

CHEROKEE



Spelontwerp: Frédéric Moyersoën

Spelers : 2 - 4 Leeftijd : 10+

Duur : 30 minuten

SPELONDERDELEN

spelregels

106 kaarten

• 6 clans

• 72 leden

• 28 veren

SPELIDEE

Na de dood van chieft Yonaguska, komt de Cherokee stam bijeen om een nieuwe leider voor te dragen. Alle clans dingen mee (the Birds, the Blue, the Wild Potato, the Deer, the Wolf and the Long Hair).

Zoals altijd bij de indianen, hebben de wijze oudjes de meeste invloed (voorgesteld door hun verentooi) en staan ze bovenaan in de hiërarchie. Gezien hun hoge leeftijd zijn ze ook kwetsbaar voor de jongeren die ook hun plaats willen veroveren en niet aarzelen om hun tegenstanders uit te dagen.

Welke clan kan de meeste veren bemachtigen en kan aldus de nieuwe leider voordragen?

DOEL VAN HET SPEL

Probeer zoveel mogelijk veren voor jouw clan te verzamelen.

CLANS

In het spel zijn er 6 clans, bestaande uit mannen en vrouwen. Er zijn zes kaarten per geslacht. De waarde van de mannen varieert van 4 tot 9 en van de vrouwen van 3 tot 8. Alhoewel mannen iets sterker zijn, maken de vrouwen het verschil in geval van gelijke stand.

VOORBEREIDING

Schud de clan-kaarten en geef elke speler gedekt één kaart. De spelers houden deze kaart geheim voor anderen, maar mogen deze zelf wel bekijken. De kaart blijft gedekt voor de speler liggen. De overige clan-kaarten gaan ongezien terug in de doos.

Schud de leden-kaarten en vorm een hiërarchische

piramide (zoals in de illustratie hieronder). De basis bestaat uit 8 kaarten en er zijn in totaal 8 niveaus. Verdeel de overgebleven leden-kaarten evenredig gedekt onder de aanwezige spelers. Dit zijn hun handkaarten.



SPELVERLOOP

Kies een startspeler. Deze begint het spel.

In jouw beurt verjaag je een lid uit de piramide. Elke ontstane ruimte wordt door een opvolger ingenomen. Ten slotte leg je één van je handkaarten in de ruimte in de basis van de piramide. Daarna is de speler rechts van je aan de beurt. Als niemand meer handkaarten heeft, volgt de puntentelling.

VERJAGEN

Om een lid van de piramide te verjagen, kies je een aangrenzend lid van een andere clan (niet noodzakelijk de jouwe) met een hogere waarde (zie nummer op kaarten).

Je kunt alleen zijdelings en naar boven aanvallen, nooit naar beneden.



Vb.: De blauwe man kan in 3 richtingen aanvallen.

GECOMBINEERDE AANVAL

Je mag de waardes van 2 of meer leden van dezelfde clan optellen mits deze grenzen aan jouw doelwit.

De verdediger (= doelwit) mag nooit de waarde van een aangrenzend lid meetellen.

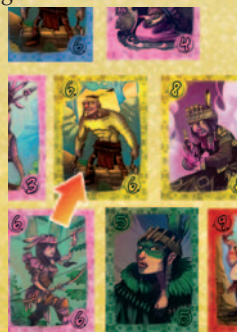


Vb.: De gele leden combineren hun punten om de rode man aan te vallen.

LEEFTIJD

Leden die hoger op de piramide staan, zijn ouder en zwakker dan de leden die lager staan. Hun waarde neemt met één punt af wanneer ze van beneden aangevallen worden.

Dit is eveneens het geval wanneer ze aangevallen worden van beneden en zijwaarts (gecombineerde aanval).



Vb: De waarde van de gele man daalt naar 5 wanneer hij aangevallen wordt door de roze vrouw.

EFFECT VAN AANVAL

Verwijder het verjaagde lid uit de piramide en plaats deze kaart op een aflegstapel. De kaart van de aanvaller neemt de lege plaats in.

Als er meerdere aanvallers zijn, kies dan de aanvaller met de hoogste waarde. In geval van gelijke waardes, kies dan de vrouw.

OPVULLEN VAN LEGE RUIMTES

De nieuwe lege ruimte wordt nu ingenomen door één van de opvolgers. De opvolger met de hoogste waarde van beide kandidaten wordt verplaatst naar de lege ruimte.

Vul zo alle nieuwe lege ruimtes in t/m de basis van de piramide.

