

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).

**ESCALE À JEUX**



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

Dodge City

Un jeu de Karl Heinz-Schmiel et Bernd Brunnhofer pour 2 à 5 joueurs. © 1983 Hans im Glück.j
Traduction française par François Haffner.

Présentation

Le plan de jeu montre Dodge City, la ville du Far West. Les joueurs se battent pour établir leur domination sur les bâtiments les plus importants de Dodge City.

Les joueurs possèdent des cartes pour combattre en vue de remporter l'enjeu. Ils peuvent acheter des pions représentant une lady, un tireur, un shérif, un bandit ou un cowboy, et les utiliser pour contrôler les bâtiments. La lady est la pièce la plus chère, le cow-boy le moins cher.

Événements et duels maintenir le combat ouvert et équitable pour tous les joueurs. Un joueur capable de connecter toutes les cases importantes d'un bâtiment avec ses pièces gagne le contrôle de ce bâtiment et obtient en conséquence des points. Les pièces lady valent plus de points tandis que les pièces cowboy valent moins.

Un joueur qui gagne 6 points remporte le contrôle de Dodge City, et donc la partie.

Règle du jeu

1. Contenu

- 1 plan de jeu
- 200 pions en 5 couleurs
- 32 cartes événement
- 10 jetons Valeur avec des points de 1 à 5 (2 de chaque valeur)
- 10 jetons Symbole



2 cowboys



2 bandits



2 shérifs

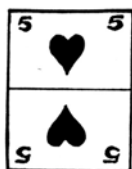


2 tireurs



2 ladies

- 32 cartes :



Cartes
Nombre



Cartes
Personnage



Cartes
Indien



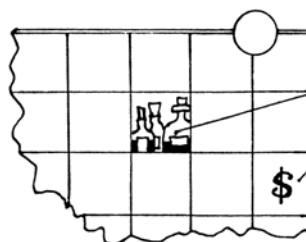
Cartes
« ? »

- Des billets de banque

2. But du jeu

Le but du jeu est de gagner des points de victoire en prenant le contrôle des bâtiments. Le premier qui parvient à gagner 6 points gagne la partie.

Pour prendre possession d'un bâtiment, il faut l'occuper avec quatre pions de sa couleur. Les pions doivent se trouver sur les cases importantes du bâtiment.



cases importantes

3. Préparation

Chacun choisit une couleur. On mélange les cartes et on en distribue quatre à chaque joueur. Le reste des cartes forme la pioche face cache. Chacun reçoit 2 000 \$. Un joueur est chargé des cartes événement, des jetons et de la banque.

Selon le nombre de joueurs, on utilise certaines parties du plan de jeu. Pour 2 ou 3 joueurs, on utilise uniquement le plan central avec le saloon, la poste, l'hôtel et le shérif. À 4 joueurs, on ajoute le bureau Union Pacific. À 5 joueurs, on ajoute le dernier carton avec le drugstore et la banque.

4. Déroulement

Le jeu se joue en plusieurs tours, chaque tour est divisé en 4 phases.

- **Phase de départ**
- **Premiers déplacements**
- **Deuxièmes déplacements**
- **Duels**

Le joueur doit jouer une carte à chaque phase. Après la phase de duels, chacun reçoit 4 nouvelles cartes pour le tour suivant. De plus, on décompte les bâtiments contrôlés après la phase de duels.

4.1. Phase de départ

On détermine le premier joueur pour les deux prochaines phases de mouvement et la phase de duels. Chacun choisit une de ses cartes et tous les révèlent en même temps. Le joueur avec la valeur la plus élevée devient premier joueur.

La valeur de la carte est déterminée par le type de carte jouée. Le type de la carte est celui indiqué par le dessin ou le symbole.

L'ordre descendant des cartes est :

- Lady
- Tireur
- Shérif
- Bandit
- Cowboy
- « ? »

Une carte Lady bat donc toutes les autres cartes. Les cartes de même type sont départagées par leur numéro, nombre de points sur les cartes personnage ou chiffre sur les cartes symbole. Une Lady 7 bat ainsi une Lady 5, etc.

Les cartes « ? » n'ont aucune valeur. Les joueurs qui ont joué une telle carte lors de la phase de départ doivent tirer une carte événement et en suivre les instructions. Si tous les joueurs ont choisi une carte « ? » on tire au sort le premier joueur.

