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.



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











Un jeu de Bruno Cathala et Ludovic Maublanc pour 2 à 5 joueurs à partir de 8 ans

Illustrations de Piero

Quelque part dans l'ouest sauvage américain... Une mine d'or, des terrains particulièrement propices à l'élevage du bétail, il n'en fallait pas plus pour attirer des aventuriers de tous poils. Une petite ville s'est vite constituée à proximité de ces lieux attractifs. Mais qui va être suffisamment malin pour en prendre le contrôle ? Etranger, si tu n'es pas un pied-tendre, tente ta chance ou passe ton chemin!

BUT DU JEU

Devenir le personnage le plus influent de Dice Town, en cumulant Pépites, Dollars, Titres de propriétés et Accessoires.

INSTALLATION DU JEU

Disposez les différents éléments de jeu comme indiqué ci-dessous : (Pour les parties à moins de 5 joueurs, le matériel non utilisé est remis dans la boîte)

1 Mélangez les cartes General Store. Faites-en une pioche face cachée.

2 Mélangez les Titres de propriété. Faites-en une pioche face cachée puis retournez les 3 premières cartes face visible.

- 3 Chaque joueur reçoit :
 - 1 gobelet
 - 5 dés de poker
 - · 8 billets de 1\$
- 4 Placez les 30 Pépites sur la Mine d'or.
- 5 Placez 3 billets de 1\$ sur la banque.
- 6 Le plus jeune joueur reçoit la carte étoile de Sheriff et la pose sur le petit socle.

Matériel du jeu

- · Un plateau de jeu
- 19 cartes General Store
- · 25 cartes Titres de propriété
- 5 Gobelets
- · 25 dés de poker
- 43 billets de 1\$
- 30 pépites
- 1 carte étoile de Sheriff avec un socle



DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Une partie est une succession de tours de jeu au cours desquels chaque joueur va :

- I Se constituer une combinaison à l'aide de ses 5 dés de Poker.
- II Puis, en fonction de la nature de cette combinaison, prendre le contrôle des lieux importants de la petite ville de Dice Town et ainsi bénéficier des actions correspondantes.

I - Se constituer une combinaison de 5 dés :



Simultanément, chaque joueur secoue ses 5 dés dans son gobelet. Le gobelet est retourné de façon à conserver les dés cachés de tous sur la table.



Puis, chaque joueur soulève discrètement son gobelet, conserve un (et un seul) dé sous ce gobelet, et prend les autres dans sa main.



Les joueurs soulèvent ensuite leurs gobelets simultanément, révélant à leurs adversaires le dé conservé.



On recommence ensuite à la première étape avec les dés restants, conservant un nouveau dé qui s'ajoute au premier...



Et ainsi de suite, jusqu'à ce que chaque joueur se soit ainsi constitué devant lui une combinaison de 5 dés.

MAIS IL EST AUSSI POSSIBLE D'OBTENIR DES COMBINAISONS DE MEILLEURE QUALITÉ EN DÉPENSANT QUELQUES DOLLARS :



Un joueur peut vouloir conserver plus d'un dé à la fois. Dans le cas cidessus, il souhaite conserver 4 dés, car il a obtenu un carré de Q



Il laisse alors les dés choisis sous son gobelet, et en conserve autant qu'il veut dans sa main.

İci, il garde 4 dés sous le gobelet et ne reprend qu'un seul dé.



Il soulève son gobelet et révèle les dés conservés. Conserver un seul dé ne coûte rien, mais il doit payer immédiatement 1\$ pour chaque autre dé conservé! (donc ici. 3\$)

Les billets ainsi dépensés sont déposés sur la Diligence.



A noter : il est aussi possible, après chaque lancer, de ne conserver aucun dé sous son gobelet... Dans ce cas, il faudra payer 1\$, à déposer sur la Diligence.

