

PIERO CIONI

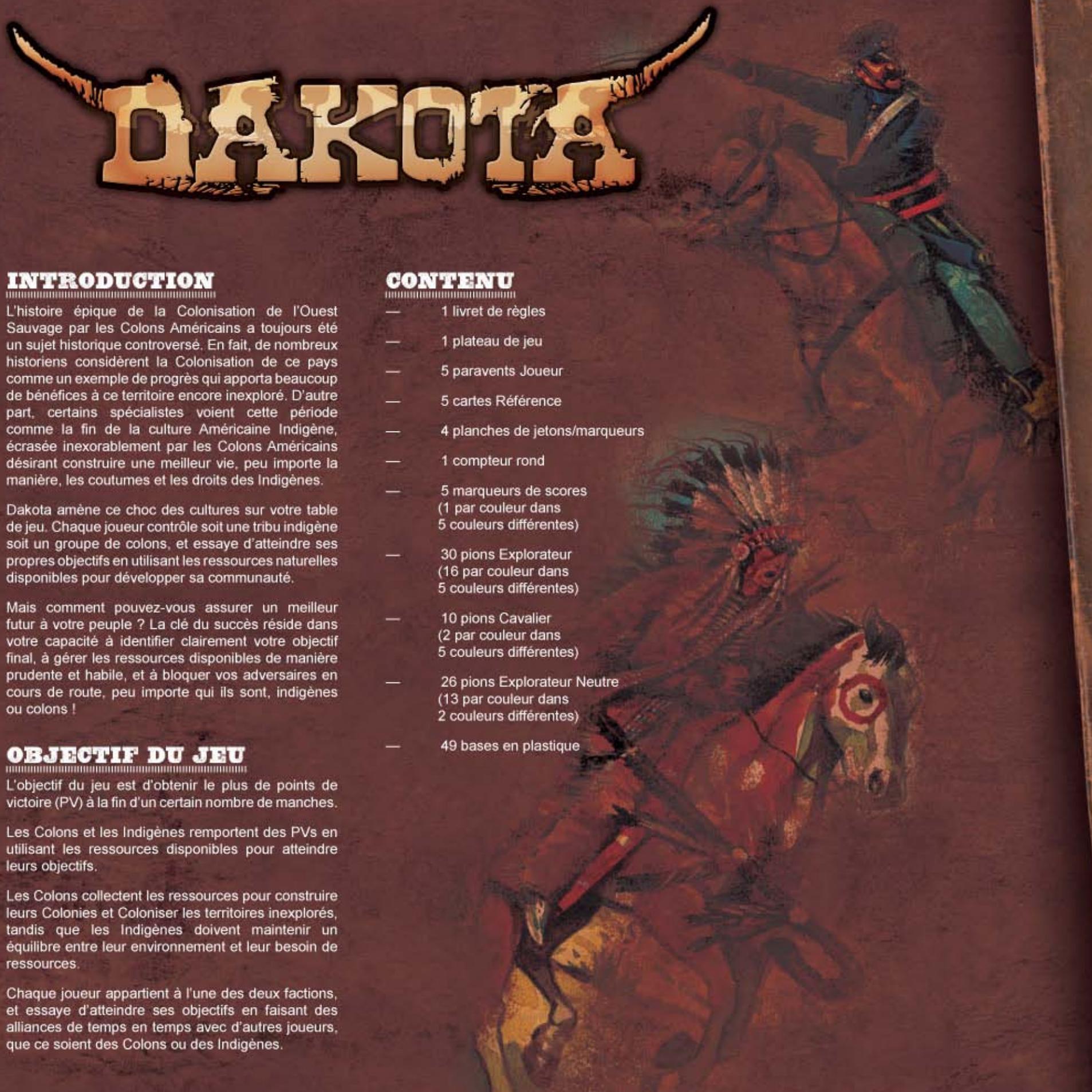
DAKOTA



TENKIGAMES



DAKOTA



INTRODUCTION

L'histoire épique de la Colonisation de l'Ouest Sauvage par les Colons Américains a toujours été un sujet historique controversé. En fait, de nombreux historiens considèrent la Colonisation de ce pays comme un exemple de progrès qui apporta beaucoup de bénéfices à ce territoire encore inexploré. D'autre part, certains spécialistes voient cette période comme la fin de la culture Américaine Indigène, écrasée inexorablement par les Colons Américains désirant construire une meilleur vie, peu importe la manière, les coutumes et les droits des Indigènes.

Dakota amène ce choc des cultures sur votre table de jeu. Chaque joueur contrôle soit une tribu indigène soit un groupe de colons, et essaye d'atteindre ses propres objectifs en utilisant les ressources naturelles disponibles pour développer sa communauté.

Mais comment pouvez-vous assurer un meilleur futur à votre peuple ? La clé du succès réside dans votre capacité à identifier clairement votre objectif final, à gérer les ressources disponibles de manière prudente et habile, et à bloquer vos adversaires en cours de route, peu importe qui ils sont, indigènes ou colons !

OBJECTIF DU JEU

L'objectif du jeu est d'obtenir le plus de points de victoire (PV) à la fin d'un certain nombre de manches.

Les Colons et les Indigènes remportent des PVs en utilisant les ressources disponibles pour atteindre leurs objectifs.

Les Colons collectent les ressources pour construire leurs Colonies et Coloniser les territoires inexplorés, tandis que les Indigènes doivent maintenir un équilibre entre leur environnement et leur besoin de ressources.

Chaque joueur appartient à l'une des deux factions, et essaye d'atteindre ses objectifs en faisant des alliances de temps en temps avec d'autres joueurs, que ce soient des Colons ou des Indigènes.

