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 (Bourgogne du sud), 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 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

XAVIER GEORGES

CARSON CITY

Artwork: Alexandre Roche

1858. *Les parcelles de terrains de la nouvelle ville de Carson City sont mises en vente. Vous disposez d'une petite somme d'argent et d'une fidèle équipe de cow-boys prêts à tout pour vous aidez. Vous cherchez à vous approprier les meilleurs terrains et construire les bâtiments les plus lucratifs. Aurez-vous l'audace de provoquer en duel vos adversaires, qui tenteront de réaliser les meilleurs coups à votre place ? Saurez-vous profiter de l'appui des personnalités les plus influentes de la ville ? Le vainqueur sera le joueur le plus important de Carson City. Cette importance est représentée par les points de victoire que vous aurez gagnés au cours de la partie. De plus, à la fin du jeu, vos possessions (argent, bâtiments, montagnes, maisons) seront converties en points de victoire.*

MATÉRIEL DE JEU

Le plateau de jeu qui représente le territoire de la future ville de Carson City, divisé en 64 terrains.

Au dessus du plan de la ville sont représentées les actions possibles, dans l'ordre de leur résolution.

20 tuiles maisons

30 tuiles bâtiments : 6 ranchs, 6 mines, 4 drugstores, 4 banques, 3 saloons, 3 hôtels, 2 églises, 2 prisons.

9 tuiles montagnes

25 bâtonnets routes.

1 sac pour le tirage des bâtiments.

60 tuiles propriétés (12 tuiles par couleur) qui permettent de désigner les terrains que vous avez achetés.

7 cartes personnalités

51 cow-boys (10 pions par couleur + 1 blanc), permettant de choisir les actions.

10 pions ronds (2 par couleur) pour compter les points de victoire et pour marquer l'ordre du tour.

27 jetons revolver représentant la « force » et l'entraînement de vos cow-boys.

1 jeton spécial 3 revolvers

25 tuiles duel utilisées dans la première variante « La loi du plus fort »

L'argent : $1 (petites pièces), $5 et $10 (grandes pièces) et $20 (billets)

1 jeton compteur de tour.

2 dés.

MISE EN PLACE DU JEU

L'image ci-dessous donne un exemple avec trois joueurs.

Chaque joueur reçoit : $15, 12 tuiles propriétés de sa couleur, 1 revolver, 1 route, et 3 cow-boys de sa couleur. Cette route et ces trois cow-boys sont la réserve personnelle du joueur.

Les pièces et billets restants sont disposés à côté du plateau de jeu, ils constituent la Banque.

Les maisons, les routes et les cow-boys restants sont disposés à côté du plateau de jeu et constituent la réserve générale.

Un ranch est placé sur la case de construction $3 et un autre ranch sur la case $10.

Une mine est placée sur la case de construction $4 et une autre mine sur la case $12.

Trois autres bâtiments sont tirés au hasard du sac et sont placés sur les cases restantes $5, $6 et $8.

On jette une fois les deux dés pour localiser le centre de Carson City, à l'intersection de la ligne désignée par le dé noir et de la colonne désignée par le dé blanc.

Une maison est posée sur ce terrain et quatre routes sont posées en carré autour. C'est à partir de ces routes que seront construites les nouvelles routes de la ville.

9 montagnes sont réparties au hasard sur le plateau de jeu en jetant neuf fois les deux dés (relancer les dés si le terrain est déjà occupé).

Le jeton spécial 3 revolvers est placé sur sa case.

Le compteur de tours est posé sur la position de départ.

Pour débuter le premier tour de jeu, l'ordre des joueurs est déterminé au hasard.

Un pion de chaque couleur est placé sur la piste d'ordre du tour. Un pion rond de chaque joueur est également placé sur la position 0 des scores.

Chaque joueur reçoit deux terrains. Dans l'ordre du tour, chaque joueur choisit un terrain en posant une tuile propriété de sa couleur sur ce terrain.

Ensuite, dans l'ordre inverse, chaque joueur choisi un deuxième terrain. Il est possible de choisir un terrain avec une montagne, voir même le centre de Carson City.

DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

Le jeu se déroule en quatre tours. Chaque tour de jeu se décompose en quatre phases, auxquelles tous les joueurs participent.

1 CHOIX DES PERSONNALITÉS

- **Toutes les cartes personnalités sont placées au bord du plateau de jeu. Ensuite, dans l'ordre du tour, chaque joueur choisi une carte personnalité.** Le choix de certaines personnalités peut être immédiatement suivi d'une action (voir page 7 pour la description des personnalités).
- **Dès que le choix des personnalités est terminé, l'ordre du tour de jeu est modifié.** Les pions sont placés en haut de la piste d'ordre du tour, dans l'ordre croissant des personnalités choisies (chiffres en haut des cartes).

