

DE FLORIAN RACKY

Le Far West, les films correspondants où vous voyez des colons pleins d'espoir qui veulent réaliser quelque chose à force de travail. Ou des chercheurs d'or qui rêvent d'une vie de prospérité et de bonheur. Et bien sûr des méchants qui veulent quelque chose de la réussite des autres. Dans ce jeu, tous les joueurs gagnent ensemble s'ils ont gagné assez d'argent pendant cinq tours, grâce à la triche, les attaques de diligences et les attaques de banques pour "obtenir" une retraite tranquille. Tous ? Non, un des joueurs assume le rôle du marshal et essaye avec ses shérifs de faire respecter le droit et l'ordre public.

Chaque joueur a un jeu de cartes emplacements avec lequel il essaye de se déplacer secrètement dans le Far West, c'est-à-dire sur le plan de jeu. Les desperados peuvent se consulter, seul le marshal reste en dehors, il

peut placer des sentinelles près des diligences et des banques avec ses shérifs mais il n'obtient des informations sur les allées et venues des autres joueurs que pendant un vol à main armée. Mais le marshal peut également se déplacer en étant invisible aux autres joueurs et malheur à ceux qui se laissent attraper !

Les déplacements sont révélés à la fin de chaque manche et révèlent si un bon plan a fonctionné : S'il y a plus de desperados que de shérifs dans une banque ou à côté d'une diligence, l'attaque a été un succès. Mais aucun desperado arrêté par le marshal sur la route n'atteindra son objectif et l'attaque est déjouée. Avec de la stratégie, du jugement et aussi un peu de chance, vous devez, en fonction du côté que vous représentez, soit créer l'effroi et la peur soit veiller à ce que le Far West devienne l'Ouest courageux.

COMPOSANTS :

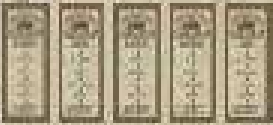
1 Plan de jeu



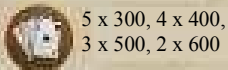
2 Diligences, marron et bleu (à assembler avant la partie)



5 plannings double-face



14 Tuiles poker



5 x 300, 4 x 400,
3 x 500, 2 x 600

10 Tuiles diligence



2 x 800, 2 x 900, 2 x 1000,
5 x 1100, 2 x 1200,

12 Tuiles banque



500, 800, 1100,
1400, 1700, 3 x 2000,
2300, 2600, 2900, 3200



1 Marshal (blanc)



5 Shérifs (noir)

5 Despérados

(rouge, bleu, violet, jaune, vert)



5 Disques en bois (idem)



5 Affiches "Wanted" et 1 étoile de marshal



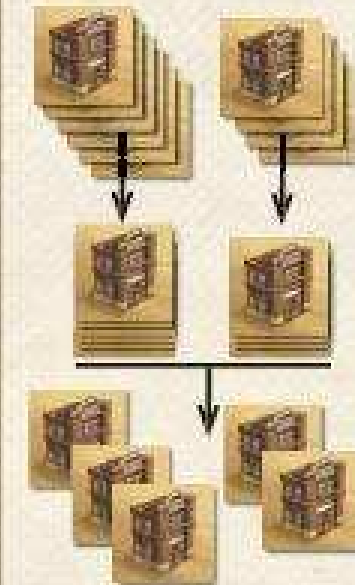
120 Cartes déplacement (six paquets : 19 Villes et 1 Saloon)



1. Le **plan** est placé au milieu de la table.

2. Mettez de côté deux des trois **tuiles banque** 2000, elles forment la réserve et n'entrent en jeu que lorsque toutes les autres sont épuisées.

Les autres tuiles banque sont divisés en valeurs **500-2000** et **2300-3200** et mélangées face cachée.

