

BISON^{1.0}

2 à 4 | 90 mm > avoir le plus d'animaux

→ **préparation** | **Assembler** les 3 tuiles de départ (totem). Autres tuiles forment pioche f.c (écarter 2/4/6 tuiles à 4/3/2 joueurs) | Chacun prend un plateau avec **1 indien** (marqueur) **sur chaque case 10** + 4 cubes blancs + 4 indiens + 2 canoés (valeur 1 et 2) + 2 tentes (valeur 1 et 2) | Matériel restant = marché

—memo 4/5/6 tours à 4/3/2 joueurs

Tour de jeu (3 phases)

① CHANGEMENT DE 1ER JOUEUR

Le totem est passé au joueur suivant

② PIOCHE D'UNE TUILE

Secrètement, chacun pioche une tuile, placée par la suite

③ RÉALISER 4 ACTIONS (❖) DIFFÉRENTES PARMIS 6

Chacun réalise une 1ere action, puis une seconde, etc...

A chaque fois, placer un cube blanc sur action réalisée : elle ne pourra plus être choisie durant ce tour de jeu.

❖ **PLACER UNE TUILE ADJACENTE + 0 À 5 INDIEN(S).** (obligatoire)

—memo les terrains adjacents peuvent être différents

—memo des terrains adjacents identiques = une région

—memo max. 3 tuiles d'écart entre tuile posée et totem de départ

❖ **POSER OU AGRANDIR UNE TENTE** dans une case prairie si 1 ou plusieurs indiens du joueur actif présent(s).

➡ Utiliser autant d'indiens que la valeur de la tente à poser ou que la différence entre les 2 tentes (ex : tente 1 > tente 3 = 2 indiens)

➡ Les indiens utilisés retournent dans la réserve du Joueur.

❖ **POSER OU AGRANDIR CANOÉ** dans une case fleuve (idem tente)

—memo tente ou canoé agrandi(e) retourne dans réserve du joueur

❖ **RASSEMBLER JUSQU'À 5 INDIENS**

Quelle que soit la distance à laquelle ils se trouvent, jusqu'à 5 indiens peuvent rejoindre un autre indien

❖ **DÉPLACER D'UNE CASE JUSQU'À 5 INDIENS**

❖ **DÉPLACER D'1 À 3 CASES JUSQU'À 5 INDIENS**

—memo un indien ne peut s'arrêter que sur une case vide ou occupée par des indiens de sa couleur

—memo on peut traverser case occupée par indien(s) adverse(s)

—memo chaque tuile comporte 3 cases (fleuve/prairie/montagne)

: passer d'une case ou d'une tuile à une autre = 1 déplacement.

—memo déplacement : du creux d'une tuile vers pointe, sauf fleuve (déplacement dans la continuité)

❖ **COÛT DES ACTIONS SELON NOMBRE D'INDIENS UTILISÉS :**

se référer au tableau du plateau (+1 à -10)

❖ **ACHETER AU MARCHÉ : INDIENS, TENTES, CANOÉS**

Réalisable à tout moment (ce n'est pas une action) en s'acquittant du prix (cf. tableau). Tente et canoé : prix x 1 à 4 selon valeur

—memo on peut échanger 3 animaux contre 1 à tout momet

Décompte à la fin de chaque tour

Dans chaque région (composée d'une ou plusieurs cases) :

➡ le 1er gagne autant d'animaux que dans région décomptée.

➡ Le 2e en remporte la moitié, arrondie à l'inférieur

➡ Le 3e et 4e gagnent le nombre d'animaux des cases qu'ils occupent.

—memo Un joueur est autorisé à acheter lors d'un décompte pour ne pas perdre d'animaux s'il risque de dépasser 15

Le **classement** est déterminé d'abord selon la valeur (tente/canoé) la plus forte, puis leur nombre.

Si égalité : celui avec le plus d'animaux

—memo Avant le 4e et dernier décompte, remettre les marqueurs de stock à zero : ne sont décomptés que les territoires de chasse (avec des animaux !)

