

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 agrandir 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 côté 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