CONTENU

- 1 livret de règles
- 1 plateau de jeu
- 5 paravents Joueur
- 5 cartes Référence
- 4 planches de jetons/marqueurs
- 1 compteur rond
- 5 marqueurs de scores (1 par couleur dans 5 couleurs différentes)
- 30 pions Explorateur (16 par couleur dans 5 couleurs différentes)
- 10 pions Cavalier (2 par couleur dans 5 couleurs différentes)
- 26 pions Explorateur Neutre (13 par couleur dans 2 couleurs différentes)
- 49 bases en plastique

COMPOSANTS



Plateau de jeu

Voir en page 5 pour une description détaillée du plateau de jeu.



Paravents des joueurs

Le paravent d'un joueur lui permet de cacher les ressources collectées.



Indigène



Colon

Cartes de référence

La carte de référence recto-verso (Colon ou Indigène) fournit au joueur toutes les informations nécessaires pour gérer ses ressources, décrivant comment les utiliser pour demander des renforts et construire des aménagements. Il y a également un espace réservé où le joueur peut placer ses renforts et aménagements qu'il a mis en jeu.



Marqueurs de scores

Les marqueurs de scores sont déplacés sur la piste des scores pour indiquer les PVs de chaque joueur.



Pions Explorateur

Les joueurs placent leurs pions Explorateur sur les territoires pour collecter des ressources.



Pions Cavalier

Les joueurs placent leurs pions Cavalier sur les territoires pour collecter des ressources.



Compteur Rond

Le compteur rond est placé sur la piste des manches pour indiquer la manche courante.



Pions Explorateur Neutre Colon

Les joueurs placent des pions Explorateur Neutre Colon sur les territoires pour aider ou empêcher un conflit, pour collecter des ressources.



Pions Explorateur Neutre Indigène

Les joueurs placent des pions Explorateur Neutre Indigène sur les territoires pour aider ou empêcher un conflit, pour collecter des ressources.



Marqueur Premier Joueur

Le marqueur Premier Joueur indique qui est premier joueur lors d'une manche.



Indigène Colon

Jetons Faction (5)

Au début de la partie, chaque joueur doit choisir sa faction (Colon ou Indigène) en utilisant un jeton Faction.



Montagne Forêt Forêt Plaine Prairie Frontière (dos)

Jetons Territoire et Frontière (5)

Les jetons Territoire sont utilisés, au hasard, pour choisir quels territoires supplémentaires sont actifs en début de partie.



Banque



Saloon



Forgeron



Train

Jetons Aménagement des Colons (16)

Les jetons Aménagement des Colons permettent au joueur qui les a construits d'en tirer des bénéfices en fonction de leur effet. De plus, ils rapportent des PVs qui sont nécessaires pour remporter la victoire.



Fort



Armée

Jetons Renfort des Colons (8)

Les jetons Renfort des Colons permettent au joueur qui les a mis en jeu d'en tirer des bénéfices en fonction de leur effet.



Totem Cheval



Totem Aigle



Totem Bison

Jetons Aménagements des Indigènes (12)

Les jetons Aménagement des Indigènes permettent au joueur qui les a construits d'en tirer des bénéfices en fonction de leur effet. De plus, ils rapportent des PVs qui sont nécessaires pour remporter la victoire.



Carabines



Troupeau de chevaux



Danse des Esprits

Jetons Renfort des Indigènes (12)

Les jetons Renfort des Indigènes permettent au joueur qui les a mis en jeu d'en tirer des bénéfices en fonction de leur effet.



Céréale



Bison



Or



Gibier



Poisson



Cheval



Métal



Bois

Jetons Ressource (197)

Les jetons Ressource sont placés sur les territoires du plateau de jeu. Quand ils sont pris par un joueur, ils sont placés derrière le paravent du joueur.



Jetons Richesse (64)

Les jetons Richesse (deux valeurs différentes) sont utilisés pour acheter des ressources ou peuvent être vendus contre des PVs ou des Explorateurs supplémentaires.



Danse des Esprits

Le marqueur Danse des Esprits est utilisé pour indiquer quel territoire est visé par cet effet.

LE PLATEAU DE JEU

Le plateau de jeu est composé de divers éléments.

LES TERRITOIRES

Les Territoires, alignés horizontalement par type, représentent le cœur du jeu. Ils sont divisés en cinq types différents (du haut vers le bas) : **montagne**, **forêt**, **plaine**, **rivière**, **prairie**.

Chaque type de territoire donne aux joueurs la possibilité de collecter des ressources différentes. Peu importe leur type, les territoires partagent la même structure :

- deux cases utilisées pour placer respectivement les pions Indigène et Colon ;
- deux lignes de ressources, celle du haut et celle du bas, sur lesquelles sont placés les jetons Ressource qui seront collectés plus tard par les joueurs. Globalement, ces deux lignes montrent les deux statuts possibles d'un territoire : inexploré (ligne supérieure) et Colonisé (ligne inférieure).

Territoire Inexploré

Quand un territoire est inexploré, il est riche en ressources naturelles. Ce statut est le plus favorable aux tribus Indigènes, car il leur fournit les ressources clefs dont ils ont besoin pour construire des aménagements et demander des renforts. Au début de la partie, tous les territoires sont inexplorés, leur ligne supérieure est remplie avec des ressources. C'est dans l'intérêt des joueurs Indigène de maintenir ce statut le plus longtemps possible, si l'utilisation des ressources le permet.

Territoire Colonisé

Quand un territoire est Colonisé, ses ressources naturelles sont collectées, car les activités humaines en ont un grand usage. Ce statut est le plus favorable aux Colons, car les lignes inférieures leur fournissent les ressources clefs dont ils ont besoin pour construire des aménagements et demander des renforts. Donc, c'est dans l'intérêt des joueurs Colon de réduire le plus tôt possible les ressources situées sur les lignes supérieures, comme c'est la seule façon de rendre disponibles les ressources de la ligne inférieure.