Souvent, il arrive qu'un joueur, en payant, ait terminé sa combinaison avant les autres joueurs :

- Dans ce cas, les joueurs ayant une combinaison encore incomplète doivent lancer une dernière et unique fois tous les dés restants et garder le résultat tel quel.
- Ils seront obligés d'en accepter le résultat, même s'il ne leur convient pas.
- Par contre ils n'ont rien à payer, même s'ils ont lancé plusieurs dés pour ce dernier lancer.

II - Résolution des actions

Une fois que les joueurs ont leur combinaison dévoilée, les actions liées aux différents lieux sont résolues, dans l'ordre indiqué ci-dessous :

Note : un même joueur peut être amené à réaliser plusieurs actions différentes au cours d'un même tour. De même, il est possible qu'un lieu ne soit attribué à aucun joueur selon les combinaisons finalement obtenues. En cas d'égalité. c'est le Sheriff qui tranche (voir l'action 6, plus bas)



possède le plus de 9 👀 part exploiter les filons de la Mine. Il gagne 1 Pépite pour chaque **9** (1) de sa combinaison.

Chaque pépite rapporte 1 PV (Point de Victoire) à la fin du jeu.

possède le plus de 10 braque la banque. Il s'empare de la totalité des billets présents sur la banque.

2 billets rapportent 1 Point de Victoire à la fin du jeu.

3) Diligence

Ce lieu n'est attribué à aucun joueur. Le fourgon postal vient réalimenter la banque : les billets qui y sont présents sont déplacés sur la banque pour le prochain tour.

plus de J (se rend au General Store. Il pioche autant de cartes General Store que de J (dans sa combinaison, en choisit une et défausse les autres, face cachée, à côté du plateau.

(S'il n'y a plus de carte, remélanger la défausse pour constituer une nouvelle pioche)



Cette carte rapporte 4 PV à celui qui la possède en fin de partie.

Cette carte double le nombre de Pépites lorsque l'on 🌅 s'empare de la Mine.

Important: Au premier tour de jeu, le vainqueur du General Store effectue exceptionnellement deux fois l'action (piocher, choisir une carte, défausser, puis re-piocher, re-choisir et re-défausser).

possède le plus de Q (s'attire les faveurs des Girls, et profite de leur charme pour dépouiller un adversaire : il pioche dans sa main autant de cartes* que de Q dans sa combinaison, en conserve une et lui rend les autres.

Voler des cartes affaiblit un adversaire et fait gagner des points. Tâchez de repérer qui possède les cartes de plus forte valeur.

*Titres de propriété et/ou cartes General Store.

possède le plus de K devient Sheriff: il s'empare de son étoile et la place devant lui. Le Sheriff décide du vainqueur pour toutes les égalités. Il est possible de proposer Pépites, cartes, billets au Sheriff pour obtenir ses faveurs.

Le joueur étant Sheriff en fin de partie remporte 5 PV.

meilleure combinaison de poker** soutient le Maire dans son action «politique», et obtient en retour de nouveaux Titres de propriété. Il s'empare automatiquement du premier Titre de propriété de la file visible (celui le plus en bas), plus un Titre supplémentaire (celui juste au-dessus) pour chaque As A dans sa combinaison (dans la limite des 3 cartes visibles).

Les cartes restantes sont alors déplacées vers le bas, et la file est réalimentée avec les premières cartes de la pioche.

Les Titres de propriété rapportent de 1 à 5 PV.

**La hiérarchie des combinaisons de Poker est rappelée au dos des cartes Titres de propriété.

Si un joueur n'a rien gagné durant le tour de jeu, il peut rendre visite au Doc Badluck. Au cas où cela concerne plusieurs joueurs, c'est le Sheriff qui décide de l'ordre dans lequel ils feront leur visite.

Le joueur qui se rend chez Doc Badluck choisit un (et un seul) des avantages suivants, en fonction des dés présents sans sa combinaison:

- 9 Ou 10 permet de s'équiper de barbelés. Choisissez deux Titres de propriété parmi ceux de votre main, et déposez-les immédiatement face visible devant vous. Ils ne peuvent plus être volés par les adversaires.
- J 🚳 ou Q 🚳 permet de piocher la première carte du General Store.
- K permet de monter une petite arnaque : chacun des autres joueurs doit vous donner 2\$.
- As permet de monter une grosse arnaque : chacun des autres joueurs doit vous donner 1 Pépite.