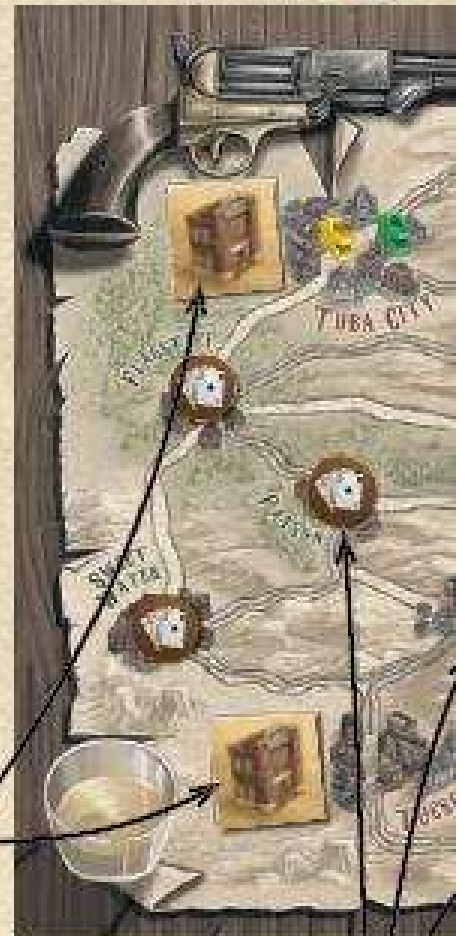


Piochez **trois** tuiles du premier paquet (les valeurs **inférieures**) et **deux** du second paquet (les valeurs **plus élevées**).



Ces cinq tuiles sont mélangées et réparties sur les **villes Banque** du plan (à côté des villes avec le nom en **rouge**).

Le reste des deux paquets est mélangé et forme la **pioche**. Ensuite, les deux tuiles 2000 sont placées sous la pioche.



3. Mélangez les **tuiles poker** ensemble et distribuez-les parmi les 14 autres villes (noms en vert). **Prenez soin que les noms ne soient pas cachés par les tuiles** (vous ne devez pas révéler plus tard que vous recherchez le nom d'une ville).

I. PREPARATION DE LA PARTIE

8. Les autres joueurs sont des **despérados**. Chacun prend l'**affiche "Wanted"**, les **cartes déplacements**, la **figurine** et le **disque en bois** d'une couleur. Il place l'affiche devant lui sur la table et place **sa figurine sur une ville de son choix**, peu importe s'il y a déjà dans cette ville le marshal, un shérif ou un autre joueur. Chaque disque en bois est conservé par le joueur pour une utilisation ultérieure.



7. Le joueur avec les plus belles bottes est **marshal** et prend l'**étoile**, le **paquet de cartes déplacement blanches**, la **figurine marshal blanche** et un **shérif noir pour chacun des autres joueurs** (s'il y a trois autres joueurs que le marshal, le marshal a alors trois shérifs).

Les autres shérifs ne sont pas nécessaires et sont remis dans la boîte.

Le joueur place l'étoile devant lui sur la table, le **marshal** et les **shérifs sur les villes du plan de son choix**. Il peut y avoir plusieurs figurines sur une case, mais encore une fois faite attention à ce que les noms des villes restent visibles pour tous les joueurs.



6. La **diligence marron** est placée sur la **première ville du premier planning** (dans l'exemple à Los Lunas). La **diligence bleue** est conservée à côté du plan, elle sera utilisée par la suite.



5. Un **planning** est choisi au hasard et placé **côté marron** face visible près du plan. Les quatre autres plannings sont (également côté marron face visible) placés afin que la 1ère ville soit la **dernière du planning précédent**. (Exemple : Si le premier planning va de Los Lunas à Gallup, la suivante ira de Gallup à Flagstaff, etc..).



4. Les **tuiles diligence** sont mélangées et empilées face cachée à côté du plan.



II. DEROULEMENT DE LA PARTIE

Les diligences et les shérifs se déplacent de manière visible, le marshal et les desperados cachés.

Une manche se compose de 5 tours et une évaluation.

La partie se termine après 5 manches.

Déplacer les diligences suivant les plannings.

Chaque diligence attaquée reste à l'endroit de l'attaque jusqu'à la prochaine évaluation.

Déplacer chaque shérif souhaité d'une ville.

Le marshal joue une carte déplacement.

Le joueur-marshal commence la partie. Il met en place la diligence et les shérifs. Puis, il déplace le marshal vers une ville adjacente de son choix, mais de manière cachée, pas avec la figurine, en jouant une carte déplacement face cachée devant lui. Ensuite, chaque autre joueur déplace son desperado également caché. Si un desperado veut jouer au poker ou attaquer la diligence, il y place son disque en bois. Après cinq déplacements, la première manche est terminée.