AUTRES ELEMENTS

Les autres éléments importants du jeu sont situés sur le côté gauche du plateau de jeu :

- la **zone Marché** sur laquelle les joueurs peuvent placer des Explorateurs afin d'acheter des ressources ;
- la **piste des scores** ;
- deux **zones pour stocker les pions Explorateur Neutre** avant qu'ils soient placés sur les territoires, l'une pour les pions Indigène et l'autre pour les pions Colon ;
- la **piste des Manches**.



MISE EN PLACE

1. Après avoir placé le plateau de jeu au centre de la table, chaque joueur choisit sa couleur et prend les composants correspondants : 6 pions Explorateur, 2 pions Cavalier, 1 paravent, 1 carte Référence, 1 marqueur de score et 1 jeton Faction.

2. Tous les joueurs placent leur marqueur de score sur le «0» de la piste des scores, pendant que le marqueur de manches est placé sur le «1» de la piste des Manches.

3. Le premier joueur est choisit au hasard. Il prend ensuite le marqueur Premier Joueur et le place devant lui.

4. Les territoires qui sont actifs au début de la partie sont déterminés. Le territoire le plus à droite de chaque ligne est toujours actif. En plus, le premier joueur choisit, au hasard, un certain nombre de territoires supplémentaires en tirant des jetons Territoires. Le nombre de territoires supplémentaires à tirer dépend du nombre de joueurs :

- 3 joueurs : 1 territoire supplémentaire (la partie débute avec un total de 6 territoires)
- 4 joueurs : 3 territoires supplémentaires (la partie débute avec un total de 8 territoires)
- 5 joueurs : 5 territoires supplémentaires (la partie débute avec un total de 10 territoires)

Une fois que les territoires initiaux ont été déterminés, les jetons Ressources appropriés sont placés sur leur symbole respectif, sur la ligne supérieure de ces territoires.

Ensuite, pour chaque type de territoire, un jeton Frontière est placé sur le premier territoire qui n'est pas encore actif (le premier à gauche du territoire initial) pour indiquer la frontière.

5. Chaque joueur choisit secrètement quelle faction il souhaite jouer (Indigène ou Colon), en utilisant le jeton Faction. Avec une seule main, les joueurs recouvrent leur jeton et le révèle simultanément.

Remarque : Il doit toujours y avoir au moins un joueur Indigène et un joueur Colon. Si tous les joueurs choisissent la même faction, ils doivent recommencer cette procédure.





6. Le jeton Faction est placé à côté du paravent de chaque joueur. La carte Référence est tournée sur la face appropriée, suivant la faction.

7. Les pions Colon Neutre et Indigène Neutre sont placés sur leur zone respective du plateau de jeu. Pour chaque faction, un certain nombre de pions doit être placé, tel qu'indiqué dans le tableau qui suit. Ce nombre est basé sur le nombre de joueurs dans les factions opposées.

Exemple : Dans une partie à 4 joueurs incluant 3 joueurs Indigène et 1 joueur Colon, 4 Explorateurs neutres Indigène et 10 Explorateurs neutres Colon seront utilisés.

Calcul du nombre d'Explorateurs Neutres

Joueurs d'une faction	Neutres de la faction adverse
1	4
2	7
3	10
4	13

8. Tous les joueurs placent, sur leur carte Référence, 3 pions Explorateurs, qui sont en jeu en début de partie. Les 3 autres Explorateurs et les 2 Cavaliers restent derrière leur paravent, pour entrer en jeu plus tard.

9. Les composants qui n'ont pas été utilisés lors de la mise en place initiale sont mis en réserve pour une utilisation future.

REGLES DU JEU

DURÉE

Le nombre de manches d'une partie dépend du nombre de joueurs impliqués.

- à 3 joueurs cela dure 9 manches.
- à 4 joueurs cela dure 8 manches.
- à 5 joueurs cela dure 10 manches.

MANCHE ET PHASES DE JEU

Une manche est divisée en 7 phases qui suivent cet ordre :

- 1) Phase Activation
- 2) Phase Premier Placement
- 3) Phase Second Placement
- 4) Phase Collecte
- 5) Phase Marché
- 6) Phase Développement
- 7) Fin de la Manche

PHASE ACTIVATION

Durant cette phase, tous les joueurs activent les effets spéciaux des aménagements et des renforts qui sont déjà en jeu, tel qu'indiqué par leur texte (voir pages 14-15).

L'activation commence par le premier joueur et se poursuit dans le sens horaire jusqu'au dernier joueur.

PHASE PREMIER PLACEMENT

En commençant par le premier joueur et puis dans le sens horaire, chaque joueur place 3 de ses Explorateurs. Les Explorateurs sont pris depuis la carte Référence et placés sur des territoires actifs et/ou sur la zone de marché.

Quand un joueur place un Explorateur sur un territoire, il doit le placer sur la zone correspondant à sa faction : un joueur Indigène place ses Explorateurs sur la zone marquée avec un symbole Indigène, et un joueur Colon sur la zone marquée avec un symbole Colon.

Si un joueur a des Cavaliers en jeu, il peut placer un Cavalier au lieu d'un Explorateur.

Exemple : Phase Premier Placement

Dans une partie à 3 joueurs, un territoire de chaque type et une plaine supplémentaire sont en jeu.

Le joueur Rouge (Indigène) est le premier joueur. Il place ses 3 Explorateurs sur une plaine, sur la zone Indigène.



C'est maintenant au tour du joueur Bleu (Colon). Il place 2 Explorateurs sur une montagne et 1 sur une forêt.



La phase se termine par le joueur Vert (Indigène) qui place ses 3 Explorateurs sur l'autre plaine.



Exemple : Phase Second Placement

Étant donné qu'il y a deux joueurs Indigène et un joueur Colon, 4 pions neutres Indigène et 7 pions neutres Colon sont en jeu et disponible durant la seconde phase de placement.

