avant le décompte final, chaque joueur doit donc remettre son stock à 0 en replaçant les 3 marqueurs sur la case "0" de leur échelle.*

A la fin de la partie, le joueur qui a le plus d'animaux (bisons + dindons + poissons) remporte la

partie. En cas d'égalité, on compare les plus petits stocks des joueurs concernés. Celui qui a le plus élevé l'emporte. S'il y a encore égalité, il n'y a pas de vainqueur.

Exemple : Jaune a 10 bisons, 14 dindons, 6 poissons = 30 animaux
Rouge a 12 bisons, 7 dindons, 11 poissons = 30 animaux
Bleu a 9 bisons, 9 dindons et 11 poissons = 29 animaux

Rouge gagne car son plus petit stock pour un animal (7 dindons) est plus élevé que le plus petit stock pour un animal de Jaune (6 poissons). Le plus petit stock d'animaux de bleu n'est pas pris en compte car son stock total est inférieur à celui de Rouge et Bleu.

6.0 VARIANTES

6.1 Variante 1

Les actions *Construire ou agrandir une tente* et *Construire ou agrandir un canoë* sont modifiées. Le joueur peut construire ou agrandir plusieurs tentes sur différentes cases avec une seule action. Le coût de l'action dépend toujours du nombre d'indiens qui participent à l'action. Les actions s'appellent maintenant **Construire et agrandir des tentes** et **Construire et agrandir des canoës**.

Exemple (voir illustration en bas de la page 11 de la règle allemande) :

Jaune joue :

a) Montagne 1 : 1 indien agrandit la tente de valeur 1 en tente de valeur 2. La tente de valeur 1 et l'indien reviennent dans la réserve du joueur.

b) Prairie 1 : 1 indien construit une tente de valeur 1 et revient dans la réserve du joueur.

c) Prairie 2 : 2 indiens construisent une tente de valeur 2 et reviennent dans la réserve du joueur.

Jaune a utilisé 4 indiens, cela lui coûte 7 animaux.

6.2 Variante 2

On joue avec les règles de la variante précédente (6.1). Les deux actions *Construire et agrandir des tentes* et *Construire et agrandir des canoës* sont encore modifiées. Il est maintenant possible de réduire la taille des tentes et des canoës. Les actions s'appellent maintenant *Construire, agrandir, réduire et retirer des tentes* et *Construire, agrandir, réduire et retirer des canoës*. En réduisant ou en retirant une tente/canoë, le joueur replace sur la case de cette tente/canoë un nombre d'indiens égal à la valeur de réduction. Ces indiens proviennent de la réserve du joueur.

Exemple (voir illustration en haut de la page 12 de la règle allemande) :

Jaune joue :

a) Montagne 1 : La tente de valeur 2 est réduite en tente de valeur 1. La tente de valeur 2 est remise dans la réserve du joueur et un indien et une tente de valeur 1 sont prises dans la réserve et posés sur la case.

b) Prairie 1 : La tente de valeur 1 est remise dans la réserve du joueur et un indien de la réserve est posé sur cette case.

c) Prairie 2 : La tente de valeur 2 est remise dans la réserve du joueur et 2 indiens de la réserve sont posés sur cette case.

Traduction : Loïc BOISNIER

BISON^{1.0}

2 à 4 | 90 mm > avoir le plus d'animaux

→ **préparation** | **Assembler** les 3 tuiles de départ (totem). Autres tuiles forment pioche f.c (écarter 2/4/6 tuiles à 4/3/2 joueurs) | Chacun prend un plateau avec **1 indien** (marqueur) **sur chaque case 10** + 4 cubes blancs + 4 indiens + 2 canoés (valeur 1 et 2) + 2 tentes (valeur 1 et 2) | Matériel restant = marché

—memo 4/5/6 tours à 4/3/2 joueurs

Tour de jeu (3 phases)

① CHANGEMENT DE 1ER JOUEUR

Le totem est passé au joueur suivant

② PIOCHE D'UNE TUILE

Secrètement, chacun pioche une tuile, placée par la suite

③ RÉALISER 4 ACTIONS (❖) DIFFÉRENTES PARMIS 6

Chacun réalise une 1ere action, puis une seconde, etc...

A chaque fois, placer un cube blanc sur action réalisée : elle ne pourra plus être choisie durant ce tour de jeu.

❖ **PLACER UNE TUILE ADJACENTE + 0 À 5 INDIEN(S).** (obligatoire)

—memo les terrains adjacents peuvent être différents

—memo des terrains adjacents identiques = une région

—memo max. 3 tuiles d'écart entre tuile posée et totem de départ

❖ **POSER OU AGRANDIR UNE TENTE** dans une case prairie si 1 ou plusieurs indiens du joueur actif présent(s).

➔ Utiliser autant d'indiens que la valeur de la tente à poser ou que la différence entre les 2 tentes (ex : tente 1 > tente 3 = 2 indiens)

➔ Les indiens utilisés retournent dans la réserve du Joueur.

❖ **POSER OU AGRANDIR CANOÉ** dans une case fleuve (idem tente)

—memo tente ou canoé agrandi(e) retourne dans réserve du joueur

❖ **RASSEMBLER JUSQU'À 5 INDIENS**

Quelle que soit la distance à laquelle ils se trouvent, jusqu'à 5 indiens peuvent rejoindre un autre indien

❖ **DÉPLACER D'UNE CASE JUSQU'À 5 INDIENS**

❖ **DÉPLACER D'1 À 3 CASES JUSQU'À 5 INDIENS**

—memo un indien ne peut s'arrêter que sur une case vide ou occupée par des indiens de sa couleur

—memo on peut traverser case occupée par indien(s) adverse(s)

—memo chaque tuile comporte 3 cases (fleuve/prairie/montagne)

: passer d'une case ou d'une tuile à une autre = 1 déplacement.

