

## Wind River– Règles

# WIND RIVER

Un jeu pour 3 à 4 joueurs, à partir de 12 ans, durée 60 minutes.

Avant que les colons soient arrivés aux grandes plaines ouvertes, la vie des Natifs Américains a été pilotée par le déplacement des grands troupeaux de buffles. Chaque joueur devient le chef d'une tribu et essaye de survivre dans un environnement difficile sans toucher à l'équilibre de la nature. Et les buffles sont déplacés par tous les joueurs, ainsi il pourrait toujours être utile d'avoir des pow-wow (rassemblements) pour découvrir comment le troupeau se déplacera...

La partie suivra les buffles du côté gauche vers le côté droit du plateau de jeu. Il vous incombe de choisir où votre tribu commence. Vous gagnez si vous parvenez à avoir plus de tipis que les autres joueurs à la fin de la partie. Mais vous devez pouvoir alimenter vos tipis, et cela devient de plus en plus difficile quand les buffles se déplacent !

Tant qu'il y a suffisamment de buffles autour de vous, vous pouvez vous sentir libre d'installer de nouveaux tipis sur le plateau de jeu. Mais, plus tard, quand les autres joueurs décident que ces buffles se déplacent, vous ne devez pas être en retard. Les tipis ne sont sauvés que s'ils ont atteint les plaines ouvertes avant la fin de la partie.

### 1 Composants

Plateau de jeu



4 x 7 Tipis



36 Buffles



40 Ressources



### 2 Préparation de la partie

Le plateau de jeu est placé au milieu de la table. Chaque joueur choisit une couleur et prend les tipis de cette couleur et une ressource. Les ressources restantes sont placées à côté du plateau de jeu pour une utilisation ultérieure.

Les buffles sont placés dans les trois premières rangées du plateau de jeu comme indiqué par les symboles. S'il s'agit d'une partie à quatre joueurs, tout le plateau de jeu est utilisé. Mais s'il s'agit d'une partie à seulement trois joueurs, les hexagones plus clairs ne sont pas utilisés (et on ne peut pas y pénétrer pendant toute la partie). Ainsi, 36 buffles sont utilisés dans une partie à quatre joueurs, mais seulement 30 dans une partie à trois joueurs.

## Wind River– Règles

### 3 Initialisation de la partie

Le premier joueur est déterminé aléatoirement. Il place un de ses tipis dans un hexagone de son choix du plateau de jeu (il ne peut pas le placer dans un des hexagones plus clairs dans une partie à trois joueurs). Les autres joueurs font de même dans le sens des aiguilles d'une montre. Ensuite, chaque joueur place un deuxième tipi dans un hexagone différent de la même manière.

Bien que plus tard pendant la partie plus d'un tipi puisse résider dans un hexagone, ceci ne peut pas être le cas pendant l'initialisation de la partie. Chaque joueur ne peut insérer un tipi que dans un hexagone qui n'est pas occupé par un autre tipi, même un des siens.

### 4 But du jeu

Chaque joueur déplace les buffles et sa tribu indienne sur le plateau de jeu. Malheureusement le troupeau ne se comportera pas exactement comme vous le voulez car les autres joueurs déplacent également les buffles. Vous pouvez toujours négocier le comportement du troupeau avec les autres joueurs, mais ces accords ne sont pas contraignants s'il arrive à un autre joueur "d'oublier" ce qu'il a promis...

Les buffles ne retournent jamais en arrière. Ils continuent leur déplacement vers l'autre côté du plateau de jeu. Et quand ils se déplacent au-delà du plateau de jeu dans les plaines ouvertes, ils sont retirés de la partie.

Chaque joueur a besoin des buffles pour alimenter ses tipis. Tant qu'un tipi est parmi les buffles, il est alimenté. Chaque joueur peut gagner des ressources supplémentaires pour conserver ses tipis non alimentés, mais au final chaque tipi devra suivre les buffles au-delà du plateau de jeu ou il sera perdu s'il n'obtient plus de nourriture.

