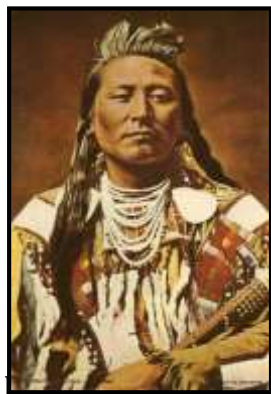


Plenty Coups



2 à 6 joueurs

30 minutes

À partir de 10 ans

Plenty coups (1848 – 1932) : chef crow réputé pour sa bravoure. Les nombreux « coups » qu'il a portés avec sa crosse sur des guerriers adverses lui ont valu ce nom dans sa jeunesse.

Pour les tribus amérindiennes des Grandes Plaines le prestige et la réputation étaient primordiaux. Ils indiquaient la valeur des individus ou des groupes d'individus, une valeur non marchande basée sur le courage et la capacité à faire lien avec ses ancêtres, ses proches, la nature et les autres humains. Dans Plenty Coups, le joueur avec le plus de prestige à la fin de la partie la gagne.



Matériel :

54 cartes : 24 cartes « guerrier 1 à 4 » (4x6 tribus) ; 12 cartes « Armes 2 à 4 » (4 à 2 ; 4 à 3 ; 4 à 4) ; 10 cartes « Chevaux » ; 8 cartes bâton de coups ; 24 marqueurs de « raid/prestige » ; 36 marqueurs « chevaux/prestige » ; 6 marqueurs camp ; 1 mini-plateau compte tour 1^{er} joueur.



Début de partie :

- Le joueur le plus âgé est le premier joueur. Il est appelé l'ainé. Il place au centre de la table le mini plateau compte tour. Le joueur suivant sera celui à sa droite.
- Placer 6 chevaux par joueur autour du mini plateau. Cette zone est appelée la plaine.
- Chaque joueur choisit une tribu et prend son camp et les 4 marqueurs « raid/prestige » de sa couleur. Il place son camp devant lui avec à gauche, faces « indien » visibles, les marqueurs de « raid » et à droite un cheval pris dans la plaine (troupeau).
- Un tour est terminé lorsque c'est à nouveau à l'ainé de jouer. Avant de jouer, celui-ci doit avancer d'un cran le marqueur de tour. A la fin du 9^{ème} tour, l'hiver commence (règles spéciales). La partie s'arrête au bout de 12 tours de jeu.



Marqueurs de raid Camp Troupeau

- Distribuer 3 cartes à chaque joueur.
- Installer la pioche de manière à ce qu'elle soit accessible par tous les joueurs et retourner 4 cartes faces visibles. Dès que 3 cartes identiques ou de même nature et de même valeur (guerriers / armes) sont proposées à la pioche, les 4 cartes sont défaussées et remplacées.

3 règles d'or :

1°) Commencer son tour en prenant 2 cartes parmi les 4 visibles

2°) Jouer 2 actions (elles peuvent être identiques)

3°) Avoir exactement 3 cartes en main à la fin de son tour

- Après avoir joué, retourner 2 cartes de la pioche pour le prochain joueur. Défausser les cartes faces visibles. Quand la pioche est vide, mélanger la défausse et refaire une pioche.

Actions :

- **Elevage** : défausser 1 carte « cheval » et prendre un marqueur cheval de la plaine et le poser dans son troupeau. **Nb** : s'il n'y a plus de chevaux dans la plaine l'élevage n'est plus possible.



Troupeau : chaque cheval supplémentaire au-delà du 5^{ème} rapporte 1 point de prestige. Retourner le marqueur cheval. Ces points peuvent être perdus si le cheval est volé ou donné. Si un joueur n'a aucun cheval à la fin de la partie, il perd 1 point de prestige.

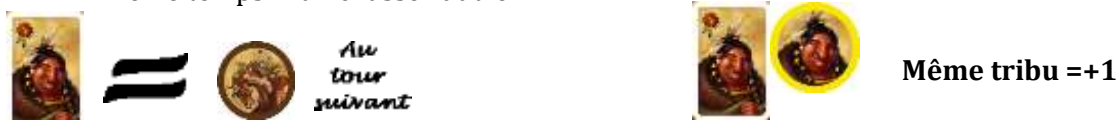


- **Raid** : lancer un raid permet de voler un cheval et de gagner du prestige en portant un coup à son adversaire. Le raid est une action qui se joue sur 2 tours. C'est la seule.

