

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.

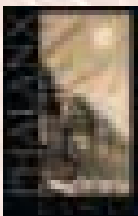
2.0 Matériel de jeu

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



BISON™

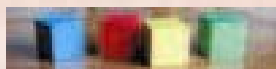
2.1 Tuile Paysages

Durant le jeu, vous allez créer le plateau de jeu à l'aide des tuiles paysages. Chaque tuile paysage a 3 terrains différents: prairie (vert), rivière (bleu) et montagne (brun). La rivière sépare toujours la prairie de la montagne. Chaque tuile paysage montre toujours 3 animaux avec différentes combinaisons de bisons, saumons ou dindons sauvages. La manière où vous jouez vos tuiles va déterminer comment ces régions sont liées et vont grandir.



2.2 Chasseurs

Chaque joueur reçoit 11 cubes en bois de leur couleur choisie. 8 de leurs cubes représentent les chasseurs de leur horde.



Utilisez les 3 autres cubes pour marquer vos réserves de nourritures collectées. Vos chasseurs peuvent se déplacer autour du plateau, construire des tipis et des canoës, chasser, et pêcher le saumon.

2.3 Tipis

Chaque joueur prend 6 tipis. Chaque tipi montre un nombre de diamants égal au nombre de chasseurs qui l'habitent. Vous avez deux tipis 1-diamant, deux tipis 2-diamant, un tipi 3-diamant, et un tipi 4-diamant. Vous pouvez construire des tipis pour accroître votre influence dans une région.



Le nombre de diamants sur un tipi indique combien de chasseurs y vivent.



Le nombre de diamants sur un canoë indique combien de chasseurs peuvent l'utiliser.

2.4 Canoës

Chaque joueur a 6 canoës: 2 pour un chasseur, 2 pour deux chasseurs, 1 pour 3 chasseurs et 1 pour 4 chasseurs. Les diamants sur chaque canoë montre le nombre de chasseurs qui peuvent l'utiliser. Avec les canoës, les joueurs augmentent leur influence sur les rivières.

2.5 Tableau individuel

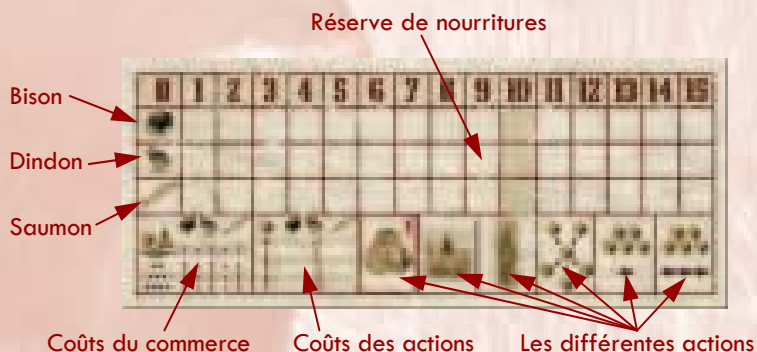
Chaque joueur a un tableau individuel. Sur le dessus, 3 pistes pour marquer vos réserves de nourritures. De plus, toutes les actions et leur coût sont représentées. Chaque saison, vous pourrez choisir 4 des 6 différentes actions. Vous pouvez utiliser une action une seule fois durant chaque saison.

2.5.1 La piste des réserves de nourritures

Vous utiliserez 3 cubes en bois pour marquer vos réserves de nourritures. Ces réserves peuvent être utilisées pour payer vos actions ou faire du troc au marché. A la fin de la partie, le joueur avec la plus grande réserve de nourritures (bisons, saumons, et dindons sauvages) gagne la partie!

2.5.2 Coût du commerce et des actions

Le tableau des coûts de troc et des actions sur votre plateau individuel montre combien de nourritures (bisons, saumons et/ou dindons sauvages) vous devez payer pour une action. Le coût d'une action dépend du nombre de chasseurs impliqués. Le coût peut être payé avec n'importe quelle combinaison d'animaux de votre réserve de nourritures.



2.6 Marqueurs d'Actions

Chaque joueur prend 4 marqueurs blancs. Ils sont utilisés pour indiquer quelles actions vous avez réalisé durant cette saison.

