

LECTURE DES CARTES

Aide mémoire :

Certaines cartes comportent un petit aide mémoire sous forme de symboles.

Ici, il est rappelé que la valeur de base de cette carte troupeau est de 3 pièces d'or.

Coût :

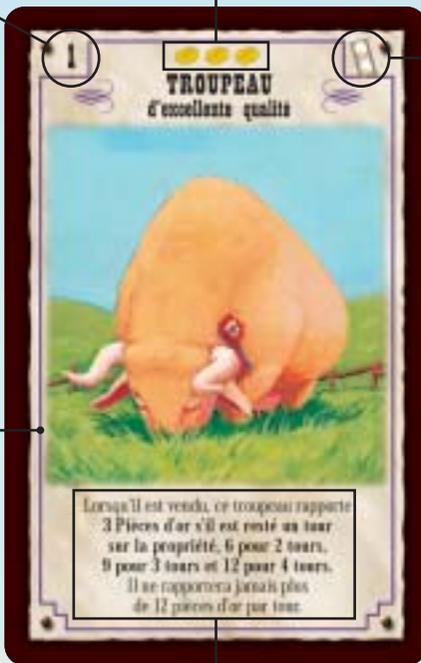
Coût pour mettre en jeu la carte.
(A ne pas confondre avec le coût pour **PIOCHER** la carte, qui dépend de son positionnement dans la file).

1 point d'action pour Troupeaux, Terrains et Cowboys.
3 points d'action et plus pour Coups fourrés et bonus et contres.

Cadre :

Indique le type de carte

GRIS = Terrains
BLEU = Cowboys
VIOLET = Troupeaux
ROUGE = Coups fourrés
VERT = Bonus ou contres



Effet :

Texte expliquant l'effet de la carte.

Durée de l'effet :

Si le symbole est une poubelle :

L'effet de la carte est appliqué sur le champ, puis la carte rejoint la défausse.

Si le symbole est un sablier :

La carte reste en jeu jusqu'à ce qu'elle soit éliminée. Son éventuel effet s'applique jusqu'à la disparition de la carte.

Si le symbole est un Point d'interrogation :

Ce cas est exclusif aux "Tueurs à gages". Si l'attaque est réussie (personnage adverse abattu), le tueur à gages retourne dans la main de son propriétaire. Sinon il est abattu et rejoint la défausse.



Un jeu pour 2 à 6 joueurs de Bruno Cathala

MATÉRIEL :

Le contenu du jeu est le suivant :

- 117 cartes réparties de la façon suivante :
 - 24 Terrains (bords gris)
 - 30 Troupeaux (bords violets)
 - 20 Cow-boys (bords bleus)
 - 25 Coups fourrés (bords rouges)
 - 18 Contres et Bonus (bords verts)
- 60 pièces d'or
- 1 dé à 6 faces
- 1 plateau de jeu

PRINCIPE

Chaque joueur va chercher à faire prospérer un ranch dans l'univers impitoyable "Sans Foi Ni Loi" de l'ouest sauvage américain...

Lors de son tour, chaque joueur dispose de points d'actions qu'il utilisera pour effectuer les actions de son choix :

- Piocher de nouvelles cartes
- Développer et protéger son ranch, en posant devant lui de nouvelles cartes (par exemple des terrains permettant d'accueillir de nouveaux troupeaux, des cow-boys pour surveiller les troupeaux, ou encore en jouant des cartes bonus)
- Freiner ses adversaires, en jouant des coups fourrés.

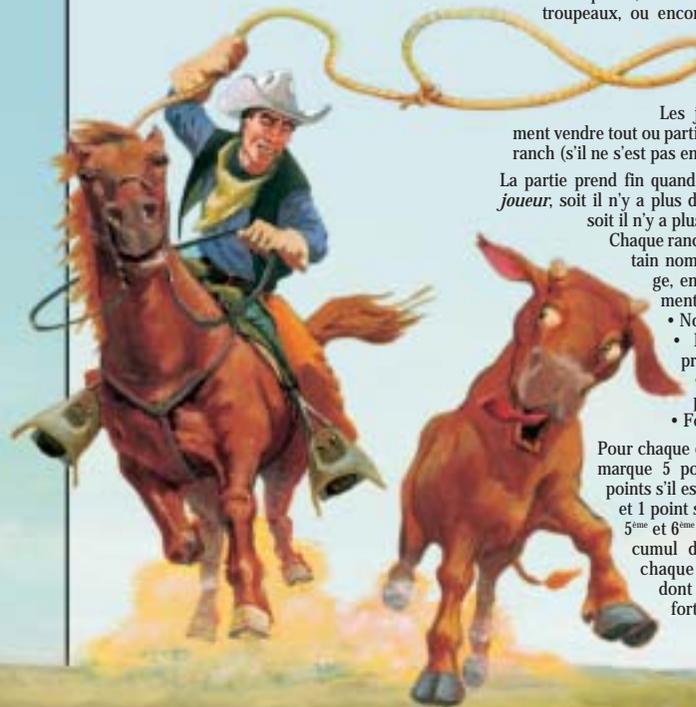
Les joueurs pourront également vendre tout ou partie du bétail présent sur le ranch (s'il ne s'est pas enfui entretemps...)

