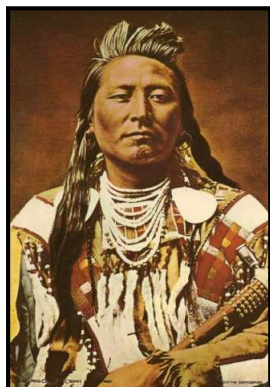


Plenty Coups



2 à 6 joueurs

30 minutes

À partir de 8 ans

Plenty Coups (1848 - 1932) : chef crow réputé pour sa bravoure. Les nombreux « coups » qu'il a portés lui ont valu ce nom dans sa jeunesse.

But du jeu :

Chaque joueur incarne une tribu amérindienne des Grandes Plaines, avant la disparition des bisons, à la fin du 19^{ème} siècle. Le jeu se termine quand un joueur atteint 4 points de prestige à la fin d'un tour.



Matériel :

55 cartes : 24 cartes « guerrier 1 à 4 » (4x6 tribus) ; 12 cartes « Chevaux » ; 13 cartes « Armes 2 à 4 » (4 à 2 ; 5 à 3 ; 4 à 4) ; 6 cartes « bâton de coup » ; 24 marqueurs de « raid/prestige » ; 30 marqueurs « chevaux/prestige » ; 6 marqueurs de camp ; 1 marqueur 1^{er} joueur.



Début de partie :

- Placer 5 chevaux par joueur au centre de la table. Cette zone est la plaine.
- Chaque joueur choisit une tribu, prend le tepee et les 4 marqueurs « raid/prestige » de sa couleur. Il les place devant lui, côté « raid » (faces « guerrier de sa tribu » visibles) à gauche de son tepee et un cheval pris dans la plaine à droite (troupeau). Cela représente son camp.
- Le joueur le plus âgé est le premier joueur. Il place devant lui le marqueur de fin de tour (soleil, lune). Le joueur suivant sera celui à sa droite.
- Un tour est terminé lorsque c'est à nouveau au premier joueur de jouer.



- Distribuer 3 cartes à chaque joueur.

3 règles d'or :

1°) Un joueur commence son tour en prenant 2 cartes

2°) Jouer 2 actions différentes **OU** jouer 1 action et défausser 1 carte **OU** défausser autant de cartes que souhaité et refaire sa main à 3

3°) A la fin de son tour, un joueur a 3 cartes en main

Actions :

- **Élevage** : défausser 1 carte « cheval » permet de prendre un marqueur « cheval » dans la plaine et de le poser dans son troupeau. **Nb** : s'il n'y a plus de chevaux dans la plaine, ces cartes ne servent plus qu'à « polluer une main ».

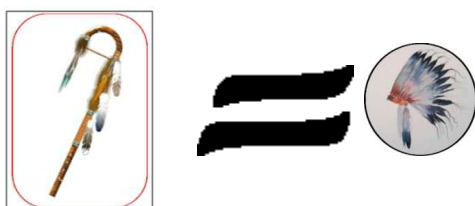


- **Lancer un raid** : poser 1 carte « guerrier » (valeur de 1 à 4) devant le camp que l'on attaque avec un marqueur raid de sa couleur dessus.
 - o Ce guerrier doit être d'une tribu différente de celle de la cible et de la tribu alliée de la cible (s'il elle en a une).
 - o Il est possible d'attaquer une tribu sous le coup d'un raid à condition que la valeur du guerrier posé soit supérieure à celle du guerrier déjà posé. Le raid précédent est défaussé.
 - o Attaquer avec un guerrier de sa propre tribu ou avec un guerrier d'une tribu alliée rajoute +1 à la valeur de combat du guerrier.

Quand son tour de jeu revient, si le raid est toujours actif, remplacer le marqueur « raid » dans son camp et prendre 1 marqueur « cheval » dans le troupeau adverse et le placer dans le sien.



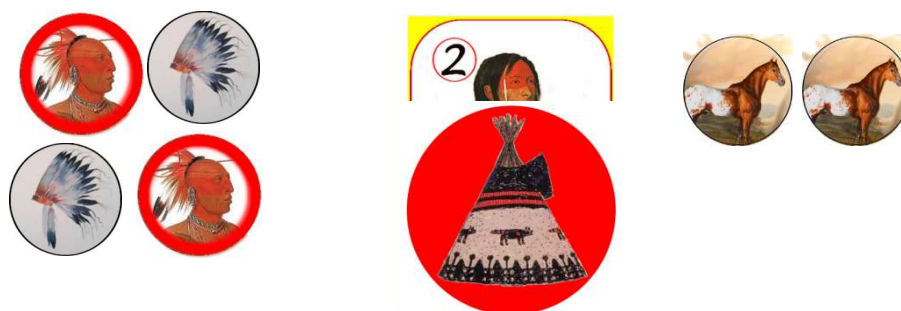
- **Marquer un coup** : jouer 1 carte « bâton de coup » au moment de ramener un marqueur raid dans son camp donne un point de prestige. Retourner le marqueur du côté prestige. Les points de prestige ainsi gagnés sont définitifs.



- **Défendre** : jouer une carte « armes » d'une valeur supérieure ou égale à celle du guerrier qui attaque permet de repousser un « raid ». Rendre le marqueur au joueur concerné et défausser la carte « guerrier ».