Exemple de résolution de fin de tour

5 joueurs obtiennent les combinaisons suivantes :

Joueur 4 Joueur 5 00000 66666

Mine d'or : Le joueur 1 a le plus de 9 . Il part exploiter la mine et trouve 3 Pépites.

Banque: Le joueur 2 a le plus de 10 . Il braque la banque et s'empare de tous les billets présents sur la banque.

General Store: Le joueur 3 a le plus de J 🦃. Il se rend au General Store, pioche 4 cartes, en choisit une et défausse les autres.

Saloon: Le joueur 4 a le plus de Q . A l'aide des Girls, il pioche 3 cartes dans la main du joueur de son choix, en conserve une, et lui rend les deux autres. (A noter que comme le joueur n'a pas la meilleure combinaison de poker, ses deux As P ne lui servent à rien).

Sheriff: Le joueur 2 a aussi le plus de K 🕸. Il devient Sheriff et prend l'étoile devant lui.

Town Hall : Le joueur 3, avec son carré de J 🦃, possède la meilleure main de poker. Il soutient le Maire, qui lui octroie le premier Titre de propriété de la file, plus un autre supplémentaire grâce à l'As présent dans sa combinaison.

Doc Badluck : Le joueur 5 n'a effectué aucune action, en conséquence, il se rend chez le Doc Badluck, et choisit, grâce à son 9 (%), d'utiliser les barbelés. Il pose face visible devant lui deux Titres de propriété de valeur « 5 » qu'il possédait en main. Personne ne peut plus les lui dérober.

FIN DU TOUR DE JEU

Une fois que toutes les actions ont été résolues, les joueurs reprennent leurs cinq dés, et il est temps de passer au tour suivant...

Et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'une des conditions de fin de partie suivantes ait été obtenue :

- Il n'y a plus de Pépites dans la Mine d'or.
- · Tous les Titres de propriété ont été distribués.

FIN DU JEU ET POINTS DE

Chaque joueur compte ses Points de Victoire (PV) de la façon suivante :

- · Chaque Pépite rapporte 1 PV
- · 2\$ rapportent 1 PV
- Etre Sheriff en fin de partie rapporte 5 PV.
- · Les cartes d'équipement issues du General Store (avec une valeur numérique) rapportent le nombre de PV indiqué.
- · Les Titres de propriété rapportent le nombre de PV indiqué.

Le joueur avec le plus fort total l'emporte.



Après utilisation, la carte doit être défaussée.













Cartes équipement (6 cartes uniques) Ces cartes rapportent 1 à 8 points en fin de partie.



Dynamite (1 seul exemplaire)

Jouez cette carte lorsque vous exploitez la Mine

Vous trouvez deux fois plus de Pépites que la normale.



Les Girls (1 seul exemplaire)

Jouez cette carte lorsque vous dépouillez vos adversaires au Saloon.

Effectuez deux fois de suite l'action du Saloon (sur le même joueur ou sur deux joueurs différents).



La Brute (2 exemplaires)

Jouez cette carte au moment de révéler vos dés. Vous pouvez conserver plusieurs dés sans avoir à payer!



Tricheur professionnel (2 exemplaires) Jouez cette carte au moment de révéler vos dés. Après avoir révélé vos dés, modifiez la valeur d'un (et d'un seul) dé en le plaçant sur la face de votre choix.



Corruption (1 seul exemplaire)

Jouez cette carte lorsque vous soutenez le Maire (Town Hall).

En plus des Titres de propriété normalement acquis, il vous remet aussi la première carte de la pioche (sans la montrer aux autres joueurs).



Crédits illimités (1 seul exemplaire) Jouez cette carte lorsque vous vous rendez au General Store.

