



Manitou

de Günter Burkhardt, édité par Goldsieber

C'est l'époque de la chasse. Chaque joueur compose son groupe de chasse en réunissant les meilleurs chasseurs et les plus grands guerriers de sa tribu. Les chasseurs vont accumuler des bisons et, ainsi, des points. Grâce aux guerriers, il est possible de capturer des Indiens adverses, ce qui rapporte aussi des points.

Celui qui répartit ses cartes de la manière la plus avisée parmi les trois saisons de chasse gagne... avec l'aide du Manitou!

Matériel de jeu

- 4 sets de cartes portant chacun la couleur d'une tribu (22 cartes chacun);
- 10 cartes voleurs de peaux (-10);
- 15 cartes de bisons (avec les valeurs: 1, 2, 2, 3, 4, 4, 5, 5, 6, 7, 8, 10, 10, 11, 12, 13).

Préparation du jeu

- Chacun choisit une couleur de tribu et reçoit un set de cartes composé de:
 - 1 carte de tribu (qui indique la hiérarchie des grands guerriers lors de l'estimation des forces);
 - 11 chasseurs (avec des forces de 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10);
 - 10 grands guerriers (2 chefs, 2 hommes-médecine, 2 faiseurs de pluie, 2 éclaireurs et 2 squaws). *Dans ce jeu, les squaws sont désignés comment étant de grands guerriers, d'autant plus que ce sont vraiment les grandes guerrières du quotidien.*
- S'il y a moins de 4 joueurs, les sets non utilisés sont remis dans la boîte.
- Les braconniers sont préparés en une pile à portée de main.
- Les cartes de bison sont triées selon leur verso, séparées, mélangées et assemblées en deux piles, **face cachée**.
- Le joueur le plus âgé est le distributeur pour la première saison de chasse.

Préparation d'une saison de chasse

Le jeu se compose de 3 saisons de chasse. Au début de chaque saison, le distributeur dispose des cartes de bisons en 3 emplacements séparés, **face ouverte**, au milieu de la table. Ce sont les emplacements à bisons. Ils contiennent des valeurs basses ou élevées, selon le schéma ci-dessous (qui dépend du nombre de joueurs: 2, 3 ou 4).

Ensuite, chacun choisit parmi ses chasseurs et ses grands guerriers, **8 cartes** qui vont participer à cette chasse. **Attention:** le distributeur ne choisit que **7 cartes**.

Les autres cartes composent la **réserve** pour les chasses futures. Elles sont placées **sous la carte de tribu**.

Vous apprendrez au cours du jeu quelles cartes choisir pour une chasse. Pour votre toute première chasse, nous vous conseillons la combinaison suivante: 2 chasseurs de grande force et 2 de petite force, ainsi que 4 grands guerriers différents.

Déroulement d'une saison de chasse

Chaque joueur mélange les cartes qu'il a choisi, les dispose en pile face cachée devant lui et prend les **3 premières** dans sa main. Le joueur à gauche du distributeur commencent, les autres suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

- A son tour, chaque joueur doit poser **une** carte de sa main dans l'un des emplacements à bison, **face ouverte**. (*Chaque joueur place sa carte sur le côté de l'emplacement qui lui est dévolu, voir exemple*).
- Ensuite, le joueur pioche une carte sur sa pile de cartes choisies et l'ajoute à sa main, afin d'avoir de nouveau 3 cartes en main. (*Lorsque l'on ne peut plus piocher de carte, on continue avec ce qu'il reste*).
- Puis, le joueur suivant pose lui aussi une carte sur l'un des emplacements à bisons et tire une nouvelle carte.
- Lorsqu'un joueur pose une carte sur un emplacement à bisons où il avait déjà posé une carte, les cartes sont arrangées de telle manière à ce qu'elles soient toutes suffisamment visibles.
- Lorsqu'un grand guerrier est placé sur un emplacement à bisons où se trouve déjà un grand guerrier d'un autre joueur, il y a alors **estimation des forces** (voir plus bas), afin de déterminer quel grand guerrier est victorieux, pour pouvoir faire, plus tard, des prisonniers.
- Il est permis d'ajouter un grand guerrier à un autre grand guerrier déjà posé. Ces deux grands guerriers ne peuvent alors être attaqués que grâce à un sacrifice (voir estimation des forces). Un même joueur **ne peut pas** avoir plus de deux grands guerriers sur le même emplacement à bisons.

Important: l'ordre des grands guerriers et des chasseurs d'un même joueur dans la pile d'un emplacement à bisons n'a pas d'importance. Ils gardent leur valeur et leur signification qu'ils se trouvent sur le dessus, au milieu ou tout au bas de la pile.

- Dès que chaque joueur a posé **sept cartes**, la **saison de chasse est terminée**. Tous les joueurs (sauf le distributeur qui avait une carte de moins) remettent la carte qu'il leur reste dans leur réserve.

L'estimation des forces (2 grands guerriers sur un emplacement à bison)

- Lorsqu'un joueur pose à un grand guerrier sur un emplacement à bison où se trouve déjà un grand guerrier d'un **autre** joueur, le guerrier le plus fort bat le guerrier le plus faible. La **carte inférieure** est retournée et reste **face cachée**. La carte gagnante reste face ouverte. Sur chaque grand guerrier se trouve une indication, sur le côté gauche, de qui le grand guerrier peut battre (avec un flèche descendante) et, du côté droit, par qui il peut être battu (avec une flèche montante). Sur la **carte de tribu**, se trouve une vue d'ensemble du rapport de force entre tous les grands guerriers.

Exemple: l'homme-médecine est battu par le chef et par l'éclaireur (colonne de gauche), mais lui-même bat le faiseur de pluie et la squaw (colonne de droite).