Après le choix des personnalités, l'ordre du tour est modifié. Par exemple, ici vert à choisi le Shérif (1), orange la commerçante (3) et violet le tueur à gages (7).

2 PLACEMENT DES COW-BOYS

À votre tour, vous pouvez faire une des quatre choses suivantes :

- **Choisir une action.** Vous posez un cow-boy provenant de votre réserve personnelle sur une des cases actions qui bordent le plan de la ville (ces actions sont détaillées en page 4).
- **Choisir un terrain.** Vous posez un cow-boy provenant de votre réserve personnelle sur un terrain, en vue de l'acheter.
- **Attaquer un bâtiment.** Vous posez un cow-boy provenant de votre réserve personnelle sur un bâtiment pour l'attaquer (ou pour le protéger des attaques si ce bâtiment vous appartient).
- **Passer.** Vous déplacez votre pion de la piste d'ordre du tour vers le bas sur la première position libre. Vous ne pouvez plus placer de cow-boys pendant ce tour.

Aucune action n'est obligatoire. Vous pouvez acheter plusieurs terrains le même tour (un cow-boy par terrain convoité). Vous pouvez placer un cow-boy sur une action ou un terrain déjà choisi par un autre joueur, cela donnera lieu à un duel.

Dès qu'un joueur passe, il déplace sont pion en bas de la piste d'ordre du tour (par exemple, ici le joueur orange est le premier à passer).

En cas de duel, force des cow-boys =

3 RÉSOLUTION DES ACTIONS ET DES DUELS

- **Lorsque tous les joueurs ont passé, les actions sont résolues en suivant l'ordre du plateau de jeu** (voir pages 4/5 – description des actions). Dès qu'une action est accomplie, le cow-boy retourne dans la réserve générale.
- **Lorsque plusieurs joueurs ont joués un cow-boy sur une case action, il y a un duel. Chaque joueur concerné par le duel lance un dé, et ajoute au résultat le nombre de revolvers et de cow-boys présents et dans sa réserve personnelle.** Le plus fort gagne le duel : il a le droit de réaliser cette action. Le cow-boy gagnant est ensuite remis dans la <u>réserve générale</u>.
  Le cow-boy perdant est renvoyé dans la <u>réserve personnelle</u> du joueur concerné. Lorsque plus de deux joueurs sont impliqués dans un duel, tous les cow-boys perdants sont renvoyés dans les <u>réserves personnelles</u> des joueurs.
  En cas égalité, l'avantage est donné au premier joueur qui a passé (piste d'ordre du tour).

<u>Limite de liquidité :</u> C'est la capacité de cette personnalité à vous conseiller et à protéger votre argent face à différentes menaces (vol, jeux, corruption, arnaques, taxes, investissements hasardeux…)

4 FIN DU TOUR

Une fois que toutes les actions ont été résolues, le tour de jeu se termine :

- **Le compteur de tour est avancé d'une position, rendant indisponible jusqu'à la fin du jeu une des cases « achat de points de victoire ».**
- **Chaque joueur reçoit des cow-boys de la réserve générale qu'il place dans sa réserve personnelle** (+4 cow-boys à la fin du tour 1, +5 cow-boys à la fin du tour 2, et +5 cow-boys à la fin du tour 3, avec un maximum de 10 cow-boys disponibles).
- **L'argent qui dépasse votre <u>limite de liquidité</u> est dépensé, et vous recevez en compensation :** Chaque joueur doit dépenser l'argent qui dépasse sa limite de liquidité (indiquée en rouge sur la carte personnalité choisie). Il est permis de dépenser plus. Chaque joueur reçoit 1 point de victoire par $10 dépensé. Les cartes personnalités sont ensuite regroupées à côté du plateau de jeu.
- **Les bâtiments qui n'ont pas été achetés sont décalés vers les prix les moins chers. Pour chaque position disponible, un bâtiment est tiré du sac au hasard.**

<u>Dépassement de la limite de liquidité :</u>

ACTIONS

Les actions sont toujours résolues dans le même ordre, tel que décrit ci-dessous. Un joueur peut toujours décider de renoncer à réaliser une action (par exemple s'il se rend compte qu'il n'a pas assez d'argent pour tout faire). Il peut renoncer à réaliser une action même après un duel victorieux. Son cow-boy retourne alors dans la réserve générale.

SALAIRE

Il n'y a pas de duel sur cette case, tous les cow-boys joués ici rapportent $4 à leur propriétaire. Un joueur peut placer plusieurs cow-boys sur cette action.