La partie prend fin quand, à la fin du tour d'un joueur, soit il n'y a plus de cartes dans la pioche, soit il n'y a plus d'argent à la banque.

Chaque ranch marquera alors un certain nombre de points de Prestige, en fonction de son classement dans les catégories :

- Nombre de terrains
- Nombre de troupeaux présents sur ces terrains
- Nombre de cowboys présents sur la propriété
- Fortune du joueur

Pour chaque catégorie, chaque joueur marque 5 points s'il est premier, 3 points s'il est 2^{ème}, 2 points s'il est 3^{ème} et 1 point s'il est 4^{ème}. Les éventuels 5^{ème} et 6^{ème} ne marquent rien. Après cumul des points gagnés dans chaque catégories, le joueur dont le ranch présente le plus fort total l'emporte...



Édité par **Jeux Descartes** - 1, rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris cedex 15 - www.descartes-editeur.fr

© 2003 JEUX DESCARTES

Directeur de Collection : **Henri Balczesak**

Illustrations : **Sébastien Tournadre**

Réalisation Maquette : **NEXUS/G. Rohmer**



LES DIFFÉRENTS TYPES DE CARTES

Les différentes cartes sont décrites en détail à la fin de cette règle. Pour commencer à jouer, il est seulement nécessaire de retenir qu'il existe 5 grandes catégories de cartes :

- **Les Terrains (Bords gris) :** Chaque carte représente une parcelle du ranch. Un terrain peut accueillir de 1 à 3 troupeaux, selon sa qualité (voir plus loin). Ces cartes sont une des clés du jeu, car d'une part, sans terrain, un ranch ne peut pas accueillir de troupeaux, et d'autre part, à la fin de la partie, chaque joueur marquera d'autant plus de points de prestige qu'il se sera bien classé dans la catégorie terrains.
- **Les Troupeaux (Bords violets) :** Chaque carte représente un troupeau. Les troupeaux sont de 3 valeurs marchandes de base différentes. Plus un troupeau restera longtemps sur un terrain, sans s'enfuir, plus sa valeur marchande augmentera... Pour augmenter sa fortune, il faudra

donc vendre des troupeaux... mais attention... à la fin de la partie, chaque joueur marquera d'autant plus de points de prestige qu'il se sera bien classé dans la catégorie Troupeaux...

- **Les Cowboys (Bords bleus) :** Chaque carte représente un cowboy, qui va servir à aider à bien surveiller le bétail présent sur les terrains du ranch. Les cow-boys existent en 3 niveaux d'expérience différents, apportant un bonus de +1 à +3 lors du test de surveillance... À la fin de la partie, chaque joueur marquera d'autant plus de points de prestige qu'il se sera bien classé dans la catégorie Cowboy...
- **Les Coups-fourrés (Bords rouges) :** Chaque carte à un effet particulier expliqué plus loin en détail. On retiendra que ces cartes servent à freiner le développement de vos adversaires...
- **Les Contres et Bonus (Bords verts) :** Chaque carte à un effet particulier expliqué plus loin en détail. On retiendra que ces cartes servent, soit à annuler l'effet des coups fourrés joués par vos adversaires, soit à vous procurer un avantage intéressant pour atteindre la victoire finale...

