SOUMIS PAR
josiii

ON
29/09/2015

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Les Indiens de Catan



Plonge-toi dans l'univers du Far West : après de longues pérégrinations, les Indiens ont atteint une terre inconnue. Elle s'appellerait Catan ! Mais tu n'es pas le seul. D'autres Indiens intrépides se trouvent déjà à Catan : la course à la colonisation est lancée !

Déroulement

Les enfants sont répartis en **4 tribus**. Chaque tribu dispose d'un dépôt contenant une ressource spécifique (bois, fer, argile et céréales). Les différentes tribus tentent de s'emparer des matières premières des autres tribus en les volant dans les dépôts adverses (remarque : une seule matière première peut être volée à la fois dans un dépôt, sauf si vous en possédez déjà une). Si un joueur est touché par un adversaire, la suite dépend de la fonction tribale respective (voir la section « Fonction tribale »). Le vainqueur remporte toutes les ressources que l'adversaire a sur lui. (Dans ce cas, il est possible d'avoir plus d'une ressource sur soi, mais le risque est plus élevé !) Si la fonction tribale est la même, les deux joueurs conservent leurs ressources. Il existe entre autres des « attrapeurs », qui peuvent l'emporter sur n'importe quelle fonction indienne.

Au centre du plateau se trouve un autre dépôt : l'administration des terres et de la construction. Dans ce dépôt, vous pouvez désormais acheter des terres avec les ressources capturées. Il existe 40 pays différents et chaque pays ne peut être vendu qu'une seule fois. Chaque pays dispose d'un stock différent de marchandises (outils, or, argent, chevaux, matériaux de construction et tabac pour le calumet de la paix). Celles-ci sont remises lorsque vous achetez un pays. Les marchandises achetées ne peuvent pas être volées par d'autres tribus. Ces différentes marchandises sont nécessaires pour construire une colonie. Si vous disposez de suffisamment de marchandises, vous pouvez acheter des bâtiments de colonie auprès de l'administration des terres et de la construction (chariot couvert, entrepôt de matières premières, route, place du village, logement, écurie et relais de diligence). Ces différents bâtiments rapportent un nombre variable de points de victoire. Les points de victoire ne peuvent pas non plus être volés.

Le but du jeu est de récolter autant de points de victoire que possible afin de posséder la colonie la plus grande possible.

Fonctions tribales

Dans chaque tribu, il existe plusieurs fonctions tribales (par ordre décroissant d'importance) :

- Chef (supérieur à tous sauf au guérisseur)
- Gestionnaire du tipi
- Cavalier
- Guerrier
- Médiateur
- Fabricant d'arcs
- Guérisseur (ne surenchérit que sur le chef)

Le chef surenchérit sur tous les joueurs sauf le sorcier. Le gardien du tipi surenchérit sur le cavalier, le guerrier, le surenchérisseur, le fabricant d'arcs et le sorcier. Le cavalier surenchérit sur le guerrier, le surenchérisseur, le fabricant d'arcs et le sorcier. Cela continue ainsi jusqu'au sorcier, qui ne peut surenchérir que sur le chef.

Les « catchers » (visages pâles)

Il y a encore des chasseurs (visages pâles (=> échelle)) qui peuvent surenchérir sur tous les Indiens et leur voler leurs matières premières. Cependant, les visages pâles peuvent être soudoyés avec du tabac de calumet et céder ainsi toutes les ressources qu'ils avaient capturées aux Indiens qu'ils tentaient de dépouiller. Les Indiens ne doivent pas attraper les visages pâles, même s'ils ont du tabac sur eux !

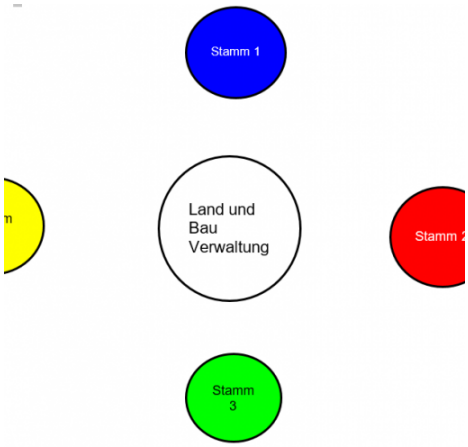
Schéma

Récupérer des matières premières -> Acheter un terrain (récupérer des ressources) -> Construire (gagner des points de victoire)

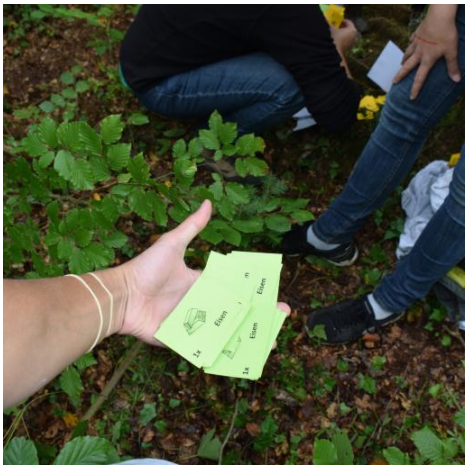
Info

- Ce jeu est destiné aux jeunes (âgés d'environ 9 à 13 ans)
- Le nombre optimal par groupe est de 8 à 10 joueurs et de 3 à 4 receveurs.
- Il est préférable qu'un animateur soit présent dans chaque dépôt pour aider les enfants à acheter des terrains et des bâtiments, par exemple en comptant les matières premières.
- Le jeu nécessite beaucoup de préparation. Il faut notamment imprimer et découper les matières premières, les marchandises et les fonctions tribales.

Stratégie de jeu



Images


Modèles d'impression

Les modèles d'impression se trouvent sur Dropbox.

Il existe deux versions : l'une avec 120 matières premières par dépôt et l'autre avec 160 matières premières par dépôt.
La version avec 160 matières premières par dépôt est logiquement un peu plus longue (les prix nationaux sont plus élevés). Elle permet également de jouer avec des groupes plus importants.

https://www.dropbox.com/sh/nyyy2uy4qj66tg7/AAC_VYtVH4z2_DTtxmIC9a-Da?dl=0

Fichiers_complets
Jeu de plein air Sola, version 120
Jeu de plein air 2015, version 160

Crédits photos

Toutes les images et tous les fichiers : © Jungschar Schöftland & Rued

Fichiers

Weitere Informationen

Categories
Jeux et activités

Tags
Far West
Stratégie
Peuplement
Jeux en plein air
Concours

Vieux
8 à 12 ans
13 à 16 ans
à partir de 16 ans

Nombre de participants
1–20

Bible
Cette information manque.

Durée
Aucune donnée disponible.

Matériau
Aucun

Téléchargement du fichier
Téléchargement de fichiers disponible

KI Generierter Inhalt
Contenu
Categories
Tags
Vieux
Nombre de participants
Bible
Durée
Matériau

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/fr/wiki/art/les-indiens-de-catan