Le joueur ayant le plus de tipis à la fin de la partie gagne.

### 5 Tour de jeu

En commençant par le premier joueur et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur exécute son tour. Pendant votre tour, vous



*déplacez les buffles,*



*approvisionnez vos tipis*

et choisissez une des activités supplémentaires suivantes :



*déplacer un tipi,*



*gagner des ressources,*



*insérer un nouveau tipi, ou*

## Wind River– Règles

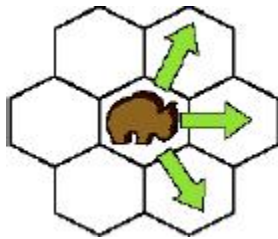


déplacer un buffle supplémentaire.

### 5.1 Déplacer les buffles

Déplacez autant de buffles que vous avez de tipis sur le plateau de jeu (les tipis qui ont déjà quitté le plateau de jeu ne sont pas pris en compte). Vous ne pouvez pas déplacer un buffle de plus d'un hexagone. Un buffle se déplace tout droit, à droite ou à gauche vers l'autre côté du plateau de jeu, il ne peut pas se déplacer en arrière. Un maximum de cinq buffles peut se trouver dans un hexagone à tout moment. Le déplacement des buffles est obligatoire, vous ne pouvez pas sauter un déplacement.

Si vous déplacez un buffle dans les plaines ouvertes (depuis un des hexagones de la dernière rangée du plateau de jeu), il est retiré de la partie. Un buffle ne peut pas sortir du plateau de jeu par la gauche ou la droite, seulement du côté opposé du plateau de jeu. Et un buffle ne peut pas être déplacé dans un hexagone plus clair dans une partie à trois joueurs.



### 5.2 Approvisionner vos tipis



Les tipis sont alimentés s'il y a au moins autant de buffles que de tipis dans le même hexagone. S'il y a moins de buffles que de tipis, vous devez payer une ressource pour chacun de vos tipis non alimentés, les tipis des autres joueurs dans le même hexagone sont alimentés avant les vôtres.

#### Exemple 1 :

*Il y a deux buffles, un de vos tipis et trois tipis d'autres joueurs dans un hexagone après que vous avez déplacé les buffles. Les buffles alimentent d'abord les tipis des autres joueurs (vous ne laisseriez pas quelqu'un d'autre non alimenté, n'est-ce pas ?). Vous payez une ressource de votre stock personnel pour alimenter votre tipi. Les autres joueurs ne payent rien, ils devront alimenter leurs tipis à leurs tours. Naturellement vous n'auriez pas à dépenser de ressource s'il y avait au moins quatre buffles dans cet hexagone.*

Vous regardez où vos tipis sont alimentés et payez des ressources pour vos tipis non alimentés. Si vous ne pouvez pas soutenir tous vos tipis, les tipis non alimentés sont retirés du plateau de jeu. Vous ne pouvez pas volontairement retirer un tipi non alimenté si vous avez suffisamment de ressources en stock. Et vous ne pouvez pas emprunter de ressources aux autres joueurs.

#### Exemple 2 :

*Vous avez deux tipis non alimentés et une ressource dans votre stock personnel. Vous payez la ressource pour un des deux tipis (celui de votre choix) et remettez le tipi non*

## Wind River– Règles

*alimenté devant vous avec vos tipis inutilisés. Vous pourrez l'insérer plus tard pendant la partie.*

Les tipis inutilisés ne doivent pas être mélangés avec les tipis qui ont suivi les buffles dans les plaines ouvertes au-delà du plateau de jeu (voir 5.3.1) !

### 5.3 Activités supplémentaires

Vous effectuez une des quatre activités supplémentaires possibles. Vous ne pouvez pas ne rien faire.