MUNITIONS

Le joueur qui remporte cette action reçoit le jeton spécial « +3 revolvers » pour le restant du tour.

ROUTES

Le joueur qui remporte cette action reçoit trois routes qu'il place dans sa réserve personnelle.

Les routes de la réserve personnelle d'un joueur sont disponibles pour la construction et peuvent être placées sur le plateau de jeu à tout moment pendant la partie.

ROUTES

Il n'y a pas de duel sur cette case, chaque cow-boy joué ici rapporte une route à son propriétaire, qu'il place dans sa réserve personnelle. Un joueur peut placer plusieurs cow-boys sur cette action.

Attention : Une nouvelle route doit toujours être posée en prolongeant le réseau de routes existantes.

ACHAT DE TERRAINS

Pour réaliser un achat de terrain, il faut poser un cow-boy sur le terrain convoité (et pas sur la case action). Ce terrain ne doit appartenir à personne. Les terrains nus, aussi bien que les terrains sur lesquels se trouvent des maisons ou des montagnes, peuvent être achetés.

Le prix d'un terrain est de $1, plus $1 pour chaque bâtiment, montagne ou maison qui se trouve sur ce terrain ou juste à côté (y compris en diagonale). Le prix minimum est donc de $1 et le prix maximum de $10. Pour chaque terrain convoité, le joueur qui remporte cette action remet son cow-boy dans la réserve générale, paie à la Banque le prix du terrain, et pose une tuile propriété de sa couleur sur ce terrain.

Si plusieurs duels doivent être résolus avant l'achat de certains terrains, c'est le premier joueur qui a passé qui décide dans quel ordre ils sont résolus.

Le joueur orange achète un terrain qui lui coûte $6 (1$ + $2 pour les maisons, + $2 pour les saloons, + $1 pour la montagne

CONSTRUCTION DE BÂTIMENTS

Il y a sept cases actions « construction de bâtiments », chacune donnant le droit de construire un bâtiment, en payant le prix indiqué en dessous de la case. Construire consiste à poser un bâtiment sur un de ses terrains nus, à deux conditions :

1 - Le terrain doit être équipé d'une route, c'est-à-dire qu'une route touche un coin du terrain ou longe au moins un des quatre côtés de ce terrain (voir exemple ci-contre). **Exceptions :** les ranchs et les mines ne nécessitent pas de route pour être construits.

2 - Une maison doit être ajoutée à la ville, pour loger les nouveaux habitants attirés par la nouvelle activité. Cette maison est gratuite et doit être posée sur un terrain équipé d'une route. **Une maison peut être posée sur un terrain appartenant à un autre joueur, avec l'accord de celui-ci, ou sur un terrain n'appartenant à aucun joueur.** La pose d'une maison sur un terrain n'appartenant à aucun joueur n'empêche pas l'achat de ce terrain par la suite. **Exceptions :** les ranchs et les mines ne nécessitent pas la pose d'une maison pour être construits.

Placement différé : Au lieu de poser directement son bâtiment sur le plateau de jeu, un joueur peut le garder devant lui en attendant de pouvoir le jouer (par exemple parce que le terrain envisagé pour la construction n'est pas encore équipé d'une route ou parce qu'il n'a pas la possibilité de poser une maison). Il doit pour cela attendre la fin des prochaines actions de « construction de bâtiments ». Si plusieurs joueurs sont dans ce cas, ils posent leurs bâtiments dans l'ordre du tour. Chaque joueur peut posséder plusieurs bâtiments en attente d'être posé.

Au début du jeu, seuls neufs terrains sont équipés de routes : le terrain central et les huit terrains périphériques.

Attention : On ne peut pas construire de bâtiment sur une montagne.

REVENUS DES TERRAINS

Le joueur qui remporte cette action reçoit $2 pour chaque terrain qu'il possède.

REVENUS DES COW-BOYS

Le joueur qui remporte cette action reçoit $2 pour chaque point de force de ses cow-boys. La force d'un joueur est égale à la somme des cow-boys de sa réserve personnelle et de ses revolvers.

REVENUS DES JEUX

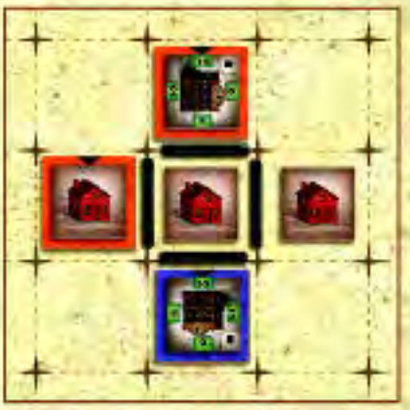
Le joueur qui remporte cette action reçoit $1 pour chaque point réalisé en jetant deux dés.