Tonnerre sur la pairie

2.7 Tuile Totem

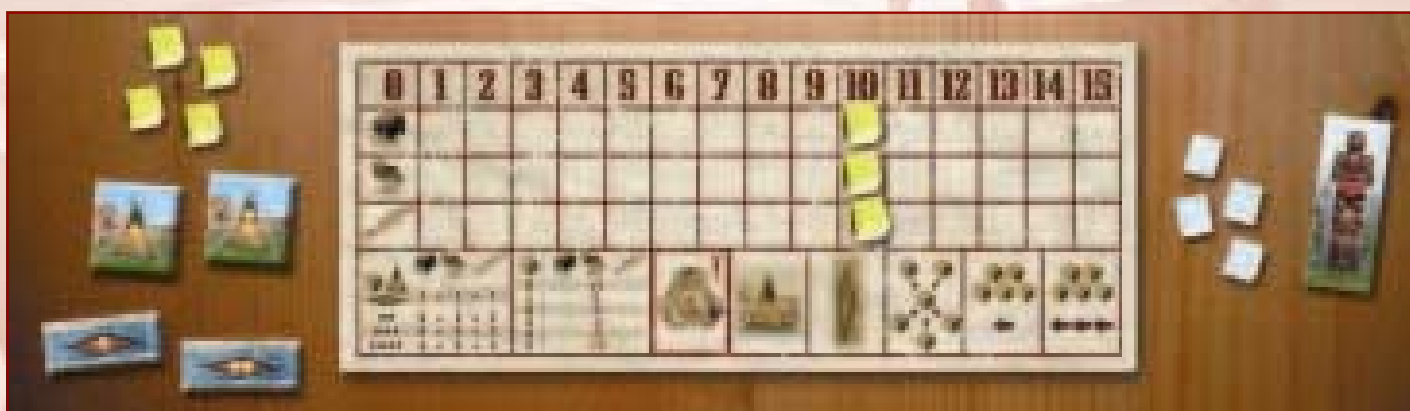
Le joueur qui commence reçoit la tuile Totem. Chaque saison, il est passé au nouveau premier joueur pour rappeler son statut.

3.0 Mise en place

Chaque joueur choisit une couleur et prend:

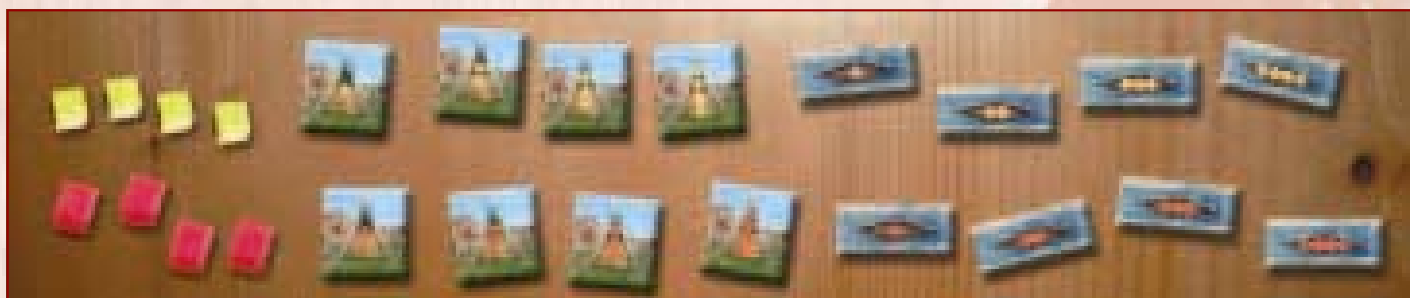
- Ψ 1 tableau individuel
- Ψ 3 cubes de scores en bois. Placez vos cubes sur l'emplacement "10" de votre réserve de nourritures de votre tableau individuel. Vous commencez la partie avec 10 bisons, 10 saumons, et 10 dindons sauvages.
- Ψ 4 chasseurs, 1 tipi simple, 1 tipi double, 1 canoë simple et 1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

Votre matériel de jeu au début de la partie

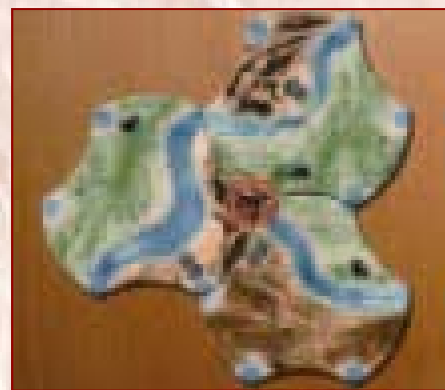


- Ψ Le reste de vos pièces de jeu - chasseurs, tipis, et canoës - sont gardés près du plan de jeu en tant que "marché." Vous pouvez acheter des pièces de votre marché durant la partie.

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:

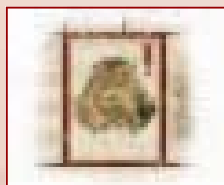
- Ψ Placer votre tuile paysage et mettre des chasseurs en jeu
- Ψ Placer ou agrandir un tipi
- Ψ Placer ou agrandir un canoë
- Ψ Rassembler des chasseurs
- Ψ Déplacer des chasseurs d'une case chacun
- Ψ Déplacer des chasseurs d'une ou 3 cases chacun

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!