#### 5.3.1 Déplacer un tipi



Déplacez un de vos tipis vers n'importe quel hexagone adjacent. Comme les buffles, les tipis ne peuvent pas être déplacés dans les hexagones plus clairs dans une partie à trois joueurs. Et ils ne peuvent quitter le plateau de jeu que du même côté que les buffles.



Si l'hexagone vers lequel un tipi s'est déplacé est occupé par des tipis d'autres joueurs, chaque joueur qui a des tipis dans cet hexagone (y compris vous) doit payer une ressource (à remettre dans le stock public à côté du plateau de jeu). Si l'un des d'autres joueurs n'a aucune ressource, il n'a rien à payer. Mais vous ne pouvez pas vous déplacer vers un hexagone occupé si vous ne pouvez pas payer la ressource (le paiement est obligatoire pour le joueur qui entre). Aucun paiement n'est exigé si vous déplacez un tipi vers un hexagone qui n'est occupé que par vos tipis.

#### Exemple : Déplacement d'un tipi

Vous déplacez votre tipi dans un hexagone qui est déjà occupé par deux tipis du joueur A et un tipi du joueur B. Les joueurs A et B et vous-mêmes devez payer une ressource. Mais le joueur B n'a aucune ressource, il ne paye rien. Notez que le joueur A paye seulement une ressource bien qu'il ait deux de ses tipis dans l'hexagone !



Si vous déplacez votre tipi dans les plaines ouvertes (c'est-à-dire à partir d'un des hexagones de la dernière rangée), elle reste dans l'espace libre au-delà du plateau de jeu. Il comptera pour la victoire à la fin de la partie. Ne le remettez pas avec les tipis inutilisés devant vous !

## Wind River– Règles

### 5.3.2 Gagner des ressources

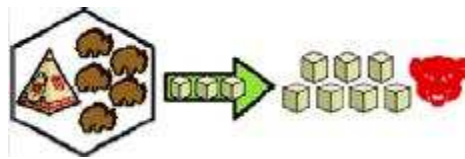


Vous comptez le nombre de buffles dans tous les hexagones où vous êtes le seul à avoir des tipis. Vous soustrayez le nombre de tipis dans ces hexagones du nombre de buffles et prenez le nombre de ressources correspondant. Vous n'obtenez pas de ressources dans les hexagones qui contiennent d'autres tipis que les vôtres.

Vous ne pouvez pas avoir plus de dix ressources dans votre stock personnel

#### Exemple : Gagner des ressources

Vous avez déjà sept ressources et pouvez en gagner quatre autres. Mais vous n'en prenez que trois car vous ne pouvez pas dépasser la limite de dix ressources.



### 5.3.3 Insérer un nouveau tipi



Payez trois ressources et placez un nouveau tipi dans n'importe quel hexagone où seulement vous avez déjà au moins un tipi. Vous ne pouvez pas insérer un tipi dans un hexagone où au moins un autre joueur a déjà un tipi ou un hexagone où vous n'avez aucun tipi.

### 5.3.4 Déplacer un buffle supplémentaire



Vous pouvez déplacer un buffle supplémentaire. Les mêmes règles s'appliquent qu'au paragraphe 5.1. Notez que ce déplacement se produit après que vous avez dû alimenter vos tipis, vous ne pouvez pas utiliser ce déplacement supplémentaire de buffle pour soutenir un tipi non alimenté. Mais vous pouvez déplacer un des buffles que vous avez déjà déplacé pendant la phase 5.1.

## 6 Fin de la partie

La partie se termine quand il n'y plus aucun tipi en jeu, soit ils sont entrés dans les plaines ouvertes au-delà du plateau de jeu, soit ils sont inutilisés devant les joueurs à cause du manque de ressources. Le joueur avec le plus de tipis dans les plaines ouvertes gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur parmi les ex-æquo avec le plus de ressources dans son stock personnel gagne.

(c) 2008 Argentum Verlag Brabanter Straße 55 50672 Köln

Auteur: Dirk Liekens Illustrations: Dennis Lohausen