REVENUS DES BÂTIMENTS

Chaque bâtiment rapporte un revenu à son propriétaire, en fonction des constructions qui l'entourent (voir page 6, description des bâtiments). Cette action est automatique, il n'est pas nécessaire de joueur un cow-boy sur la case revenu pour en bénéficier.

Attaques de bâtiments : Il est possible de jouer un cow-boy sur un bâtiment adverse pour l'attaquer. Cette action permet de s'approprier la moitié des revenus de ce bâtiment (arrondi en dessous). Il est également possible de jouer un cow-boy sur un de ses propres bâtiments, pour provoquer un duel en cas d'attaque et ainsi le protéger. Si plusieurs duels doivent être résolus, c'est le premier joueur qui a passé qui décide dans quel ordre ils sont résolus.

Attention : Lorsqu'une maison n'appartient à aucun joueur, elle peut profiter à tous les bâtiments adjacents sans tenir compte du propriétaire. Par contre, si le terrain sur lequel se trouve une maison appartient à un joueur, cette maison ne bénéficie plus qu'aux bâtiments ayant le même propriétaire. Il en va de même pour les montagnes vis-à-vis des mines.



Le saloon orange rapporte $15 (3 maisons adjacentes) alors que le saloon violet n'en rapporte que $10 (une maison appartient au orange).

POINTS DE VICTOIRE DES TERRAINS

Le joueur qui remporte cette action reçoit un nombre de points de victoire égal a la moitié des terrains qu'il possède (arrondi en dessous).

POINTS DE VICTOIRE DES COW-BOYS

Le joueur qui remporte cette action reçoit un nombre de points de victoire égal à la moitié de sa force (arrondi en dessous). La force d'un joueur est égale à la somme des cow-boys de sa réserve personnelle et de ses revolvers.

POINTS DE VICTOIRE DES BÂTIMENTS

Le joueur qui remporte cette action reçoit un point de victoire pour chaque bâtiment qu'il a construit (pas pour les montagnes ou les maisons).

ACHAT DE POINTS DE VICTOIRE

Le joueur qui remporte cette action peut acheter des points de victoire au prix de $2, $3, $4 ou $5 par point de victoire.

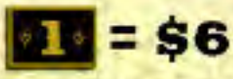
FIN DU JEU

Le jeu s'arrête à la fin du quatrième tour de jeu, après la dépense d'argent dépassant la limite de liquidité. En plus des points de victoire acquis en cours de jeu :

Vous recevez 2 points de victoire pour chaque bâtiment, maison et montagne que vous possédez.

L'argent restant compte également à raison de $6 pour un point de victoire. Un bâtiment acheté mais non construit (qui n'a pas été joué) ne rapporte pas de point de victoire, de même qu'un terrain vide.

Le vainqueur est le joueur possédant le plus de points de victoire. En cas d'égalité, le joueur ayant passé en premier lors du dernier tour gagne la partie.



BÂTIMENTS

Revenu total du bâtiment (8 positions)

Rappel de la source de revenus

Ce bâtiment est aussi considéré comme une maison

+ 1 Revolver

Chaque bâtiment possède 8 indications de revenu, du minimum jusqu'au maximum.

En le plaçant dans la bonne position, la flèche noire sur la tuile propriété permet d'indiquer quel est son revenu total.

MAISON

Conditions de pose : Une maison nécessite la présence d'une route pour être construite.

Revenus : -

Règle spéciale : Les maisons ne doivent pas être achetées, elles arrivent en jeu lors de la construction d'autres bâtiments.

RANCH

Conditions de pose : -

Revenus : $1 pour chaque terrain libre adjacent au ranch, quelque soit le propriétaire des terrains libres (avec un revenu minimum de $1). Un même terrain libre peut bénéficier à plusieurs ranchs.

Règles spéciales : Un ranch ajoute 1 à la force de vos cow-boys (+1 revolver). Un ranch est considéré comme une maison pour le calcul du revenu des drugstores, des banques et des saloons.

DRUGSTORE

Conditions de pose : Un drugstore nécessite la pose d'une maison et la présence d'une route pour être construit.

Revenus : $3 par maison adjacente et par ranch possédé.

Exemple : *un joueur, qui possède un drugstore avec un ranch adjacent et trois maisons adjacentes, touche $15 de revenu pour son drugstore (le ranch, puisqu'il est adjacent, compte deux fois : une fois pour la maison et une fois comme ranch).*

MINE

Conditions de pose : -

Revenus : $3 par montagne adjacente à la mine. Une montagne peut, le cas échéant, bénéficier à des mines différentes. Si une montagne vous appartient, elle ne bénéficie plus aux mines des autres joueurs.