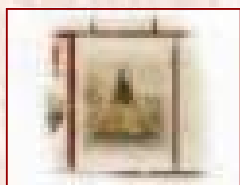
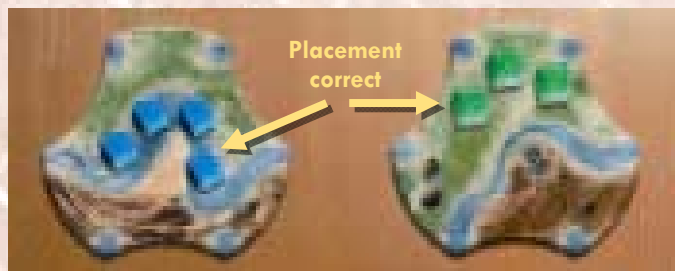
Quand vous jouez votre tuile paysage, vous devez également placer des chasseurs de votre horde sur l'un des terrains de cette tuile. C'est la seule façon pour vous d'ajouter des chasseurs sur le plateau de jeu! Plus tard dans la partie, tous les joueurs (y compris vous) pourrez déplacer vos chasseurs 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.

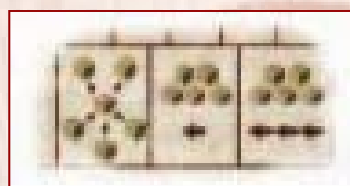
Plus il y a de diamants (pêcheurs) sur un canoë, plus grande est votre influence sur la rivière. Si vous avez un canoë, vous pouvez l'agrandir si vous avez des chasseurs présents sur la rivière. Choisissez un canoë plus large, payer le coût selon le tableau des coûts, et remettez les chasseurs dans votre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

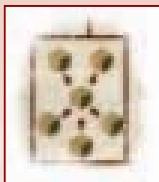
BISON™

♣ 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:

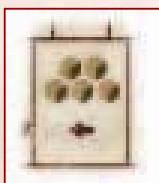


A. Rassembler des Chasseurs (Action)

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.



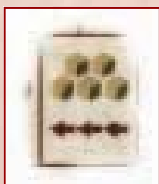
B. Déplacer des Chasseurs d'une case chacun (Action)

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.

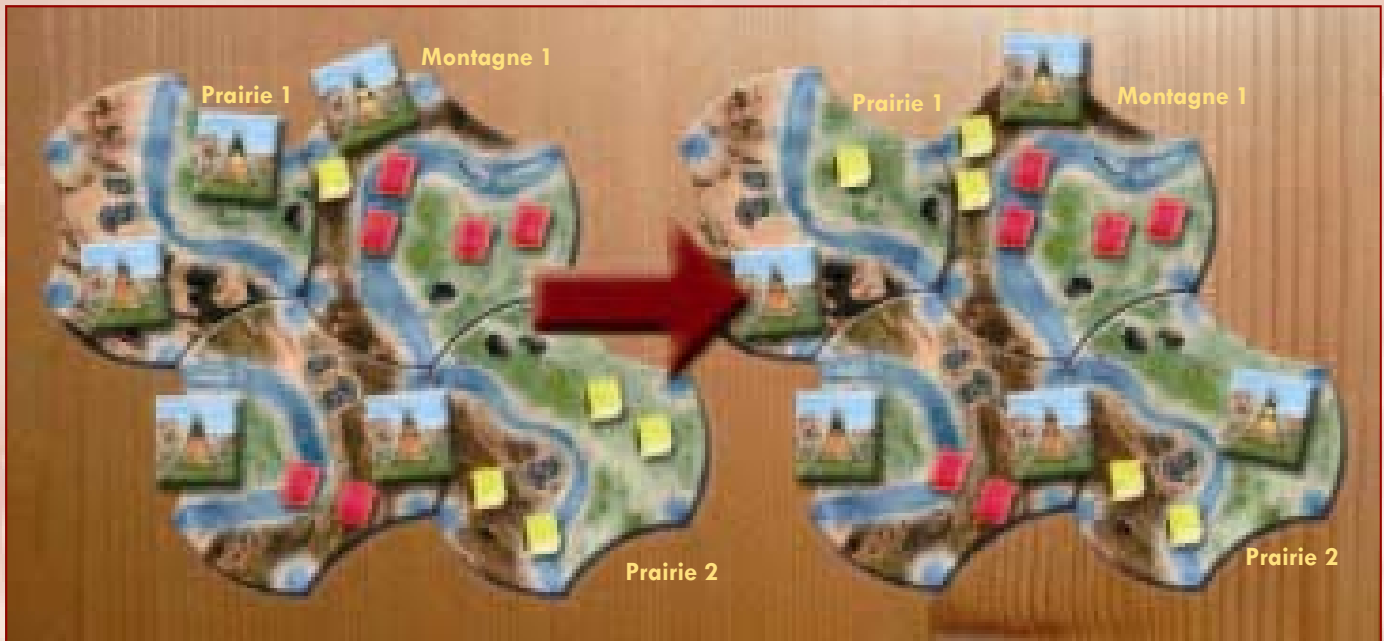
c) Prairie 2: 2 chasseurs placent un tipi double. Il remet les chasseurs dans sa réserve.

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