Il y a ensuite une évaluation pendant laquelle les cartes déplacement sont peu à peu dévoilées. Elle permet de décider si les actions marquées avec les disques de bois sont réussies.

Et enfin, les banques sont attaquées.

Puis le premier planning est retourné et la deuxième diligence entre en jeu. (Elle est placée sur la première ville du planning qui vient d'être retourné). La partie est terminée après cinq manches. Si les desperados ont assez d'argent, ils ont gagné (tous ensemble). Si ce n'est pas le cas, le marshal a gagné.

Le marshal peut consulter à tout moment les tuiles Banque du plan (sans les montrer aux autres joueurs).

III. TOUR DU MARSHAL

1. DEPLACEMENT DES DILIGENCES

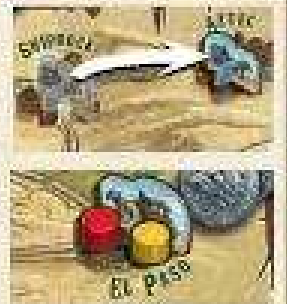
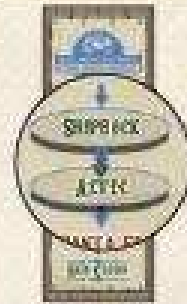
La diligence marron suit le premier planning pendant la première manche, le deuxième planning pendant la deuxième manche, etc. Le premier planning terminé est retourné et indique le parcours de la diligence bleue pour la deuxième manche. Pendant la première manche, il n'y a qu'une diligence, dans toutes les autres deux. Le marshal suit les indications des plannings pour déplacer à chaque tour les diligences d'une ville. Une diligence attaquée (avec au moins un disque en bois) ne se déplace plus. Elle reste à l'endroit de l'attaque jusqu'à la prochaine évaluation. Après l'évaluation, elle est placée sur la première ville du prochain planning.

Exemple :

Au troisième tour, la diligence bleue va de Shiprock à Aztec.

Ainsi, le marshal déplace la diligence bleue de Shiprock à Aztec.

La diligence marron a été attaquée lors du dernier tour, elle reste à El Paso.

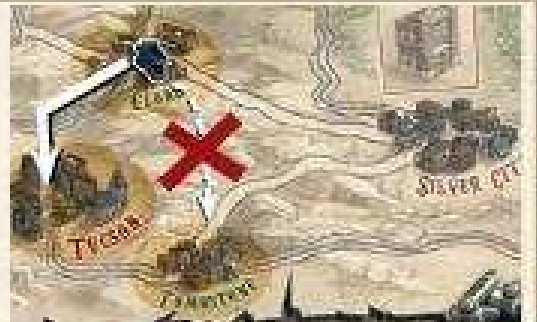


2. DEPLACEMENT DES SHERIFS

Le marshal peut déplacer chacun de ses shérifs d'une ville. Pour ce faire, il le déplace dans une ville voisine, une ville vers laquelle il existe un **axe routier direct**. Une ville sans liaison routière directe ne peut pas être atteinte. Chaque shérif peut également rester là où il se trouve.

Exemple :

Le shérif dans l'image à droite peut aller à Tucson (et Silver City), mais pas à Tombstone car il n'existe aucune route directe. Il pourrait aller d'abord à Silver City et ensuite atteindre Tombstone au prochain tour, mais il ne veut pas et se déplace donc à Tucson.



3. DEPLACEMENT DU MARSHAL

Le marshal se déplace également d'une ville, **mais caché**. Pour ce faire, le joueur place **sans la montrer aux autres joueurs** la carte déplacement avec la destination (**directement voisine**). **La figurine n'est pas déplacée !**

S'il a joué la carte déplacement "Saloon", le marshal reste où il est.

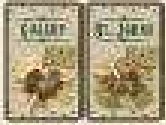


Exemple : Un tour de cartes face cachée

Au début de la manche Matthias est à Tuba City. Au premier tour il veut aller à Gallup. Pour ce faire, il met la carte déplacement "Gallup" face cachée devant lui sur la table, afin qu'il y ait toujours assez de place pour quatre autres cartes à droite. La figurine reste à Tuba City !