Règle spéciale : Une mine ajoute 1 à la force de vos cow-boys (+1 revolver).

BANK / BANQUE

Conditions de pose : Une banque nécessite la pose d'une maison et la présence d'une route pour être construite.

Revenus : $3 par maison adjacente et par mine possédée.

Exemple : *un joueur qui possède une banque et une mine, avec une maison et son hôtel adjacents à sa banque, reçoit $12 de revenu pour sa banque.*

SALOON

Conditions de pose : Un saloon nécessite la pose d'une maison et la présence d'une route pour être construit.

Revenus : $5 par maison adjacente.

HÔTEL

Conditions de pose : Un hôtel nécessite la pose d'une maison et la présence d'une route pour être construit.

Revenus : $6.

Règle spéciale : Un hôtel est considéré comme deux maisons pour le calcul du revenu des drugstores, des banques et des saloons.

CHURCH / EGLISE

Conditions de pose : Une église nécessite la pose d'une maison et la présence d'une route pour être construite.

Revenus : -

Règles spéciales : Une église est considérée comme une maison pour le calcul du revenu des drugstores, des banques et des saloons. Une église permet de se protéger des attaques des autres joueurs. Vos bâtiments qui sont adjacents à votre église ne peuvent pas être attaqués. Si vous construisez une église à côté d'un de vos bâtiments qui est attaqué, cette attaque est annulée et l'agresseur récupère son cow-boy comme s'il perdait un duel. Une église ne peut pas être attaquée.

PRISON

Conditions de pose : Une prison nécessite la pose d'une maison et la présence d'une route pour être construite.

Revenus : -

Règle spéciale : La prison ajoute 2 à votre force (+2 revolvers). Une prison ne peut pas être attaquée.

PERSONNALITÉS

Chaque carte personnalité possède deux pouvoirs différents (la règle de base du côté jaune et une variante du côté rouge). Lors d'une partie d'initiation, il est conseillé d'utiliser les côtés jaunes. Lors de vos parties suivantes, vous pourrez choisir pour chaque personnalité le pouvoir qui sera utilisé pendant toute la partie. Vous pouvez faire ce choix par tirage au sort ou d'un commun accord entre les joueurs.

LE SHÉRIF

Si vous choisissez le shérif, vous recevez un cow-boy supplémentaire, de couleur blanche, qui bénéficie de la protection du shérif. Ce cow-boy permet de choisir une action sans risque d'être attaqué (on ne peut pas provoquer en duel le cow-boy protégé par le shérif).

La protection du shérif ne peut pas être jouée pour attaquer un bâtiment adverse, ni pour provoquer un duel, elle doit donc être jouée sur une action encore libre de tout cow-boy. Limite de liquidité : $20

Variante : Si vous choisissez le shérif, vous ne pouvez pas attaquer un bâtiment adverse, ni provoquer un duel, sauf pour défendre vos bâtiments. Si vous êtes attaqué et perdez un duel, vous recevez trois points de victoire par duel perdu. Limite de liquidité : $20.

LE BANQUIER

En choisissant le banquier, vous recevez immédiatement $9. Vous bénéficiez d'une limite de liquidité particulièrement élevée à la fin du tour : $120

Variante : Vous pouvez acheter, avant la phase de fin du tour, 3, 5 ou 7 points de victoire en payant, respectivement $3, $12 ou $25. Limite de liquidité : $60.

LA COMMERÇANTE

La commerçante vous permet :

- **Soit, de doubler les revenus d'un type particulier de bâtiment (par exemple, toutes vos banques) lors de la phase de revenu des bâtiments.** Si un bâtiment dont vous doublez le revenu est attaqué, l'agresseur et vous recevez le revenu normal.
- **Soit, de recevoir $8 (immédiatement, ou lors de la phase de revenus des bâtiments).** Limite de liquidité : $60

Variante : soit vous recevez immédiatement $8, soit vous recevez 1 point de victoire par maison que vous possédez à la fin du tour (sans tenir compte des ranchs, hôtels et églises). Limite de liquidité : $60.

LE COOLIE CHINOIS

En choisissant le coolie chinois, vous recevez immédiatement deux routes. En outre, vous ne payez que la moitié du prix les bâtiments (arrondi au-dessus). Limite de liquidité : $30

Variante : vous payez $5 et prenez un des bâtiments présents sur les cases d'actions « construction de bâtiments ». Si vous en avez la possibilité, vous pouvez construire immédiatement ce bâtiment, ou le conserver devant vous pour le poser plus tard. Les bâtiments à construire sont immédiatement décalés vers les prix les moins chers et un nouveau bâtiment est tiré au hasard du sac. Limite de liquidité : $30.

