

Buffalo

Un jeu d'affrontement tactique et rapide pour 2 joueurs à partir de 8 ans.

Auteur : Alex Randolph

Édité chez Piatnik en 1999

Édité chez Pelikan sous le nom « Prairie » en 1975

Contenu

- 1 plateau de jeu
- 11 buffles en bois,
- 1 chef indien en bois
- 4 chiens en bois
- 1 règle du jeu

But du jeu

L'objectif des buffles est d'amener au moins l'un des leurs au delà de la deuxième rivière, de l'autre côté du plateau. L'objectif du chef indien est de capturer tous les buffles ou de les bloquer avec ses chiens.

Préparation

Les 11 buffles sont alignés derrière le fleuve le long d'un côté du plateau. Le chef indien est placé sur la case centrale devant le fleuve, flanqué de deux chiens de chaque côté. (voir schéma sur la règle originale).

Déplacements

Les adversaires jouent à tour de rôle, en déplaçant une pièce par tour. Les buffles jouent en premier.

Les buffles

Ils ne peuvent qu'avancer, et d'une seule case à la fois. Ils peuvent traverser les rivières mais ne peuvent pas faire de captures.

Les chiens

Ils peuvent se déplacer dans n'importe quelle direction libre – horizontalement, verticalement ou diagonalement (comme la reine aux échecs) – vers une case libre. Ils ne peuvent pas traverser les rivières ni effectuer des captures, mais ils peuvent bloquer l'avance de buffles en se plaçant devant eux.

Le chef indien

Il peut se déplacer d'une seule case dans n'importe quelle direction (comme le roi aux échecs). Il ne peut pas traverser les rivières mais il peut capturer un buffle. Quand il se déplace vers une case occupée par un buffle, ce dernier est capturé et retiré du plateau de jeu.

Fin de la partie

Le jeu finit dès qu'un des deux objectifs est atteint; soit un buffle a traversé la deuxième rivière, soit le chef indien a capturé ou immobilisé tous les buffles. Le gagnant est le joueur qui atteint le premier son objectif.

Note – Buffalo est un jeu rapide et se révèle plus agréable en plusieurs manches. Essayez le système suivant : si le joueur avec les buffles gagne la première manche, il rejoue avec les buffles mais avec un de moins ; s'il gagne encore, deux de moins et ainsi de suite. Si le joueur avec le chef indien gagne la première manche, il rejoue avec le chef, mais son adversaire peut commencer par déplacer deux buffles ; si le chef gagne encore, son adversaire commence en déplaçant trois buffles et ainsi de suite. Ce système de handicap révèle clairement la force relative des joueurs et aide le joueur plus faible à améliorer sa tactique.

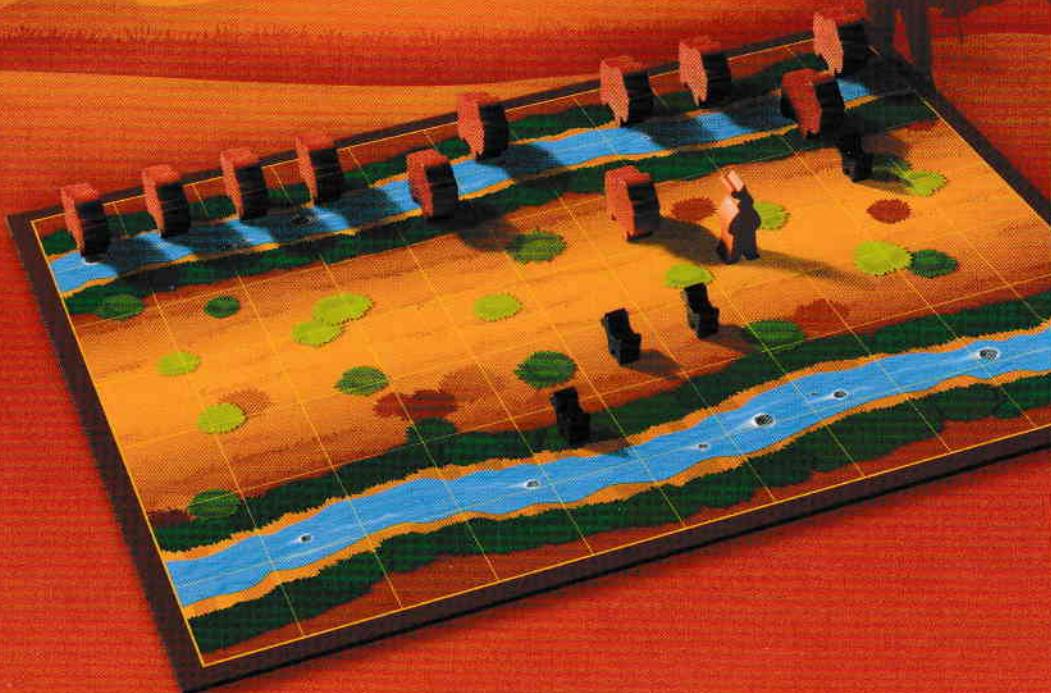
BISON



Un jeu de tactique rapide et passionnant

par Alex Randolph, pour 2 joueurs, à partir de 7 ans

La terre tremble, au loin on peut voir un large nuage de poussière. Le grondement du tonnerre martèle et s'étend au-dessus de la prairie. Rien de bon pour le petit village indien de l'autre côté de la rivière... Un troupeau de bisons incontrôlables se dirige tout droit dessus ! Le chef de la tribu réussira-t-il à sauver son village avec l'aide de ses quatre chiens ? Sinon les bisons traverseront la rivière...