MISE EN PLACE

- Placer le plateau de jeu au centre de la table
- Mélanger soigneusement les 117 cartes
- Distribuer à chaque joueur 3 cartes
- Poser les cartes restantes en une pile face cachée juste au bord du plateau, du côté marqué 6
- Retourner les 6 premières cartes de la pioche face visible en les plaçant sur les cases 1 à 6 du plateau
- Poser au milieu de la table un tas de pièces d'or représentant la banque. Ce tas sera composé de 50 pièces d'or pour 2 à 4 joueurs, 55 pièces d'or pour 5 joueurs et 60 pour 6 joueurs.

La partie peut commencer... soyez sans pitié !!



DÉROULEMENT DU JEU

Le premier joueur est tiré au sort par un lancer de dé. Ce joueur va effectuer la totalité de ses actions, puis ensuite, chaque joueur fait de même, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Lors de son tour, le joueur va successivement :

- 1 Gérer son élevage
- 2 Encaisser d'autres recettes
- 3 Effectuer les actions de son choix
- 4 Finir son tour

1. Gérer son élevage :

Au cours de cette phase, le joueur va successivement tester si les troupeaux présents sur le ranch ont bien été surveillés, puis choisir, s'il le souhaite, d'en vendre tout ou partie. (Attention à bien respecter l'ordre dans lequel sont effectuées ces opérations.)

Surveillance :

Au début de son tour, tout joueur ayant des cartes troupeaux présentes sur ses terrains doit commencer par tester s'ils ont bien été surveillés.

Pour ce faire, on procède de la façon suivante :

- L'adversaire à la gauche du joueur lance le dé. On ajoute au résultat le nombre de cartes troupeaux présentes sur l'ensemble des terrains du joueur. Le chiffre ainsi obtenu représente l'indice de difficulté de surveillance.
- Le joueur lance ensuite le dé, et ajoute les bonus de surveillance (+1, +2 ou +3) de chacun des cowboys ainsi que des clôtures présents sur son ranch.

Si le résultat ainsi obtenu est au moins égal à l'indice de difficulté, les troupeaux ont été bien surveillés, et il ne se passe rien.

Dans le cas contraire, il y a fuite d'un troupeau... comme cet univers est décidément cruel, c'est le troupeau qui aurait rapporté la plus grosse somme d'argent en cas de vente qui est retiré de la partie.

Vente :

Les troupeaux encore présents sur le ranch peuvent être vendus à la banque, qui paye immédiatement au joueur la valeur correspondante.

Plus un troupeau reste longtemps sur un terrain, plus il rapporte lors de sa vente. Ainsi, la valeur de base d'un troupeau est multipliée par le nombre de tours où il est resté à engraisser sur le terrain qui l'accueille (jusqu'à concurrence de 4 fois la valeur initiale).

Ainsi, les troupeaux de "mauvaise qualité" rapporteront 1,2,3 ou 4 pièces d'or selon le nombre de tours passés sur le ranch.

Les troupeaux de qualité intermédiaire rapporteront 2, 4, 6 ou 8 pièces d'or.

Les troupeaux de "super qualité" rapporteront 3, 6, 9 ou 12 pièces d'or !!

A noter qu'il n'est jamais obligatoire de vendre ses troupeaux, et qu'il est possible de n'en vendre qu'une partie.

Poursuite de l'élevage :

Pour les troupeaux qui n'ont été ni perdus ni vendus, on fait pivoter la carte les représentant d'un quart de tour dans le sens des aiguilles d'une montre afin de matérialiser facilement le nombre de tours de présence sur le ranch. (en position "midi" le troupeau est présent depuis un tour, en position "3 heures" depuis 2 tours, en position "6 heures" depuis 3 tours et en position "9 heures" depuis 4 tours. Au delà de 4 tours, le troupeau reste en position "9 heures" et ne rapportera pas plus d'argent à la vente.)

2. Autres recettes

Si le joueur possède une mine d'or sur sa propriété, il reçoit alors de la banque les recettes liées aux filons découverts sur la mine durant ce tour.

Pour évaluer la richesse du filon extrait de la mine pour ce tour, il lance 2 fois le dé et fait le total. Il reçoit de la banque une somme égale à ce total... Sauf s'il fait de 10 à 12 auquel cas la mine et le terrain sur laquelle elle se trouve sont détruits... (Et oui. À abuser de l'explosif pour obtenir des filons toujours plus importants, on a parfois des problèmes!!).

3. Effectuer les actions de son choix

Lors de son tour, chaque joueur dispose de 6 points d'action à dépenser en totalité ou partie au cours de cette phase (les points non utilisés sont perdus. Il n'y a pas de capitalisation pour le tour suivant). Ces points sont utilisés par le joueur comme bon lui semble, les différentes actions possibles étant réalisées dans l'ordre de son choix.

