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 (Saône-et-Loire), 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.

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

LA BALLADE DES DALTONS

1 - BUT DU JEU

C'est un jeu pour trois à six joueurs qui permet à chaque joueur d'avancer deux pions : un cow-boy (un des Dalton, « Ma Dalton » ou Rattlesnake) et un juge.
Le but du jeu est d'acquérir Lucky-Luke trois fois au cours de la partie, ce qui permet à chaque fois de gagner une étoile. Le joueur ayant gagné trois étoiles est nommé « Shérif » et gagne la partie.

2 - LE MATERIEL DE JEU

La boîte comporte :

- 1 plateau de jeu
- 6 cow-boys (les 4 Dalton - « Ma Dalton » et Rattlesnake)
- 6 juges
- 1 Lucky-Luke
- 2 dés
- 15 étoiles de Shérif
- 16 cartes « jugement »
- 16 cartes « mauvais coups »
- 16 cartes « bénéfiques »
- 40 balles
- 60 pépites
- des billets de banque

3 - DEBUT DE LA PARTIE

Distribution des billets. Chaque joueur reçoit :

- 8 billets de 5 $
- 6 billets de 10 $, -4 billets de 50 $
- 2 billets de 100 $, - 6 balles
- 1 cow-boy
- 1 juge (ayant la couleur de fond de même teinte que le cow-boy).

Position de départ et déplacement des pions :
Les cow-boys se placent sur la piste intérieure, aux cases marquées D de la couleur du personnage.
Les juges se placent sur les cases « Tribunal » correspondantes.
Chacun des deux joueurs tourne suivant les flèches. (Les cow-boys dans le sens des aiguilles d'une montre, les juges dans le sens opposé.)
A son tour, chaque joueur lance une seule fois les dés et avance son cow-boy et son juge du nombre de cases indiquées (mais chacun dans un sens).
Exemple : le joueur qui fait 3 et 6, avance chacun de ses pions de 9 cases.

4 - DEROULEMENT DE LA PARTIE

Il s'effectue de trois façons :

1) Déplacement des cow-boys.
2) Déplacement des luges.
3) Acquisition de Lucky-Luke.

1) Déplacement des cow-boys

Ils tournent dans le sens des aiguilles d'une montre et uniquement sur la piste intérieure. Ils peuvent s'arrêter sur les cases suivantes :

a) Cases tir (une main munie d'un revolver).

Conditions n°1 :
Elles ne servent que si le cow-boy rencontre de part et d'autre du jeu (sur la même ligne de tir) un autre cow-boy, ou un juge.
Le duel se passe comme suit :
Le joueur arrivant sur la ligne de tir en dernier, tire le premier. A chaque tir, les cow-boys remettent une balle à la banque. S'il n'a plus de balle, un cow-boy ne peut plus tirer, mais peut être tiré par un adversaire. Celui-ci peut tirer autant de fois qu'il le faut jusqu'à épuisement de ses munitions.
Le cow-boy peut tirer sur un juge, mois dans ce cas, il ne tire qu'une seule fois. Si le tir est manqué, le juge continue.
Condition n° 2 :
Les cases sont marquées PAIR ou IMPAIR. Pour faire mouche il faut faire 2, 4 ou 6 sur les cases paires et 1, 3 ou 5 sur les cases impaires.
Condition n° 3 :
Le joueur qui réussit touche 100 $ de la banque. Celui qui est touché a son pion éliminé, il doit alors payer 100 $ à la caisse et replacer son pion sur sa case de départ. Même chose pour un juge touché.
Attention : un cow-boy ne peut tirer que dans les zones de tir. Il peut tirer sur un juge, mais pas sur Lucky-Luke. Les juges ne tirent jamais.

b) Cases « Mauvais coup »

Seuls les cow-boys s'y arrêtent. Ils prennent alors la carte au centre du jeu, la lisent à voix haute et la conservent devant eux de façon à ce que chacun puisse la lire.
Toutefois, un cow-boy peut se débarrasser de ses cartes « Mauvais coup ». Pour cela, iorsqu'il rejoint un autre cow-boy sur une case, les deux joueurs lancent un dé chacun à leur tour. Le cow-boy faisant le plus gros chiffre donne une de ses cartes « Mauvais coup» à l'autre. (Ceci est valable même si un seul cow-boy possède une carte « Mauvais coup». Le joueur qui n'en possède pas est obligé d'accepter le jeu.)