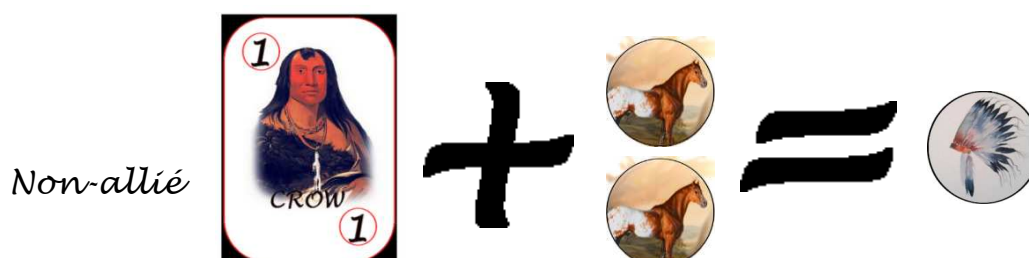
- **Alliance** : jouer 1 carte « guerrier d'une autre tribu » derrière son tepee noue une alliance (les alliances entre joueurs ne sont possibles qu'à partir de 4 joueurs). Dans l'exemple, les PAWNEE ont noué une alliance avec les CREE (tribu neutre à 2/3 joueurs, neutre ou jouée à 4+).



Les conséquences d'une alliance sont les suivantes :

- o Les cartes « guerrier » de la tribu avec qui on est allié ne peuvent plus servir à attaquer la sienne. *Ex : les cartes « guerrier » CREE ne peuvent plus servir à attaquer les PAWNEE.*
- o Le joueur qui joue la tribu alliée ne peut plus attaquer la sienne (4+). *Ex : le joueur CREE ne peut plus attaquer les PAWNEE.*
- o Un joueur peut attaquer une tribu avec laquelle il est allié mais l'alliance est alors brisée et la carte défaussée (4+). *Ex : les PAWNEE attaquent les CREE. La carte est retirée de sous le tepee.*

- Quand un joueur noue une alliance avec une tribu qui l'attaque (carte ou joueur), il met fin à l'attaque (elle ne pourra pas marquer de coup) et donne un cheval de son troupeau à l'attaquant (s'il en a un). *Ex : le joueur PAWNEE a posé sous son tepee la carte CREE 2 alors qu'il était attaqué par le joueur CREE. Il lui donne un cheval et lui rend son marqueur de raid. La carte « guerrier » utilisée pour l'attaque est défaussée.*
- Deux tribus qui s'allient entre elles créent une alliance. Cette alliance ne peut plus être dissoute par l'un des deux joueurs. Les conditions de victoire deviennent communes : 6 points de prestiges à deux. *Ex : le joueur CREE pose une carte PAWNEE de valeur 1 derrière son tepee. Les deux tribus ont fait une alliance. Elles gagneront ou perdront la partie ensemble.*
- Quand un joueur pose derrière son tepee une carte d'une tribu alliée à un autre joueur d'une valeur supérieure à celle posée par ce dernier, l'alliance est rompue et la carte est défaussée (même si cette alliance était double). *Ex : le joueur CROW pose une carte PAWNEE de valeur 4 derrière son tepee. La carte de valeur 1 du CREE est défaussée. L'alliance est brisée et les deux joueurs sont furieux car ils pensaient gagner au prochain tour.*
- **Don** : défausser 1 guerrier de valeur 1 d'une tribu non-alliée et donner 2 chevaux de son troupeau au joueur qui la contrôle permet de marquer 1 point de prestige. S'il s'agit d'une tribu neutre (sans joueur), les chevaux sont remis dans la plaine.



- **Grand troupeau** : chaque cheval supplémentaire au-delà du 5^{ème} rapporte un point de prestige. Retourner le marqueur cheval. Ces points peuvent être perdus si le cheval est volé ou donné.



- **Actions contradictoires** : attaquer une tribu et s'allier avec elle ou lui faire un don dans le même tour est interdit. Ce sont des actions contradictoires.

Fin de partie :

Quand un joueur atteint 4 points de prestige à la fin d'un tour, 6 pour une alliance, la partie se termine.

Victoire :

Le gagnant est celui qui a le plus de points de prestige à la fin de la partie. Une alliance l'emporte donc toujours sur un joueur seul. En cas d'égalité entre deux joueurs, OU d'égalité entre deux alliances, celui ou celle qui a le plus de points de prestige définitifs l'emporte. Si l'égalité persiste, celui ou celle qui a le plus de chevaux l'emporte. Si rien ne peut départager les joueurs, il y a bien égalité.

Deux/Trois joueurs :

Les alliances entre joueurs sont interdites mais il est possible de s'allier avec une tribu neutre. Lors d'un don fait à une tribu neutre avec laquelle un des joueurs est allié, un cheval est remis dans le troupeau, l'autre est donné à l'allié de cette tribu.

Deux joueurs :

Poser 15 chevaux dans la plaine et une tribu neutre à la droite du premier joueur. Chaque joueur jouera cette tribu

une fois sur deux. Premier joueur, premier tour ; deuxième joueur, deuxième tour ; premier joueur, troisième tour, etc... La tribu neutre ne peut pas s'allier avec un des deux joueurs. Si la tribu neutre l'emporte, personne ne gagne.