Il n'est pas autorisé de jouer un Indien lors de la phase de départ.

4.2. Premiers déplacements

Pendant cette phase, les joueurs effectuent trois actions. Le premier joueur commence et on continue dans le sens horaire.

Le joueur doit :

- **jouer une carte**, puis
- **acheter ses pions**, et enfin
- **placer ses pions** sur les cases d'un bâtiment.

Cette phase est terminée quand tous les joueurs ont effectué leurs trois actions. On joue alors la deuxième phase de déplacements.

Jouer une carte

Les cartes ont pour cette phase la signification suivante :

Carte Nombre : on multiplie le nombre par 100 (par exemple, sur la carte Lady 5, le 5 se traduit en 500 \$, le symbole de Lady n'a pas d'importance à cette phase) et le joueur reçoit ce montant en dollars.

Carte Personnage : le joueur reçoit les jetons selon le nombre (une lady avec deux points signifie qu'il reçoit deux ladies). Ces pions pourront être placés sur les cases d'un bâtiment.

Carte « ? » : le joueur tire une carte événement et en suit les instructions. Si le joueur n'a pas assez d'argent pour cela, il doit retirer des pièces de la ville. Il reçoit la moitié de la valeur actuelle de ces pièces de la banque. C'est le seul cas où la banque rachète des pièces.

Carte Indien : le joueur peut retirer trois pions adverses de la ville. Il les choisit librement, d'une ou plusieurs couleurs et d'un ou plusieurs bâtiments.

Acheter des pions

Le joueur peut acheter autant de pions qu'il le souhaite. Le coût des pions est :

- 1 lady : 300 \$
- 1 tireur : 250 \$
- 1 shérif : 200 \$
- 1 bandit : 150 \$
- 1 cowboy : 100 \$

Le joueur doit décider quels pions il veut acheter et dans quel bâtiment il les placera. Il peut acheter jusqu'à trois pions par bâtiment. Un joueur qui a reçu une carte Personnage l'autorisant à placer des pions dans un bâtiment, peut acheter à cette phase d'autres pions pour ce bâtiment. Mais le nombre total de pions pour un bâtiment ne peut pas dépasser trois par phase et par joueur.

Le premier joueur à placer des pions dans un bâtiment détermine le type de pions qui pourront s'y affronter. Le jeton symbole est alors placé sur l'un des deux cercles du bâtiment. Le nombre équivalent de points de contrôle à gagner est également placé sur l'autre cercle. La correspondance est la suivante :

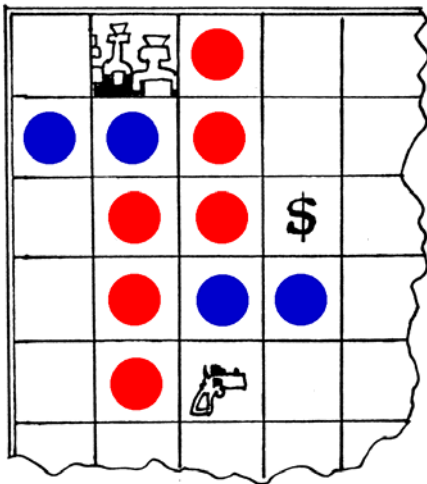
- lady : 5 points
- tireur : 4 points
- shérif : 3 points
- bandit : 2 points
- cowboy : 1 point

Les joueurs ne sont plus autorisés qu'à poser des pièces de ce type dans ce bâtiment.

Placer ses pions

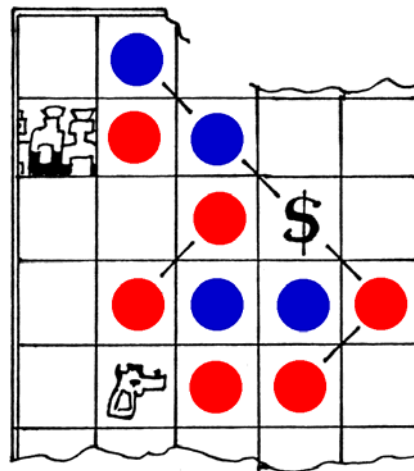
Les pions doivent être posés avec l'objectif de connecter les quatre cases importantes du bâtiment. Le joueur qui parvient à connecter les quatre cases avec ses pions contrôle le bâtiment. Ce contrôle sera définitif après la phase de duels, si les quatre cases sont toujours connectées. Pour les bâtiments qui ont cinq cases importantes, il suffit d'en connecter quatre.