In geval van gelijke waardes, gaan de vrouwen eerst. In geval van 2 leden van hetzelfde geslacht en gelijke waarde, kiest de actieve speler zelf uit beide kandidaten.

Leg ten slotte een handkaart in de vrijgekomen ruimte in de basis van de piramide.



Vb.: De blauwe man heeft een hogere waarde dan de groene vrouw. Hij schuift één plaats naar boven en vult de lege ruimte.



Vb. De 2 opvolgers hebben dezelfde waarde. De rode vrouw heeft een voordeel op de roze man en neemt de lege ruimte in.

EINDE VAN HET SPEL

Wanneer alle handkaarten gespeeld zijn, volgt de puntentelling.

Sorteer de veren-kaarten van 7 naar 1 en leg deze van boven naar beneden langs de piramide:

- bovenste rij: kaart nr. 7
- tweede rij: kaart nr. 6
- derde rij: kaart nr. 5
- enz.

Merk op dat de onderste rij (de basis) geen punten oplevert.

Elke speler toont nu zijn clan-kaart. Ieder lid van die clan levert de speler overwinningpunten (voorgesteld door veren) op in verhouding tot zijn positie in de piramide.

Elke speler telt zijn punten op. De speler met de meeste punten wint het spel. In geval van een gelijke stand wint de speler met de meeste vrouwen in de piramide het spel.

TIP

Observeer de aanvallen van de andere spelers. Zodra je kan ontdekken welke de geheime clan is van je tegenstanders, heb je een groot voordeel.

VARIANT

In plaats van met een geheime clan te spelen, leggen de spelers hun clan-kaart open voor zich neer.

Leg daarnaast twee neutrale clan-kaarten open op tafel (met 3 spelers gaat 1 clan-kaart terug in de doos en met 2 spelers gaan 2 clan-kaarten terug in de doos).

Nu mag elke speler slechts aanvallen met zijn eigen clanleden en met de leden van de 2 zichtbare neutrale Clans. Alle andere spelregels blijven gelijk.

Vertaling: Frédéric Moyersoën en

Jeroen Hollander

Illustraties: Loïc Billau



© 2011 White Goblin Games
www.whitegoblingames.nl



CHEROKEE



Auteur : Frédéric Moyersoën

Joueurs : 2 à 4 **Age : 10 ans et +**
Durée : 30 minutes

CONTENU

Une règle du jeu

106 cartes

- 6 cartes Clans
- 72 cartes Indiens
- 28 cartes Plumes



APERÇU DU JEU

Après la mort du chef Yonaguska, la tribu Cherokee se rassemble pour designer un nouveau chef. Tous les clans ("the Birds", "the Blue", "the Wild Potato", "the Deer", "the Wolf" et "the Long Hair") vont s'affronter pour cette nomination. Comme souvent chez les Indiens, ce sont les anciens qui ont le plus d'influence (symbolisée par leurs plumes). Au sommet de la hiérarchie, leur grand âge les rend vulnérables. Les jeunes braves, très ambitieux, vont donc tenter de gravir les échelons afin de prendre leur place. Quel clan parviendra à réunir le plus de plumes et pourra ainsi choisir le nouveau chef ?

* Note Historique : à l'origine, il y avait 7 clans et non 6.

Le clan "Paint" n'est pas représenté dans ce jeu.

Plus d'infos sur
<http://www.georgiatribeofeasterncherokee.com/cherokeeclans.htm>

BUT DU JEU

Tenter d'occuper avec les membres de son clan les positions les plus élevées au sein de la tribu Cherokee.

LES CLANS

Il y a 6 clans composés chacun de 6 indiens et 6 indiennes. La valeur des cartes indiens varie de 4 à 9 et celle des indiennes de 3 à 8. Si les hommes sont plus forts, les femmes en revanche permettent de remporter les égalités.

PRÉPARATION

Mélangez les cartes Clan et distribuez-en une, face cachée, à chaque joueur. Les joueurs peuvent regarder secrètement leur carte mais doivent la garder face cachée devant eux. Les cartes Clans

non distribuées ne seront pas utilisées lors de cette partie, et sont remises dans la boîte de jeu (face cachée).

Mélangez les cartes Membre et formez une pyramide hiérarchique de 8 niveaux avec une base de 8 cartes, comme indiqué sur le schéma ci-dessous.



Distribuez les cartes Membre restantes, faces cachées, équitablement entre tous les joueurs. Ces cartes constituent leurs mains.