Le coût des différentes actions est le suivant :

Piocher une carte face visible coûte un nombre de points d'action égal au chiffre indiqué en face d'elle sur le plateau de jeu (la première carte, c'est-à-dire la plus éloignée de la pioche, coûte 1 point, et la sixième 6 points). Il est possible de piocher plusieurs cartes de cette façon, par exemple la 1^{ère} + la 2^{ème} + la 3^{ème} pour un total de 6 points.

Piocher la première carte face cachée de la pioche coûte 3 points. Il est donc possible de piocher les 2 premières cartes de la pioche pour 6 points d'action.

Poser sur la table de jeu une carte Terrain, Troupeau ou Cow-boy coûte 1 point. On ne

peut poser les troupeaux que si les capacités d'accueil des terrains disponibles sont respectées. Un joueur qui n'a pas de terrain ne peut donc pas poser de troupeaux. Mais il peut poser des cowboys.

Jouer une carte "Coup fourré" (bords rouges), une carte "Bonus" ou "Contre" à bords verts coûte le nombre de points d'action indiqué en haut à gauche de la carte. Les effets de la carte ainsi jouée (voir fiche individuelle d'explication) s'appliquent immédiatement.

Important: Au cours de cette phase, le joueur peut acheter à tout moment des points d'action supplémentaires en dépensant 2 pièces d'or pour chaque point d'action supplémentaire.

4. Finir son tour

Le joueur compte les cartes qu'il a en main. S'il a plus de 10 cartes, le joueur se défausse de l'excédent. Il choisit néanmoins les cartes dont il se défausse.

Ensuite, s'il ne reste plus 6 cartes face visible dans la file à côté de la pioche, on reconstitue la file à droite de la pioche :

- On fait glisser les cartes face visible non piochées de sorte qu'elles occupent les premières places de la file, sans trou.

- On complète la file à 6 cartes en retournant face visible la ou les premières cartes de la pioche.

C'est maintenant au tour du joueur suivant...

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin quand, à la fin du tour d'un joueur, soit il n'y a plus de cartes dans la pioche, soit il n'y a plus d'argent à la banque.

Chaque ranch va alors marquer des points de prestige, en fonction de son classement dans les catégories :

- Nombre de terrains
- Nombre de troupeaux présents sur ces terrains
- Nombre de cowboys présents sur la propriété
- Fortune du joueur

Chacun fait le compte du nombre de cartes terrains constituant son ranch, du nombre de cartes troupeaux présents sur ces terrains, du nombre de cartes cowboys (les cartes en main ne comptent pas) ainsi que du nombre de pièces d'or possédées.

Pour chaque catégorie :

- Le(s) premier(s) marque(nt) 5 points
- Le(s) deuxième(s) marque(nt) 3 points
- Le(s) troisième(s) marque(nt) 2 points
- Le(s) quatrième(s) marquent 1 point
- Les éventuels 5^{ème} et 6^{ème} ne marquent rien

Attention: Un ranch ne possédant aucun élément d'une catégorie ne marque aucun point dans cette catégorie.

Après cumul des points gagnés dans chaque catégorie, le joueur dont le ranch présente le plus fort total l'emporte...

Exemple de cumul des points:

	TERRAINS		TROUPEAUX		COWBOYS		ARGENT	
	Nb cartes	points	Nb cartes	points	Nb cartes	points	Nb pièces	points
Claudia	6	5	1	1	2	3	17	5
Bruno	3	1	3	5	0	0	13	3
Laurence	5	3	3	5	0	0	11	2
Pascal	4	2	2	2	5	5	9	1

C'est donc Claudia qui remporte la partie avec 14 points devant Laurence et Pascal avec 10 points chacun, et Bruno avec 9 points.

RÈGLES POUR 2 JOUEURS

A 2 joueurs, chaque joueur gère 2 ranchs distincts. Tout se passe donc comme si l'on jouait à quatre.

Chaque joueur reçoit au début 3 cartes, et ensuite la partie se déroule normalement, dans l'ordre suivant :

Joueur 1 - ranch 1 puis Joueur 2 - ranch 1

Joueur 1 - ranch 2 puis Joueur 2 - ranch 2

Le vainqueur sera celui qui aura cumulé le plus grand nombre de points de prestige au cumul des 2 ranchs qu'il dirige. Le jeu à 2 joueurs est particulièrement tactique.