Effectuez deux fois de suite l'action du General Store.



Joe le nerveux (1 seul exemplaire) Jouez cette carte au moment de la résolution du Sheriff.

Le joueur de votre choix vous donne immédiatement 4\$.



Marshall (1 seul exemplaire) Jouez cette carte au moment de la résolution du Sheriff. L'ancien Sheriff reste Sheriff.



Partage (1 seul exemplaire) Jouez cette carte lorsqu'un adversaire braque la banque. Il vous reverse la moitié de la somme gagnée (arrondie à l'inférieur).



Avis de recherche (1 seul exemplaire)

Jouez cette carte lorsqu'un adversaire joue une carte General Store. L'effet de la carte jouée par l'adversaire est annulé.



Elixir du Doc Badluck (1 seul exemplaire)

Jouez cette carte au moment de la résolution du Doc Badluck. Jouez l'action du Doc Badluck, même si vous avez gagné quelque chose durant ce tour.

Si c'est moi qui ai le plus de « 10 » mais que la banque est vide, et que je n'ai rien eu d'autre dans la manche, puis-je aller voir le Doc Badluck?

Oui, car vous n'avez rien gagné ce tour-ci.

Si, durant un tour, j'ai uniquement gagné une carte du General Store et que je me la suis faite voler immédiatement au Saloon, puis-je aller voir le Doc Badluck?

Non, car vous avez bel et bien gagné quelque chose durant ce tour.... Même si on vous l'a volé immédiatement après.

Que se passe-t-il si plusieurs joueurs ont la meilleure combinaison de poker pour la mairie, par exemple, 2 joueurs avec un En cas d'égalité, c'est le joueur avec le plus

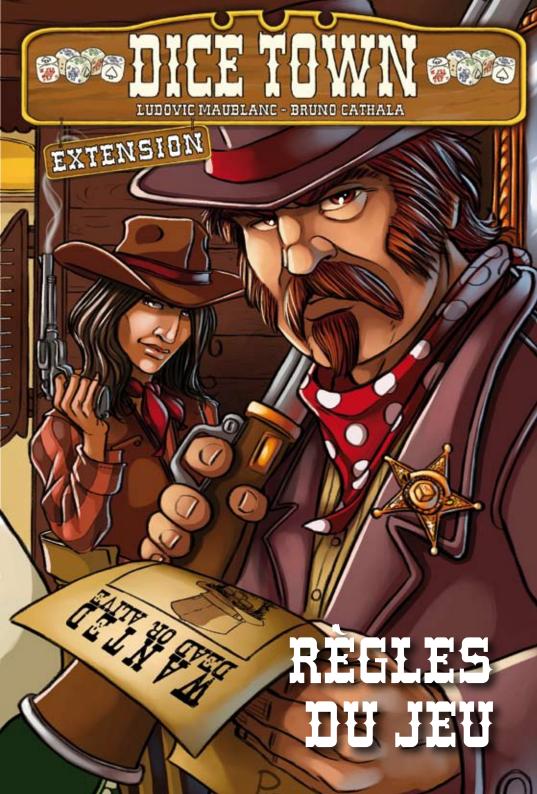
Comme au poker, on utilise la hiérarchie des cartes de la plus faible à la plus forte : 9, 10, J, Q, K et A. Ainsi, un carré de « K » est plus fort qu'un carré de « J ». Pour les Fulls on commence par regarder le Brelan. Par exemple « J J J 9 9 » est plus fort que « 10 10 10 A A ». Si les deux Brelans sont identiques. on compare alors les paires. De même la suite qui comprend un A est plus forte que la C'est normal. suite qui n'en a pas. Comme toujours, en cas d'égalité parfaite, c'est le Sheriff qui tranche.

Qui gagne en cas d'égalité à la fin de la

de Titres de propriété qui l'emporte... S'il v a toujours égalité, laissez donc le Sheriff

Lors de nos parties, le Doc Badluck n'est jamais utilisé. Est-ce normal?