c) Cases « Bénéfiques »

Lorsqu'un cow-boy s'y arrête, il prend la carte du dessus et reçoit Immédiatement de la banque la somme Indiquée, il replace ensuite la carte sous le talon. Il peut .recevoir également des pépites ou une réserve de munitions,
Lorsqu'il reçoit la carte « Vous pouvez passer à la banque», il la conserve aussi longtemps qu'il le désire. Lorsqu'il veut s'en servir, il ne lance pas son dé mais joue cette carte qu'il replace alors sous le talon.

d) Cases « Bank» .

C'est en s'arrêtant sur ces cases que le cow-boy peut effectuer toutes les opérations de banque, Il peut :
- Acheter ou revendre des pépites (pas plus de 10 à la fois)
- Acheter des munitions (pas plus de 6 à la fois)
Mais il lui est Interdit d'effectuer deux opérations à la fois.
Exemple: un joueur ne peut vendre ses pépites et en acheter lors du même arrêt à la case « Bank ».
Attention: chaque balle coûte 10 $, il est interdit d'en acheter ou d'en posséder plus de 6 à la fois (sauf si l'on a tiré la carte « bénéfique » donnant droit à trois balles

supplémentaires), Chaque pépite coûte 19 $; il est interdit d'en acheter ou d'en posséder plus de 10 à la fois. Pour les revendre (pas plus de 10 à la fois) le cow-boy annonce combien il veut en revendre puis il lance un dé. S'il fait un chiffre pair (2-4-6) la banque lui rachète les pépites eu double du prix d'achat (20 $). S'il fait un chiffre impair, elles lui sont rachetées au triple du prix d'achat (30 $).

e) cases « étoiles oranges et tête de mort »

Elles ne concernent que Lucky-Luke (voir plus bas).

f) Cases « étoiles vertes», au nombre de deux : une sur la piste cow-boys, une sur la piste juges

Elles permettent ou cow-boy ou au juge qui s'y arrête de devenir propriétaire de Lucky-Luke gratuitement et d'acquérir une étoile de Shérif.
Il restera propriétaire de Lucky-Luke jusqu'à ce qu'un autre joueur s'arrête à une de ces cases.

g) Cases « Saloons»

Elles concernent les cow-boys et les juges. Lorsqu'un joueur ou un juge s'arrête sur une case « Saloon», il doit y rester jusqu'à ce qu'un autre joueur s'y arrête. Les deux joueurs jouent alors aux dés. Ils mettent 5 $ au milieu du jeu et lancent un dé chacun à leur tour. Si aucun ne fait un 6. ils remettent 5 $ et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un des deux fasse un 6.
Le gagnant empoche la mise et les deux joueurs peuvent repartir. Lorsqu'un joueur a un de ses pions au Saloon et que le second pion s'y arrête, il peut alors, moyennant 50 $ à la caisse, sortir sans plus attendre.
Attention: lorsqu'un juge ou un tireur est arrêté au Saloon et que Lucky-Luke s'y arrête, le joueur doit payer 30 $ à Lucky-Luke et est alors automatiquement libéré.

2) Déplacement des juges

Ils prennent le départ sur les cases marquées « TRIBUNAL».
Ils tournent sur la piste extérieure dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
Ils peuvent tomber sur les cases suivantes..

a) Cases « Jugement »

Lorsqu'ils s'y arrêtent, ils prennent la carte placée sur la pile. Si un cow-boy possède la carte « Mauvais coup » correspondante au « Jugement » il doit immédiatement verser la somme indiquée au juge.
Exemple : « J'ai brutalisé Rantanplan» (mauvals coup) correspond à la carte « Brutalités à Rantanplan» : 15 $ (jugement).
Les cartes retournent ensuite au talon, mais alors que les cartes « Mauvais COUP» sont placées sous la pile, celles de « Jugement» sont placées au hasard dans leur pile.
Si une carte « Mauvais coup» est tirée par un cow-boy et que le juge du même joueur tire la carte « Jugement» correspondante, le joueur est acquitté et replace les cartes dans leur pile respective comme indiqué plus haut.

