

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



CHEROKEE



Auteur : Frédéric Moyersoen

Joueurs : 2 à 4 Age : 10 ans et +

Durée : 30 minutes

CONTENU

Une règle du jeu

106 cartes

• 6 cartes Clans

• 72 cartes Indiens

• 28 cartes Plumes



APERÇU DU JEU

Après la mort du chef Yonaguska, la tribu Cherokee se rassemble pour désigner un nouveau chef. Tous les clans ("the Birds", "the Blue", "the Wild Potato", "the Deer", "the Wolf" et "the Long Hair") vont s'affronter pour cette nomination. Comme souvent chez les Indiens, ce sont les anciens qui ont le plus d'influence (symbolisée par leurs plumes). Au sommet de la hiérarchie, leur grand âge les rend vulnérables. Les jeunes braves, très ambitieux, vont donc tenter de gravir les échelons afin de prendre leur place. Quel clan parviendra à réunir le plus de plumes et pourra ainsi choisir le nouveau chef ?

* Note Historique : à l'origine, il y avait 7 clans et non 6.

Le clan "Paint" n'est pas représenté dans ce jeu.

Plus d'infos sur

<http://www.georgiatribecofeasterncherokee.com/cherokeec clans.htm>

BUT DU JEU

Tenter d'occuper avec les membres de son clan les positions les plus élevées au sein de la tribu Cherokee.

LES CLANS

Il y a 6 clans composés chacun de 6 indiens et 6 indiennes. La valeur des cartes indiens varie de 4 à 9 et celle des indiennes de 3 à 8. Si les hommes sont plus forts, les femmes en revanche permettent de remporter les égalités.

PRÉPARATION

Mélangez les cartes Clan et distribuez-en une, face cachée, à chaque joueur. Les joueurs peuvent regarder secrètement leur carte mais doivent la garder face cachée devant eux. Les cartes Clans

non distribuées ne seront pas utilisées lors de cette partie, et sont remises dans la boîte de jeu (face cachée).

Mélangez les cartes Membre et formez une pyramide hiérarchique de 8 niveaux avec une base de 8 cartes, comme indiqué sur le schéma ci-dessous.



Distribuez les cartes Membre restantes, faces cachées, équitablement entre tous les joueurs. Ces cartes constituent leurs mains.

DÉROULEMENT DU JEU

Un joueur, choisi au hasard, démarre la partie. A chaque tour, le joueur actif expulse un membre de la pyramide. Chaque emplacement libéré est alors occupé par la carte d'un successeur. Pour finir, le joueur complète le dernier emplacement libre à la base de la pyramide avec une carte de sa main.

Le jeu se poursuit ainsi, dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à la fin de la partie.

EXPULSION DE LA PYRAMIDE

Pour expulser un membre de la pyramide, le joueur actif choisit un membre adjacent, appartenant à un clan différent (pas nécessairement le sien) avec

une valeur supérieure (se reporter aux nombres inscrits sur les cartes).

Les attaques ne peuvent provenir que des côtés ou de la rangée inférieure, jamais de la rangée supérieure.



Exemple: l'indien bleu peut attaquer dans 3 directions différentes.

ATTAQUE COMBINÉE

Les valeurs de 2 membres, ou plus, d'un même clan peuvent être combinées à conditions que ces membres soient tous adjacents à la même cible.

Le défenseur (la cible de l'attaque) ne peut jamais combiner sa propre valeur à celle d'un membre adjacent.



Exemple: Les indiens jaunes combinent leurs valeurs pour attaquer l'indien rouge.

ÂGE

Les membres situés sur les rangées supérieures de la pyramide sont plus âgés et plus vulnérables que les membres placés en dessous. Par conséquent, la valeur d'un indien est réduite de 1 lorsqu'il est attaqué à partir d'une rangée inférieure.

Cela s'applique également lors d'une attaque combinée latérale et verticale.

Exemple: la valeur de l'indien jaune est réduite à 5 lorsqu'il est attaqué par l'indienne rose située en dessous.



EFFETS D'UNE ATTAQUE

La carte d'un membre expulsé est placée sur la pile de défausse, l'attaquant prend ensuite sa place.

S'il y a plusieurs attaquants, celui dont la valeur est la plus forte remplace le membre expulsé. En cas d'égalité une indienne aura la priorité.

REMPLISSAGE DES EMPLACEMENTS LIBRES

L'emplacement ainsi libéré par l'attaquant est occupé par un de ses successeurs: l'indien ou l'indienne dont la valeur est la plus élevée parmi les 2 cartes situées sur la rangée inférieure, en dessous de l'emplacement vide.

Procédez ainsi jusqu'à la base de la pyramide. En cas d'égalité, les indiennes sont déplacées en priorité.

De plus, dans le cas où deux membres du même sexe se retrouvent à égalité, le joueur actif choisit le successeur qui occupera l'emplacement libéré.

Le joueur actif choisit enfin une carte de sa main pour occuper la dernière place libre, à la base de la pyramide.



Exemple: L'indien bleu a une plus forte valeur que l'indienne verte, il monte donc pour occuper l'emplacement disponible.



Exemple : Les 2 successeurs ont la même valeur, l'indienne rouge a l'avantage sur l'indien rose et occupe l'emplacement.

FIN DU JEU

Le jeu se termine lorsque toutes les cartes en main ont été jouées.

Triez les cartes Plumes de 7 à 1 et attribuez-en une pour chaque indien présent dans la pyramide de la manière suivante:

- Sommet:
- Seconde rangée
- Troisième rangée
- etc...

Note: la range de base ne rapporte aucun point.

Chaque joueur révèle sa carte de Clan.

En fonction de sa position dans la pyramide, chaque membre rapporte des points de victoire symbolisés par les cartes Plumes.

Chaque joueur additionne tous ses points.

Le joueur ayant le plus grand total remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur ayant le plus d'indiennes dans la pyramide l'emporte.



CONSEIL

Surveillez les attaques des autres joueurs. Une fois que vous aurez découvert le clan secret de vos adversaires, vous bénéficierez d'un grand avantage.

VARIANTE

Au lieu de jouer un clan (couleur) secret, les joueurs placent leur carte Clan face visible sur la table. Deux cartes Clan neutres sont également placées faces visibles (à 3 joueurs, une carte Clan neutre reste face cachée et à 2 joueurs 2 cartes Clan neutres restent cachées).

Les joueurs peuvent attaquer uniquement avec leurs propres membres de clan ainsi qu'avec ceux des clans neutres visibles.

Les autres règles restent inchangées.

Traduction : Thomas Guyomard

Illustrations : Loïc Billiau



© 2011 White Goblin Games
www.whitegoblingames.com