Le Doc Badluck n'entre vraiment en action que dans les parties à 4 et 5 joueurs. À moins, on le voit très peu, voire pas du tout.





La petite ville de Dice Town voit s'installer de plus en plus d'aventuriers attirés par l'or et l'argent facile. Pour satisfaire tout ce beau monde, les divers lieux de la ville offrent de nouvelles opportunités.

CONTENU DU JEU

- 1 gobelet
- 5 dés de poker
- 11 cartes General Store
- 10 cartes Titres de propriété (Ranchs)
- 12 cartes Rivière
- 12 cartes Hors-la-loi
- 10 billets de 1\$
- 10 pépites
- 1 dé Indien + 6 stickers
- 6 cartes Doc Badluck
- 1 règle du jeu

BUT DU JEU

Toujours devenir le personnage le plus influent de Dice Town, en accumulant Pépites, Dollars, Accessoires, Titres de propriété... et à présent Ranchs!

INSTALLATION DU JEU

1 Ajoutez les nouvelles cartes General Store aux anciennes, mélangez et faites-en une pioche face cachée.

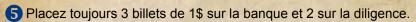
La carte Signaux de fumée ne doit être ajoutée que si vous jouez avec le dé Indien (voir page 8).







- 3 Placez les 40 pépites sur la Mine d'or (les 30 du jeu de base plus les 10 nouvelles).
- 4 Mélangez les 12 cartes Rivière. Faites-en une pioche face cachée et placez-la au-dessus de la Mine d'or.







- 6 Placez la pioche des cartes Hors-la-loi sur la table, au-dessus du Saloon (face Hors-la-loi visible).
- Retournez les 2 premiers Horsla-loi de la pioche sur leur face WANTED et placez-les audessus du bureau du Sheriff.
- 8 Comme dans le jeu de base, chaque joueur reçoit : 1 gobelet, 5 dés de poker et 8 billets de 1\$.



- 9 De plus, chaque joueur prend une carte Badluck et la place devant lui.
- 10 Le plus jeune reçoit en plus la carte étoile de Sheriff.

POUR LE JEU À 2 JOUEURS

Retirez du jeu, sans en prendre connaissance, 10 cartes de la pioche Titres de propriété / Ranchs.

N'utilisez pas les 10 pépites de l'extension, mais n'en placez que 30 sur la Mine.

Si vous utilisez le dé
 Indien (voir page 8),
 placez-le sur le village des
 Indiens, entre le Town Hall
 et le Doc Badluck.



DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Le jeu se déroule de la même manière que dans le jeu de base. Les joueurs vont lancer leurs dés de la même manière pour obtenir une combinaison de 5 dés de poker. C'est la résolution des lieux qui change, car chaque lieu permet à présent de réaliser deux actions différentes.

Pour chaque lieu, le joueur qui a obtenu le plus de dés correspondants pourra choisir l'action de son choix parmi les deux proposées. Ensuite,

le joueur qui se place deuxième devra réaliser la deuxième action du lieu. Comme dans le jeu de base, en cas d'égalité, c'est le Sheriff qui décidera qui l'emporte (voir page 5).

Il est possible qu'il n'y ait pas de deuxième si un seul joueur a fait la face appropriée.

JEU À 2 JOUEURS

Il y a toujours deux actions disponibles, mais seul le joueur qui a le plus de dés appropriés fera son choix. L'autre, comme dans le jeu de base, n'aura rien!



1) MINE D'OR

Le joueur qui a le plus de 9 choisit l'une des deux actions suivantes. Le deuxième joueur qui possède le plus de 9 procède à l'action laissée par le premier.

Action classique :

Gagner 1 pépite par 9

Nouvelle action:

Tamiser le fond de la rivière et piocher une carte Rivière. Appliquer immédiatement l'effet de la carte, puis la retirer du jeu.

Voir la description des cartes Rivière page 7.