La connexion se fait par des ensembles continus de pions de la même couleur. Les connexions sont orthogonales, pas diagonales. Les cases importantes ne sont jamais recouvertes : il suffit que la chaîne de pions touche ces cases par au moins un côté.



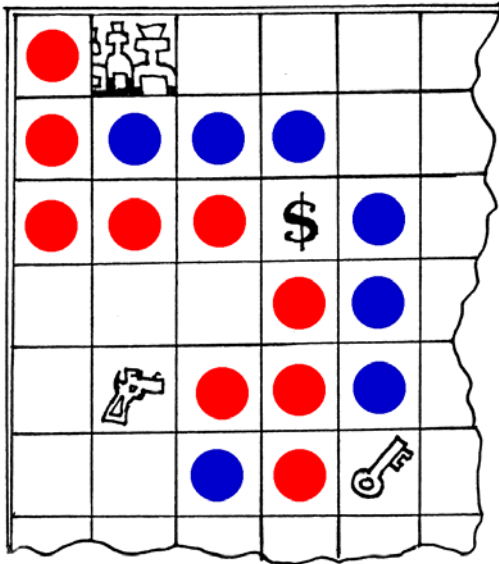
Exemple 1

Les trois cases importantes (bouteilles, dollar et revolver) sont connectées par les pions rouges.



Exemple 2

Ni Rouge ni Bleu n'a encore établi de connexion car les jonctions en diagonale ne sont pas des connexions valables.



Exemple 3

Rouge a établi une connexion entre les quatre cases importantes (bouteilles, dollar, révolver et clé). Il contrôle le bâtiment.

Dès que deux joueurs ou plus contrôlent un bâtiment, ils doivent se battre pour décider de qui va emporter la domination sur ce bâtiment pendant la phase de duels.

Un bâtiment devient neutre si aucun joueur ne parvient à en prendre le contrôle et que toutes ses cases sont occupées. Lorsque la dernière case est occupée, on retire alors tous les pions et in place le jeton Personnage au centre du bâtiment pour indiquer sa neutralité.

4.3. Deuxièmes déplacements

Cette phase est totalement identique à la phase précédente. Les joueurs vont donc, à tour de rôle, jouer une carte, acquérir et placer des pions. À la fin de cette troisième phase, les joueurs n'auront plus qu'une carte en main. Cette carte servira à la phase de duels.

4.4. Duels

La phase de duels simule l'affrontement direct entre deux adversaires. On va jouer la dernière carte. Le premier joueur choisit un adversaire et le provoque en duel. Les deux joueurs doivent être présents dans un même bâtiment qui est désigné par le premier joueur. Ils retournent leurs cartes simultanément. La carte la plus forte remporte le duel. L'ordre des cartes est le même que celui de la phase de départ.

Le vainqueur retire un pion adverse du bâtiment.

Le joueur suivant dans le sens horaire provoque ensuite à son tour un adversaire présent dans le même bâtiment que lui. Un joueur qui ne trouverait aucun adversaire passe simplement son tour.

La carte « ? » est la plus faible et perd tous ses duels. Le joueur doit également tirer une carte événement. Si deux joueurs possèdent tous deux une carte « ? », aucun ne gagne le duel et tous deux tirent une carte événement.

La carte Indien ne peut pas être jouée pendant la phase de duels.

Deux joueurs ou plus qui contrôlent le même bâtiment à la fin d'un tour doivent se battre en duel. La plus forte carte détermine alors le joueur dominant.

Si un second bâtiment est également contrôlé par plusieurs joueurs, ceux-ci doivent se battre pour ce bâtiment également, même s'ils se sont déjà battus. Ils réutilisent leur même carte.

Un joueur qui n'aurait participé à aucun duel, ce qui arrive parfois dans une partie à 3 ou 5 joueurs, défaisse sa carte quelle qu'elle soit.