LE COLON

Le colon vous permet de recevoir immédiatement un terrain de votre choix (qui n'appartient à aucun autre joueur). Limite de liquidité : $30

Variante : soit vous recevez immédiatement $8, soit vous recevez 1 point de victoire par montagne que vous possédez à la fin du tour. Limite de liquidité : $20.

LE CAPITAINE

En choisissant le capitaine vous pouvez immédiatement, soit payer $1 et recevoir un cow-boy de la réserve générale, soit payer $4 et recevoir deux cow-boys de la réserve générale, soit payer $9 et recevoir trois cow-boys de la réserve générale. Limite de liquidité : $25

Variante : vous pouvez immédiatement, soit payer $3 et recevoir un jeton « revolver », soit payer $9 et recevoir deux jetons « revolver ». Vous conservez ces revolvers jusqu'à la fin du jeu. Limite de liquidité : $20.

LE TUEUR À GAGES

Le tueur à gages ajoute 3 à la force de vos cow-boys pendant la durée du tour. Limite de liquidité : $20

Variante : le tueur à gages ajoute 2 à la force de vos cow-boys pendant la durée du tour. Limite de liquidité : $30.

VARIANTES

VARIANTE « LA LOI DU PLUS FORT »

Cette variante propose une façon moins aléatoire de résoudre les duels, en remplaçant le lancer de dés par les tuiles « duel ». Pour cette variante, appliquez les changements suivants :

Lors de la mise en place du jeu : À deux joueurs, chaque joueur reçoit 6 tuiles duel de 0 à 5, et $15 comme argent de départ.

À trois, quatre ou cinq joueurs, on sélectionne 6 tuiles (de 0 à 5) par joueur, et on les mélange.
Chaque joueur reçoit ensuite 6 tuiles duel tirées au hasard, sans les révéler. Chaque joueur annonce le total des points inscrits sur ses tuiles duels. La somme des totaux annoncés par tous les joueurs doit être égale à 45 à trois joueurs, 60 à quatre joueurs, ou 75 à cinq joueurs. Chaque joueur reçoit ensuite $30 moins le total de ses tuiles duel, comme argent de départ.

Résolution des duels : Lors d'un duel, au lieu de jeter un dé, chaque joueur impliqué joue une tuile duel qui est ajoutée à sa force. Les tuiles sont révélées simultanément. Les tuiles duel jouées sont défaussées.
Lorsqu'un joueur a épuisé toutes ses tuiles duel, il en pioche 3 nouvelles au hasard de la réserve générale. Une main innocente peut, au préalable, les mélanger.

VARIANTE « THE CARSON RIVER »

Pour jouer avec cette variante, vous devez utiliser le côté du plateau de jeu sur lequel est dessinée la rivière. Pour cette variante, appliquez les changements suivants :

Lors de la mise en place du jeu :
Toutes les parcelles de rivière doivent rester libres (pas de montagne ni le centre ville sur la rivière) ; 6 montagnes sont placées au lieu de 9.
Les parcelles de rivière ne peuvent pas être achetées ni construites, ni recevoir de maison.
Une parcelle de rivière est considérée comme une parcelle vide pour le calcul du revenu des ranchs (donc, +$1 par parcelle de rivière).
Si une mine est en contact avec la rivière (une ou plusieurs parcelles) son revenu augmente de $3.
Il faut placer deux routes pour traverser la rivière. Une double route traversant la rivière est appelée un pont.
À la fin du jeu, un bâtiment, une montagne ou une maison en contact avec un pont rapporte 3 points de victoire au lieu de 2.

VARIANTE « KIT CARSON »

Cette variante, déconseillée aux joueurs débutants et aux pieds tendres, permet de raccourcir la durée du jeu en autorisant un placement simultané des cow-boys.

Le placement des cow-boys est modifié comme suit :
Dès que le premier joueur a placé son premier cow-boy, tous les joueurs peuvent placer simultanément leurs cow-boys sur les actions qu'ils souhaitent réaliser. Chacun peut également décider de changer ses cow-boys de place s'il change d'avis. Dès qu'un joueur a terminé de placer ou déplacer ses cow-boys, il place son pion d'ordre du tour sur le premier chiffre gris libre. Dès cet instant, il a terminé son placement et ne peut plus toucher à ses cow-boys.