Contenu de jeu :

- 1 plateau de jeu
- 11 bisons
- 1 indien
- 4 chiens
- 1 règle du jeu

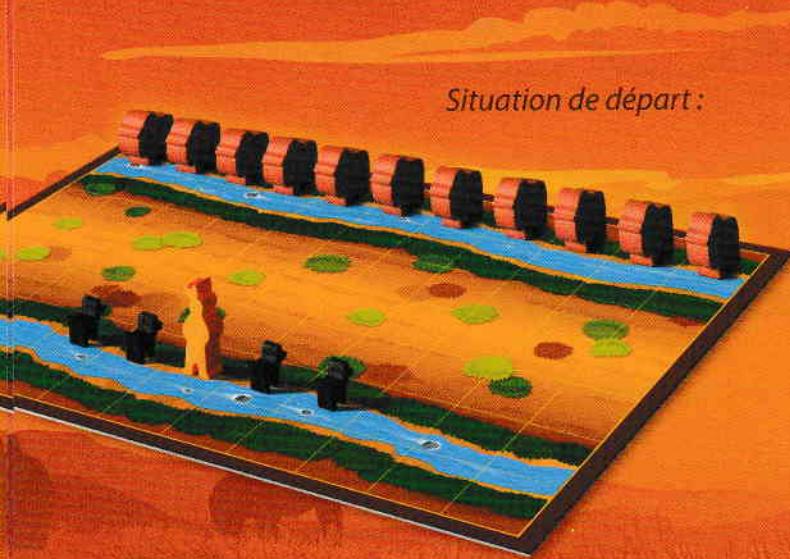
But du jeu :

Les deux joueurs ont un but différent : le joueur qui contrôle les bisons cherche à amener l'une de ses bêtes de l'autre côté du plateau. Le but de l'autre joueur est de réussir à les empêcher de passer en les attrapant avec son chef indien ou bien en les stoppant grâce à ses chiens.



Préparation du jeu :

On pose le plateau de jeu au milieu de la table. On place les 11 bisons en ligne droite d'un côté du plateau, derrière la rivière. On place ensuite le chef indien au milieu de la ligne située devant la seconde rivière et deux chiens de part et d'autre de lui.



Situation de départ :

Déroulement du jeu :

Les joueurs avancent à tour de rôle l'un de leurs pions. Le joueur qui joue les bisons commence.

Les actions de jeu :

Les **bisons** ne peuvent avancer que sur les cases devant eux si elles sont libres et n'avancent que d'une case. Ils peuvent traverser le fleuve mais ne peuvent attaquer ni le chef indien, ni les chiens.

Les **chiens** peuvent avancer sur les cases libres horizontalement, verticalement ou en diagonale. Par contre, ils ne peuvent pas aller sur les cases situées derrière les deux rivières (qui se situent chacune sur l'avant-dernière rangée des deux côtés du plateau de jeu) et doivent donc rester sur les cases situées entre les deux rivières. Ils ne peuvent pas non plus attaquer les bisons, seulement les bloquer en se mettant sur la case juste devant eux.

Le **chef indien** peut se déplacer dans toutes les directions, mais seulement d'une case. Il ne peut pas non plus atteindre les cases derrière les rivières et doit rester entre les deux cours d'eau. Il peut toutefois attaquer les bisons. S'il va sur une case où se trouve un bison, il attrape la bête et celle-ci est éliminée de la partie.

Fin d'un tour de jeu :

Un tour de jeu prend fin lorsque

- SOIT un bison réussit à traverser la seconde rivière,
- SOIT le chef indien réussit à attraper tous les bisons, ou bien à les stopper à l'aide de ses chiens et qu'aucun bison ne peut plus avancer.

A ce moment-là, on inverse les rôles entre les joueurs.

Fin du jeu :

Le jeu se termine dès qu'un joueur a remporté un tour aussi bien avec les bisons qu'avec le chef indien et les quatre chiens. Ce joueur remporte la partie.

Si tu as des questions ou des suggestions à propos du jeu « Bison », écris à :
**Wiener Spielkartenfabrik,
Ferd. Piatnik & Söhne,
Hütteldorfer Straße 229-231,
A-1140 Wien**

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Contient de petits éléments. Risque d'asphyxie! Veuillez conserver l'adresse.