2) BANQUE

Le joueur qui a le plus de 10 choisit l'une des deux actions suivantes. Le deuxième joueur qui possède le plus de 10 procède à l'action laissée par le premier.

Action classique:

Braquer la banque et prendre la totalité des billets se trouvant dans la banque.

Nouvelle action:

Attaquer la diligence et prendre 1\$ de la diligence par 10 obtenu par le joueur.



Avant de passer au General Store, n'oubliez pas de déplacer les billets qui restent sur la diligence vers la banque.

3) GENERAL STORE

Le joueur qui a le plus de J choisit l'une des deux actions suivantes. Le deuxième joueur qui possède le plus de J procède à l'action laissée par le premier.

Action classique:

Se rendre au General Store et piocher une carte General Store par J pour n'en garder qu'une et défausser les autres. (au premier tour, réaliser cette action deux fois).

Cette extension rajoute 12 nouvelles cartes au General Store (13 avec la carte Signaux de fumée). Voir la description de ces nouvelles cartes page 8.



Nouvelle action :

Se rendre immédiatement chez le Doc Badluck. Choisir une des actions du Doc Badluck en relation avec le résultat de ses dés, et l'appliquer immédiatement.



4) SALOON

Le joueur qui a le plus de Q choisit l'une des deux actions suivantes. Le deuxième joueur qui possède le plus de Q procède à l'action laissée par le premier.

Action classique:

Dépouiller le joueur de son choix. Piocher dans sa main une carte par Q , les regarder, en voler une puis rendre les autres.

Nouvelle action:

Recruter un Hors-laloi en prenant la première carte Hors-laloi de la pioche. Voir page 6.



5) SHERIFF

Le joueur qui a le plus de K choisit l'une des deux actions suivantes. Le deuxième joueur qui possède le plus de K procède à l'action laissée par le premier.

Action classique:

Prendre l'étoile et devenir le nouveau Sheriff.

Nouvelle action:

Partir à la chasse aux Hors-la-loi. Voir page 6.

Précision sur le rôle du Sheriff

Le rôle du Sheriff est toujours de trancher les égalités. D'ailleurs, il va avoir plus de travail car il devra, pour chaque lieu, déterminer un premier et un deuxième pour profiter des deux actions du lieu. Quand plusieurs joueurs peuvent prétendre à la place de premier, le Sheriff désigne parmi eux qui sera le premier et qui sera le deuxième. Si plusieurs joueurs peuvent prétendre à la place de deuxième, c'est lui qui choisit qui profitera de la deuxième action du lieu et qui n'aura rien. Comme toujours, le Sheriff peut demander un pot-de-vin pour faciliter son choix.

6) Town Hall

Le joueur avec la meilleure combinaison de poker choisit l'une des deux actions suivantes. Le joueur qui possède la deuxième meilleure combinaison procède à l'action laissée par le premier.

Action classique:

Soutenir le maire et s'emparer du premier Titre de propriété de la file (plus 1 pour chaque As acombinaison avec un maximum de 2).

Nouvelle action:

Séduire la femme du maire et piocher la première carte Titre de propriété de la pioche.



Parmi les Titres, les joueurs peuvent mettre la main sur 10 nouveaux Ranchs.

Quand un joueur s'empare d'un Ranch, il place la carte face visible devant lui. Cette carte ne peut pas être volée par un autre joueur grâce aux Girls du Saloon (sauf avec la carte Whisky, voir page 8).. En fin de partie, les Ranchs rapportent des PV, comme indiqué page 7.



8) Doc Badluck

Comme dans le jeu de base, un joueur qui n'a rien obtenu termine le tour de jeu en se rendant chez le bon Doc Badluck. On joue le Doc comme dans le jeu de base.

Cartes Doc Badluck: Il n'est pas toujours évident de se souvenir si l'on a fait une action durant le tour, particulièrement à 6.



Au début de chaque tour de jeu, les joueurs placent la carte Doc Badluck face active visible.



Dès qu'un joueur obtient quelque chose (y compris en deuxième action), il retourne la carte.