Le joueur Vert (Indigène) est le premier à jouer lors de cette phase. Il choisit de placer 1 pion neutre Indigène sur la forêt et 2 pions neutres Indigène sur la montagne, pour être sur le chemin du joueur Bleu (Colon).



Le second joueur est le Bleu (Colon). Il décide de placer 1 pion neutre Colon sur la forêt et 2 pions neutres Colon sur la montagne, pour reprendre le contrôle de ce territoire.



Le dernier joueur est le Rouge (Indigène) à qui il reste seulement 1 pion neutre Indigène (étant donné que les 3 autres ont été utilisés). Il décide de le placer sur la forêt. Ensuite, il place 2 pions neutres Colon sur une plaine.



PHASE

SECOND PLACEMENT

Quand tous les joueurs ont placé 3 Explorateurs, la phase Second Placement débute.

Comme indiqué en page 7, il y a un certain nombre d'Explorateurs neutres pour chaque faction : moins il y a de joueurs d'une faction, plus y a d'Explorateurs neutres de cette faction.

En débutant par le joueur qui a placé en dernier ses Explorateurs lors de la phase précédente, et dans le sens antihoraire, chaque joueur place 3 pions Explorateur Neutre de son choix, en les prenant de leur zone et en les plaçant sur des territoires actifs.

Un joueur peut choisir des pions Explorateur Neutre de n'importe quelle faction (Indigène ou Colon) et les place où il le souhaite. Chaque pion Explorateur Neutre doit être placé sur une zone marquée du symbole qui lui correspond.

Exemple : Le joueur Colon place 3 pions Indigène Neutre sur 3 territoires différents, ou place 2 Colons neutres sur le même territoire et 1 Indigène neutre sur un autre, ou place 3 Colons neutres sur le même territoire.

Durant la partie, les joueurs peuvent acquérir de nouveaux pions Explorateur ou Cavalier.

Ces pions supplémentaires doivent être placés durant la phase Second Placement, au lieu des pions Explorateur Neutre. Ces pions Explorateur ou Cavalier peuvent être également placés sur la zone de marché.

Exemple : Durant la partie, si un joueur a acquis un nouvel Explorateur, il placera, durant la seconde phase, son Explorateur plus 2 pions neutres de son choix.

Dans tous les cas, en tenant compte de ses pions et des pions neutres, chaque joueur placera en tout exactement 6 Explorateurs/Cavaliers : 3 durant la première phase et 3 durant la seconde phase.

PHASE COLLECTE

Quand la seconde phase de placement est terminée, il est temps de déterminer si les joueurs collectent ou non des ressources, en regardant les territoires sur lesquels ils ont posés leurs pions.

La phase de collecte est divisée en deux actions consécutives :

- Comparer les factions
- Collecte

Comparer les Factions

Comparer les factions est nécessaire pour déterminer quelle faction (Indigènes ou Colons) va collecter les ressources, et comment elles vont être attribuées aux joueurs de la faction victorieuse.

1) Déterminer la force d'une faction

La force d'une faction est déterminée en additionnant la force des pions (des joueurs ou du neutre) appartenant à cette faction : un point par Explorateur et deux points par Cavalier.

2) Déterminer la faction victorieuse

La faction victorieuse est celle qui a la plus grande force; seule cette faction collectera des ressources (voir **Collecte**, plus loin sur cette page). En cas d'égalité, personne ne collecte de ressources. Si, sur un territoire, une seule faction est présente, cette faction l'emporte.

3) Retirer les pions Explorateur

Les joueurs de la faction perdante (ou tous les joueurs en cas d'égalité) retirent leurs pions du territoire, et les

remettent sur leur carte Référence.

Tous les pions neutres appartenant aux deux factions sont remis sur leur zone respective.

A ce stade, il est nécessaire de déterminer comment les joueurs de la faction victorieuse vont collecter les ressources de ce territoire.

Collecte

Les ressources sont collectées uniquement par les joueurs de la faction victorieuse.

Chaque pion (Explorateur ou Cavalier) permet de collecter une seule ressource parmi celles présentes sur le territoire au début de la phase de collecte.

Exemple de Phase Collecte

Suite de l'exemple précédent, durant la phase de collecte, les factions sont comparées sur chaque territoire, en commençant par la montagne.

Sur ce territoire, il y a 2 Explorateurs Indigène et 4 Explorateurs Colon. Les Colons sont la faction victorieuse.

Le joueur Bleu est le seul joueur Colon. Il possède 2 Explorateurs. Il prend 2 jetons Bois de la ligne supérieure et les cache derrière son paravent. Ensuite, il retire ses 2 Explorateurs du territoire et les remet sur sa carte Référence.



A ce stade, il reste 2 plaines à résoudre.

Sur la première plaine, le joueur Rouge (Indigène) a 3 Explorateurs sans opposant de l'autre faction. Il gagne automatiquement et prend 3 jetons Cheval, et les place derrière son paravent. Ensuite, il reprend ses Explorateurs.



Sur la seconde plaine, le joueur Vert (Indigène) a 3 Explorateurs contre 2 Explorateurs neutres Colon. La faction Indigène gagne, et le joueur Vert prend 3 jetons Cheval. Il les place derrière son paravent et retire ses Explorateurs de la plaine.



La faction victorieuse du territoire suivant (forêt) doit maintenant être déterminée. Sur ce territoire, il y a 2 Explorateurs Indigène et 2 Explorateurs Colon. Par conséquent, il y a une égalité et aucune ressource n'est collectée. Tous les Explorateurs sont retirés.



Sur chacune des cases précédentes, une fois la distribution résolue, tous les Explorateurs neutres des deux factions sont retirés et remis sur leur zone respective, attendant de revenir en jeu lors de la manche suivante, sans collecter de ressource.

