

APACHE

pour 2 à 5 joueurs
à partir de 8 ans



INTRODUCTION

Chaque joueur contrôle une modeste tribu comprenant chefs, chasseurs, guerriers et femmes. Chacun de ces membres cherche à acquérir des trophées – bisons pour le chasseur, colliers pour la femme.... Mais plutôt que de se précipiter sur le premier trophée, il vaut parfois mieux rester calme et attendre un moment plus propice.

MATÉRIEL

20 cartes tribu (1 chef, 1 guerrier, 1 femme et 1 chasseur dans chacune des 5 couleurs)

114 cartes prairie:

45 indiens (3 chasseurs, 2 chefs, 2 guerriers et 2 femmes dans chacune des 5 couleurs)

69 trophées (33 bisons, 9 totems, 9 tomahawks, 9 colliers, 9 teepees)

1 plateau de jeu powwow

1 livret de règles

MISE EN PLACE

- 1 Séparez les cartes tribu et les cartes prairie. Au dos des cartes tribu se trouve un indien, au dos des cartes prairie une portion de prairie.
- 2 Chaque joueur prend le set de quatre cartes tribu de la couleur de son choix. Chaque tribu comprend quatre indiens, un chef, un guerrier, un chasseur et une femme. Le trophée spécifique à chacun est indiqué en arrière plan, et dans les coins supérieurs de chaque carte.

Note: À moins de cinq joueurs, les cartes des couleurs non utilisées sont remises dans la boîte.

- 3 Placez les cartes prairie faces cachées au centre de la table, en un tas désordonné, et mélangez les ainsi. Laissez-les sur la table, en désordre, où elles constituent la prairie.
- 4 Faites un peu de place au centre de la table pour le plateau de jeu Powwow – un powwow est une réunion rituelle indienne.
- 5 Le joueur qui a la meilleure vue joue en premier. (Par exemple le premier à lire cette ligne)



DÉROULEMENT DU JEU

Révéler une carte prairie

Chacun joue à son tour, en sens horaire. À son tour, un joueur choisit une carte prairie face cachée de la table et la retourne face visible.

Note: Afin que le joueur qui pioche ne soit pas avantagé, la carte doit toujours être retournée en plaçant d'abord le côté prairie, le dos de la carte, face à soi.

Il y a deux types de cartes prairie, les indiens et les trophées.



Sur une **carte indien figure** un indien de la couleur d'un des joueurs,



sur les **cartes trophée** un bison, un collier, un tomahawk, un totem ou teepee. Les joueurs utilisent leurs cartes tribus pour remporter ces cartes prairie.

Note: À moins de 5 joueurs, certaines cartes prairie indiquent des indiens qui n'appartiennent à aucune tribu en jeu. Cela n'est pas gênant, et ces indiens restent visibles sur la table.

Dès qu'une carte prairie est révélée, n'importe quel joueur peut jouer une carte indien pour s'emparer du trophée. Si nul ne le fait, le jeu se poursuit, chacun à son tour révélant une carte prairie, jusqu'à ce qu'il soit interrompu par un joueur posant un indien de sa tribu.

S'emparer des trophées

Pour cela, un joueur doit aussi rapidement que possible poser, face visible, une carte indien de sa tribu sur le powwow.

Un joueur ne peut poser un indien de sa tribu que si l'indien correspondant est dans la prairie (c'est à dire s'il y a une carte de cet indien et de sa couleur face visible dans la prairie), et est en mesure de réclamer au moins un trophée, comme indiqué ci-dessous:

Les indiens et leurs trophées



La femme est jeune et charmante, et peut s'emparer de **tous les colliers**.



Le guerrier est grand et fort et peut s'emparer de **tous les tomahawks**.



Le chasseur est vif et agile et peut s'emparer de **tous les bisons**.



Le chef est vieux et malin et capture des prisonniers. Il ne peut s'emparer de trophées que s'il y a au moins un totem et un autre indien mâle sur la prairie. Il s'empare alors de **tous les totems** ainsi qu'un **indien mâle**. Le chef ne peut pas capturer une femme.

Note: À moins de cinq joueurs, le chef peut aussi capturer un indien d'une couleur de tribu qui n'est pas en jeu.



N'importe quel indien peut prendre comme trophée **tous les teepees** au lieu de prendre son trophée spécifique.

Exemple: Il y a sur la prairie un chasseur rouge, un teepee et un bison. Le joueur rouge joue le chasseur de sa tribu sur le pow-wow. Il peut prendre deux cartes, soit d'une part le chasseur de sa couleur et d'autre part soit le teepee, soit le bison. Il ne peut pas prendre à la fois teepee et bison.

Le joueur prend dans la prairie l'indien et les cartes trophées correspondantes et les place, faces cachées, en une pile devant lui. C'est sa pile de victoire. Il reprend ensuite en main l'indien de sa tribu.

S'il y a sur la prairie deux indiens correspondant à la carte tribu jouée, par exemple deux chasseurs de la couleur de joueur, le joueur ne peut en prendre qu'une seule. L'autre reste sur la prairie.

Après chaque carte prairie retournée, chaque joueur ne peut jouer qu'un seul indien de sa tribu. Il n'est donc pas possible, par exemple, au même joueur de jouer coup sur coup son chasseur et sa femme.