À la fin du tour, seuls les joueurs dont la carte est face active peuvent rendre visite à Badluck.

LES HORS-LA-LOI

RECRUTER UN HORS-LA-LOI AU SALOON

Quand un joueur recrute un Hors-la-loi au Saloon, il place cette carte sur la table, devant lui (cette carte ne peut donc pas être volée au Saloon).

Chaque Hors-la-loi est associé à une paire de dés illustrée sur sa carte. Plus tard, **AVANT n'importe quel lancer de dés**, le joueur qui possède un Hors-la-loi peut le jouer pour placer immédiatement sur les faces indiquées UN ou DEUX des dés **qu'il lui restait à lancer**. Les dés restants sont lancés normalement.



Exemple: il reste à un joueur trois dés à lancer pour finir sa combinaison. Il dispose d'un Hors-la-loi **J** qu'il utilise pour poser deux des trois dés sur la face **J**. Puis, comme d'habitude, il lance le dernier dé dans son gobelet.

Une fois utilisée, la carte Hors-la-loi est retournée pour montrer la face Wanted et placée audessus du bureau du Sheriff.

Notes:

- Il est possible pour un joueur de jouer plusieurs Hors-la-loi simultanément.
- Si un joueur utilise un Hors-la-loi pour placer ses derniers dés sur les faces indiquées, cela ne met pas encore fin à la phase de lancer. Les autres joueurs lancent leurs dés normalement, ils peuvent conserver les dés de leur choix, en payant au besoin.

PARTIR À LA CHASSE AU HORS-LA-LOI

Chaque Hors-la-loi qui se trouve sur sa face Wanted au-dessus du bureau du Sheriff peut être chassé. Sur la face Wanted de chaque Hors-la-loi est indiquée une face de dé. Le joueur qui part à la chasse relance tous ses dés qui étaient sur la face K. Chaque dé relancé permet de capturer un seul Hors-la-loi. Pour cela



le résultat doit être égal au dé inscrit sur la carte.

Les dés lancés sont remis sur la face K (8).







Exemple: 3 Hors-la-loi sont en cavale, 2 portent la valeur 9 et un la valeur K . Un joueur réalise 3 K et décide de partir à la chasse au Hors-la-loi. Il relance ses 3 dés et fait 9 , Q , Q . Son 9 lui permet de capturer un des 2 Hors-la-loi de valeur 9 mais

ses Q (ne servent à rien

car aucun Hors-la-loi Q

n'est sur sa face Wanted.

Les cartes Hors-la-loi ainsi gagnées restent sur leur face Wanted devant le joueur. Elles ne peuvent pas être volées mais ne peuvent pas non plus servir à modifier ses dés. Par contre, en fin de partie, la valeur en \$ indiquée sur la carte viendra s'ajouter à la fortune du joueur lors du comptage des points.

FIN D'UN TOUR

Une fois le tour de jeu terminé, chaque joueur reprend ses dés et son gobelet pour commencer un nouveau tour. La partie est terminée s'il ne reste plus de pépites dans la mine ou si tous les Titres et Ranchs ont été attribués. On compte alors les points.

FIN DU JEU ET POINTS DE VICTOIRE

On compte les points comme dans le jeu de base :

- · Chaque pépite rapporte 1 PV.
- 2\$ rapportent 1 PV. (Attention, n'oubliez pas d'ajouter la valeur des Hors-la-loi capturés à votre fortune finale. Les Hors-la-loi que vous aviez recrutés mais que vous n'avez pas utilisés ne rapportent rien.)
- · Le titre du Sheriff rapporte 5 PV.
- Certaines cartes du General Store rapportent des PV comme indiqué dessus.
- Les Titres de propriété rapportent le nombre de points indiqué dessus.
- Nouveau, les Ranchs: Les Ranchs ont une valeur déterminée par le nombre de Ranchs que possède le joueur. Le premier Ranch vaut 1 point, le deuxième vaut 2 points, le troisième vaut 3 points, etc. Ainsi, si un joueur possède 4 Ranchs, il gagne 10 Points (1+2+3+4=10).

