

GREAT PLAINS

Un jeu de Trevor Benjamin et Brett J. Gilbert | 2 joueurs | 20 minutes | 10+

Nos ancêtres créaient des images sur les murs de leurs cavernes pour transmettre le monde qui les entourait aux générations futures. Peut-être même jouaient-ils, comme vous, pour donner vie à leurs histoires...

Un jeu à l'aura mystérieuse qui traite d'un conflit immémorial pour notre espèce : deux tribus s'affrontent pour dominer les Grandes Plaines d'Amérique du Nord. Grâce à leur lien spirituel avec le monde animal, elles surpassent les montagnes, traversent les plaines, et envahissent le territoire de leur ennemi pour permettre la pérennité de leur peuple.

Dans Great Plains, vivez la lutte sauvage de nos ancêtres !

MATÉRIEL



7 plateaux recto verso



6 tuiles Caverne
(3 bleues, 3 orange)



40 jetons Tribu
(20 orange, 20 bleus)



9 tuiles Animal
(3 aigles, 3 chevaux, 3 ours)

BUT DU JEU

Explorez les plaines et faites appel aux animaux sauvages que vous rencontrez pour vous aider dans votre lutte de contrôle.

MISE EN PLACE

Mélangez les plateaux et retournez-les au hasard, puis placez-les comme illustré ci-contre, pour créer un plateau de jeu unique. Choisissez chacun une couleur, puis prenez les 3 tuiles Caverne et les 20 jetons Tribu associés. Placez les 9 tuiles Animal près du plateau.

Chaque case du plateau représente un type de terrain : **montagnes** (sommets, caverne, source) et **plaines** (herbe, cheval, aigle et ours).

Toute série de cases **Herbe** contigües, y compris les cases adjacentes sur des plateaux différents, forme une **prairie**.



Montagnes



Plaines



COMMENT JOUER

• Lors de la première phase de jeu, les joueurs émergent de leurs cavernes.

Choisissez le premier joueur pour la première phase, puis, chacun votre tour, placez **1 tuile Caverne** sur n'importe quelle **case Caverne vide** du plateau. Continuez jusqu'à ce que chacun ait placé ses **3 tuiles Caverne**. Il restera une caverne vacante.

• Durant la seconde phase de jeu, les joueurs explorent la contrée.

Le joueur qui a placé la dernière tuile Caverne commence la seconde phase. Ensuite, jouez chacun votre tour jusqu'à ce que vous ayez joué tous vos jetons Tribu.

À votre tour, placez **1 jeton** sur une **case Plains vide** adjacente à l'une de vos cavernes ou à l'un de vos jetons. Vous ne **pouvez pas** placer de jeton sur les cases Montagnes.



ANIMAUX



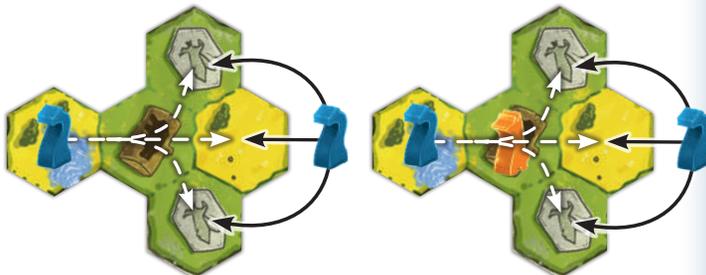
Si vous placez un jeton sur une case **Cheval, Ours** ou **Aigle**, obtenez une tuile Animal correspondante de la réserve, s'il en reste, et gardez-la devant vous.

Au début de votre tour, vous pouvez renvoyer une tuile Animal à la réserve pour placer votre jeton en suivant les règles relatives à l'animal renvoyé. Vous ne pouvez jouer qu'une tuile Animal par tour.



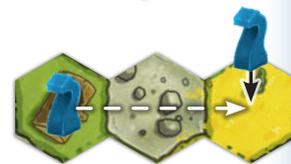
CHEVAL : explorez les plaines plus vite.

Placez un jeton sur une case Plaines située à deux cases d'une de vos cavernes ou d'un de vos jetons, en passant par une case Plaines vide ou occupée. Vous ne pouvez pas passer par une montagne avec un cheval.



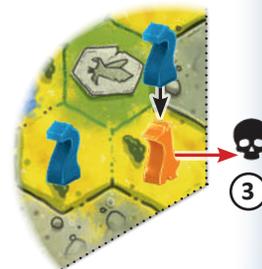
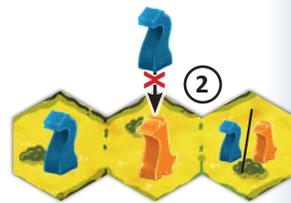
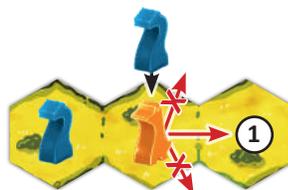
AIGLE : explorez par-delà les montagnes.

