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**

# Wyatt Earp

Wyatt Earp est un jeu de R. Borg et M. Fitzgerald, édité par Alea. Les règles ont été traduites par Pierre Berclaz, et proposées sur le site du Génie de la Lampe, le club de jeux de Sierre (VS – Suisse).
Adresse internet : www.geniedelalampe.org
e-mail: info@geniedelalampe.org

## 1) But

Une partie se joue en plusieurs manches. Durant chacune d'elles, les joueurs tentent d'appréhender des hors-la-loi, si possible seul, pour encaisser la récompense. La partie se termine lorsqu'après un décompte, un joueur au moins a 25'000 dollars ou davantage. Le plus riche est alors déclaré vainqueur. En cas d'égalité, un duel départage les ex-aequo.

## 2) Préparation

Les 7 mises à prix sont placée en cercle au centre de la table.

Les cartons 1000$ et 5000$ sont placés dans le cercle en guise de banque. Un joueur fait office de banquier. Il place un carton de 1000$ sur chaque hors-la-loi dont la tête est mise à prix.

Les 78 cartes sont bien mélangées. Un joueur fait office de donneur et distribue une par une 10 cartes à chaque joueur. Le solde des cartes est placé face cachée au centre du cercle (pioche), la première carte est mise face visible à côté de la pioche (défausse).

Chaque joueur reçoit un aide-mémoire

Le joueur à gauche du donner commence. La partie se poursuit ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

## 3) Déroulement

Chaque tour se compose de trois phases que chaque joueur à tour de rôle effectue dans l'ordre suivant :

1) Le joueur DOIT piocher une ou deux cartes
2) Le joueur PEUT jouer des cartes
3) Le joueur DOIT défausser une carte

### 3.1) Pioche

A son tour, le joueur DOIT soit piocher les deux premières cartes de la pioche (face cachée) ou la première carte

de la défausse (face visible). Si le joueur veut prendre les deux cartes de la pioche et qu'il n'y en a plus suffisamment, le défausse est mélangée pour former une nouvelle pioche.

***ATTENTION** : une manche se termine dès que la pioche (face cachée) a été épuisée deux fois.*

### 3.2) Jouer des cartes

Le joueur peut poser face visible devant lui, dans l'ordre qu'il veut, autant de carte hors-la-loi qu'il désire et / ou une carte shérif au maximum (les cartes shérif se distinguent par une étoile en haut à gauche de la carte). Les cartes shérif qui comporte un symbole à la place d'un chiffre en haut à gauche ne sont pas toujours posées sur la table, elles reviennent à la défausse ou alors sont placées sur les cartes d'un autre joueur (voir effet des cartes). Les cartes jouées ne peuvent plus être reprises en main ni défaussées.

Les premières cartes hors-la-loi d'une couleur qui sont jouées, quel que soit le joueur qui les abaisse, doivent constituer un groupe d'au moins 3 cartes (du même hors-la-loi). Ensuite, chaque joueur peut, à son tour, abaisser autant de cartes de ce hors-la-loi qu'il le désire (aussi moins de 3).

Dès qu'un joueur abaisse des cartes hors-la-loi, on calcule la récompense. Le banquier place sur l'affiche de la mise à prix du hors-la-loi correspondant autant de cartons de 1000$ que le nombre de cartes jouées moins 1. Seules les cartes qui viennent d'être jouées sont prises en compte.

***Exemple** : Max pose devant lui 4 cartes Jesse James. Le banquier place 3000$ de récompense supplémentaire sur l'affiche de Jesse James (4 cartes – 1 = 3x1000$). A son tour, Bert pose deux cartes Jesse James devant lui. La récompense pour Jesse James est augmentée de 1000$. A son tour, Max pose alors une carte Jesse James devant lui. La récompense pour Jesse James n'est pas augmentée (1 carte – 1 = 0, les cartes déjà posées ne comptent pas).*

### 3.3) Défausser

Après avoir posé ses cartes, le joueur DOIT se défausser d'une de ses cartes de sa main, face visible sur la défausse. Son tour est terminé.

***ATTENTION** : si un joueur joue une carte shérif à la phase 2 et que cette carte doit être défaussée après avoir pris effet, ceci ne compte pas comme une défausse, le joueur devra obligatoirement se défausser d'une carte à la phase 3.*

***RAPPEL** : la carte défaussée peut être prise sur la défausse par le joueur suivant (voir § 3.1 pioche).*

## 4) Fin de manche

Une manche se termine dans un des trois cas suivants:

1) Le joueur en phase se défausse à la phase 3 de sa dernière carte

**OU**

2) Un autre joueur n'a plus de carte en main lorsque le joueur en phase termine son tour

**OU**

3) Le joueur en phase veut, à la phase 1, prendre deux cartes de la pioche où il ne se trouve qu'une seule ou aucune carte **ET** que la défausse a déjà été mélangée une fois pour constituer une nouvelle pioche. La manche prend immédiatement fin et le joueur en phase n'exécute pas son tour.