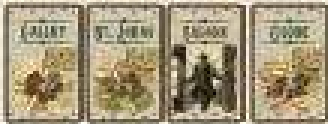
Chacun des autres joueurs joue son tour. Au deuxième tour, Matthias continue son déplacement vers St. Johns. Il met la carte "St. Johns" face cachée juste à côté de la carte déjà là depuis le premier tour.



Au troisième tour, Matthias joue le Saloon et reste à St. Johns. Il place la carte Saloon face cachée à droite de son étalage.



Au quatrième tour, Matthias pose Globe face cachée à droite de son étalage. A la place, il pourrait aller à Socorro, Silver City, Payson ou Flagstaff. Il ne peut pas aller à Gallup car il a déjà joué la carte.



Tout à coup, Matthias n'est plus tout à fait sûr de savoir s'il est vraiment à Globe et vérifie en regardant sa carte face cachée. Ensuite, il effectue son dernier tour vers Tucson.



Matthias a maintenant devant lui face cachée les cartes suivantes (de gauche à droite) : Gallup, St. Johns, Saloon, Globe, Tucson. Sa figurine est toujours à Tuba City.



Remarque : Bien sûr, les cartes sont face cachée ! Elles ne sont face visible que pour l'exemple.

IV. TOUR DES DESPERADOS

1. DEPLACEMENT DES DESPERADOS

Après que le marshal a placé sa première carte déplacement, chaque desperado joue son premier tour.

Chaque joueur desperado déplace son personnage comme le joueur-marshal a déplacé le marshal, **donc face cachée sans déplacer sa figurine !**

Ces joueurs peuvent coordonner leurs déplacements, se montrer leurs cartes déplacements et convenir d'une certaine destination, dans la mesure du possible, car le joueur-marshal est assis, écoute et devine ou pas où il doit aller.

Les desperados n'ont pas à suivre un ordre particulier, ils jouent en même temps.

Quand chaque desperado a déposé sa carte, continuez avec les **actions des desperados** (poker, attaque de diligence ou espionnage de banque), puis le marshal joue à nouveau.

Important : Aucun joueur ne peut jouer sans carte ! Si vous voulez rester dans une ville, vous devez y jouer la carte Saloon. Si vous n'avez aucune carte Saloon en main, vous ne pouvez pas rester dans cette ville.

2. ACTIONS DES DESPERADOS

Maintenant, les Desperados peuvent essayer de gagner un peu d'argent. Il y doit y avoir dans la ville plus de desperados que de shérifs. S'il y a une **tuile poker**, les desperados présents peuvent choisir de tricher. S'il y a une **diligence** dans la ville, la diligence peut être attaquée à la place. Chaque desperado ne peut participer qu'à **une** action. La participation à une action d'un joueur est indiquée par le fait qu'il place son **disque en bois** sur la tuile poker ou à côté de la diligence. Et pour prouver qu'il se trouve vraiment là, il montre à tous les joueurs, en particulier le marshal, **sa dernière carte déplacement** (puis il remet la carte déplacement face cachée dans son étalage). Si la dernière carte est le Saloon, il doit également montrer la carte précédente.

A chaque tour, plusieurs actions peuvent être effectuées dans plusieurs villes en même temps. Chaque desperado ne peut qu'une fois par manche jouer au poker ou attaquer une diligence (il n'a qu'un seul disque en bois). Il est important de se souvenir que les actions sont seulement marquées par les disques en bois. Qu'une action soit réussie ou pas ne sera résolue que lors de l'évaluation. Le butin ne sera réparti qu'en cas de succès !

Toujours aussi important : L'action ne s'effectue que quand assez de desperados participent, quand plus de disques en bois que de shérifs sont présents ou même si aucun disque en bois n'est posé !



Jeu des cartes déplacement pour les desperados.

Pour une tricherie ou une attaque de diligence, il doit y avoir plus de desperados que de shérifs dans la ville.

Un espionnage de banque.