—memo déplacement : du creux d'une tuile vers pointe, sauf fleuve (déplacement dans la continuité)

❖ **COÛT DES ACTIONS SELON NOMBRE D'INDIENS UTILISÉS :**

se référer au tableau du plateau (+1 à -10)

❖ **ACHETER AU MARCHÉ : INDIENS, TENTES, CANOÉS**

Réalisable à tout moment (ce n'est pas une action) en s'acquittant du prix (cf. tableau). Tente et canoé : prix x 1 à 4 selon valeur

—memo on peut échanger 3 animaux contre 1 à tout momet

Décompte à la fin de chaque tour

Dans chaque région (composée d'une ou plusieurs cases) :

➔ le 1er gagne autant d'animaux que dans région décomptée.

➔ Le 2e en remporte la moitié, arrondie à l'inférieur

➔ Le 3e et 4e gagnent le nombre d'animaux des cases qu'ils occupent.

—memo Un joueur est autorisé à acheter lors d'un décompte pour ne pas perdre d'animaux s'il risque de dépasser 15

Le **classement** est déterminé d'abord selon la valeur (tente/canoé) la plus forte, puis leur nombre.

Si égalité : celui avec le plus d'animaux

—memo Avant le 4e et dernier décompte, remettre les marqueurs de stock à zero : ne sont décomptés que les territoires de chasse (avec des animaux !)

BISON^{1.0}

2 à 4 | 90 mm > avoir le plus d'animaux

→ **préparation** | **Assembler** les 3 tuiles de départ (totem). Autres tuiles forment pioche f.c (écarter 2/4/6 tuiles à 4/3/2 joueurs) | Chacun prend un plateau avec **1 indien** (marqueur) **sur chaque case 10** + 4 cubes blancs + 4 indiens + 2 canoés (valeur 1 et 2) + 2 tentes (valeur 1 et 2) | Matériel restant = marché

—memo 4/5/6 tours à 4/3/2 joueurs

Tour de jeu (3 phases)

① CHANGEMENT DE 1ER JOUEUR

Le totem est passé au joueur suivant

② PIOCHE D'UNE TUILE

Secrètement, chacun pioche une tuile, placée par la suite

③ RÉALISER 4 ACTIONS (❖) DIFFÉRENTES PARMIS 6

Chacun réalise une 1ere action, puis une seconde, etc...

A chaque fois, placer un cube blanc sur action réalisée : elle ne pourra plus être choisie durant ce tour de jeu.

❖ **PLACER UNE TUILE ADJACENTE + 0 À 5 INDIEN(S).** (obligatoire)

—memo les terrains adjacents peuvent être différents

—memo des terrains adjacents identiques = une région

—memo max. 3 tuiles d'écart entre tuile posée et totem de départ

❖ **POSER OU AGRANDIR UNE TENTE** dans une case prairie si 1 ou plusieurs indiens du joueur actif présent(s).

➔ Utiliser autant d'indiens que la valeur de la tente à poser ou que la différence entre les 2 tentes (ex : tente 1 > tente 3 = 2 indiens)

➔ Les indiens utilisés retournent dans la réserve du Joueur.

❖ **POSER OU AGRANDIR CANOÉ** dans une case fleuve (idem tente)

—memo tente ou canoé agrandi(e) retourne dans réserve du joueur

❖ **RASSEMBLER JUSQU'À 5 INDIENS**

Quelle que soit la distance à laquelle ils se trouvent, jusqu'à 5 indiens peuvent rejoindre un autre indien

❖ **DÉPLACER D'UNE CASE JUSQU'À 5 INDIENS**

❖ **DÉPLACER D'1 À 3 CASES JUSQU'À 5 INDIENS**

—memo un indien ne peut s'arrêter que sur une case vide ou occupée par des indiens de sa couleur

—memo on peut traverser case occupée par indien(s) adverse(s)

—memo chaque tuile comporte 3 cases (fleuve/prairie/montagne)

: passer d'une case ou d'une tuile à une autre = 1 déplacement.

—memo déplacement : du creux d'une tuile vers pointe, sauf fleuve (déplacement dans la continuité)

❖ **COÛT DES ACTIONS SELON NOMBRE D'INDIENS UTILISÉS :**

se référer au tableau du plateau (+1 à -10)

❖ **ACHETER AU MARCHÉ : INDIENS, TENTES, CANOÉS**

Réalisable à tout moment (ce n'est pas une action) en s'acquittant du prix (cf. tableau). Tente et canoé : prix x 1 à 4 selon valeur

—memo on peut échanger 3 animaux contre 1 à tout momet

Décompte à la fin de chaque tour

Dans chaque région (composée d'une ou plusieurs cases) :

➔ le 1er gagne autant d'animaux que dans région décomptée.

➔ Le 2e en remporte la moitié, arrondie à l'inférieur

➔ Le 3e et 4e gagnent le nombre d'animaux des cases qu'ils occupent.

—memo Un joueur est autorisé à acheter lors d'un décompte pour ne pas perdre d'animaux s'il risque de dépasser 15

Le **classement** est déterminé d'abord selon la valeur (tente/canoé) la plus forte, puis leur nombre.

Si égalité : celui avec le plus d'animaux

—memo Avant le 4e et dernier décompte, remettre les marqueurs de stock à zero : ne sont décomptés que les territoires de chasse (avec des animaux !)