Dans le 3e cas, le joueur en phase peut aussi décider de prendre la première carte de la défausse, le joueur suivant sera alors devant le même dilemme (terminer la manche ou prendre une carte de la défausse).

## 5) Décompte

Un décompte a lieu au terme de chaque manche. Pour chaque hors-la-loi on contrôle d'abord s'il y a plus de 8 points de shérif (PS) pour ce hors-la-loi sur la table. Pour ce faire on additionne tous les chiffres en haut à gauche des cartes de ce hors-la-loi et des cartes shérif liées à ce hors-la-loi. Les cartes sur lesquelles sont posé un souterrain (Unterschlupf) ne sont pas prises en considération pour ce calcul.. Si le total est inférieur à 8 points, la récompense pour ce hors-la-loi demeure sur son affiche de mise à prix pour la prochaine manche et on passe au hors-la-loi suivant.

Si le total est égal ou supérieur à 8 points, on regarde si le joueur qui a le plus de points devant lui pour ce hors-la-loi a au moins 5 points de plus que son dauphin pour ce hors-la-loi. Si c'est le cas, le joueur qui a le plus de point encaisse la totalité de la récompense qui est sur la tête de ce hors-la-loi (il prend les dollars qui sont sur l'affiche de mise à prix et les place devant lui au vu et au su de tous les autres joueurs).

Si la différence entre le premier et le second est inférieure strictement à 5 points, la récompense est partagée entre le joueur qui a le plus de point et tous ceux pour qui la différence avec le premier est strictement inférieure à 5 points. Le joueur qui a le plus de point prend les deux premiers cartons de 1000$ sur la tête du hors-la-loi, les autres, dans l'ordre décroissant de la différence, prennent à tour de rôle 1 carton de 1000$ sur la récompense (lorsque le dernier a pris ses 1000$, le premier en prend 1000) et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartons sur la récompense ou que le reste ne soit pas divisible. C'est le cas si deux joueurs sont à égalité de points, dans ce cas, ils prennent simultanément la récompense. Si ce qui reste n'est pas divisible entre eux de manière à donner au moins 1000$ chacun, l'argent restant demeure sur l'affiche pour la manche suivante.

> ***Exemple** : Max a 11 PS pour Butch Cassidy, Bert en a 6 et Curt 2. La récompense pour Butch Cassidy est de 9000$. Max empoche seul les 9000$.*
>
> *Max a 9 PS pour Butch Cassidy, Bert en a 5 et Curt 4. La récompense est de 8000$. Curt ne touche rien (différence supérieure ou égale à 5 points). Max commence et prend 2000$, Bert prend 1000$, Max prend 1000$, Bert prend 1000$, Max prend 1000$, Bert prend 1000$ et Max prend 1000$. Gain total pour Max : 5000$, pour Bert : 3000$.*
>
> *Max et Bert ont chacun 4 PS pour Butch Cassidy, Curt en a 2, la récompense est de 3000$. Max et Bert commencent simultanément. Chacun pourrait prendre 2000$, mais il n'y a pas assez d'argent. Chacun touche alors 1000$ et les 1000$ restants demeurent en place pour la prochaine manche (Curt ne touche rien)*
>
> *Max et Bert ont chacun 4 PS, Curt en a 2 sur Butch Cassidy, la récompense est de 6000$. Max et Bert prennent simultanément chacun 2000$, puis Curt prend 1000$. Le montant restant (1000$) n'est pas divisible entre Max et Bert et demeure sur l'affiche pour la manche suivante.*

On procède de la même manière pour tous les hors-la-loi. Chaque joueur échange ensuite autant que possible 5 cartons de 1000$ contre un carton de 5000$. Si aucun joueur ne possède 25'000$ ou davantage, une nouvelle manche commence.

Le joueur qui a commencé le dernier tour de la manche mélange toutes les cartes en en distribue 10 à chaque joueur. Le solde du paquet est remis face cachée au centre de la table et la première carte est posée face visible à côté.

Le banquier place sur chaque affiche un carton de 1000$, qu'il y ait encore de l'argent ou non sur l'affiche.

Le joueur à gauche du donneur commence alors la nouvelle manche.

