

TENAKEE

de Michael Feldkötter

Joueurs: 3 – 5 personnes
Âge: à partir de 8 ans
Durée: environ 15 minutes

Matériel



Cartes Totem de valeur 1 – 6 (en 10 cartes)



Cartes Totem de valeur 8 et 10 (en 5 cartes)



Tête (15 cartes)



Guerrier (10 cartes)



Squaw (10 cartes)



Chef de Tribu
(1 carte),
uniquement
pour la variante

1 Totem
Premier Joueur :
À assembler avant la
première partie



Idée et But du jeu

C'est le concours du plus grand totem chez les indiens Tenakee ! Les participants exposent les plus grands et les plus prestigieux totems. Cependant, un totem n'a de la valeur que s'il est coiffé d'une tête. C'est pourquoi les indiens se disputent les totems. Le but du jeu est de parvenir à coiffer le prestigieux totem avec une Tête ou une Squaw, pour en obtenir des points. Celui qui a le plus de points en fin de partie est déclaré vainqueur.

Préparation du jeu

Les 70 cartes Totem (valeur 1 – 10) sont mélangées face cachée. Chaque joueur reçoit 14 cartes Totem en main. De plus, chaque joueur reçoit :

3 cartes Tête



2 cartes Guerrier



2 cartes Squaw



Les cartes non utilisées retournent dans la boîte.

La carte **Chef de Tribu** est nécessaire uniquement pour la variante.

Le **Totem Premier Joueur** est assemblé et placé devant le joueur le plus jeune.

Déroulement du jeu

Le jeu se déroule en **sept manches**. Au début de chaque manche, chaque joueur choisit **trois** cartes parmi les cartes qui lui reste (lors de la première manche, parmi ses 21 cartes) et les met en main. On joue la manche avec **trois cartes en main**. Les cartes restantes sont placées face cachée comme pioche devant soi.

Le joueur avec le Totem Premier Joueur commence la manche et pose une carte au centre de la table.

Soit elle

➤ commence **un nouveau totem**

ou

➤ **agrandit un totem existant.**

(La carte est posée au dessus de la carte la plus haute)

Attention : Au début de la partie, le premier joueur doit commencer un totem. On peut construire **au maximum trois totems** côte à côte (Exception : à 5 joueurs au maximum 4 totems). La hauteur d'un totem n'est pas limitée.

Dans le sens horaire, tous les joueurs posent une carte. L'ordre dans lequel chaque joueur joue les cartes de sa main est sans importance.

Terminer un totem

Si un joueur place une carte **Tête** au-dessus de la dernière carte Totem, celui-ci est terminé. Un totem est également terminé si une carte **Squaw** est placée au-dessus d'une carte **Guerrier**. Le joueur reçoit l'ensemble des cartes du totem terminé. Il les place face cachée devant lui, bien séparées de sa pioche.

Maintenant, dans la colonne libre on peut construire un nouveau Totem.

Les cartes qui n'ont pu être jouées durant une manche (par ex. une Squaw car il n'y a pas de Guerrier) sont défaussées. Un joueur ne peut pas défausser une carte s'il peut jouer une autre carte de sa main.

Une **manche se termine** quand tous les joueurs ont déposé leurs trois cartes. Le Totem Premier Joueur est transmis au prochain joueur dans le sens horaire. La manche suivante débute par le choix secret de trois cartes etc...

Détails des cartes:

Cartes Totem (valeur 1, 2, 3, 4, 5, 8, 10)

Ces cartes augmentent la valeur d'un totem du nombre indiqué. On peut débiter ou agrandir un totem avec ces cartes. Leur valeur compte comme points de victoire en fin de partie.



Tête

On **clôture un totem** avec cette carte. Celui qui la pose, prend toutes les cartes de ce totem devant lui. La tête peut être placée sur toutes les cartes Totem, mais pas sur une carte Guerrier !



Guerrier

Cette carte peut être placée sur toutes les cartes Totem ou être posée comme nouveau totem. Sur cette carte, **seule une Squaw** peut être posée.



Squaw

Cette carte ne peut être placée **qu'au dessus d'une carte Guerrier**. Le totem concerné est clôturé avec celle-ci. Celui qui place une carte Squaw, prend toutes les cartes du totem devant lui.



A



B

Exemple 1 :

Avec une carte **Totem** on peut agrandir le totem C. On commence un nouveau totem en posant une carte Totem sur l'emplacement B.

Pour terminer le totem C (valeur 13 points), on peut y déposer une carte **Tête**. On peut placer une carte **Guerrier** sur le Totem C ou sur l'emplacement B comme nouveau Totem.

On peut seulement placer une carte **Squaw** sur le totem A (valeur 2 points)

C



A

B

C

Exemple 2 :

Les cartes **Totem** peuvent seulement être placées sur l'emplacement C et commencent ainsi un nouveau totem.

Une carte **Tête** ne peut pas être jouée, elle n'est pas valable.

Une carte **Guerrier** peut uniquement être placée sur l'emplacement C.

On ne peut clôturer le totem A (valeur 8 points) ou le totem B (valeur 11 points) qu'avec une carte **Squaw**.

Fin du jeu

Toutes les cartes ont été jouées après la **septième manche**. Chaque joueur comptabilise les points obtenus sur toutes ses cartes. Les cartes Tête, Guerrier et Squaw ne rapportent pas de points. Le joueur qui a le plus de points est déclaré vainqueur.

Variante

Le jeu se joue le plus souvent de cette manière. On note les points sur une feuille après chaque manche. La carte **Chef de Tribu** est toujours placée devant le joueur qui est en tête. Celui qui a le plus de points en fin de partie est le vainqueur.

Astuces tactiques

Bien gérer ses cartes Tête ! Celui qui utilise sa carte Tête dans la première phase du jeu est contraint par la suite à augmenter la valeur des totems pour ses adversaires avec ses cartes Totem.

Avec une carte Guerrier, on doit veiller à ce que les totems restants n'augmentent pas trop vite, car des cartes Totem doivent être obligatoirement ajoutées aux totems restants.

Faites attention à ce que votre carte Squaw ne soit pas défaussée car dans ce cas des points précieux vous échappent.