Règles de fair-play lors du placement des cow-boys :
- Vous ne pouvez utiliser qu'une seule main pour placer vos cow-boys.
- Vous devez placer vos cow-boys avec des gestes posés et précis, sans bousculer les pions ni le plateau de jeu.
- Vous ne pouvez pas réfléchir tout en maintenant votre main au-dessus du plateau de jeu dans l'attente de poser un cow-boy.

La Fin du jeu, est complétée comme suit :
À la fin du jeu, vous recevez un point de victoire pour chaque autre joueur qui a terminé son placement après vous lors du dernier tour.

Auteur: ***Xavier Georges***

Illustrations et graphisme : ***Alexandre Roche***
www.alexandre-roche.com

Rédaction: ***Arno Quispel***
www.qwggames.nl

REMERCIEMENTS

Remerciements: *Frank Quispel – Luk Van Lokeren - Ryan Laukat - Anke Hahn – Carsten Neumann Julia Hammes – Jeroen Hollander - Albert Gho – Leonie Caljouw et tous les testeurs.*

L'auteur remercie tous les testeurs, *et spécialement Vincent Barbiaux – Alice Blahova - Michel Detienne Miguel Sebastian Santamaria – Fanny Cayron – Frédéric Gilles – Etienne Goetynck – Jean-François Lemire – Alexis Keyaerts Nicolas Seinlet – Thierry Simon – Emmanuel Simonis – Aude Tefnin – Jean-Vincent Valkenberg – Frédéric Verollemans Thierry Zamparutti – mais aussi tous les membres du club de jeux In Ludo Veritas.* ***Un merci particulier*** *à Laurent d'Aries Marc Dave – Pascal Cadot – Patrick Faudré – Philippe Keyaerts et Arnaud Pétein pour leur aide précieuse.*

L'auteur souhaite dédier ce jeu à Jean-François Wustefeld, qui fut un joueur d'exception.

© Xavier Georges, QWG Games, 2009

Bâtiment	Icône	Nombre	Conditions de pose	Revenu	Règles Spécifiques	Le joueur reçoit
MAISON		20	Une Maison nécessite l'accès à une route.	Rien	Les Maisons ne s'achètent pas. Elles arrivent en jeu lors de la construction d'autres bâtiments.	
RANCH		6	Pas de restriction de placement.	+$1 pour chaque terrain libre autour du Ranch quelque soit son propriétaire. Revenu minimum de $1.	Un Ranch est considéré comme une Maison lors du calcul du revenu des Drugstore, Banque, et Saloon.	
MINE		6	Pas de restriction de placement.	+$3 pour chaque Montagne adjacente sans propriétaire.		
DRUGSTORE		4	Un Drugstore nécessite l'accès à une route et la pose d'une Maison.	3$ pour chaque Maison adjacente sans propriétaire + +$3 par Ranch possédé		
BANQUE		5	Une Banque nécessite l'accès à une route et la pose d'une Maison.	+3$ pour chaque Maison adjacente sans propriétaire + +$3 par Mine possédée		
SALOON		3	Un Saloon nécessite l'accès à une route et la pose d'une Maison.	+5$ pour chaque Maison adjacente sans propriétaire		
HOTEL		3	Un Hôtel nécessite l'accès à une route et la pose d'une Maison.	+$6	Un Hôtel est considéré comme deux Maisons lors du calcul du revenu des Drugstore, Banque et Saloon.	
PRISON		2	Une Prison nécessite l'accès à une route et la pose d'une Maison.	Pas de revenu.	Une Prison ne peut pas être attaquée.	
EGLISE		2	Une Eglise nécessite l'accès à une route et la pose d'une Maison.	Pas de revenu.	Un Eglise est considéré comme une Maison lors du calcul du revenu des Drugstore, Banque, et Saloon. Une Eglise ne peut pas être attaquée, ni les bâtiments qui lui sont adjacents.	
MONTAGNE		9	Les Montagnes sont placées lors de la mise en place du jeu.	Pas de revenu.	Le fait de posséder une Montagne empêche les autres joueurs d'en tirer un revenu.	

MISE EN PLACE :

- Chaque joueur prend **$15**, 1 **route** et 3 cowboys dans sa réserve personnelle.
- Sur le plateau : placer un **RANCH** sur les cases de construction **$3** et **$10**, une **MINE** sur les **$4** et **$12**, trois **bâtiments** tirés au hasard sur les cases **$5**, **$6** et **$8**. Placer le centre ville (une **maison** et 4 **routes** autour) et 9 **MONTAGNES** au hasard (avec les deux dés).
- Chaque joueur place un de ses terrains selon l'ordre du tour, puis un deuxième selon l'ordre inverse.

STRUCTURE D'UNE PARTIE : 4 tours de jeu, 4 phases par tour.