## 6) Fin de partie

La partie se termine si au terme d'une manche un joueur possède 25'000$ ou davantage. Chacun fait alors ses

comptes et le joueur le plus fortuné l'emporte. En cas d'égalité à la première place, un duel a lieu entre les ex-aequo. A tour de rôle chaque joueur tire une carte de la pioche jusqu'à ce que l'un d'entre eux ait un coup au but de plus que les autres (avec le même nombre de cartes que les autres naturellement).

## 7) Cartes shérif

Les cartes qui ont une étoile en haut à gauche sont les cartes shérif. A son tour, un joueur peut en poser au maximum une devant lui, seule ou avec autant de cartes hors-la-loi qu'il veut (il est tout à fait autorisé, lors de la phase 3, de se défausser d'une carte shérif dont l'effet n'est alors pas appliqué). Les cartes shérif servent surtout à augmenter le nombre de PS et la récompense sur un hors-la-loi. Certaines donnent la possibilité d'influencer le cours de la partie. Les cartes shérif qui ont un chiffre en haut à gauche sont, lorsqu'elles sont jouées, placées sur les cartes hors-la-loi déjà posées. Une fois liées à un hors-la-loi elles ne peuvent plus être déplacées.

Photo (1 par hors-la-loi)

Les sept cartes photos sont particulières car ce sont les seules cartes shérif à comporter une couleur, elles sont donc liées à un hors-la-loi. Une photo ne peut être jouée que si le hors-la-loi en question est déjà sur la table. Elle est alors posée avec le hors-la-loi de la même couleur. Si le joueur qui la pose n'a pas le hors-la-loi correspondant devant lui, il peut aussi poser cette carte seule devant lui (à condition que ce hors-la-loi soit déjà présent chez un autre joueur). Les autres cartes shérif qui peuvent être posées sur des hors-la-loi peuvent aussi être posées sur une carte photo.

La carte photo donne 4 PS à son propriétaire et augmente de 1000$ la récompense sur le hors-la-loi concerné.

Postkutschen Überfall (2x)

Cette carte peut être posée sur un de ses propres hors-la-loi ou une de ses cartes photo. Avant de pouvoir la poser, le joueur doit toutefois réussir un coup au but (un revolver figure sur la carte). Le joueur pioche la première carte de la pioche et la pose sur la défausse face visible.

Si un impact de balle figure sur la carte (toutes les cartes de hors-la-loi en ont un), il s'agit d'un coup au but. La carte Postkutschen Überfall peut alors être posée sur un de ses hors-la-loi. La récompense sur ce hors-la-loi augmente de 3000$ et le PS du joueur pour ce hors-la-loi de 1 point.

Si la carte tirée n'a pas d'impact de balle, le tir est raté et la carte shérif est défaussée. La carte est toutefois jouée (le joueur ne peut plus abattre de carte shérif pour ce tour) mais elle n'est pas considérée comme défaussée dans le sens de la phase 3.

Banküberfall (4x)

Cette carte est identique à la précédente sauf qu'un coup au but augmente la récompense de 1000$ et donne 2 PS au joueur.

Schnellster Schütze (3x)

Cette carte est identique à la précédente sauf qu'un coup au but augmente la récompense de 1000$ et donne 3 PS au joueur.

Cette carte a encore l'effet suivant : si un joueur pose cette carte (il a donc réussi un coup au but) et qu'il y en a déjà une autre en jeu, cette dernière est immédiatement placée sur la défausse (le joueur concerné perd les 3 PS mais les 1000$ de récompense demeurent sur le hors-la-loi). Il est interdit de poser cette carte sur un hors-la-loi sur lequel une carte identique est déjà posée. Il ne peut y avoir qu'une seule de ces cartes en jeu en même temps.

Most Wanted (3x)

Cette carte peut être jouée de deux manières. Quel que soit le choix du joueur, elle finit sur la défausse.

1) (sans coup au but) Le joueur qui pose cette carte demande un hors-la-loi à un autre joueur (je désire Jesse James). Il pose la question aux autres joueurs dans l'ordre qu'il veut. Le premier joueur qui a la carte voulue doit la donner au demandeur. Ce dernier peut prendre la carte dans sa main ou alors la poser devant lui directement. Cette carte shérif ne permet que de voler une seule carte hors-la-loi. Si aucun joueur n'a la carte demandée, le demandeur n'obtient rien. Dans les deux cas la carte est défaussée.