Important: sur chaque emplacement à bison, il n'y a donc, à tout moment, qu'un seul grand guerrier d'un seul joueur face ouverte.

- Lorsqu'un joueur pose sur un emplacement le **même** grand guerrier qu'un autre joueur a déjà placé à cet endroit, **les deux** s'annulent mutuellement. Les deux cartes sont considérées comme vaincues et sont retournées.
- Si un joueur possède deux grands guerriers sur le même emplacement à bison face ouverte, ils ne peuvent être attaqués que par le biais d'un sacrifice.

Sacrifice: afin de pouvoir attaquer deux grands guerriers d'un joueur adverse, un joueur doit placer un de ses grands guerriers qui soit plus fort ou de la même force que le grand guerrier adverse qui se trouve

sur le dessus (c'est-à-dire qui a été joué en dernier). Les **deux** cartes (celle qui a été battue et celle qui a gagné) sont retournées. Alors seulement est-il possible pour le même ou pour un autre joueur, au cours d'un autre tour, d'essayer d'attaquer le grand guerrier restant avec un autre grand guerrier, si, entre-temps, le joueur n'a pas remis un deuxième grand guerrier.

Exemple: Le faiseur de pluie est protégé par un chef. Afin de pouvoir s'en prendre au faiseur de pluie, un joueur doit sacrifier une squaw ou un autre chef, afin de battre le chef protecteur. Ensuite seulement devient-il possible de battre le faiseur de pluie.

Décompte

Dès que chacun a joué 7 cartes, on fait les comptes pour trouver quelle tribu a été la meilleure.

1. La carte de voleur de peaux

On commence par compter quel joueur a obtenu, avec toutes ses cartes de chasseur, la plus grande force. Ce joueur reçoit une carte de voleur de peaux (-10), qu'il place sur la pile de cartes de points, face cachée, qu'il garde à côté de sa carte de tribu. En cas d'égalité, plusieurs joueurs peuvent recevoir des cartes de voleurs de peaux.

(Si, à cause d'égalités répétées, vous deviez vous trouver à cours de cartes de voleurs de peaux, notez les pénalités de -10 points sur un bout de papier).

2. Capturer des bisons

Ensuite, on procède à une évaluation sur chaque emplacement à bison.

Le joueur qui possède, sur un emplacement à bison, **le plus de points de force** remporte la carte de bisons.

S'il y a deux cartes de bisons à cet emplacement, il emporte la plus grosse. Le joueur qui possède la seconde force de l'emplacement emporte la deuxième carte. Si un joueur se trouve seul sur un emplacement à bison, il emporte toutes les cartes qui s'y trouvent. Les cartes de bisons gagnées sont placées, face cachée, sur une pile de points à côté de la carte de tribu. **Pour l'instant, les chasseurs et les grands guerriers restent en place.**

Egalité

En cas d'égalité pour le plus grand nombre de points de force sur un emplacement à bison, **aucun** joueur ne reçoit de carte de bisons à cet emplacement. Ces cartes sont remises dans la boîte de jeu.

En cas d'égalité pour la deuxième place, seul le joueur qui a eu le plus de points emporte **une** carte de bisons. La deuxième carte est remise dans la boîte.

S'il n'y a aucun chasseur sur un emplacement à bison, les cartes de bisons de cet emplacement sont également remises dans la boîte.

3. Faire des prisonniers

Le joueur qui possède un ou deux grands guerriers face ouverte sur un emplacement à bison reçoit **tous** les chasseurs et tous les grands guerriers (face cachée) qui se trouvent sur cet emplacement.

Ses propres cartes sont remises dans la réserve et peuvent être réutilisées ultérieurement. Les cartes prises aux autres joueurs sont des **prisonniers** et rapportent chacune un point à la fin du jeu. On pose les chasseurs et les grands guerriers prisonniers sur sa pile de points.

Sur un emplacement où il n'y a **aucun** grand guerrier **face ouverte** à la fin de la chasse, chacun récupère ses cartes et les remet dans sa réserve.

En résumé, le but du jeu est d'avoir, sur un emplacement à bison, la plus grande force de chasseurs. Il faut toutefois veiller à ne pas avoir la plus grande force globale, afin de ne pas recevoir la carte de voleur de peaux. Il ne faut pas non plus oublier que seuls les grands guerriers peuvent faire des prisonniers.

Exemple de décompte

Après que la carte de voleur de peaux a été attribuée, chaque emplacement à bison est évalué l'un après l'autre. Sur cet emplacement, c'est le joueur jaune qui a la majorité ($9 + 2 = 11$ points). Il reçoit la carte de bisons avec la valeur de 12. Le joueur vert est à la deuxième place (10 points et un grand guerrier battu) et il reçoit la carte de bisons avec la valeur de 5. Le joueur bleu n'a que $5 + 4 = 9$ points et se retrouve les mains vides. Le joueur rouge a un grand guerrier (un chef) face ouverte et reçoit les cartes de tous les autres joueurs, ainsi que les siennes propres en retour.

Nouvelle chasse, nouvelles chances

Après le décompte, commence une nouvelle saison de chasse. Le joueur à gauche du précédent distributeur devient le nouveau distributeur et dispose les cartes de bisons sur la table (voir "[Préparation d'une saison de chasse](#)").

Chaque joueur choisit à nouveau 8 cartes (le distributeur 7).

Le joueur à gauche du distributeur commence. Le reste se déroule comme décrit ci-dessus.

La fin du jeu

Dès que la troisième saison de chasse est terminée, chacun compte sa pile de points.

Chaque **carte de bisons** vaut le nombre de points qui est écrit dessus.

Chaque **prisonnier** vaut un point.

Chaque **carte de voleur de peaux** fait perdre 10 points.

Celui a le plus de points a gagné.