b) Cases payantes

Ce sont les cases marquées d'une bourse. Elles ne servent dans le, jeu que lorsqu'il y a « concordance ». c'est-à-dire, qu'un luge et un cow-boy sont arrêtés sur la même case. mais chacun sur leur piste. Deux possibilités se présentent :
1) Le juge appartient à un joueur, le cow-boy à un autre joueur. Le propriétaire du cow-boy doit payer la somme indiquée au propriétaire du juge.
2) Les deux pions sont au même propriétaire. celui-ci reçoit alors la somme de la banque.

c) Case « Etoile verte»

Même principe que sur la piste « cow-boys». Le joueur devient propriétaire de Lucky-Luke jusqu'à ce qu'un autre joueur s'arrête dans une de ces cases ou l'achète à la banque.

3) Comment gagner, acheter ou perdre Lucky-Luke

- On gagne Lucky-Luke en s'arrêtant sur une case « Etoile verte».
- On l'achète en s'arrêtant sur une Case « Bank». Lucky-Luke est vendu 500 $.

On le perd de trois façons..
a) S'il s'arrête sur une case marquée de la tête de mort (le joueur conserve l'étoile qu'il a gagnée).
b) Si un autre joueur s'arrête sur une case « Etoile verte» (le joueur conserve l'étoile qu'il a gagnée).
c) Si un joueur le rachète 500 $ à la banque.
Attention : dans ce cas, le joueur qui perd Lucky-Luke perd aussi une étoile.

IMPORTANT :
Lorsqu'un joueur devient propriétaire de Lucky-Luke, il reçoit une étoile de Shérif de la banque. C'est le but même du jeu.
Nota: si vous désirez une partie qui dure plus longtemps, il suffit pour cela de fixer l'enjeu plus haut, c'est-à-dire 5 ou même 6 étoiles de Shérif.

4) Comment déplacer Lucky-Luke

Le propriétaire de Lucky-Luke retire provisoirement ses deux pions et place Lucky-Luke sur une des cases départ aux couleurs de ses joueurs. (Tribunal ou D, suivant qu'il compte emprunter la piste juge ou cow-boy.)
Lucky-Luke peut tourner sur les deux pistes. Pour changer de piste, deux passages fléchés sont indiqués.
Avantages de Lucky-Luke :
- Il a toujours des munitions et donc n'en achète pas.
- Lorsqu'il. tire sur un adversaire, il ne tire qu'une seule fois. S'il rate son tir, l'adversaire est sauvé. Lucky-Luke ne peut être tiré par aucun joueur.
- Lorsque Lucky-Luke avance sur le couloir juge et qu'il s'arrête sur une case payante en « concordance» avec un cow-boy, il perçoit le double de la somme indiquée:

Exemple : 1 sac de 40 $ = 80 $.
- Quand Lucky-Luke rejoint un juge ou un cow-boy sur une case, celui- ci lui paie 30 $.
- Aux arrêts de Lucky-Luke sur les cases marquées de l'étoile orange, tous les joueurs lui paient 30 $ par pion. (Sauf pour les. pions arrêtés au Saloon.)
- Lucky-Luke ne prend ni cartes « Mauvais coup », ni cartes « Jugement». Par contre, il prend des cartes « Bénéfiques».

Attention :
Un juge ou un cow-boy touché par Lucky-Luke doit payer 150 $ pour replacer son pion à sa case départ. Lucky-Luke touche normalement 100 $ par tir réussi.
Un conseil : Il est intéressant d'acheter Lucky- Luke lorsqu'un concurrent le possède car, non seulement vous gagnez une étoile, mais vous en faites également perdre une au joueur à qui vous enlevez Lucky-Luke.

© Jeux Dargaud 1978 – Mise en ligne par Ludovic CLEMENT – http://ludogrid.free.fr