

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



Nombre de participants : 2 à 8 joueurs à partir de 7 ans.
Le jeu comprend : 1 plateau de jeu, 68 cartes (32 cartes "métiers", 7 cartes "diplômes", 3 cartes "Transit", 1 carte "Daily star", 1 carte "Post Office" et 24 cartes "télégrammes"), 8 pions et 8 chevaux, 2 dés, une pépite d'or ("Golden nugget") et des billets de banque.

BUT DU JEU : Faire fortune dans l'Ouest en acquérant des métiers répartis dans 7 villes et en faisant payer les autres joueurs qui tomberont sur les cases "métiers" détenues.

DÉBUT DE LA PARTIE : Chaque joueur

- reçoit 50.000 \$ de la banque, soit 4 billets de 10.000, 3 billets de 2.000, 2 billets de 1.000, 3 billets de 500 et 5 billets de 100.

- place un pion de couleur sur un "Ranch" de son choix (plusieurs pions peuvent être placés sur le même Ranch).

- roule un dé : celui qui fait le chiffre le plus élevé commence la partie.

Un joueur est nommé Banquier : il perçoit les sommes payées par les joueurs pour l'acquisition des métiers et délivre les cartes. Si un joueur a besoin d'argent liquide, il peut revendre à la banque ses cartes (métiers, diplômes...) à 50% de leur valeur d'achat.

A PIED OU A CHEVAL : Au départ, chaque joueur est "à pied" et avance son pion en jouant un seul dé en suivant le sens des flèches, dont le tracé forme un "huit" : les joueurs passent deux fois par tour par Dalton City, une fois à gauche et une fois à droite du pli central. **Lorsqu'un joueur fait un "6", il remplace son pion par son cheval et avance de 6 cases.**

Quand un joueur possède un cheval, il peut toujours choisir d'avancer en jouant 1 ou 2 dés. Dans ce dernier cas, il peut rejouer s'il fait un double.

Quand un joueur fait un double, il peut rejouer même s'il change de case (carte telegram, duel, wanted...) ou s'il arrive sur la case Sheriff ou Hospital.

DUEL : Lorsqu'un joueur tombe sur une case déjà occupée par un autre joueur, il y a "duel".

Le joueur qui arrive sur la case occupée ne doit tenir aucun compte des obligations (paiement, transfert...) ou des possibilités (achat...) présentées par cette case. **Il défie directement l'autre joueur en duel en roulant 1 dé.** Le joueur qui se trouve déjà sur la case roule à son tour un dé.

Le joueur qui a obtenu le chiffre le plus élevé peut prendre une carte de son choix (métier, diplôme...) possédée par l'autre joueur.

En cas d'égalité, les 2 joueurs relancent un dé.

Dans ce cas, le gagnant empoche le double de la mise: 2 cartes au choix de l'autre joueur. En cas de nouvelle égalité, la mise est triplée, etc...

Le joueur qui a perdu le duel va à l'hôpital.

Si le perdant ne possède pas de carte, il ne paie rien à l'autre joueur et va à l'hôpital. Il y a duel sur les doubles cases des métiers de Dalton City, même si les joueurs sont de part et d'autre du pli central. Il n'y a pas de duel sur les cases "Sheriff", "Hospital" et les 2 cases Banco.

FIN DU JEU : Le joueur qui gagne est celui qui sera le plus fortuné,

- soit lorsque tous ses adversaires sont éliminés, faute de pouvoir payer

- soit après un temps donné, ou en annonçant le nombre de tours

encore à jouer (par exemple, encore 5 tours de table) : chaque joueur comptabilise l'argent qu'il possède, en valorisant les cartes détenues à leur valeur d'achat (métiers, diplômes...).

La pépite d'or est valorisée à 1000 \$ X le nombre obtenu en jouant les 2 dés.

C A S E S S P É C I A L E S

CASE "MÉTIER"

Lorsqu'un joueur arrive sur une case "métier":

- si la carte de ce "métier" n'a pas déjà été achetée, ou ne se trouve pas sur la case Banco, il peut l'acquérir auprès de la banque au prix mentionné

- si la carte a déjà été acquise par un autre joueur, il devra s'acquitter auprès de celui-ci d'une redevance.

Pour établir le montant de cette redevance, le joueur qui est arrivé sur cette case lance un dé :

- s'il fait un nombre de 1 à 5, il devra payer le montant indiqué en regard du nombre total de ce "métier" possédé par le joueur propriétaire.

- s'il fait un "6", il ne doit rien payer et relance son dé. S'il refait un "6", le joueur propriétaire doit lui remettre gratuitement ce "métier".

Si, à ce 2^e lancer, il fait un nombre de 1 à 5, il ne doit rien payer au propriétaire du métier.

S'il s'agit d'une case "Casino" et que le joueur fait "1" ou "2", il ne doit rien payer: c'est le propriétaire du Casino qui doit lui payer les montants négatifs indiqués sur la carte.

Les gains seront doublés (X 2) pour le propriétaire du métier si celui-ci :

- a le diplôme requis

- ou possède la totalité des métiers de la ville dans laquelle se trouve le métier concerné.

Si ces 2 conditions sont réunies, le gain sera X 4.

N.B. - Les cases des métiers de Dalton City vont de part et d'autre du pli central du jeu.