A son tour : poser une carte « guerrier » (valeur de 1 à 4) devant le camp attaqué et placer un des marqueurs « raid » de sa couleur dessus. Ce marqueur peut déjà être du côté prestige s'il n'y a pas d'autre choix.

Au tour suivant : si le raid n'a pas été repoussé, défausser la carte « guerrier » et replacer le marqueur « raid » dans son camp avec 1 « cheval » pris dans le troupeau adverse.

- o Attaquer avec un guerrier de sa tribu : +1 à la valeur de l'attaque.
- o Attaquer une tribu déjà attaquée : poser un guerrier d'une valeur supérieure à celle du guerrier qui attaque. Le guerrier précédent est défaussé, le marqueur rendu à son propriétaire. Une tribu ne peut pas être attaquée par deux joueurs en même temps. L'un chasse l'autre.



Double attaque : utiliser 2 guerriers de la même couleur pour lancer un raid. Leur valeur est additionnée (+1 point s'ils sont de la couleur du joueur). C'est une action double. Le tour du joueur est terminé.

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



Double défense : utiliser 2 cartes défenses pour contrer un raid. C'est une action double qui ne permet pas de marquer de coup. Le tour du joueur est terminé.

- **Marquer un coup** : jouer 1 bâton de coups au moment de revenir d'un raid donne 1 point de prestige. Retourner le marqueur du côté prestige. Une attaque menée avec un marqueur du côté prestige ne peut pas marquer de coup supplémentaire.



Marquer un coup en Défense : si la carte défense jouée est strictement supérieure à la valeur du guerrier utilisé, le défenseur peut utiliser un bâton de coups de sa main pour marquer un coup en deuxième action. Les guerriers de valeur 1 (jeunes guerriers) ne peuvent pas faire l'objet de coup en défense. Les toucher n'est pas assez prestigieux.

- **Echanger des cadeaux** : défausser une carte puis poser une carte face cachée devant un autre joueur que l'on n'attaque pas et qui ne nous attaque pas. Celui-ci doit obligatoirement donner une carte de sa main au joueur actif avant de récupérer celle qui a été posée devant lui.



- **Alliances** : deux tribus peuvent s'allier.

Proposer une alliance :

- Poser un guerrier de la tribu avec laquelle on propose de s'allier à côté de son troupeau. Cette proposition ne dure qu'un tour et ne peut pas être faite à une tribu que l'on attaque. La carte est défaussée au tour suivant si l'autre joueur n'a pas accepté.
- Si un autre joueur surenchérit sur celle-ci (jouer un guerrier d'une valeur supérieure à celui utilisé par pour proposer une alliance), la carte de la première proposition est défaussée.
- Proposer une alliance à une tribu qui nous attaque est possible : l'attaquant repart immédiatement avec un cheval. Il ne pourra donc pas marquer de coup à son tour.
- Il est interdit d'attaquer une tribu qui nous propose une alliance.

Accepter une Alliance :

- Poser sous son camp (en laissant visible la valeur du guerrier utilisé) un guerrier d'une tribu qui nous a proposé une alliance permet de l'accepter. L'autre joueur place alors le guerrier qu'il avait utilisé sous son camp et il gagne 1 point de prestige. **L'alliance est scellée.**



Avantages et contraintes d'une alliance :

- + 1 point de prestige à la tribu qui a proposé l'alliance.
- Les guerriers alliés sont comme les siens : +1 en attaque.
- 1 fois à chacun de leurs tours, des alliés peuvent échanger des cadeaux sans défausser de carte. C'est une action gratuite.
- Addition des points de prestige à la fin de la partie à condition que chacun des deux alliés en ait au moins 2 hors troupeau.



- Interdiction d'attaquer son allié ou de proposer une alliance à une autre tribu.
- Dédaigner un allié met fin à l'alliance. (voir dédain).

Changement d'alliance (accepter une proposition d'alliance supérieure) :

- Une tribu sans allié peut proposer une alliance à une tribu déjà alliée en jouant un guerrier de cette tribu d'une valeur supérieure (>) à celui utilisé pour nouer l'alliance par l'allié de cette tribu.
- Si le joueur accepte la proposition en jouant un guerrier de la tribu concernée d'une valeur supérieure ou égale (>=) à celui qu'il a utilisé pour nouer l'alliance

précédente, cette dernière est terminée, les deux cartes concernées sont défaussées.