Faction victorieuse avec un seul joueur

Quand un seul joueur représente la faction victorieuse, il collecte du territoire un nombre de ressources disponibles de son choix égal au nombre de pions qu'il a placé.

Faction victorieuse avec plusieurs joueurs

Quand plusieurs joueurs représentent la faction victorieuse, il est nécessaire de déterminer qui est le plus fort.

La force de chaque joueur est déterminée en additionnant la force des pions qu'il possède : un point par Explorateur et deux points par Cavalier.

Le joueur avec la plus grande force collecte en premier une ressource de son choix et la cache derrière son paravent. Il retire également l'un de ses pions du territoire, en le remettant sur sa carte Référence.

Ensuite, la force de chaque joueur est à nouveau calculée, et le joueur avec la plus grande force collecte une autre ressource, et ainsi de suite.

Si deux ou plusieurs joueurs ont la même force, le joueur qui est premier suivant l'ordre de la manche collecte une ressource en premier, suivi par les autres joueurs ayant la même force, toujours suivant l'ordre de la manche.

Remarque : La collecte des ressources se poursuit jusqu'à ce que tous les pions soient retirés ou qu'il n'y ait plus de ressources sur le territoire (voir **Epuisement d'une Ligne**, page 10).

Epuisement d'une Ligne

Si une ligne est épuisée durant la phase de collecte, les joueurs de la faction victorieuse qui n'ont pas encore collecté leurs ressources ne pourront pas le faire durant cette manche.

Tous les joueurs retirent leurs pions Explorateur ou Cavalier.

Les ressources d'une ligne épuisée ne sont jamais remplies, que ce soit dû à la règle de **Réapprovisionnement des Ressources** (plus loin sur cette page) ou suite à l'effet d'un aménagement des Indigènes (voir **Totem Aigle**, **Totem Bison**, **Totem Cheval**, page 14).

Ligne supérieure

Quand la ligne supérieure est épuisée, la ligne inférieure est remplie avec des jetons Ressource.

Les nouvelles ressources placées sur la ligne inférieure peuvent seulement être collectées lors de la phase de collecte de la manche suivante.

Ligne inférieure

Quand toutes les ressources de la ligne inférieure ont été collectées, le territoire est épuisé. Un nouveau territoire du même type doit être activé, si disponible.

Les ressources placées sur un nouveau territoire peuvent seulement être collectées lors de la phase de collecte de la manche suivante.

Activer un nouveau territoire

Quand un territoire est épuisé, un nouveau territoire du même type doit être activé.

Le territoire situé à gauche du territoire épuisé est activé en déplaçant le jeton Frontière sur le territoire suivant du même type et en remplissant sa ligne supérieure avec les ressources appropriées.

Remarque : S'il n'y a plus de territoire de ce type disponible, il n'y a pas d'activation de territoire.

Réapprovisionnement des Ressources

Les ressources sont réapprovisionnées quand sur un territoire :

- il y a au moins encore un jeton Ressource sur une ligne, et
- lors d'une manche donnée, il n'y a aucun pion (d'un joueur ou du joueur neutre) placé sur ce territoire

Dans ce cas, une ressource est ajoutée, à la fin de la phase de collecte, sur une case vide de cette ligne.

Le premier joueur, suivant l'ordre de la manche, décide quelle ressource est ajoutée, si différents types sont disponibles. Si la ligne est déjà complète, aucune ressource n'est ajoutée.

PHASE MARCHÉ

Durant cette phase, chaque joueur peut réaliser l'action suivante :

- Acheter des ressources

Acheter des Ressources

Les joueurs qui ont placé des pions sur la zone de marché peuvent les utiliser pour acheter des ressources, s'ils le souhaitent.

Le premier joueur, suivant l'ordre de la manche, est le premier à acheter une ressource durant cette phase, suivi par les autres joueurs, dans le sens horaire.

Chaque joueur peut seulement acheter une ressource pour chaque pion qu'il a sur le marché. Le joueur choisit une ressource parmi celles qui sont disponibles dans la réserve et paye son coût en points de Richesse.

Le coût de chaque ressource est indiqué sur la carte Référence des joueurs. Remarque que chaque ressource a un coût différent pour chaque faction.

Quand l'action d'achat est terminée, le joueur retire son pion de la zone de marché. Le joueur suivant peut commencer à acheter.

PHASE DÉVELOPPEMENT

Suivant l'ordre de la manche, chaque joueur peut, durant cette phase, réaliser une ou plusieurs des actions suivantes :

- demander des renforts ou construire un aménagement;
- vendre des ressources;
- recruter de nouveaux Explorateurs et acquérir des PVs.

Demander des Renforts ou construire des Aménagements

Les joueurs ne peuvent pas réaliser cette action plus d'une fois pendant chaque phase de développement.

Quand un joueur demande des renforts ou construit un aménagement, il doit défausser les ressources ou points de Richesse correspondant au coût indiqué sur sa carte Référence. Ensuite, il place le renfort ou l'aménagement sur sa carte Référence.

Si un aménagement (qui a une valeur en PVs) est construit, le joueur déplace son marqueur sur la piste de scores.

Les renforts et les aménagements ont un effet sur la partie (voir pages suivantes). Si le joueur construit un aménagement avec un effet influençant la phase de développement, l'effet est appliqué immédiatement.

Remarque : Chaque renfort et chaque aménagement, de chaque joueur, ne peut être joué qu'une seule fois durant la partie.



Remarque : Pour certains aménagements Indigènes (Totem Cheval, Totem Bison), une partie du coût de construction est représenté par un jeton Ressource de quatre couleurs. Cela signifie que cette partie du coût peut être payée par n'importe laquelle des ressources suivantes : poisson, cheval, gibier, ou bison.

Vendre des Ressources

Un joueur peut vendre ses propres ressources contre des points de Richesse. Pour le faire, il défausse les ressources qu'il veut vendre, et prend la valeur correspondante en points de Richesse, tel qu'indiqué sur sa carte Référence.