- Si une redevance se termine par "50", elle sera arrondie à la centaine supérieure.

- Les joueurs ne peuvent rien s'échanger ou se vendre entre eux (cartes métier...)

DIPLOME

La carte **Diploma** valorise les différents métiers. Elle s'acquiert en tombant sur une des 7 cases Diploma.

Les cases **Diploma** situées près de la case Banco permettent au joueur, s'il le désire, de se rendre directement sur 1 des 7 cases **Diploma** de son choix, avec obligation d'achat du diplôme.

Quand un joueur détient une carte Diploma :

- tous les revenus provenant du métier concerné seront doublés (X 2)

- toutes les redevances à payer à un autre joueur pour ce métier seront réduites de moitié (50 % à payer)

Si un joueur arrive sur une case **Diploma** détenue par un autre joueur, celui-ci percevra du 1^{er} joueur une

redevance égale à 10 % de la valeur d'achat du diplôme. Cette redevance de 10 % sera multipliée par le nombre total des diplômes possédés (exemple: 3 diplômes possédés = 10% X 3)

RANCH

S'il tombe sur cette case, le joueur reçoit un cheval s'il n'en a pas, et la prime indiquée.

TRANSIT

Quand un joueur tombe sur "Western Stage Coach" (diligence), "Mississippi Boat" (bateau) ou "Pacific Railroad" (chemin de fer), il peut l'acheter.

Chaque fois qu'il tombera par la suite sur cette case, il pourra se rendre directement sur la case **métier de son choix**, sans obligation d'achat. S'il possède les 3 cartes "Transit", il pourra se rendre sur n'importe quelle case du jeu.

Si la case "Transit" est déjà détenue par un autre joueur, le joueur qui tombe sur cette case doit s'acquitter auprès de son propriétaire de la redevance mentionnée sur la carte, en fonction du nombre de cartes "Transit" détenues (1, 2 ou 3).

DAILY STAR & POST OFFICE

Le joueur reçoit **gratuitement** la carte "Post Office" ou "Daily Star", même si cette carte a déjà été remise à un autre joueur.

Ces cartes permettent de bénéficier des avantages suivants :

- **Post Office :** remise de 50 % sur une opération d'achat (carte métier, diplôme...).

- **Daily Star :** remise de 50 % sur une redevance à payer à un autre joueur.

Le joueur qui possède une de ces cartes n'est pas obligé de l'utiliser à la première occasion mais si un autre joueur arrive sur la case correspondante, il devra lui céder la carte. **Après utilisation, le joueur remet la carte à la banque.**

N.B. : Ces avantages se cumulent avec les autres règles (Diplôme...)

X 500 \$ et X 1000 \$

Le joueur reçoit de la banque une somme égale à 500 \$ ou 1000 \$ X le nombre joué avec le ou les dés pour arriver sur cette case.

TELEGRAM

Le joueur prend la carte "Telegram" du dessus du paquet et en exécute les instructions.

HOSPITAL et SHERIFF

Un joueur se retrouve à l'hôpital ou chez le Sheriff s'il tombe sur la case **Hospital** ou **Sheriff** ou s'il y est envoyé pour une autre raison (duel perdu, case Rodéo ou Wanted...)

Le joueur perd son cheval et

- **s'il est à l'hôpital :** il ne perçoit plus que 50 % des gains obtenus par ses cartes (métiers, diplômes...)

- **s'il est chez le Sheriff :** il ne perçoit aucun gain de ses cartes. De plus, il doit remettre 1 de ses cartes (métier...) sur le Banco, au centre du jeu.

Pour sortir de l'hôpital ou de chez le Sheriff, le joueur lance les 2 dés.

S'il fait un "6" avec un des deux dés ou un double, il peut sortir en jouant le nombre obtenu. Même s'il a fait un "6" ou un double, il ne reçoit pas de cheval et ne peut rejouer. **Au coup suivant, il continuera à jouer "à pied" avec un dé.**

Si au 1^{er} essai, il ne fait pas de "6" avec un des deux dés ou s'il ne fait pas de double, il doit s'acquitter d'une amende de 1000 \$ sur le Banco.

Au 2^e essai, cette amende est de 2000 \$. S'il rate le 3^e essai, le joueur paie 3000 \$ et quitte l'hôpital ou le Sheriff en jouant le nombre obtenu par les dés selon le principe ci-dessus.

RODEO & WANTED

• **Rodeo :** Le joueur doit se rendre sur la case **Hospital**.

• **Wanted :** Le joueur "Recherché" doit se rendre sur la case Sheriff.

BANCO

Le joueur qui tombe sur une des deux cases "Banco" emporte le Banco, situé au centre du jeu.

HOLD UP

Le joueur doit déposer la moitié de son argent liquide sur le Banco, au centre du jeu.

GOLDEN NUGGET

Le joueur qui tombe sur "Golden Nugget" (Pépite d'or) reçoit la pépite d'or, même si elle se trouve déjà chez un autre joueur.

Cette pépite lui permet d'effectuer n'importe quel paiement mais pour 1 seule opération. Ainsi, le joueur pourra donner sa pépite pour paiement d'une redevance à un autre joueur, pour achat de métiers ou autres à la banque, pour redevance en cas de hold up, etc...