DÉROULEMENT DU JEU

Un joueur, choisi au hasard, démarre la partie. A chaque tour, le joueur actif expulse un membre de la pyramide. Chaque emplacement libéré est alors occupé par la carte d'un successeur. Pour finir, le joueur complète le dernier emplacement libre à la base de la pyramide avec une carte de sa main.

Le jeu se poursuit ainsi, dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à la fin de la partie.

EXPULSION DE LA PYRAMIDE

Pour expulser un membre de la pyramide, le joueur actif choisi un membre adjacent, appartenant à un clan différent (pas nécessairement le sien) avec

une valeur supérieure (se reporter aux nombres inscrits sur les cartes).

Les attaques ne peuvent provenir que des côtés ou de la rangée inférieure, jamais de la rangée supérieure.



Exemple: l'indien bleu peut attaquer dans 3 directions différentes.

ATTAQUE COMBINÉE

Les valeurs de 2 membres, ou plus, d'un même clan peuvent être combinées à conditions que ces membres soient tous adjacents à la même cible.

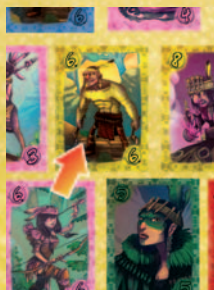
Le défenseur (la cible de l'attaque) ne peut jamais combiner sa propre valeur à celle d'un membre adjacent.



Exemple: Les indiens jaunes combinent leurs valeurs pour attaquer l'indien rouge.

ÂGE

Les membres situés sur les rangées supérieures de la pyramide sont plus âgés et plus vulnérables que les membres placés en dessous. Par conséquent, la valeur d'un indien est réduite de 1 lorsqu'il est attaqué à partir d'une rangée inférieure. Cela s'applique également lors d'une attaque combinée latérale et verticale.



Exemple: la valeur de l'indien jaune est réduite à 5 lorsqu'il est attaqué par l'indienne rose située en dessous.

EFFETS D'UNE ATTAQUE

La carte d'un membre expulsé est placée sur la pile de défausse, l'attaquant prend ensuite sa place.

S'il y a plusieurs attaquants, celui dont la valeur est la plus forte remplace le membre expulsé. En cas d'égalité une indienne aura la priorité.

REMPLISSAGE DES EMPLACEMENTS LIBRES

LIBRES

L'emplacement ainsi libéré par l'attaquant est occupé par un de ses successeurs: l'indien ou l'indienne dont la valeur est la plus élevée parmi les 2 cartes situées sur la rangée inférieure, en dessous de l'emplacement vide.

Procédez ainsi jusqu'à la base de la pyramide. En cas d'égalité, les indiennes sont déplacées en priorité.

De plus, dans le cas où deux membres du même sexe se retrouvent à égalité, le joueur actif choisit le successeur qui occupera l'emplacement libéré.

Le joueur actif choisit enfin une carte de sa main pour occuper la dernière place libre, à la base de la pyramide.



Exemple: L'indien bleu a une plus forte valeur que l'indienne verte, il monte donc pour occuper l'emplacement disponible.



Exemple : Les 2 successeurs ont la même valeur, l'indienne rouge a l'avantage sur l'indien rose et occupe l'emplacement.

FIN DU JEU

Le jeu se termine lorsque toutes les cartes en main ont été jouées.

Triez les cartes Plumes de 7 à 1 et attribuez-en une pour chaque indien présent dans la pyramide de la manière suivante:

- **Sommet:**
- **Seconde rangée**
- **Troisième rangée**
- etc....

Note: la range de base ne rapporte aucun point.

Chaque joueur révèle sa carte de Clan.

En fonction de sa position dans la pyramide, chaque member rapporte des points de victoire symbolisés par les cartes Plumes.

Chaque joueur additionne tous ses points.

Le joueur ayant le plus grand total remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur ayant le plus d'indiennes dans la pyramide l'emporte.

CONSEIL

Surveillez les attaques des autres joueurs. Une fois que vous aurez découvert le clan secret de vos adversaires, vous bénéficierez d'un grand avantage.

VARIANTE

Au lieu de jouer un clan (couleur) secret, les joueurs placent leur carte Clan face visible sur la table. Deux cartes Clan neutres sont également placées faces visibles (à 3 joueurs, une carte Clan neutre reste face cachée et à 2 joueurs 2 cartes Clan neutres restent cachées). Les joueurs peuvent attaquer uniquement avec leurs propres membres de clan ainsi qu'avec ceux des clans neutres visibles.

Les autres règles restent inchangées.

Traduction : Thomas Guyomard
Illustrations : Loïc Billiau



© 2011 White Goblin Games
www.whitegoblingames.com