Remarque : Chaque ressource a la même valeur en points de Richesse, qu'elle soit achetée ou vendue.

Recruter de Nouveaux Explorateurs et Acquérir des PVs

Un joueur qui a gagné des points de Richesse peut les utiliser soit durant la même phase ou durant une manche suivante pour acquérir des PVs ou recruter de nouveaux Explorateurs, au taux de 12 points de Richesse pour 1 PV ou 1 Explorateur.

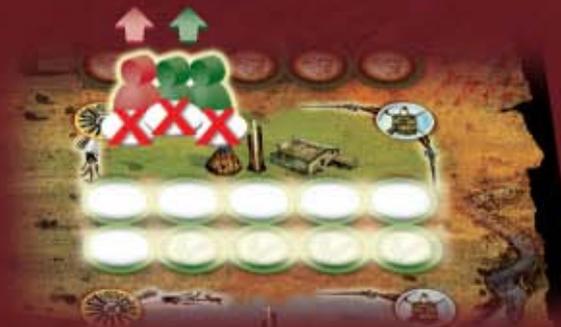
Exemple d'épuisement de la ligne supérieure

Sur une plaine, le joueur Rouge (Indigène) et le joueur Vert (Indigène), avec 2 Explorateurs chacun, affronte 3 Explorateurs neutres Colon joués par le joueur Bleu pour leur barrer le chemin. La faction Indigène est victorieuse. Les pions neutres sont retirés.

Comme les deux joueurs ont 2 Explorateurs, le premier à collecter une ressource est le joueur Rouge. Le joueur Rouge, car il est le premier lors de cette manche.

Le joueur Rouge prend le dernier jeton Cheval de la ligne supérieure, et retire l'un de ses Explorateurs. Le joueur Vert, qui doit collecter une ressource, ne peut le faire car la ligne supérieure est épuisée.

Le joueur Vert retire ses 2 Explorateurs et les remet sur sa carte Référence. Le joueur Rouge retire aussi son second Explorateur.



Exemple d'épuisement de la ligne inférieure

Le joueur Vert (Indigène) a un Cavalier sur la rivière, et le joueur Rouge (Indigène) a un Explorateur. Ils affrontent 2 Explorateurs Colon du joueur Bleu. Grâce au Cavalier qui vaut 2, la faction Indigène est victorieuse, comme sa force est de 3 alors que celle des Colons est de 2. Le joueur Bleu reprend ses Explorateurs.



Comme la ligne inférieure de la rivière est épuisée, le joueur Rouge ne peut pas collecter de ressource.

Donc, le joueur Rouge reprend son Explorateur et le remet sur sa carte Référence.

Exemple d'activation d'un nouveau territoire

Comme un territoire a été épuisé, le territoire Rivière à sa gauche est activé, et la frontière est déplacée à gauche. Sa ligne supérieure est remplie avec les ressources appropriées qui seront collectées lors de la manche suivante.



Il reste seulement un jeton Or sur la ligne inférieure du territoire.

Le joueur Vert a une force de 2, grâce à son Cavalier, tandis que le joueur Rouge a une force de 1, grâce à son Explorateur. Le joueur Vert remporte la confrontation, collecte le jeton Or et le reprend son Cavalier.



Exemple de Réapprovisionnement des Ressources

Sur une forêt, il n'y a aucun pion. Par conséquent, un

jeton Ressource est ajouté sur une case vide de la ligne supérieure.

Le premier joueur peut choisir soit un jeton Bois ou Gibier; il décide d'ajouter un jeton Gibier.



Les PVs sont immédiatement ajoutés au score du joueur, tandis que les nouveaux Explorateurs entreront en jeu lors de la manche suivante.

Quand un nouvel Explorateur est recruté, un pion Explorateur Neutre de la même faction doit être retiré de la partie : il est retiré de sa zone et remis dans la boîte.

FIN D'UNE MANCHE

Durant la fin d'une manche, tous les joueurs Indigène reprennent leur marqueur Danse des Esprits joué durant cette manche.

Le marqueur rond est avancé d'une case sur la piste des manches. Le marqueur Premier Joueur est donné au joueur suivant, dans le sens horaire. Une nouvelle manche commence.

Si la manche qui vient juste de se terminer est la dernière manche, les PVs sont calculés pour chaque joueur.

CONDITIONS DE VICTOIRE

Après la fin de la dernière manche, le joueur avec le plus de PVs remporte la partie.

En cas d'égalité, le joueur avec le plus de points de Richesse (après avoir converti toutes les ressources restantes en points de Richesse) est déclaré vainqueur

Exemples de Phase Développement

Le joueur Bleu (Colon) a accumulé 3 jetons Bois. Il décide de construire un aménagement, un Saloon, qui coûte 3 bois. Une fois le paiement effectué en défaussant les ressources, il place 1 jeton Saloon sur sa carte Référence.

Le joueur Bleu déplace son marqueur de score de deux cases sur la piste des scores, car il marque 2 PVs pour l'aménagement qu'il vient juste de construire. L'effet du Saloon est activé pour la manche suivante.



Le joueur Rouge (Indigène) a accumulé les jetons Ressource nécessaires pour construire un Totem Bison.

Une fois le paiement effectué, il place le Totem Bison sur sa carte Référence. Ensuite, il déplace son marqueur de score de quatre cases sur la piste des scores, car il marque 4 PVs pour son aménagement.



Le joueur Vert (Indigène) veut construire un Totem Aigle, mais il lui manque un jeton Gibier et un jeton Poisson. Il décide de vendre un jeton Bison pour augmenter son nombre de points de Richesse. Lors de manche suivante, il placera 1 ou 2 Explorateurs sur la zone de marché, afin d'acheter les ressources (une ou deux) dont il a besoin pour construire le totem. En vendant son jeton Bison, il reçoit 5 points de Richesse, ce qui sera suffisant pour acheter les deux ressources dont il a besoin (leur coût respectif est de 3 et 2 points de Richesse).