À la surprise générale, le joueur qui totalise le plus de points gagne la partie.

LISTE DES CARTES RIVIÈRE



De l'or! Vous trouvez 2 pépites! (À prélever de la mine)



De l'or! Vous trouvez 3 pépites! (À prélever de la mine)



De l'or! Vous trouvez 4 pépites! (À prélever de la mine)



De l'or! Vous trouvez 5 pépites! (À prélever de la mine)



Étoile
Prenez immédiatement la carte Sheriff
et devenez le
nouveau Sheriff!



Portefeuille Vous trouvez 2\$! (À prélever dans la banque)



Portefeuille Vous trouvez 3\$! (À prélever dans la banque)



Découvertes
Piochez 3 cartes Rivière.
Choisissez-en une et placez les
2 autres au-dessus de la pioche
dans l'ordre de votre choix.



Bon d'achat Prenez une carte au choix dans la défausse des cartes General Store.



Rien Vous ne trouvez rien!

LISTE DES NOUVELLES CARTES GENERAL STORE



Bétail

À jouer à la fin de la partie. Cette carte vaut 7 Points de Victoire.



Cadeau

Jouez cette carte immédiatement. Sélectionnez un joueur. Il doit vous donner l'une de ses cartes General Store (de son choix).



Winchester

À jouer à la fin de la partie. Cette carte vaut 6 Points de Victoire.



Double gun

Jouez cette carte lorsque vous tentez de capturer des Hors-la-loi. Après votre premier jet, vous pouvez relancer une fois les dés de votre choix.



La mule

À jouer à la fin de la partie. Cette carte vaut 1 point par carte General Store que vous possédez (y compris celle-là).



Arnaqueur

Jouez cette carte immédiatement. Chaque joueur vous donne 2\$.



Le chien

À jouer à la fin de la partie. Cette carte vaut 2 points pour chaque Hors-la-loi que vous avez capturé.



Whisky

Jouez cette carte lorsque vous dépouillez un adversaire au Saloon. Volez un Ranch au joueur au lieu d'une carte face cachée.



Assurance

Jouez cette carte lorsqu'un adversaire vous dépouille au Saloon.

Piochez une carte de même nature que celle qui vient de vous être volée.



Desperado

Jouez cette carte lorsque vous recrutez un Hors-la-loi au Saloon.
Au lieu du premier Hors-la-loi face visible, prenez le Hors-la-loi de votre choix dans la pioche, puis mélangez la pioche.



Matériel: dé Indien, carte Signaux de fumée Installation: placer le dé dans le village des Indiens comme indiqué page 3. Mélanger la carte Signaux de fumée avec la pioche du General Store.

Après la résolution du Town Hall, le joueur qui a obtenu la meilleur combinaison de poker peut décider de rendre aux Indiens l'une des cartes Titres de propriété qu'il vient de gagner. S'il y renonce, le deuxième a l'opportunité de le faire à sa place.

Le joueur remet UNE des cartes Titres de propriété qu'il vient de gagner dans la boîte et prend le dé Indien en échange.

Au tour suivant, juste avant de résoudre la Mine d'or, il doit lancer le dé et applique l'effet correspondant à la face obtenue.

Si, à la fin d'un tour, les joueurs qui viennent de gagner des Titres de propriété n'en rendent aucun, le dé est remis sur le village.



Bénédiction du shaman

Placez un de vos dés sur la face de votre choix.



Embuscade

Obligez un adversaire à relancer le dé de votre choix.



Garde du corps

Durant tout ce tour de jeu, vous ne pouvez être volé.



Sentier de guerre

Placez le dé Indien sur un lieu. Les deux effets de ce lieu ne sont pas appliqués.



Signaux de fumée

Jouez cette carte à la fin du tour, après le Doc Badluck.
Prenez le dé Indien (du village ou à un autre joueur).