

Manitou

Seule la squaw bat le chef !

Choix des cartes



Chaque joueur dispose des 21 même cartes, 11 chasseurs et 10 guerriers. Les chasseurs sont représentés par les numéros de 1 à 10, le 5 étant doublé. Il existe cinq sortes de guerriers : chef, homme médecine, faiseur de pluie, éclaireur et squaw (tous en double).



Au début de chaque manche les joueurs choisissent secrètement les huit cartes qui vont composer leur jeu.

Les chasseurs

Grand troupeau



Les chasseurs partent chasser le bison dans trois troupeaux rapportant plus ou moins de points. Pour ce faire, les joueur posent une carte chasseur par tour sur le troupeau de leur choix. A la fin de la manche, le joueur totalisant la somme la plus grande marque les points indiqués sur la carte.

Petit troupeau



Il existe cependant deux types de troupeaux : les grands, qui indiquent deux valeurs sur la carte, et les petits, qui n'en indiquent qu'une. Le joueur qui totalise la deuxième somme la plus importante sur un grand troupeau marque la petite valeur indiquée sur la carte.

Les guerriers

Il existe une deuxième façon de marquer des points : faire des prisonnier. Pour cela il faut jouer des guerriers exactement comme on jouerait des chasseurs, en les déplaçant vers un troupeau.



Il y a toujours un seul vainqueur par troupeau, il est alors représenté par la couleur du joueur, les vaincus étant en gris. Bien sûr, dans l'exemple ci-contre, la victoire de l'homme médecine rouge n'est peut-être que temporaire, il suffit qu'un autre joueur pose une carte plus forte pour prendre l'avantage. Ce n'est qu'à la fin de la manche qu'on connaîtra le vainqueur définitif sur ce troupeau.

Le tableau indique qui bat qui. Pour connaître la force d'un guerrier, regardez la ligne du milieu. Au-dessus de lui se trouvent tous les guerriers qui le battent, en-dessous de lui tous les guerriers qu'il bat.

A la fin d'une manche, sur chaque troupeau, le guerrier vainqueur fait prisonniers les guerriers et les chasseurs adverses. Chaque prisonnier



rapporte un point. Il récupère ses propres guerriers et chasseurs, et pourra les réutiliser lors d'une manche ultérieure. En revanche, les prisonniers sont perdus pour la partie. Dans notre exemple, si la manche est terminée, l'homme médecine rouge fait trois prisonniers et marque donc trois points.

Les sacrifices



Pour protéger un guerrier, on peut jouer un deuxième dessus. En revanche, on ne peut pas avoir plus de deux guerriers actifs sur un même troupeau. Le guerrier du haut est ainsi protégé par celui du bas. Ainsi, pour reprendre l'avantage il faudra qu'un adversaire sacrifie d'abord un guerrier qui batte celui du bas, pour pouvoir ensuite (lui-même ou un autre adversaire) jouer un guerrier qui batte celui du haut.



Dans l'exemple ci-contre, le joueur vert a protégé son éclaireur vert est protégé par son l'homme médecine. Le joueur rouge sacrifie alors un chef, celui-ci et l'homme médecine vaincu deviennent gris. Maintenant seulement il sera possible de battre l'éclaireur vert (sauf si le joueur vert, dont c'est maintenant le tour, le protège à nouveau avec un autre guerrier...)

Déroulement du jeu

Main d'un joueur



C'est à Fermat de jouer

ARMistice	26
* Fermat *	38

Une partie se compose de trois manches. Au début de chaque manche, chaque joueur choisit 8 cartes qui sont retournées et mélangées. Les trois premières cartes de ce tas composent la main du joueur. A son tour, le joueur clique sur l'une des cartes de sa main et la glisse jusque sur un troupeau. Attention, choisissez bien sur quelle carte cliquer, vous ne pourrez plus la lâcher sans la jouer !

C'est au joueur dont le nom est entre * de jouer. Une fois une carte posée, la

suivante du paquet arrive dans la main. On ne joue que 7 cartes par manche, il vous en restera donc une dans la main qui ne sera pas jouée. Quand tous les joueurs ont joué leurs 7 cartes, la manche est terminée et tout le monde doit cliquer sur un troupeau pour passer à la manche suivante.

Le système de score



Comme on l'a vu le joueur qui totalise la plus grande somme sur un troupeau marque le gros score, le deuxième marque le petit score s'il y en a un. Le guerrier vainqueur marque un point par prisonnier. Les scores sur les cartes prennent la couleur des joueurs qui les empochent.

Il y a toutefois une sympathique finesse dans ce jeu de brutasses : le joueur qui a posé la plus grande somme de chasseurs tous troupeaux confondus se voit infliger une pénalité de 10 points... en cas d'ex aequo, tous les joueurs sont pénalisés.

Fin du jeu

Le jeu s'arrête au bout de trois manches.

Naturellement, le vainqueur est le joueur ayant le plus de points.