Un jeu de **Piero Cioni**



Auteur **Piero Cioni**

Développement **Piero Cioni** et **Luca Pansecchi**

Illustrations **Giorgio Albertini**

Direction artistique **Fabio Maiorana**

Graphismes et Mise en page **Meri Davini**

Édition **Fabrizio Rolla**

Production **Roberto Di Meglio** et **Luca Pansecchi**

Edition Française

Traduction : **François RICHARD**

Testeurs Alessandro Orlati, Andrea "Sargon" Cupido, Andrea Ligabue, Massimo Marziali, Silvia Guemeri, Marco Casali, Pierluigi Selvatici, Manolo Scatolini, Marco Pederzoli, Marco Milandri, Patrizia Boscherini, Matteo Silimbani, Marco "Zollone" Passalacqua, Giacomo "Capitan Barbossa" Mazzoleni, Claudio "Jones" Padovani, Laura "Bubu" Padovani, Luca "Yoghi" Spelta, Davide "Dimo" Dimola, Francesca "Scatta" Scattarella, Francesca "Raksha" Lagrasta, Vania Padovan, Andrea "The Fich" Ficara, et aux nombreux membres de la "Tana dei Goblin", des clubs de jeux "Club 3M" et "Maghi, Guerrieri e Menestrelli".

Remerciements à Bruno Faidutti, Andrea Chiarvesio, Paolo Mori, Walter Obert, Claudio Pansecchi, et tous ceux qui étaient à IdeaG à Berceto et Piosasco.

Un jeu créé et publié dans le monde par

NG International Srl

RÉSUMÉ D'UNE MANCHE

Une manche est divisée en sept phases, suivant cet ordre :

1. Phase Activation

● Durant cette phase, les aménagements Indigènes (les trois Totems), un renfort des Colons (Saloon) et un renfort Indigène (Danse des Esprits) sont activés.

2. Phase Premier Placement

● Dans le sens horaire, chaque joueur place 3 pions Explorateur/Cavalier sur les territoires ou sur la zone de marché.

3. Phase Second Placement

● Dans le sens anti-horaire, chaque joueur place 3 pions neutres Explorateur sur les territoires actifs. Quand les joueurs ont des pions Explorateur/Cavalier supplémentaires en jeu, ils remplacent les pions neutres par leurs propres pions (les pions des joueurs peuvent être également placés sur le marché).

4. Phase Collecte

● Les joueurs collectent des ressources sur les territoires où ils ont placé des Explorateurs/Cavaliers.

● La force est calculée pour chaque joueur et faction, en additionnant 1 point par Explorateur et 2 points par Cavalier.

● Quand les deux factions occupent un territoire, seuls les joueurs de la faction victorieuse (plus grande force) collectent des ressources.

● Si plusieurs joueurs font partie de la faction victorieuse, le joueur avec la plus grande force collecte en premier.

● Une ressource est collectée pour chaque Explorateur ou Cavalier.

5. Phase Marché

● Chaque Explorateur sur la zone de marché peut acheter une ressource, en payant son coût en points de Richesse.

6. Phase Développement

● Durant cette phase, en suivant l'ordre de la manche, chaque joueur peut demander des renforts, construire un aménagement, vendre des ressources pour des points de Richesse, utiliser des points de Richesse pour recruter un nouvel Explorateur, utiliser des points de Richesse pour acquérir des PVs.

7. Fin de manche

● Si c'est la dernière manche, les joueurs comptent leurs PVs; sinon, une nouvelle manche débute et le jeton Premier Joueur est passé en sens horaire autour de la table.



Via Pradazzo 6/B, 40012, Calderara di Reno (BO), Italy
www.nexusgames.com

© 2010 NG International Srl. Dakota™ est une marque de NG International Srl.

TenkiGames est une marque Luca Pansecchi, utilisation sous licence. Tous droits réservés.



© 2011 IELLO pour la version française.
IELLO - 309 BD des Technologies - 54710 Ludres - France
www.iello.info

AMÉNAGEMENTS DES INDIGÈNES

Chaque aménagement a un effet spécifique sur la partie, tout comme une valeur en PVs qui est ajoutée au score du joueur quand cet aménagement est construit.

Les aménagements disponibles pour les joueurs Indigène sont les trois différents totems : Totem Aigle, Totem Bison, et Totem Cheval.

Les Totems font partie des croyances religieuses des Indigènes Américains; dans la partie, ils donnent de la force aux terres et rendent les ressources plus abondantes.

Remarque : Le symbole  représente toute ressource parmi les quatre suivantes : poisson, cheval, gibier, bison.



Totem Aigle

Coût :     

Valeur en PVs : 5

Effet sur la partie : Au début de la manche, durant la phase Activation, le joueur place 1 jeton Poisson ou Gibier sur un territoire actif de son choix où la ressource choisie est disponible, sur une ligne qui n'est pas épuisée. S'il n'y a pas de case libre sur aucun territoire correspondant à la ressource choisie, alors cette action ne peut pas être réalisée.



Totem Bison

Coût :     

Valeur en PVs : 4

Effet sur la partie : Au début de la manche, durant la phase d'activation, le joueur place 1 jeton Bison sur un territoire actif de son choix où cette ressource est disponible, sur une ligne qui n'est pas épuisée. S'il n'y a pas de case libre sur aucun territoire correspondant à la ressource Bison, alors cette action ne peut pas être réalisée.



Totem Cheval

Coût :     

Valeur en PVs : 4

Effet sur la partie : Au début de la manche, durant la phase d'activation, le joueur place 1 jeton Cheval sur un territoire actif de son choix où cette ressource est disponible, sur une ligne qui n'est pas épuisée. S'il n'y a pas de case libre sur aucun territoire correspondant à la ressource Cheval, alors cette action ne peut pas être réalisée.