EFFET DES CARTES CÔTÉ

Cartes Terrains

(bords gris) 24 cartes

Les terrains sont de 3 types :

- **Terrains de médiocre qualité** (16 cartes)
- **Terrains de moyenne qualité** (4 cartes)
- **Terrains d'excellente qualité** (4 cartes)

Chaque terrain peut accueillir autant de cartes Troupeau que le nombre de "têtes de vaches" dessiné sur le haut de la carte.

1 point/terrain



Troupeaux

(bords violets) 30 cartes

Les troupeaux sont de 3 types :

- **Troupeaux de médiocre qualité** (9 cartes)
- **Troupeaux de moyenne qualité** (15 cartes)
- **Troupeaux d'excellente qualité** (6 cartes)

Les pièces d'or en haut de la carte indiquent la valeur de base du troupeau.

Lors de la vente, cette valeur est multipliée par le nombre de tours passés sur le terrain (jusqu'à concurrence de 4 fois la valeur initiale).

1 point/troupeau



Cow-boys

(bords bleus) 20 cartes

Les cowboys sont de 3 types :

- **Novices** (8 cartes)
- **Confirmés** (9 cartes)
- **Vétérans** (3 cartes)

Les cow-boys surveillent l'ensemble de la propriété. Chaque cowboy sur la propriété apporte le bonus indiqué en haut de la carte pour chaque lancer de dé test/perte troupeau.

Ce bonus est également utilisé lors des duels contre les tueurs à gages.

1 point/cow-boy

Coups fourrés

(bords rouges) 25 cartes

Raid indien (3 cartes) :

Les Indiens reprennent par la force un de leurs anciens territoires de chasse.

La carte Raid indien reste en place jusqu'à l'arrivée de la cavalerie. Tant que cette carte est présente, le joueur ne peut donc pas poser de troupeaux sur ce terrain, ni vendre les troupeaux présents sur le terrain, ni bénéficier des revenus d'une mine d'or sur ce terrain. Ce terrain ne fait pas non plus partie de la propriété en cas de fin de partie. En cas d'intervention de la cavalerie, le joueur récupère l'intégralité de son bien.

3 points



Panique (3 cartes):

Les troupeaux donnent bien du fil à retordre à leur propriétaire. Lors du test "fuite de bétail", chaque troupeau compte double, et le joueur perd 2 troupeaux en cas d'échec à ce test. Cette carte reste en place jusqu'à ce que le joueur pose "roi du rodéo".
3 points

Tueurs à gages (3 cartes):

Les tueurs à gage sont utilisés pour abattre le personnage (cowboy, shérif, maire, croque-mort) du joueur visé ayant le plus fort bonus. L'attaquant jette le dé et ajoute le bonus du tueur indiqué sur la carte. Le défenseur lance le dé et ajoute le bonus du cowboy ou du personnage visé. Si le tueur à gages est vainqueur, sa cible est éliminée de la partie. Le joueur reprend la carte dans sa main, touche le montant de la récompense et place face cachée devant lui le personnage abattu. En cas contraire, le tueur est abattu et le défenseur gagne une récompense égale à la prime indiquée sur la carte tueur additionnée du total des bonus des personnages abattus précédemment par ce tueur. En cas d'égalité, les deux personnages sont éliminés et aucun des 2 joueurs ne touche de prime.
3 points

Tricheur professionnel (3 cartes):

Vous choisissez un adversaire. Il doit vous montrer son jeu, et vous lui volez une carte. Cette carte est défaussée après emploi.
3 points

Hold-up (3 cartes):

Cette carte permet d'attaquer soit la banque, soit un adversaire. Une fois la cible choisie, on lance le dé. La somme dérobée est égale au résultat du dé augmenté de 3 points. Cette carte est défaussée après emploi.
3 points

Des rails sur la prairie (3 cartes):

La WESTERN UNION RAILWAY COMPANY réquisitionne un terrain pour y faire passer la ligne de chemin de fer reliant l'atlantique au pacifique. Le terrain ciblé est définitivement retiré de la partie, ainsi que les troupeaux ou la mine qu'il héberge. Cette carte est défaussée après emploi.
3 points

Saloon (2 cartes):

