

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa passion et sa collection de jeux de société 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 Châlon-sur-Saône ou de Lyon, 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 *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com



Quand une carte **Deux Personnages** est révélée, les joueurs ne peuvent placer leur pion cow-boy que sur la tuile Lieu correspondant au personnage non représenté. Un joueur n'ayant pas réussi à poser son cow-boy prend un jeton Balle.

Exemple : Juliette vient de retourner la carte Indien/Shérif. Les joueurs doivent donc placer leur pion sur le Saloon.

Quand une carte **Soins** est révélée, le joueur ayant posé son cow-boy sur le bâtiment représenté remet un jeton Balle dans la réserve. S'il n'en a pas, rien ne se passe.

Exemple : Elisa vient de retourner la carte Soin de l'Indien. Le premier joueur à poser son pion sur la carte Tipi pourra rendre un jeton Balle.

Si vous voulez encore relever la difficulté, il reste le mode **Ultime**. Dans ce mode, on doit prendre en compte la main du cow-boy qui porte l'arme. Il faut attaquer ou défendre de la main indiquée sur la carte. Les règles ne changent pas pour les cartes Personnage, Deux Personnages et les Cow-boys désarmés.

Exemple : Juliette retourne la carte du cow-boy rouge avec un revolver dans la main droite. Fred qui a le cow-boy rouge doit attraper les autres pions de sa main droite et les autres joueurs doivent se défendre de la main droite également.

Les pénalités restent les mêmes qu'avec le jeu de base, on ne fait que rajouter les pénalités dues à une erreur de main.

Exemple : Elisa doit se défendre de la main droite. Elle attrape son pion avant l'attaquant mais comme elle le fait de la main gauche, elle prend un jeton Balle. Juliette a bien attrapé un pion de la main droite, mais comme ce n'est pas le sien, elle reçoit un jeton Balle.



Matériel : 30 cartes : 18 cartes cow-boy (6 par couleur) - 6 cartes Personnage (2 x Indien, 2 x Bandit, 2 x Shérif) - 3 cartes Soins - 3 cartes Deux Personnages ; 6 pions de cow-boy ; 6 tuiles Lieu ; 25 jetons Balle.

MISE EN PLACE

Placez au centre de la table une tuile Lieu par joueur. Il faut au moins une tuile de chaque type de lieu (**Prison**, **Tipi** et **Saloon**). Ces tuiles doivent former un cercle et être accessibles pour tous les joueurs.

Les jetons Balle sont placés au centre des lieux.

Chaque joueur prend un pion cow-boy de la couleur de son choix et le place comme sur le schéma. Prenez les 6 cartes Personnage et les 3 cartes cow-boy de la couleur de chaque joueur participant. Mélangez ces cartes qui forment la pioche. Les cartes de la couleur des cow-boys inutilisées, les cartes Soins et les cartes Deux Personnages sont mises de côté et ne serviront pas durant cette partie.



L'auteur tient à remercier ses filles, sa maman et le Bureau des Auteurs Rouennais.

BUT DU JEU

Protégez votre cow-boy pour éviter de prendre des balles et attaquez vos adversaires quand il le faut. À la fin de la partie, le joueur ayant reçu le moins de balles a gagné !

DÉROULEMENT

Tous les joueurs se tiennent autour de la table les bras le long du corps ou sur la table. On désigne un premier joueur qui prend la pioche. Son rôle est de retourner la première carte de la pioche le plus rapidement possible et de la poser sur la table pour qu'elle soit visible de tous les joueurs. La carte retournée va déclencher une action de la part des joueurs. Une fois l'action résolue, la pioche est passée au joueur suivant dans le sens horaire qui fera la même chose et ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie. Selon la carte révélée, chaque joueur doit réaliser une action précise :

- Lorsqu'une carte **Indien** est révélée, les joueurs doivent prendre le cow-boy de leur couleur et le poser le plus rapidement possible sur une tuile Lieu qui n'est pas un Tipi.
- Lorsqu'une carte **Shérif** est révélée, les joueurs doivent prendre le cow-boy de leur couleur et le poser le plus rapidement possible sur une tuile Lieu autre que la Prison.
- Lorsqu'une carte **Bandit** est révélée, les joueurs doivent prendre le cow-boy de leur couleur et le poser le plus rapidement possible sur une tuile Lieu autre que le Saloon.



Il ne peut y avoir qu'un cow-boy par lieu et il est interdit de déloger un pion déjà présent. Un joueur qui n'arrive pas à positionner son pion sur le lieu approprié quand un personnage est révélé doit prendre un jeton Balle.

- Lorsqu'une carte **Cow-boy armé** est retournée (revolver dans la main droite ou gauche), les actions dépendent du cow-boy indiqué sur la carte. Le joueur



dont la couleur est représentée sur la carte est l'attaquant et il doit attraper le plus de pions adverses tandis que les autres joueurs doivent se défendre en attrapant leur propre cow-boy avant l'attaquant.

- ⇒ Un joueur dont le pion est attrapé par l'attaquant prend un jeton Balle.
- ⇒ Si l'attaquant prend par erreur son cow-boy, il reçoit un jeton Balle (il s'est tiré une balle dans le pied).
- ⇒ Si l'attaquant prend à la fois son pion et un ou des pions adverses, il prend un jeton Balle et donne un jeton Balle aux propriétaires des cow-boys qu'il a attrapés.
- ⇒ Un joueur (autre que l'attaquant) qui prend par erreur un pion qui n'est pas le sien reçoit aussi un jeton Balle.

- Lorsqu'une carte **Cow-boy désarmé** est retournée, tous les joueurs doivent lever les mains en l'air et ne toucher à rien. Un joueur qui touche son cow-boy ou celui d'un autre joueur, prend un jeton Balle.



Remarque : un joueur ne peut jamais recevoir plus d'un jeton Balle par tour.

FIN DU JEU

La partie s'arrête quand un joueur reçoit son sixième jeton Balle ou quand la pioche est épuisée. Le joueur avec le moins de balles gagne la partie. En cas d'égalité, les joueurs concernés forment un clan et gagnent ensemble.

VARIER LA DIFFICULTÉ

Après quelques parties, vous pouvez ajouter ces cartes :

- 3 cartes **Soins** (lieux avec une pancarte croix rouge)
- 3 cartes **Deux Personnages**