

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à

une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou

Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

**escaleajeux.fr**

**09 72 30 41 42**

**06 24 69 12 99**

**escaleajeux@gmail.com**



# A LA POURSUITE DES DALTON

## BUT DU JEU :

Chaque joueur est shérif d'une ville. Il doit arrêter les 4 frères **DALTON** et les conduire jusqu'au pénitencier en déjouant les nombreux dangers du chemin (indiens, chasseurs de primes...). Il ne pourra évidemment y parvenir sans l'aide de **LUCKY LUKE**.

Le premier joueur qui parvient au pénitencier (situé au centre du plateau de jeu), en possession des cartes : **JOE, WILLIAM, JACK, AVERELL DALTON** et **LUCKY LUKE**, a gagné la partie.

## ELEMENTS DU JEU :

- 55 cartes dont :
  - . 5 cartes **JOE DALTON**
  - . 5 cartes **WILLIAM DALTON**
  - . 5 cartes **JACK DALTON**
  - . 5 cartes **AVERELL DALTON**
  - . 5 cartes **LUCKY LUKE**
  - . 5 cartes **JOLLY JUMPER**
  - . 4 cartes **RANTANPLAN**
  - . 8 « **cartes parade** » servant à éviter les dangers du parcours.
  - . 8 « **cartes surprise** » symbolisant des aventures rencontrées en chemin.
  - . 1 carte « **AMNISTIE** ».
  - . 4 cartes (une par joueur) résumant les dangers et leur parade.
- Un plateau de jeu permettant de poser les cartes et représentant le parcours à réaliser.
- 4 pions de couleur.

# REGLE DU JEU

- Extraire du paquet de cartes les 4 cartes tableaux et en remettre une à chaque joueur (si on joue à moins de 4 joueurs, on peut également sortir une carte de chaque **DALTON** et une carte **LUCKY LUKE**).

- Chaque joueur choisit une couleur et prend le pion correspondant, qu'il pose sur la ville de la même couleur.

- Mélanger les cartes, en distribuer 6 à chaque joueur et placer les cartes restantes faces cachées sur l'emplacement dessiné sur le plateau : ceci constitue la pioche.

- Chaque joueur à son tour tire une carte et la montre aux autres :

- S'il s'agit d'un **DALTON**, de **LUCKY LUKE** ou d'une carte parade, il la place dans son jeu, avance son pion d'une case sur le plateau dans le sens de la flèche, et se défausse d'une carte de son choix, qu'il dépose face visible sur l'autre emplacement du plateau.

- Si la carte tirée est :

- **JOLLY JUMPER** : il lui donne des ailes. Il avance de 3 cases et ne rejette que cette carte **JOLLY JUMPER**.

- **RANTANPLAN** : son flair et sa perspicacité légendaire... le font reculer de 3 cases. Il rejette alors seulement la carte **RANTANPLAN**.

**Remarques** : Il se peut que **JOLLY JUMPER** fasse apparaître un danger plus vite que prévu ou que **RANTANPLAN** complique le parcours : c'est le cas où, avançant ou reculant de 3 cases, le joueur tombe sur une case « danger ». Il en subit alors les conséquences (voir plus loin).

Il se peut aussi qu'à la suite de plusieurs cartes **RANTANPLAN**, un joueur revienne à la case départ. Il ne peut pas reculer au-delà de cette case et une autre carte **RANTANPLAN** devient sans effet pour lui jusqu'à ce qu'il ait de nouveau avancé son pion.

- **Une carte « SURPRISE »** : le joueur qui tire une de ces 8 cartes se reporte à leur liste (voir plus loin) et se conforme aux indications données. Si, à la suite d'une sanction, il doit se défausser d'une ou plusieurs cartes, il en retire autant de manière à avoir toujours 6 cartes en main (**les cartes tirées dans ces conditions sont sans effet, qu'il s'agisse de JOLLY JUMPER, RANTANPLAN ou une autre carte « surprise »** et pourront être défaussées à l'occasion d'un tour normal).

La carte surprise qui a donné lieu à la sanction est rejetée avec les autres, sauf dans le cas où le joueur ne doit pas jouer le tour suivant, elle reste alors exposée devant lui jusqu'au tour suivant où elle est alors rejetée (elle n'est pas comptée dans les 6 cartes qu'il a en main).

### *LES CASES « DANGER »*

En avançant normalement ou sous l'effet de certaines cartes (**JOLLY JUMPER, RANTANPLAN, Cavalerie, Ville fantôme**) il arrive qu'un joueur tombe sur une des 8 cases « DANGER ».

Il doit **IMMEDIATEMENT abattre la carte parade** (voir liste plus loin). S'il ne la possède pas, il exécute les sanctions prévues.

S'il a produit la carte parade, il la rejette alors, à l'exclusion de toute autre carte, et demeure sans souci sur la case « danger » jusqu'au tour suivant où il joue normalement.

Si à la suite d'une sanction, il doit se défausser d'une carte, il en retire une de manière à toujours avoir 6 cartes en main (quelque soit la carte tirée, elle est ici sans effet).

**Notes** : Si un joueur parvient sur une case « DANGER », occupée par un autre joueur, il subit les mêmes sanctions s'il n'a pas la parade).

Lorsque la pioche est terminée, on retourne l'autre paquet que l'on met à sa place et ainsi de suite.

## **FIN DE LA PARTIE**

Lorsqu'un joueur parvient en face de sa route vers le pénitencier, il l'emprunte : **il pose alors sur la table**

devant lui les cartes **DALTON** qu'il possède (une de chaque) et une carte **LUCKY LUKE** s'il en a une, afin que tous les joueurs les voient.

Chaque fois qu'il pioche une carte **DALTON** ou **LUCKY LUKE** qui lui manque, il la pose avec les autres.

