



SIOUX

Un jeu de Franck Stark
Pour 3-5 joueurs à partir de 9 ans !
Durée du jeu : environ 30 à 45 minutes.

Idée du jeu

Plusieurs sioux parient pour la réserve de provisions pour l'hiver à venir. Quelle tribu a les meilleurs chasseurs, pour rapporter les prises nécessaires avec un peu de ruse et une bonne chasse ?

Matériel du jeu :

55 cartes tribu de 5 couleurs différentes.
56 cartes prise (1-5)
15 cartes réserves (réparties en 3 hivers)
1 carte « chasseur confirmé »

Préparation du jeu :

Chaque joueur prend une tribu d'une couleur (11 cartes). Les cartes prises sont triées par animal en 5 piles et posées dans la prairie (milieu de la table). Les cartes réserves sont triées par hiver en trois piles (*, **, ***). On utilise autant de cartes réserves par hiver que de joueurs (on enlève en premier les cartes les plus hautes de chaque hiver). Ensuite, on dispose face découverte les cartes réserves du premier hiver.

La chasse commence :

Chaque joueur joue une carte tribu face cachée. On retourne toutes les cartes en même temps. Le joueur qui a la plus forte valeur remporte la chasse. La valeur de la prise est toujours la différence entre la carte la plus forte et la deuxième plus forte (Exemple : la plus forte carte est un 9, la seconde un 7, la prise est donc de valeur 2 c'est-à-dire un lapin). Une prise peut être constituée de plusieurs animaux, leur nombre et leur espèce dépend des animaux encore présents dans la prairie. Une prise de valeur 6 se constitue d'un Bison (valeur 5) et d'un poisson (valeur 1). On commence en effet toujours pour composer une prise par prendre la carte la plus haute (si on ne peut plus composer une prise avec les animaux encore disponibles, on perd le reste !).

Echange de prises :

Si deux joueurs ont posé la plus forte valeur, ils échangent immédiatement la totalité des prises qu'ils ont déjà récupérées. (Si plus de deux joueurs posent la plus forte valeur, il ne se passe rien).

Petit cadeau :

Si un joueur atteint (après une chasse) avec le total de ses prises, la même somme de prises qu'un autre joueur, il peut lui réclamer un cadeau. Il reçoit toujours comme cadeau la plus petite prise de l'autre joueur. On ne reçoit pas de cadeau lorsqu'on oublie de le réclamer (avant que de nouvelles cartes soit jouées). Par tour de jeu, on ne peut réclamer d'un joueur qu'un seul cadeau. Chaque joueur doit avoir classé ses prises par animal et de façon visible.

La chasse continue :

Dès qu'un joueur a posé sa dernière carte, tous les joueurs reprennent toutes les cartes déjà jouées de nouveau en main et la chasse continue.

Le premier hiver :

Dès qu'un joueur atteint ou dépasse un total de prises de 20, la chasse se termine et les cartes réserves du premier hiver sont distribuées. Chaque joueur calcule et déclare la somme qu'il a obtenue et on distribue ensuite les cartes réserves. Celui qui a le plus fort total de prises reçoit la plus forte carte réserves et la carte « chasseur confirmé ». Le joueur avec le deuxième plus fort total de prises reçoit la deuxième plus forte carte réserves etc. Si plusieurs joueurs ont le même total, celui qui a le plus d'animaux gagne la plus forte carte. S'il y a là aussi égalité, un autre joueur mélange les deux cartes réserves et les distribue au hasard.

Lorsque toutes les cartes réserves d'un hiver sont distribuées, on découvre les cartes réserves de l'hiver suivant. Toutes les cartes prises sont remises au milieu. Chaque joueur reprend toutes ses cartes tribu en main et une nouvelle chasse commence qui se terminera dès qu'un joueur aura atteint ou dépassé un total de prise de 20 ou plus.

Troisième hiver (fin du jeu) :

Le jeu se termine avec le troisième hiver. Tous les joueurs comptent les réserves des trois hivers. Celui qui a le plus de réserves gagne le jeu. En cas d'égalité, le joueur dont la tribu a gagné le plus de réserve lors du dernier hiver remporte le jeu.

Cartes action :

- La corneille rusée (+1)

Cette carte est de valeur 1 mais possède également deux fonctions spéciales :

- La corneille peut éviter un échange de prises non souhaité : pour éviter un échange de prises, un des joueurs concernés doit annoncer « corneille rusée » et poser une carte de sa main face cachée à côté de la carte déjà jouée précédemment. L'autre joueur concerné par l'échange de prises pose de même une nouvelle carte face cachée. Puis, on retourne les deux cartes. Une « corneille » élève la valeur de la première carte jouée de 1. Les cartes indiens servent juste pour bluffer et prennent dans ce cas la valeur 0. Elles sont reprises tout de suite dans la main (une corneille jouée reste elle sur la pile des cartes déjà jouées).
- La corneille peut voler un cerf : si la corneille rusée et le chasseur confirmé sont joués au même tour, la corneille vole le cerf du chasseur confirmé (cf. « chasseur confirmé »). Si plusieurs corneilles sont jouées en même temps qu'un chasseur confirmé, elles ne peuvent pas voler et prennent la valeur 1.

