

# CHEROKEE



Designer: Frédéric Moyersoen

Jucatori : 2 - 4 Varsta : 10 +

Durata : 30 minute

## COMPONENTE

Regulament

106 carti

• 6 Clanuri

• 72 Membri

• 28 Pene



## IDEEA JOCULUI

Dupa moartea sefului Yonaguska, triburile Cherokee se aduna pentru a alege noul lider. Se lupta toate clanurile\* (Pasari, Albastri, Cartofi Salbatici, Cerbi, Lupi si Par Lung). Ca in orice trib de Indieni, membrii cei mai bătrâni si cei mai intelepti au cea mai multa influenta (reprezentata prin pene). Totusi, cei din varful ierarhiei sunt si cei mai vulnerabili, datorita varstei lor. Cei tineri sunt foarte competitivi si vor incerca sa ajunga sus, impiedicand astfel adversarii.

Care clan va aduna cele mai multe pene pentru a nominaliza un lider?

*Nota istorica: erau 7 clanuri, nu 6. Clanul Vopsea nu se afla in joc. <http://www.georgiatribeofeasterncherokee.com/cherokeeclan.htm>*

## OBJETIV

Incearca sa ocupi cu membrii tati, cele mai multe si mai inalte pozitii in ierarhie.

## CLANURI

Sunt 6 clanuri, compuse din barbati si femei. Fiecare sex este reprezentat de catre 6 carti. Valoarea barbatilor este cuprinsa intre 4 si 9 iar cea a femeilor intre 3 si 8. Deși barbatii sunt mai puternici, femeile fac diferenta in caz de egalitate.

## PREPARARE

Amesteca bine cartile cu toate Clanurile si imparele cu fata in jos, fiecarui jucator. Fiecare jucator se poate uita in secret la carta sa. Nu este nevoie de cartile ramase asa ca pune-le inapoi in cutie, fara sa te uitii la ele. Amesteca toate cartile cu Membri si formeaza o piramida a ierarhiei,

precum in imaginea de mai jos. Sunt 8 nivele iar baza contine 8 carti. Distribuie in mod egal restul cartilor cu Membri fiecarui jucator, cu fata in jos. Aceste carti formeaza mana de joc a fiecaruia.



## TURUL JOCULUI

Un jucator, ales la intamplare, va incepe jocul. In turul tau, poti izgoni un membru din piramida. Orice gol este umplut de catre un succesor. La final, adaugi o carte din mana ta in ultimul spatiu liber de la baza piramidei.

Jocul continua in sensul acelor de ceasornic para la final.

## IZGONIREA

Pentru a izgoni un membru din piramida, alegi un membru invecinat din alt clan (nu neaparat al tau) cu o valoare mai mare (vezi cifrele de pe carti).

Potii ataca doar in lateral sau in sus, niciodata in jos.



Ex.: Barbatul Albastru poate ataca in 3 directii.

## Atac combinat

Potii combina valorile a doi sau mai multi membri din acelasi clan daca acestia sunt invecinati cu tinta acestora.

Aparatorul (= tinta atacului) nu si poate combina valoarea cu un membru adjacente.



Ex.: Membrii galbeni isi combin punctele pentru a ataca un membru rosu.

## Varsta

Membrii care sunt mai sus in piramida sunt mai bătrâni si mai slabii decat membrii care se afla mai jos. Valoarea acestora este diminuata cu un punct atunci cand sunt atacati de jos.

Acest lucru se intampla si cand esti atacat de jos si din lateral. (atac combinat).



Ex.: Valoarea barbatului galben este diminuata la 5 atunci cand este atacat de catre femeia roz de jos.

## Efectul unui atac

Aruncă membrul izgonit catre gramada cu membri izgoniti si muta atacatorul in spatiul liber. Daca sunt mai multi atacatori, alege-l pe cel cu valoarea ce mai mare. In caz de egalitate, alege femeia.

## Umplerea spatilor libere

Noul spatiu liber va fi ocupat acum de catre unul din succesori.. Succesorul cu valoarea cea mai mare dintre candidati este mutat in spatiul liber.

Se continua astfel pana la baza piramidei. In caz de egalitate, femeile urca primele.

In plus, in caz de 2 membri de acelasi sex, alege tu ce membru va umple golul.

Pentru a umple ultimul spatiu de la baza piramidei, alege o carte din mana si aseaza-o in spatiul liber.



Ex.: Barbatul albastru are valoarea mai mare decat femeia verde. Se muta in sus si umple golul.



Ex.: Cei 2 succesiuni au aceeasi valoare. Femeia rosie are avantaj peste barbatul roz si va umple golul.

## FINALUL JOCULUI

Jocul se termina atunci cand toate cartile din mainile jucatorilor au fost jucate.

Aranjeaza cartile cu Pene de la 7 la 1 si imparale astfel:

- primul loc:
- randul 2
- randul 3
- si asa mai departe.

Atentie, baza piramidei nu primeste puncte.

Fiecare jucator isi dezvaluie cartea Clanului. In functie de pozitie, fiecare membru va aduce puncte, reprezentate printr-un numar de pene.

Fiecare jucator isi totalizeaza punctele (adica penele). Castiga jucatorul cu cele mai multe puncte.

In caz de egalitate, jucatorul cu cele mai multe femei in ierarhie este declarat castigator.

## SFAT

Concentreaza-ti atentia asupra atacurilor celorlalți jucatori. Vezi avea un avantajuri si dupa ce ai descoperit clanul oponentilor tati.

## VARIANTA

In loc de a juca folosind clanuri (culori) secrete, jucatori si arata Clanurile. Doua Clanuri neutre sunt puse langa cele ale jucatorilor (cu 3 jucatori, un Clan neutru ramane cu fata in jos, iar cu 2 jucatori doua Clanuri neutre ramane cu fata in jos).

Jucatorul poate ataca doar cu proprii sai membri si cu cei din clanurile neutre.

Celelalte reguli raman identice.

Translation: Frédéric Moyersoen and Jeroen Hollander

Illustrations: Loïc Billau



© 2011 White Goblin Games  
[www.whitegoblingames.com](http://www.whitegoblingames.com)