Si un desperado se trouve dans une ville avec une **banque**, il peut espionner la banque. Il montre la valeur de la tuile banque à tous les joueurs et la replace face cachée sur le plan. Il peut même le faire s'il y a au moins un shérif dans la ville à ce moment-là et l'action ne coûte **aucun** disque en bois. Il ne peut pas le faire s'il a **participé à une autre action** pendant le même tour (son disque en bois pour une attaque de diligence est utilisé et se trouve justement dans cette ville) et il doit aussi montrer en conséquence sa carte déplacement au marshal.

Exemple : Tour des desperados

Une tuile poker se trouve à Salem ainsi que la diligence marron et un shérif. Un shérif se trouve à Silver City.

Gregor est à Socorro. Il montre sa carte Salem pour ce tour, de sorte que, naturellement, le marshal ne puisse pas la voir, et demande si quelqu'un veut y aller et souhaite le faire.

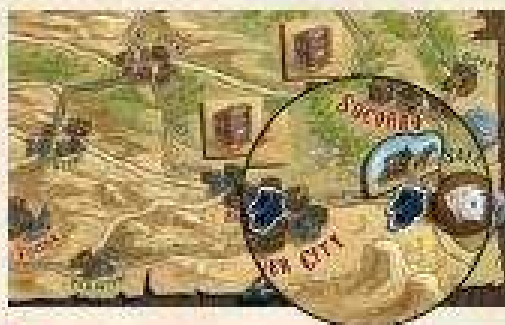
Patrick, qui est à La Luz, a répondu par l'affirmative. Chacun des deux place sa carte déplacement Salem à droite de son étalage.

Sabine est déjà à Salem et joue le Saloon. Léon ne peut pas s'y rendre, il est à Globe et se déplace vers Silver City.

Gregor et Patrick montrent au marshal qu'ils sont vraiment à Salem et mettent leurs disques de bois à côté de la diligence.

Sabine ne peut pas jouer au poker seule, elle aurait besoin ici de plus de desperados que de shérifs présents. Elle pourrait aussi décider de ne rien faire et de garder son disque en bois pour un tour ultérieur. Mais elle décide de participer aussi à l'attaque de la diligence. Pour cela, elle doit montrer non seulement sa carte déplacement Saloon qu'elle vient de jouer au marshal mais également sa carte déplacement Salem qu'elle a joué le tour précédent. Puis elle place son disque en bois, pas sur celui de Patrick ou Gregor, mais à côté, il indique un disque en bois de plus que nécessaire pour l'attaque de la diligence (que nous verrons dans l'exemple suivant).

En attendant, Léon est à Silver City. Il montre sa carte déplacement au marshal et dévoile la tuile banque de Silver City.



Étalage Gregor



Étalage Patrick



Étalage Sabine



Étalage Léon



V. EVALUATION

Après le **cinquième** tour, une évaluation a lieu. Pour ce faire, chaque joueur révèle sa première carte déplacement et déplace sa figurine en conséquence. Chaque desperado qui se trouve dans la même ville que le marshal est arrêté par ce dernier et doit rendre la carte déplacement correspondante. Cela signifie qu'il ne peut pas revenir dans cette ville pour le reste de la partie.

Exception : Si la dernière carte déplacement révélée est le Saloon (car le desperado est déjà dans cette ville), il ne rend aucune carte déplacement. Dans tous les cas, le tour est terminé pour le desperado.

Lorsque vous arrivez dans une ville où il y a suffisamment de desperados (reconnaissables par les disques de bois présents), l'action est réussie. Les desperados gagnent la tuile poker de la ville en cas de tricherie et la tuile diligence en cas d'attaque de diligence.

Exemple : Evaluation (continuation de l'exemple "Tour des desperados")

Evaluation du troisième tour, il s'avère qu'il n'y a pas que Patrick à la Luz, il y a aussi le marshal. Ainsi, Patrick doit rendre sa carte déplacement "La Luz" et, pour lui, l'évaluation est terminée (il reste en prison à la Luz pour la manche mais parvient à en sortir juste à temps pour le début de la manche suivante). Sabine, qui s'est déplacée au troisième tour de la Luz à Salem, n'est pas affectée : Bien que le marshal arrive, elle est partie.