RENFORTS DES INDIGÈNES

Chaque renfort a un effet spécifique sur la partie mais n'a pas de valeur en PVs.

Il y a trois renforts différents disponibles pour les joueurs Indigènes : Troupeau de Chevaux, Danse des Esprits, et Carabines.

Ces renforts aident les joueurs en augmentant leur force ou en les protégeant de leurs ennemis.



Troupeau de Chevaux

Coût :   

Valeur en PVs : 0

Effet sur la partie : Le joueur peut remplacer l'un de ses Explorateurs par un Cavalier. Un Cavalier a une force de 2 quand on détermine qui collecte des ressources sur un territoire donné. Cependant, chaque Cavalier peut seulement collecter 1 ressource durant la phase de collecte. Un Cavalier peut être placé au lieu d'un Explorateur durant la phase Premier Placement ou durant la phase Second Placement si le joueur a plus de 3 pions Explorateur/Cavaliers.



Danse des Esprits

Coût :  

Valeur en PVs : 0

Effet sur la partie : Au début de la manche, durant la phase d'activation, le joueur place 1 jeton Danse des Esprits sur un territoire actif de son choix. Aucun Explorateur neutre ne peut être placé sur ce territoire durant cette manche.



Carabines

Coût :  

Valeur en PVs : 0

Effet sur la partie : Le joueur peut remplacer l'un de ses Explorateurs par un Cavalier. Un Cavalier a une force de 2, quand on détermine qui collecte des ressources sur un territoire donné. Cependant, chaque Cavalier peut seulement collecter 1 ressource durant la phase de collecte. Un Cavalier peut être placé au lieu d'un Explorateur durant la phase Premier Placement ou durant la phase Second Placement si le joueur a plus de 3 pions Explorateur/Cavaliers.

AMÉNAGEMENTS DES COLONS

Chaque aménagement a un effet spécifique sur la partie, tout comme une valeur en PVs qui est ajoutée au score du joueur quand cet aménagement est construit.

Il y a quatre aménagements disponibles pour les joueurs Colon : Banque, Forgeron, Saloon, Train.

Ces aménagements représentent des développements qui aident les Colons à vivre une meilleure vie. Leur effet sur la partie est de permettre aux joueurs Colon d'augmenter plus rapidement leur richesse et leur population.



Banque

Coût :  

Valeur en PVs : 4

Effet sur la partie : Les Explorateurs et les PVs coûtent maintenant 10, au lieu de 12, en points de Richesse du joueur.



Forgeron

Coût :  

Valeur en PVs : 1

Effet sur la partie : Durant la phase de développement, à chaque fois que le joueur vend 1 métal, il reçoit 2 points de Richesse supplémentaires.



Saloon

Coût : 

Valeur en PVs : 2

Effet sur la partie : Au début de la manche, durant la phase d'activation, le joueur reçoit 1 point de Richesse.



Train

Coût :  

Valeur en PVs : 6

Effet sur la partie : Durant la phase de développement durant laquelle le joueur souhaite construire un train, il doit y avoir, sur le plateau de jeu, au moins une plaine ou une prairie avec une ligne supérieure épuisée, et des ressources disponibles sur sa ligne inférieure.

Quand le train a été construit, à chaque fois que le joueur vend 1 céréale, 1 métal ou 1 or, il reçoit 1 point de Richesse supplémentaire.

RENFORTS DES COLONS

Chaque renfort a un effet spécifique sur la partie mais n'a pas de valeur en PVs.

Il y a deux renforts disponibles pour les joueurs Colon : Fort et Armée.

Ces renforts aident les joueurs en augmentant leur force quand ils affrontent leurs ennemis.



Fort

Coût :  

Valeur en PVs : 0

Effet sur la partie : Le joueur peut remplacer l'un de ses Explorateurs par un Cavalier. Un Cavalier a une force de 2, quand on détermine qui collecte des ressources sur un territoire donné. Cependant, chaque Cavalier peut seulement collecter 1 ressource durant la phase de collecte. Un Cavalier peut être placé au lieu d'un Explorateur durant la phase Premier Placement ou durant la phase Second Placement si le joueur a plus de 3 pions Explorateur/Cavaliers.



Armée

Coût :  

Valeur en PVs : 0

Effet sur la partie : Le joueur peut remplacer l'un de ses Explorateurs par un Cavalier. Un Cavalier a une force de 2, quand on détermine qui collecte des ressources sur un territoire donné. Cependant, chaque Cavalier peut seulement collecter 1 ressource durant la phase de collecte. Un Cavalier peut être placé au lieu d'un Explorateur durant la phase Premier Placement ou durant la phase Second Placement si le joueur a plus de 3 pions Explorateur/Cavaliers.



DAKOTA

Un jeu de **Piero Cioni**

Revivez l'épopée du Far West et les conflits qui opposaient les pionniers européens aux indiens d'Amérique.



Choisissez votre camp : incarnez un colon en quête de richesse ou un indien protégeant les terres de sa tribu. Comment assurer un meilleur futur à votre peuple ?

Colons et indiens n'ont pas les mêmes objectifs. La clé du succès réside dans votre capacité à vous allier et trahir aux bons moments, à gérer les ressources disponibles de manière prudente et habile, et à bloquer vos adversaires en cours de route... peu importe qu'ils soient indigènes ou colons !



© 2010 NG International Srl. Tous droits réservés.
Importé par IELLO
309 BD des Technologies - 54710 Ludres - France
www.iello.info



ATTENTION ! Ne convient pas à des enfants de moins de 3 ans, de petites pièces pouvant être avalées.
Informations à conserver.



Réf. 51045 - Lot FR062011