Placez un jeton sur une case Plaines vide située à deux cases d'une de vos cavernes ou d'un de vos jetons Tribu, en passant par une montagne. Vous ne pouvez pas passer par une plaine avec un aigle, qu'elle soit vide ou occupée.



OURS : explorez le territoire ennemi.

Placez un jeton sur une case Plaines occupée par l'adversaire adjacente à l'une de vos cavernes ou à l'un de vos jetons, et poussez le jeton adverse en ligne droite vers la case Plaines vide à l'opposé du jeton ou de la caverne (1). Vous ne pouvez pas utiliser d'ours si la case à l'opposé est occupée (2). Si le jeton adverse arrive sur une case Animal, l'adversaire ne reçoit pas de tuile correspondante. Si le jeton adverse est poussé sur une montagne ou au-delà du bord du plateau de jeu, retirez-le du jeu (3).



Si vous utilisez une tuile Animal pour placer l'un de vos jetons sur une case Animal, vous obtenez la tuile Animal correspondante.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsque les deux joueurs ont placé tous leurs jetons Tribu. Étudiez chaque prairie séparément. Si un joueur a **plus de jetons Tribu** dans une prairie que son adversaire, il gagne un nombre de points égal au nombre de **cases Herbe** composant la prairie, et 1 point supplémentaire pour chaque **source** adjacente à la prairie. Si les deux joueurs sont à égalité, aucun ne gagne de point pour cette prairie.

Le joueur avec le plus de points remporte la partie. S'il y a égalité, rejouez.

Exemple :

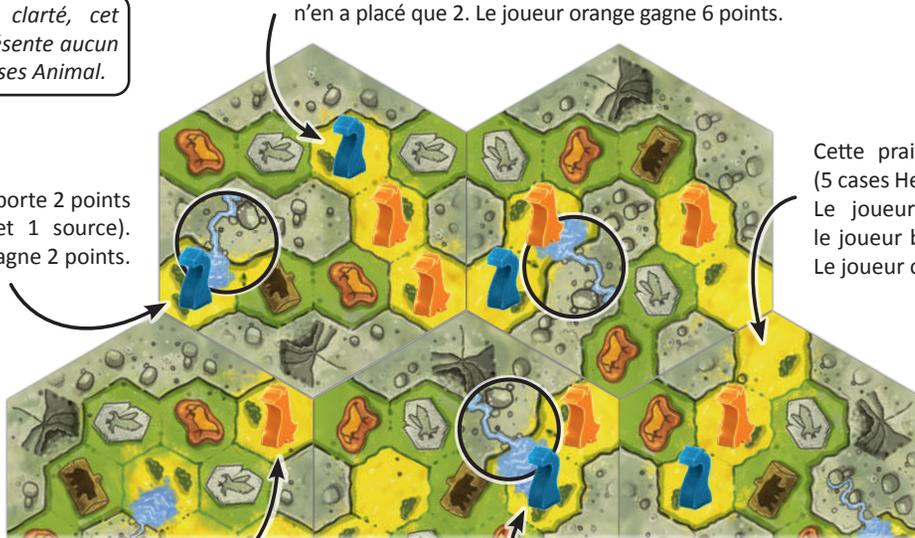
Pour plus de clarté, cet exemple ne présente aucun jeton sur les cases Animal.

Cette prairie rapporte 6 points (5 cases Herbe + 1 source).

Le joueur orange y a placé 3 jetons, tandis que le joueur bleu n'en a placé que 2. Le joueur orange gagne 6 points.

Cette prairie rapporte 2 points (1 case Herbe et 1 source).
Le joueur bleu gagne 2 points.

Cette prairie rapporte 5 points (5 cases Herbe et aucune source).
Le joueur orange a 2 jetons, le joueur bleu n'en a qu'un seul.
Le joueur orange gagne 5 points.



Cette prairie rapporte 1 point (1 case Herbe et aucune source).
Le joueur orange gagne 1 point.

Cette prairie rapporte 3 points (2 cases Herbe et 1 source).
Les deux joueurs sont à égalité avec 1 jeton chacun.
Personne ne gagne de points.

Auteur : Trevor Benjamin et Brett J. Gilbert
Développement : Grzegorz Kobiela et Ralph Bienert
Illustrations et conception graphique : atelier198
Traduction française : Funforge (Jérémy Tordjman)
Relecture : Gersende Cheylan

© 2021 Funforge s.a.r.l. Tous droits réservés pour l'édition française. Publié sous licence Lookout. Toute reproduction totale ou partielle de ce produit est interdite sans permission spécifique. Funforge et le logo Funforge sont des marques commerciales de Funforge s.a.r.l.



23 Elsheimer Straße
55270 Schwabenheim
Allemagne
www.lookout-games.de
© 2021 Lookout GmbH



24 rue charlot
75003 Paris
France
www.funforge.fr