Pour entrer au pénitencier et donc gagner, il doit réaliser 3 conditions :

1. Avoir les quatre **DALTON** : **JOE, WILLIAM, JACK, AVERELL**.
2. Avoir une carte **LUCKY LUKE**.
3. Faire exactement le nombre de cases qui restent à franchir, par exemple, s'il se situe sur la 3<sup>e</sup> case de sa couleur, 2 tours normaux lui permettront de finir (à condition qu'il possède les 5 cartes nécessaires).

Mais s'il tire :

- une carte **JOLLY JUMPER**, il avance de 2 cases et recule d'une, il ne progresse donc que d'une case ;
- une carte **RANTANPLAN**, il recule de 3 cases (il peut se trouver qu'à la suite de plusieurs cartes il retombe sur une case « danger ». Il se comporte alors de la même manière que les autres joueurs) ;
- une carte « **surprise** », il se conforme à la règle et exécute la sentence.

S'il ne lui reste qu'un tour pour gagner mais qu'il lui manque une ou plusieurs des cartes nécessaires, il doit attendre de piocher les cartes manquantes, et reste exposé à tous les risques du jeu.

## **LES CASES « DANGER » LEURS PARADES ET LEURS SANCTIONS**

1. *DES BARBELES SUR LA PRAIRIE* : Si vous n'avez pas de **PINCE-COUPANTE**, **LUCKY LUKE** doit vous abandonner pour expliquer aux fermiers en colère votre nécessité de traverser la prairie avec vos malfaiteurs (vous jetez une carte **LUCKY LUKE**, si vous n'en avez pas, vous passez 2 tours).

2. **PARTIE DE POKER** : De passage près d'un saloon, vous ne pouvez résister à l'attrait d'une partie de cartes.

Si vous ne possédez pas **LES QUATRE AS**, vous perdez **1 DALTON** ou si vous n'en avez pas, passez 2 tours.

3. **ROY-BEAN** : Malheureuse rencontre : vous devez laisser **LUCKY LUKE** subir la loi à l'ouest du PECOS, sauf si vous pouvez fournir au juge un **CODE CIVIL** (vous jetez **LUCKY LUKE** ou si vous n'en avez pas, passez 2 tours).

4. **CACTUS** : Vous vous piquez dans un champ de cactus, un **DALTON** profite de votre faiblesse passagère pour s'évader, sauf si vous possédez **L'ELIXIR GUERITOU** (jetez **1 DALTON** ou si vous n'en avez pas, passez 2 tours).

5. **LA FIEVRE DE L'OR** : Elle s'empare des **DALTON** aux abords de la mine. Si vous n'avez pas de **CORDE** pour les attacher, l'un d'eux parvient à s'échapper (jetez un **DALTON** ou si vous n'en avez pas, passez 2 tours).

6. **LE DESERT** : Vous souffrez de la soif, sans **EAU**, vous relâchez votre surveillance, un **DALTON** vous fausse compagnie (jetez un **DALTON**, si vous n'en avez pas, passez 2 tours).

7. **GOUDRON ET PLUMES** : Une lamentable méprise amène les habitants d'une ville à vous prendre pour un tricheur redoutable avec lequel, il est vrai, vous avez une certaine ressemblance ; pendant qu'on vous enduit de goudron et de plumes, un **DALTON** s'échappe, sauf si le **SHERIF** local (étoile) vient garantir votre bonne foi (jetez un **DALTON** ou si vous n'en avez pas, passez 2 tours).

8. **LES INDIENS** : Vous êtes prisonnier des indiens. Si vous ne possédez pas de **CALUMET DE LA PAIX**, le grand chef Bison Pelé garde **LUCKY LUKE** en otage pendant que vous traversez ses territoires (vous jetez un **LUCKY LUKE** ou si vous n'en avez pas, vous passez 2 tours).

# LES CARTES « SURPRISE »

Elles peuvent faire **progresser** ou **régresser** et, dans ce cas, elles sont **imparables**.

1. *LA VILLE FANTOME* : Elle est inhabitée, cela vous évite des formalités : **vous avancez de 2 cases**.

2. *LA CAVALERIE* : Elle est à l'heure et **vous fait avancer de 5 cases**.

3. *VOLEUR DE CHEVAUX* : Profitant de votre sommeil, il vous dérobe un cheval. Vous n'avancez pas votre pion à ce tour et vous devez **abandonner un DALTON** sur place. Si vous n'en avez pas, vous ne jouerez pas non plus au tour suivant.

4. *MA DALTON* : En passant près de sa maison, **AVERELL** ne peut résister à l'appel maternel et **vous quitte** et vous n'avancez pas. Si vous ne possédez pas de carte **AVERELL** vous ne jouerez pas non plus au tour suivant.

5. *ROUE CASSEE* : Vous devez réparer : vous n'avancez pas à ce tour.

6. *CHASSEUR DE PRIMES* : Il vous force à lui **céder 1 DALTON** et vous n'avancez pas. Si vous n'en avez pas, vous ne jouerez pas non plus au tour suivant.

7. *VILLE CHINOISE* : Vous vous égarez, n'avancez pas et perdez **LUCKY LUKE**.

8. *ATTAQUE DU TRAIN* : Elle vous retarde, vous n'avancez pas à ce tour.

**L'AMNISTIE** : Une amnistie présidentielle vous contraint à **relacher vos DALTON** (une seule carte de chaque **DALTON**, par exemple si vous avez 2 **JOE**, 1 **WILLIAM**, 1 **AVERELL**, vous jetez 1 **JOE**, 1 **WILLIAM**, 1 **AVERELL** et repiochez 3 cartes).

**ATTENTION** : cette carte n'est pas remise en jeu : elle ne joue qu'une fois.