4.5 Contrôle définitif

Un joueur qui contrôle un bâtiment à l'issue de la phase de duels gagne le contrôle définitif de ce bâtiment.

On retire alors tous les pions. Le jeton Symbole est placé au centre du bâtiment. Le vainqueur reçoit le jeton Valeur et le double de son montant en billets de 100 \$ (il reçoit par exemple 800 \$ avec le jeton 4).

5. Fin de la partie

La partie s'arrête dès qu'un joueur a 6 points. Si tous les bâtiments sont contrôlés et qu'aucun joueur n'a 6 points, alors le vainqueur est celui qui a le plus de points. On départage les éventuels ex aequo par le tirage d'une carte et un duel.

Vos gens sont des amateurs ! Il vous en coûte 400 \$ pour les frais de scolarité auprès d'un vrai professionnel.

Une de vos ladies vous quitte pour un adversaire qui a plus de charme !
Donnez une de vos ladies à un adversaire avec 200 \$ pour ses frais.

Vos ladies sont les plus belles du pays ! Un nouveau tireur vous rejoint gratuitement.

Vous repensez entièrement votre stratégie ! Ajoutez un homme dans chacun des bâtiments où vous êtes présent.

Vous avez de la chance !
Vous tirez une carte supplémentaire et il ne vous en coûte que 100 \$.

Deux de vos Cowboys vous abandonnent. Ils rejoignent un de vos ennemis. Choisissez lequel !

Un de vos hommes a perdu son cheval au poker. Vous en achetez un nouveau pour 400 \$.

Vos bêtes ont attrapé la dernière maladie. La perte s'élève à 500 \$.

Votre tireur manque de chance ! L'autre a été plus rapide. Retirez un de vos tireurs du jeu.

Un de vos hommes avait des balles à blanc dans le canon. Vous perdez un homme et payez 300 \$ pour de nouvelles munitions.

C'est aujourd'hui la journée portes ouvertes à la banque ! Vous recevez un pion et 600 \$.

Deux de vos bandits ont rejoint les Mormons. Retirez deux de vos bandits du jeu.

Un des adversaires tient mal son poste. Vous pouvez ajouter un de vos hommes gratuitement sur une case.

Vos tireurs ont manqué l'office de Dimanche !
Vous devez donner 200 \$ pour les œuvres.

Le procès de l'un de vos hommes vous coûte 300 \$. Vous perdez et il est expulsé de la ville. Payez et retirez un de vos hommes du jeu !

La prospection pétrolière a été un flop ! Dieu merci, vous n'y avez investi que 600 \$, qui partent donc en fumée.

La barrière de votre ranch
était abîmée. Les
nouveaux chevaux vous
coûtent 500 \$.

Un de vos hommes a
trouvé votre caisse avec
300 \$. Il part faire la fête.
Payez et retirez un de vos
pions du jeu.

Vos adversaires ne sont
pas avares ! Ils vous
donnent chacun 50 \$ pour
votre anniversaire.

Buffalo Bill vous a
recommandé auprès de la
banque qui vous verse
400 \$.

Le chef de gare s'est
absenté. Vous en profitez
pour ajouter un pion dans
la station.

L'Hôtel est un lieu sûr !
Placez-y deux de vos
hommes.

Un nouveau saloon a
ouvert dans une ville
voisine. Une de vos ladies
vous quitte en emportant
200 \$.

Vous avez de la chance !
Vous tirez une carte
supplémentaire et il ne
vous en coûte que 100 \$.

Le banquier a trouvé un
de vos tireurs si
sympathique qu'il lui a
spontanément offert 800 \$
de la banque !

L'air du Texas est très
chargé en plomb.
L'acheminement du
précieux métal vous coûte
300 \$.

Vous avez insulté deux de
vos tireurs. Ils vous
quittent pour rejoindre un
adversaire. Vous
choisissez lequel.

Le troupeau que vous
avez conduit l'an dernier
vous rapporte 300 \$.

Un de vos hommes vous
quitte. Choisissez lequel.

Deux de vos hommes ont
besoin de travailler.
Placez deux hommes sur
un bâtiment, si vous le
souhaitez.

Votre générosité est
légendaire chez les
bandits. Deux d'entre eux
vous rejoignent.

Votre procès ne se passe
pas bien. Il faut payer
encore 500 \$ au juge.