- Chasseur confirmé :

Le possesseur de cette carte à une carte de plus en main. S'il la joue, il obtient automatiquement une proie de valeur 3, c'est-à-dire un cerf et tout les autres joueurs ne gagnent rien ce tour-ci. On peut voler la proie d'un chasseur confirmé avec une corneille (voir « corneille rusée »).

- Le chamane :

Lorsqu'un joueur retourne cette carte, il peut lui donner une valeur entre 6 et 8. Il ne peut cependant pas choisir la valeur d'un autre joueur. Exception : plusieurs chamanes joués en même temps prennent toujours la valeur de 6. Si les cartes jouées par les autres joueurs sont inférieures à 6 et que deux joueurs ont posé une carte chamane, alors on procède à un échange de prises entre les 2.

Variantes :

- La tribu fantôme : (2-4 joueurs) : la tribu fantôme n'appartient à aucun joueur et a sa propre pile. Après que les joueurs aient découvert leurs cartes, on retourne une carte de la pile mélangée de la tribu fantôme. On lui applique les règles normales. Une tribu fantôme ne peut pas réclamer de cadeau mais elle donne sa plus petite prise si un joueur lui réclame.
- Mauvais présage : si un joueur dépasse la valeur de butin 22, il a volé trop de prises à mère nature. Il reçoit donc la plus petite carte réserves. La plus forte carte réserves va au deuxième plus fort total ainsi que la carte « chasseur



confirmé ». Les autres joueurs prennent les cartes réserves correspondant à la somme de leur prises.

- **Wakan Tanka !** : (4-5 joueurs) : si les joueurs posent trois ou plus cartes identiques (par exemple : 3 joueurs posent un 7 et un joueur un 4), seuls les joueurs qui n'ont pas mis de cartes identiques récupère une prise. Dans ce cas, ils obtiennent une prise égale à la valeur de la carte jouée (dans l'exemple une prise 4). La (ou les) plus forte(s) carte(s) n'est (ne sont) pas spécialement prise(s) en compte. Une égalité de cartes entre deux joueurs conduit également à un échange de prises (peu importe la valeur de leurs cartes). Si plusieurs joueurs gagnent une prise, c'est celui qui gagne la plus petite qui se sert en premier.
- **Œil perçant** : (4-5 joueurs) : tous les joueurs posent en même temps la première carte d'une chasse. Celui qui a la plus grosse prise pose au tour suivant une carte face découverte. Ensuite, les joueurs posent chacun leur tour une carte face découverte (dans le sens des aiguilles d'une montre). Les deux derniers joueurs du tour posent leurs cartes en même temps. La première carte d'un tour est toujours jouée par meilleur joueur de la chasse précédente. (En cas d'égalité, on joue de nouveau les cartes en même temps).

Les sept feux du conseil des sioux :

Le mot « sioux » est français et trouve ses racines dans le mot du dialecte ojibway « Nadowe-is-sioux ». Il désigne un important groupe d'indiens qui parlent la même langue. Cette langue était parlée dans une zone comprenant l'est et le milieu de la prairie. Les sioux sont une des trois grandes tribus du Dakota, du Lakota (Teton) et du Nakota. Les sept « sous-tribus » des Lakotas formèrent « les sept feux du conseil ».

Parmi les chefs les plus célèbres des sioux, on trouve Sitting Bull ou « Tatanka Yotake » (1831-1890). C'était un sioux Hunkpapa qui était chef et médecin. Sous son commandement, un grand rassemblement des tribus de la plaine et de la prairie pût être effectué. Cette alliance conduisit à une victoire sur l'armée étasunienne du Général Custer dans la bataille de Little Big Horn. Dans la réserve, Sitting Bull ne voulait pas supporter les humiliations et la faim que sa tribu devait endurer et il s'engagea publiquement en faveur des droits des indiens. Après son arrestation et sa tentative ratée de libération, il fût tué par des policiers indiens.

Il y eut d'autres chefs indiens célèbres comme Nuage Rouge, Ours Rouge ou Cheval américain (pour n'en citer que quelques uns).

Les sioux habitent dans des tipis (« tepee »), c'est-à-dire des tentes spacieuses en peau de bison (entre 5 et 8 mètres), qui pouvaient être démontées rapidement. Les tipis appartenaient presque toujours aux femmes et étaient bâties l'entrée vers l'est, donnant sur le soleil levant. Les sioux pensaient en effet que la sagesse venait en même temps que le soleil.

Les indiens de la prairie comptaient les années en hivers. Ils conservaient leurs provisions en mélangeant la viande avec des baies et des racines pour la sécher ensuite. En hiver, le « pemmikan » ainsi obtenu servait de ration de survie et de provisions en temps de guerre.

Les décisions les plus importantes d'une tribu étaient prises par le conseil de la tribu, une forme traditionnelle de gouvernement dont les droits et les devoirs étaient établis comme dans une constitution.

Aux Etats-Unis, 60 000 personnes qui appartiennent à la Nation des sioux vivent encore aujourd'hui.

Traduction : Claire BARBARIT pour SORTILEGES