Plusieurs joueurs jouent des indiens de leurs tribus

Si plusieurs joueurs veulent simultanément jouer des indiens de leur tribu, c'est le plus rapide, donc celui dont la carte se retrouve en dessous sur le powwow, qui a priorité et peut, le premier, réclamer des trophées. C'est ensuite au joueur dont la carte se trouvait juste au dessus, et ainsi de suite.

Il se peut qu'un indien ait été joué mais que, au moment de prendre des trophées, il n'y ait plus de trophée disponible qui puisse être pris par cet indien, un autre joueur les ayant déjà emportés. Dans ce cas, l'indien rentre les mains vides et le joueur se contente de reprendre en main l'indien de sa tribu.

Après l'attribution des trophées

Après que les joueurs ont pris les cartes prairie indien et trophées correspondant aux indiens de leur tribu qui ont été joués, c'est au tour du dernier joueur à avoir joué un indien de sa tribu de retourner une carte prairie. On poursuit ensuite en sens horaire.

Exemple: Un joueur vient de retourner une carte prairie, le chef rouge. Les joueurs jaune et mauve réalisent que le grand nombre de totems visibles sur la prairie met leurs chasseurs en danger. Tous deux jouent immédiatement le chasseur de leur tribu sur le powwow. Jaune est plus rapide, et le chasseur de Mauve se retrouve donc au dessus du sien. Rouge est le plus lent à réagir, et son chef se retrouve sur le powwow tout en haut de la pile, au dessus des deux chasseurs. Le chasseur Jaune est le premier à s'emparer de trophée. Jaune prend sur la prairie les deux bisons et son chasseur et les met dans sa pile de victoire. Mauve ne prend ensuite sur la prairie que son chasseur et l'unique teepee. C'est ensuite au chef rouge de s'emparer de trophées. Le seul indien restant sur la prairie est une femme, que la courtoisie lui interdit de capturer. Rouge ne peut donc prendre aucune carte de la prairie, et ce bien qu'il y ait des totems sur la prairie. Tous les joueurs reprennent en main les cartes tribu jouées et Rouge, dont le chef était la dernière carte tribu jouée, retourne une carte prairie.



Pénalité

Si un joueur joue une carte tribu avec laquelle, au moment où elle a été jouée, il ne pouvait prétendre à aucun trophée, il doit rendre les deux premières cartes de sa pile de victoire, qui sont retirées du jeu (ou une seule carte s'il n'en a qu'une). Il reprend ensuite sa carte tribu en main.

FIN DE LA PARTIE ET SCORE

Après que la dernière carte prairie a été révélée, les joueurs ont une dernière chance de jouer une carte indien de leur tribu. La partie est ensuite terminée.

Le joueur ayant le plus de cartes dans sa pile de victoire est vainqueur. En cas d'égalité, la victoire se partage autour du calumet de la paix.

RÈGLES OPTIONNELLES

Les règles ci-dessous, qui peuvent être combinées, visent à rendre le jeu plus frénétique encore.

Le sentier de la guerre



Lorsqu'un guerrier prend des **tomahawks**, il part sur le sentier de la guerre et tend une embuscade aux autres joueurs. Chacun des autres joueurs donne au joueur du guerrier **un bison pris dans sa pile de victoire**, s'il en a.

Dans une partie à deux joueurs, le guerrier prend deux cartes bison.

Astuce: Si vous jouez cette variante, placez tous vos bisons en dessous de votre pile de victoire pour pouvoir les retrouver plus aisément.

Mariage



S'il y a au moins **un teepee** sur la prairie, une **femme** peut décider d'épouser un **indien mâle** de son choix. De même, un indien mâle peut décider d'épouser une femme. La femme peut épouser un indien mâle de son choix. Le joueur de la tribu de la femme et celui de la tribu de son promis peuvent tous deux jouer la carte tribu correspondante. Le premier à le faire s'empare des cartes de prairie de la femme, l'indien, et de tous de les teepees, qu'il ajoute à sa pile de victoire. Bien sûr, les teepees peuvent toujours aussi être capturés selon les règles habituelles.

Alliances



À moins de cinq joueurs, certains indiens de la prairie n'appartiennent à personne. Ces indiens s'allient avec les **indiens de même type** des joueurs pour s'emparer de trophées. Si, par exemple, un joueur joue le chasseur de sa tribu, tous les chasseurs de la prairie qui ne sont de la couleur d'aucun joueur font alliance avec son chasseur. Il prend tous ces chasseurs en bonus, et les ajoute également à sa pile de victoire.

Exemple: Il y a un chef bleu et deux chefs jaunes sur la prairie, qui n'appartiennent à aucun joueur. Un chef rouge est révélé, et le joueur rouge joue aussitôt son chef sur le powwow. Il ait prisonnier un guerrier vert. Outre le guerrier vert et tous les totems, le joueur rouge prend également sur la prairie les quatre cartes chefs, un rouge, un bleu et deux jaunes. Il ne prend en revanche pas les éventuels guerriers n'appartenant à aucun joueur, car c'est le chef qui s'empare de trophées et non le guerrier.



Auteur: Stefan Dorra,

Illustrations: Studio Mattigatti di Ciccoli Lorenzo

Design: Lorenzo Ciccoli, Couleurs: Andrea Renzoni,

Traduction: Bruno Faidutti



© 2007 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich
Tous droits réservés. Made in Germany. www.abacusspiele.com