- Le joueur qui a accepté l'alliance ne perd pas de prestige et celui qui l'a proposée en gagne +1 point.

Ex : noir et jaune se sont alliés avec des guerriers de valeur 3.



Vert propose une alliance à noir avec un guerrier de valeur 4.

Si noir joue à son tour un guerrier vert de valeur 3 ou 4, il s'allie à vert (qui gagne 1 point de prestige) et les cartes des guerriers noir et jaune qui se trouvaient derrière les camps sont défaussées. Jaune et noir ne sont plus alliés. Noir et vert, si.

S'allier à une tribu neutre :

- Poser un guerrier neutre (d'une couleur sans joueur) derrière son camp et considérer les guerriers de la tribu alliée comme les siens : **+1 en attaque. Pas de gain de prestige.**
 - Pour arrêter une alliance neutre : jouer un guerrier d'une autre tribu neutre d'une valeur supérieure ou égale (\geq) à celui posé ou accepter une alliance proposée par un autre joueur avec un guerrier d'une valeur supérieure ou égale (\geq) à celui utilisé. **Pas de perte de prestige.**
 - Un autre joueur peut briser une alliance neutre en nouant lui-même une alliance avec la même tribu d'une valeur supérieure ($>$) à celle posée.
- **Dédaigner** : poser une carte « bâton de coups » sur les guerriers d'une tribu d'un autre joueur en faisant un commentaire humoristique sur leurs manques supposés de qualités peut permettre de lui faire perdre du prestige.



- Si le joueur dédaigné défausse immédiatement un « bâton de coups » ou une carte de valeur 4 (guerrier ou défense) de sa main, il prouve sa valeur et ne perd aucun prestige.
 - S'il ne le peut pas, il perd 1 point de prestige (hors troupeau).
 - Une fois qu'elle a été dédaignée, une tribu ne peut plus l'être tant que son tour de jeu n'est pas revenu, qu'elle ait prouvé ou non sa valeur. Quand son tour revient : défausser le « bâton de coup qui a servi au dédain puis récupérer, si nécessaire, une carte face cachée sur la pioche avant de prendre normalement ses 2 cartes du tour.
 - Dédaigner un allié met fin à l'alliance (les deux cartes sous les tepees sont défaussées). L'auteur du dédain perd 1 point de prestige. La tribu dédaignée peut prouver sa valeur normalement et ne pas perdre de prestige.
- **Don** : donner des chevaux montre la générosité de celui qui fait ce geste. Cette action n'est possible qu'entre 2 tribus qui ne sont ni attaquées, ni alliées. Défausser 1 carte de son choix

et donner 2 chevaux de son troupeau à la tribu de son choix donne 1 point de prestige. La tribu choisie doit avoir moins ou le même nombre de chevaux que la sienne.



- **Partir à la chasse :** défausser une carte, en piocher 2 faces cachées puis en défausser 2.



Fin de partie :

A la fin du 9^{ème} tour de jeu, l'hiver arrive et les règles changent :

- Au 10^{ème} tour piocher 1 carte seulement, aucune autre aux 11^{ème} et 12^{ème} tours.
- Plus qu'une action possible par tour.
- Plus d'actions doubles (sauf défense double au 10^{ème} tour).
- Plus de dédain.
- La partie se termine à la fin du 12^{ème} tour.
- Un raid mené au dernier tour est perdu.
- Le décompte du prestige commence.

Victoire :

- Le gagnant est celui qui a le plus de points de prestige à la fin de la partie.
- Une tribu sans chevaux perd 1 point de prestige.
- Les alliances additionnent leurs points si, et seulement si, chacun des deux joueurs concernés a au moins 2 points de prestige hors troupeau.
- En cas d'égalité de points, celui ou celle qui a le plus de points hors troupeau 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.

2/3 joueurs :

Les alliances entre joueurs sont interdites mais il est possible de s'allier avec une tribu neutre.

2 joueurs :

Poser 18 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... Si la tribu neutre l'emporte, le gagnant est le second.

Perte de prestige : une tribu sans point de prestige hors troupeau ne peut pas en perdre.

Plenty Coups récapitulatif

9 actions possibles + troupeau :

- Alliance :



- Chasse :



- Dédain :



- Défense :



- Don :



- Echange de cadeaux :



- Élevage :



- Marquer un coup :



- Raid :



- Troupeau

