Buffalo

Un jeu d’affrontement tactique et rapide pour 2 joueurs à partir de 8 ans.
Auteur : Alex Randolph
Édité chez Piatnik en 1999
Edité 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.