2) (coup au but requis) Le joueur contrôle d'abord s'il réussit un coup au but **(ATTENTION** : si c'est raté, la carte est défaussée, le joueur ne peut pas alors faire usage de la première possibilité sans coup au but). En cas de réussite, le joueur prend une carte hors-la-loi (pas de carte shérif) posée sur la table devant un autre joueur. Il peut jouer immédiatement cette carte ou la mettre dans sa main. Si après ce vol il reste une carte shérif isolée (sans hors-la-loi ou carte photo), cette dernière est immédiatement défaussée mais la récompense liée à cette carte shérif n'est pas modifiée.

Unterschlupf (3x)

Après un coup au but réussi, cette carte peut être posée sur toutes les cartes d'un même hors-la-loi (et cartes shérif qui lui sont liées) d'un joueur quelconque. Les PS de ces cartes ne sont pas pris en compte lors du décompte de fin de manche. La récompense pour ce hors-la-loi n'est cependant pas modifiée. Si le joueur touché par cette carte shérif pose ensuite le hors-la-loi concerné, les cartes viennent se placer sous le Unterschlupf (ces points ne comptent pas non plus). Seule la carte Wyatt Earp permet de retirer un Unterschlupf. Il est interdit de poser un Unterschlupf sur un Unterschlupf.

Wyatt Earp (7x)

Cette carte offre 3 possibilités d'utilisation à choix. Dans les trois cas elle passe à la défausse après usage.

1) (sans coup au but) Le joueur pend dans sa main les deux premières cartes de la pioche (face cachée). Les cartes shérif tirées ne peuvent pas être jouées immédiatement.

2) (sans coup au but) Le joueur prend la totalité de la pioche et en choisit une (sauf Wyatt Earp). Il peut jouer immédiatement cette carte même s'il s'agit d'une carte shérif (il s'agit donc d'une exception à la règle), ou la mettre dans sa main. Il mélange ensuite la pioche et la remet en place.

3) (coup au but requis) Le joueur peut retirer une carte Unterschlupf posée sur un de ses hors-la-loi. Cette troisième possibilité peut aussi être jouée hors de son tour. Le joueur défausse alors une carte Wyatt Earp, contrôle son coup au but. Si c'est réussi la carte Wyatt Earp et la carte Unterschlupf reviennent à la défausse. Si c'est raté, seule la carte Wyatt Earp revient à la défausse.

# CARTES SHÉRIF

**Photo** : 4 PS, 1000$, sans coup au but

**Postkutschen Überfall** : 1 PS, 3000$, coup au but requis

**Banküberfall** : 2 PS, 1000$, coup au but requis

**Schnellster Schütze** : 3 PS, 1000$, (pas sur le même hors-la-loi, défausser une autre carte identique déjà posée) coup au but requis

**Most Wanted** : 1) voler une carte hors-la-loi à un autre joueur (sans coup au but)

2) voler une carte hors-la-loi sur la table (coup au but requis)

**Unterschlupf** : recouvrir toutes les cartes hors-la-loi d'un autre joueur qui ne seront pas prises en compte lors d'un décompte (coup au but requis)

**Wyatt Earp** : 1) piocher les 2 premières cartes (sans coup au but)

2) choisir 1 carte de la pioche qui peut être immédiatement jouée y compris carte shérif (sans coup au but)

3) enlever une carte Unterschlupf (coup au but requis)

# TOUR DE JEU

A son tour :

1) **Obligatoire** : prendre 1 carte visible (de la défausse) ou 2 cartes cachées (de la pioche)

2) **Facultatif** : poser des cartes devant soi (nombre quelconque de cartes hors-la-loi, maximum 1 carte shérif, minimum 3 cartes d'un hors-la-loi si celui-ci n'est pas déjà sur la table). Augmenter la récompense (nb de cartes hors-la-loi jouées –1 x 1000$ + montant carte shérif)

3) **Obligatoire** : défausser (face visible) 1 carte de sa main

**Fin de manche** : un joueur défausse sa dernière carte OU un joueur n'a plus de cartes au terme du tour d'un autre joueur OU la pioche a été épuisée deux fois. Si un joueur a 25'000$ ou plus, fin de partie. Le joueur le plus riche gagne.

## Décompte (par hors-la-loi)

**1)** il y a au moins 8 PS ?

**non** : la récompense reste en place

**oui** : -> 2)

**2)** le joueur qui a le plus de PS en a 5 ou davantage de plus que le deuxième ?

**oui** : il encaisse toute la récompense

**non** : -> 3)

**3)** le joueur qui a le plus de PS et ses dauphins qui ont jusqu'à 4 PS de moins que lui se partagent la récompense. Le joueur qui a le plus de PS prend 2000$, les autres, dans l'ordre décroissant de la différence, 1000$, jusqu'à épuisement de la récompense ou un reste non divisible qui demeure en place pour la prochaine manche