Pour l'évaluation du quatrième tour, qui est décrite dans l'exemple "Tour des desperados", il s'avère maintenant que le comportement des desperados était très prévoyant : Patrick, qui a été arrêté pendant le troisième déplacement, ne peut pas participer à l'attaque de la diligence (son disque en bois est enlevé). Comme il y avait là un disque en bois de plus que nécessaire (comme indiqué par la deuxième pile de disque en bois que Sabine a commencée), l'attaque réussit tout de même. Si Sabine n'avait pas mis son disque en bois, l'attaque aurait échoué !



Après le cinquième déplacement et quand toutes les activités ont été évaluées, les attaques de banques sont évaluées : Chaque banque qui a plus de desperados que de shérifs est attaquée et les desperados reçoivent chaque tuile banque correspondante.

Exemple : Evaluation (continuation de l'exemple " Evaluation ")

Dans le cinquième tour, Léon et le shérif sont restés à Silver City, Gregor rejoint Léon à Silver City.

Il y a deux desperados, mais un seul shérif à Silver City. Il y a alors une attaque de banque, les desperados récupèrent la tuile banque de Silver City.



Les déplacements cachés sont peu à peu révélés, quand le marshal croise un desperado, il est arrêté.

Butin pour les attaques de diligences et les tricheries réussies.

Attaque de banque



Patrick, Sabine et le shérif se déplacent de Salem à Socorro. Le marshal se trouve également là-bas.

L'attaque de banque à Socorro échoue parce que Patrick a été arrêté à la Luz et qu'il n'y a qu'un desperado confronté au shérif à Socorro.

Pire encore, comme le marshal est à Socorro, maintenant Sabine aussi est arrêtée et doit rendre sa carte déplacement Socorro.



Remarque 1 : Même si Patrick n'avait pas été précédemment arrêté, l'attaque de la Banque à Socorro aurait de toute façon échoué : Les desperados présents sont tous arrêtés par le marshal.

Remarque 2 : Que se serait-il réellement passé si Léon avait été arrêté au début du tour et n'avait pas atteint Silver City ? Dans ce cas, les desperados auraient eu de la chance : Comme Léon n'aurait pas pu regarder la tuile banque, peut-être un inconnu autour d'un feu de camp aurait signalé aux desperados le niveau de la caisse à Silver City...

Enfin, chaque joueur reprend ses cartes déplacements, chaque desperado reprend son disque en bois devant lui et le marshal pioche une tuile banque pour chaque banque attaquée et la place sur une ville libre avec une banque. Il peut ensuite regarder les tuiles banque sans les montrer aux autres joueurs. Le planning de la diligence marron est retourné. Les diligences non attaquées sont automatiquement sur la ville de départ pour le prochain tour. Chaque diligence attaquée (avec ou sans succès) est placée sur ville de départ suivante.

VI. FIN DE LA PARTIE

Après la cinquième manche, quand le dernier planning a été retourné, la partie se termine. Les desperados ont gagné s'ils ont récupéré **au moins 4000 dollars par desperado** (c'est-à-dire : 8000 dollars à deux desperados, 12 000 à trois, etc...). Ce n'est pas si facile quand le marshal est expérimenté. Mais ce n'est pas non plus facile de gagner contre tous. Après quelques tours, l'expérience peut adapter cette somme.

Que se passe-t-il lorsque...

... Lors de l'évaluation des tours cachés, on détermine qu'un joueur a effectué un tour impossible ?

Le joueur termine son tour dans cette ville. Toutes ses autres activités sont obsolètes (comme s'il avait été arrêté sauf qu'il conserve la carte déplacement).

... Un joueur s'est si mal déplacé qu'il ne peut plus se déplacer ?

(C'est théoriquement possible mais n'est jamais arrivé pendant les tests.) Dans ce cas, le joueur place une carte impossible qui est traitée au cours de l'évaluation comme indiqué ci-dessus.

... Les Desperados après le tour du marshal discutent ouvertement de leurs destinations. le marshal s'est déjà déplacé et ne peut plus rien faire ?

Aussi longtemps qu'un tour est incomplet (chaque joueur a posé son déplacement), la carte déplacement, même celle du marshal, peut être échangée.



4000 Dollar par
Desperado