BISON^{1.0}

2 à 4 | 90 mm > avoir le plus d'animaux

→ **préparation** | **Assembler** les 3 tuiles de départ (totem). Autres tuiles forment pioche f.c (écarter 2/4/6 tuiles à 4/3/2 joueurs) | Chacun prend un plateau avec **1 indien** (marqueur) **sur chaque case 10** + 4 cubes blancs + 4 indiens + 2 canoés (valeur 1 et 2) + 2 tentes (valeur 1 et 2) | Matériel restant = marché

—memo 4/5/6 tours à 4/3/2 joueurs

Tour de jeu (3 phases)

① CHANGEMENT DE 1ER JOUEUR

Le totem est passé au joueur suivant

② PIOCHE D'UNE TUILE

Secrètement, chacun pioche une tuile, placée par la suite

③ RÉALISER 4 ACTIONS (❖) DIFFÉRENTES PARMIS 6

Chacun réalise une 1ere action, puis une seconde, etc...

A chaque fois, placer un cube blanc sur action réalisée : elle ne pourra plus être choisie durant ce tour de jeu.

❖ **PLACER UNE TUILE ADJACENTE + 0 À 5 INDIEN(S).** (obligatoire)

—memo les terrains adjacents peuvent être différents

—memo des terrains adjacents identiques = une région

—memo max. 3 tuiles d'écart entre tuile posée et totem de départ

❖ **POSER OU AGRANDIR UNE TENTE** dans une case prairie si 1 ou plusieurs indiens du joueur actif présent(s).

➡ Utiliser autant d'indiens que la valeur de la tente à poser ou que la différence entre les 2 tentes (ex : tente 1 > tente 3 = 2 indiens)

➡ Les indiens utilisés retournent dans la réserve du Joueur.

❖ **POSER OU AGRANDIR CANOÉ** dans une case fleuve (idem tente)

—memo tente ou canoé agrandi(e) retourne dans réserve du joueur

❖ **RASSEMBLER JUSQU'À 5 INDIENS**

Quelle que soit la distance à laquelle ils se trouvent, jusqu'à 5 indiens peuvent rejoindre un autre indien

❖ **DÉPLACER D'UNE CASE JUSQU'À 5 INDIENS**

❖ **DÉPLACER D'1 À 3 CASES JUSQU'À 5 INDIENS**

—memo un indien ne peut s'arrêter que sur une case vide ou occupée par des indiens de sa couleur

—memo on peut traverser case occupée par indien(s) adverse(s)

—memo chaque tuile comporte 3 cases (fleuve/prairie/montagne)

: passer d'une case ou d'une tuile à une autre = 1 déplacement.

—memo déplacement : du creux d'une tuile vers pointe, sauf fleuve (déplacement dans la continuité)

❖ **COÛT DES ACTIONS SELON NOMBRE D'INDIENS UTILISÉS :**

se référer au tableau du plateau (+1 à -10)

❖ **ACHETER AU MARCHÉ : INDIENS, TENTES, CANOÉS**

Réalisable à tout moment (ce n'est pas une action) en s'acquittant du prix (cf. tableau). Tente et canoé : prix x 1 à 4 selon valeur

—memo on peut échanger 3 animaux contre 1 à tout momet

Décompte à la fin de chaque tour

Dans chaque région (composée d'une ou plusieurs cases) :

➡ le 1er gagne autant d'animaux que dans région décomptée.

➡ Le 2e en remporte la moitié, arrondie à l'inférieur

➡ Le 3e et 4e gagnent le nombre d'animaux des cases qu'ils occupent.

—memo Un joueur est autorisé à acheter lors d'un décompte pour ne pas perdre d'animaux s'il risque de dépasser 15

Le **classement** est déterminé d'abord selon la valeur (tente/canoé) la plus forte, puis leur nombre.

Si égalité : celui avec le plus d'animaux

—memo Avant le 4e et dernier décompte, remettre les marqueurs de stock à zero : ne sont décomptés que les territoires de chasse (avec des animaux !)