Lorsqu'il est posé en jeu, chaque adversaire voit "fuir" un de ses cowboys (au hasard) vers le propriétaire du saloon. Et oui... il suffit d'un peu d'alcool et de quelques filles pour s'attirer les faveurs des garçons vachers. Cette carte est défaussée après emploi.
5 points

Vol de bétail (2 cartes):

Vous volez un troupeau de bétail à l'adversaire de votre choix. Ce troupeau doit être immédiatement transféré sur un de vos terrains capable de l'accueillir. Il conserve la valeur marchande qu'il avait sur le terrain de l'adversaire, mais ne pourra être vendu qu'au tour suivant (s'il ne s'est pas enfui ou n'a pas été dérobé d'ici là!).
5 points

Lynchage (3 cartes):

Pour jouer cette carte, il faut dépenser un nombre de points d'action égal à 2 augmenté du bonus du personnage (cowboy ou autre) visé. Ce personnage est pendu haut et court suite à un simulacre de procès des plus sombres. Il est retiré de la partie.
2 + x points

Contres et cartes bonus

(bords verts) 10 cartes

Shérif (1 carte):

Lorsqu'il est posé en jeu, il n'est plus possible de jouer "Tricheur professionnel" ou "Hold-up" ni "Vol de bétail" sur le joueur qui le possède. De même, un tueur à gages devra d'abord éliminer le shérif (qui a +5 au dé) avant d'attaquer tout autre personnage de ce joueur. Ce bonus ne doit pas être pris en compte pour la surveillance des troupeaux. Cette carte reste en jeu jusqu'à ce qu'elle soit éliminée.
4 points

Roi du rodéo (3 cartes):

Cette carte permet d'annuler la carte "Panique" (les 2 cartes sont alors retirées du jeu). Cette carte est retirée du jeu après utilisation.
3 points

Cavalerie (3 cartes):

Cette carte permet de faire fuir les Indiens (carte "Raid indien") et de récupérer le terrain concerné ainsi que son contenu éventuel (troupeaux ou mine d'or). Les cartes Raid indien et Cavalerie sont défaussées. Ce terrain devient immédiatement disponible pour poser de nouveaux troupeaux, et est à nouveau pris en compte pour les points de victoire. Cette carte est retirée du jeu après utilisation.
3 points

Mine d'or (2 cartes):

Une mine d'or a été découverte sur le terrain ciblé. Ce terrain ne peut définitivement plus accueillir aucun troupeau. Par contre, à chaque tour son propriétaire bénéficie d'une recette dépendant de la richesse du filon découvert. Il lance deux fois le dé et fait le total: Un résultat de 2 et plus rapporte une recette d'un nombre de pièces d'or égal au résultat obtenu. Un résultat de 10 à 12 provoque un

ABUS D'EXPLOSION... la mine et le terrain sont retirés du jeu.
3 points

Croque-mort (1 carte):

Chaque fois qu'un personnage (qu'il soit adversaire ou non) est éliminé, la banque paye au croque-mort 2 pièces d'or pour l'enterrement. Le croque-mort a un bonus de +3 s'il est provoqué en duel par un tueur à gages. Ce bonus ne doit pas être pris en compte pour la surveillance des troupeaux.
4 points

Girls (2 cartes):

Là où sont les girls, il y a des cowboys! Le passage de ces magnifiques girls sur votre propriété attire de nouveaux cowboys. Prenez dans la pioche (pas dans la file) les 2 premières cartes cowboys et placez-les dans votre main. Remélangez soigneusement la pioche ensuite.
3 points

Trappeur (3 cartes):

Vos trappeurs vous ramènent de bien belles fourrures. La banque les achète pour un montant égal au résultat du lancer du dé, augmenté de 3 points.
3 points

Clôture (2 cartes):

Vous posez des clôtures sur votre propriété, ce qui vous donne un bonus complémentaire de +2 pour la surveillance des troupeaux.
4 points

Maire (1 carte):

Vous vous attachez les services du maire de la petite bourgade voisine. Ce politicien véreux peut, s'il le souhaite, modifier l'ordre des 6 cartes de la file avant le début du tour de chaque joueur. (Il est tout à fait autorisé, voire recommandé, de négocier avec le joueur concerné une petite contrepartie pour un arrangement de cartes avantageux...) Le maire a un bonus de +4 s'il est défié en duel par un tueur à gages. Ce bonus ne doit pas être pris en compte pour la surveillance des troupeaux.
4 points