1. Chaque joueur **choisit un personnage**. Ajuster l'ordre du tour une fois que chaque joueur a son personnage.
2. À tour de rôle, chaque joueur **place un de ses cowboys** (même sur une case occupée) pour :
   a. choisir une action.
   b. acheter un terrain nu.
   c. attaquer/défendre un **bâtiment**.
   d. Passer son tour. Placer le pion du joueur le plus à gauche sur l'autre piste d'ordre du tour.
3. Résoudre les actions dans l'ordre de la piste d'action. Les cowboys utilisés sont remis dans la réserve générale. En cas de duel, chacun lance les dés, ajoute la somme des revolvers qu'il met en jeu et ajoute les cowboys présents dans sa réserve. Le gagnant met son cowboy dans la réserve générale. Le perdant met ses cowboys dans sa réserve personnelle. En cas d'égalité, c'est l'ordre du tour qui départage.
4. Fin du tour :
   a. avancer le compteur de tours d'une position vers la gauche.
   b. chaque joueur reçoit 4/5/5 cowboys de la réserve générale pour les tours 2/3/4 (maximum 10).
   c. vérifier la limite d'argent pour chaque personnage ; possibilité d'acheter 1 **PV** pour **$10**.
   d. décaler les **bâtiments** non vendus vers la gauche et en piocher de nouveaux pour compléter la ligne.

CASES ACTION :

salaire

route

- L'action choisie est facultative mais le cowboy est malgré tout utilisé.
- Les cases **'salaire'** et **'route'** peuvent recevoir plusieurs cowboys d'un même joueur. Il n'y a pas de duels sur ces cases.
- Acheter un terrain : **$1** + **$1** par **bâtiment** adjacent + **$1** par **MONTAGNE** adjacente ou sur le terrain souhaité.
- En cas de duels multiples, le joueur avec le rang de tour le plus bas décide de l'ordre.

BATIMENTS :

- Les **bâtiments** (sauf les **MINES** et les **RANCHES**) nécessitent une **route** d'accès jusqu'à l'un de leur coin. Il est possible de construire une **route** avant de construire un **bâtiment**.
- Tous les **bâtiments** (sauf les **MINES** et les **RANCHES**) nécessitent une **maison** qui peut être construite sur un terrain du même joueur, d'un autre joueur s'il est d'accord ou sur un terrain nu.
- Les **bâtiments** peuvent être conservés et posés lors d'une prochaine action *« construction de **bâtiments** »*.
- Les **maisons** neutres bénéficient à tous les joueurs. Les **maisons** d'un joueur ne profitent qu'à lui.
- Attaque de **bâtiments** : une attaque de **bâtiment** réussie permet à l'attaquant de voler la moitié des revenus ce tour-ci (arrondi à l'inférieur).

FIN DE LA PARTIE :

- 2 **PV** pour chaque **bâtiment**, **maison** et **MONTAGNE** possédés. 1 **PV** pour **$6**.
- En cas d'égalité, c'est l'ordre du tour qui départage.

RANCH

+$1 pour chaque terrain nu autour du **RANCH**.

+1 revolver pour la puissance de feu.

Un **RANCH** est considéré comme une **maison** lors du calcul du revenu des **DRUGSTORE**, **BANK** et **SALOON**.

DRUGSTORE

+$3 pour **maison** adjacente (sans propriétaire ou appartenant au joueur possédant le **DRUGSTORE**).

+$3 pour chaque **RANCH** possédé par le joueur. Les **RANCHES** n'ont pas à être adjacents au **DRUGSTORE**. Si c'est le cas, les **RANCHES** compte double (ce sont aussi des **maisons**).

BANK

+$3 par **maison** adjacente (sans propriétaire ou appartenant au joueur possédant la **BANK**).

+$3 par **MINE** possédée par le joueur. Les **MINES** n'ont pas à être adjacentes à la **BANK**.

SALOON

+$5 par **maison** adjacente (sans propriétaire ou appartenant au joueur possédant le **SALOON**).

HOTEL

+$6

Un **HOTEL** est considéré comme deux **maisons** lors du calcul du revenu des **DRUGSTORE**, **BANK** et **SALOON**.

MINE

+$3 pour chaque **MONTAGNE** voisine.
Lorsque qu'un joueur possède une **MONTAGNE**, elle ne profite plus aux autres joueurs.

+1 revolver pour la puissance de feu.

CHURCH

Les bâtiments adjacents sont inattaquables.
L'Église est considérée comme une maison.

PRISON

+2 révolvers pour la puissance de feu

*Cet icône indique que le bâtiment nécessite l'accès à une **route** et la construction d'une **maison**.*