

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



Abilene

Un jeu de Roland Siegers, édité chez Schmidt Spiele en 1993
3 à 6 joueurs à partir de 10 ans
durée approximative : 90 minutes

Cow-boys, vaches et voleurs de bétail dans l'Ouest sauvage

Abilene – un des principaux centres du commerce des troupeaux de vaches dans l'Ouest sauvage : c'est ici que les riches propriétaires texans faisaient conduire leur bétail, pour le vendre. C'était aussi la grande époque des voleurs de bétail, et il arrive que du bétail portant une marque d'un autre propriétaire soit offert à la vente dans le Corral. Cependant, les propriétaires ont l'œil. S'ils repèrent une vache volée, ils réclament la récompense pour la capture du voleur de bétail.

Contenu

1 plateau de jeu,
54 vaches,
30 cow-boys : 5 par couleur,
2 dés bétail clairs (numérotés 0, 1, 2, 3, 4 et 5),
3 dés cow-boy foncés (numérotés 1, 1, 2, 2, 3 et 4),
18 cartes corral,
6 cartes d'information,
1 feuille d'autocollants (marque + valeur du bétail),
de l'argent de la banque d'Abilene.

But du jeu

Chaque joueur essaye de gagner autant d'argent que possible grâce à la vente de bétail. La hauteur des revenus dépend de

- la valeur du bétail,
- la marque du propriétaire
- l'attitude des autres joueurs au moment de la vente :

Celui qui est surpris à vendre du bétail sans marque ou marqué du signe d'un autre propriétaire doit payer. Mais il reçoit un dédommagement s'il est soupçonné à tort de vol.

Celui qui a le plus d'argent à la fin, gagne la partie.

Avant la première partie

Coller un autocollant sous chaque vache. De la sorte, toutes les vaches ont une valeur et la plupart d'entre elles ont une marque (de A à F). Les valeurs et les marques des vaches ne sont pas visible lorsque le bétail est sur le plateau de jeu.

Dans chaque couleur, il y a une vache de valeur 1 000 \$, trois de valeur 600 \$, deux à 300 \$ et une à 100 \$. Les vaches sans marque ont une valeur de 500 \$.

Préparation

Le plateau de jeu représente Abilene au milieu de pâturages subdivisés en 6 Ranches. La prison se trouve dans un des coins du plateau de jeu.

Chaque joueur choisit un Ranch. Pour 5 joueurs, un Ranch reste libre. Pour 4 joueurs, deux Ranches l'un en face de l'autre restent libres. On laisse libre un Ranch sur deux pour 3 joueurs.

Chaque Rancher reçoit 5 cow-boys d'une couleur et 9 vaches :

- 7 vaches avec une marque (une lettre),
- 2 vaches sans marque.

Toutes les figurines sont placées dans leur ranch :

- les Cow-boys sur les cases avec une botte,
- les vaches sur les cases avec une tête de vache.

Chaque case ne peut contenir qu'une seule figurine.

Les valeurs ne restent secrètes que pour les autres joueurs : un joueur peut réexaminer à tout moment les valeurs de ses vaches.

Un joueur est chargé de tenir la banque. Il distribue 10 000 \$ à chaque joueur. Le reste de l'argent est déposé à côté du plateau de jeu.

Enfin, chacun reçoit encore 3 cartes corral différentes et 1 carte d'information "Verkaufserlös" (produit de la vente) dans la couleur de son cow-boy. Ces cartes seront utilisées lors de la vente du bétail.

La prison est vide au début de la partie.

Tour de jeu

Le joueur qui a les plus grandes bottes de cow-boy (ou d'autres chaussures) commence. Les joueurs se succèdent ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur dont c'est le tour jette les 5 dés et réalise dans l'ordre les actions suivantes :

1. **payer les frais de prison**
(si un de ses cow-boys se trouve derrière les barreaux).
2. **trouver les vaches**
3. **déplacer les cow-boys**
4. **tirer** (duels avec les cow-boys adverses)
5. **vendre les vaches à Abilene**

Les actions 2 et 3 sont systématiques ; les autres actions ne sont réalisées que si les situations de jeu le permettent.

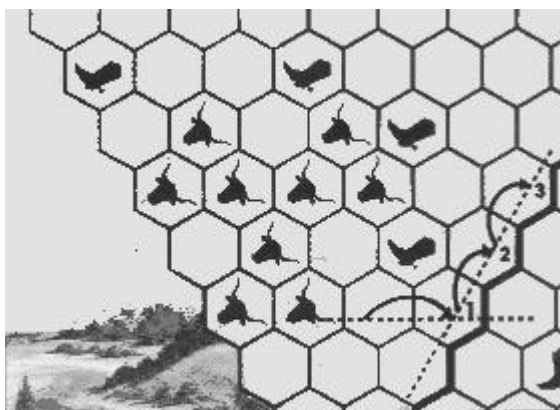
Déplacement des vaches

Les 2 dés clairs donnent la distance maximum qui peut être couverte par les vaches. Chaque dé permet de déplacer une vache sur son propre Ranch. Une vache peut avancer de moins de cases que ne l'autorise le dé.

Le joueur qui n'a plus qu'une vache sur son Ranch, peut choisir quel cube il utilise. L'autre dé est perdu. Une vache avance en ligne droite et peut tourner une fois, sans jamais pénétrer sur un Ranch adverse ou inoccupé. Une vache peut passer sur des cases vides ou occupées par ses propres cow-boys, mais ne peut finir son mouvement que sur une case vide.

Abilene peut être atteint par chacune des cases limitrophes. Il est possible que deux vaches arrivent dans le même tour dans Abilene.

L'illustration montre une avancée de 3 cases avec un changement de direction.



Cowboys

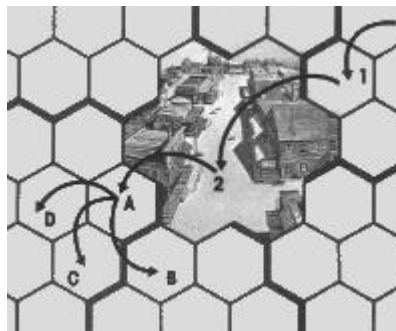
Chaque Rancher tente avec ses cow-boys de récupérer des vaches adverses ou de protéger son propre bétail des voleurs de bétail.

Les 3 dés foncés de cow-boy indiquent de combien les cow-boys peuvent avancer. Chaque dé permet de déplacer un cow-boy différent. Le joueur qui ne peut déplacer que moins de 3 cow-boys, parce que les autres sont en prison, choisit parmi les dés ceux qu'il utilise.

Un cow-boy avance toujours du nombre indiqué par son dé (avec un 0 il reste immobile). Les cow-boys ne peuvent se déplacer que sur des cases libres. Ils peuvent toutefois quitter leur Ranch et s'arrêter sur la case d'une vache adverse (pour la voler) ou sur la case d'un cow-boy adverse (pour lui tirer dessus).

Comme les vaches, les cow-boys se déplacent en ligne droite et ne peuvent changer de direction qu'une seule fois par déplacement. Ils peuvent entrer dans Abilene et en ressortir par n'importe quelle direction (ce qui est considéré comme un changement de direction). Ils ne peuvent passer qu'une seule fois dans chaque case lors de leur mouvement. Dans Abilene, le Shérif veille à l'ordre : aucun tir n'y est autorisé.

Illustration : un cow-boy qui vient de traverser Abilene avec un dé "4" sort par la case marquée "A" ; il peut terminer en "B", "C" ou "D". Le cow-boy aurait aussi bien pu quitter Abilene par une autre case que "A".



Vol de bétail

Lorsqu'un cow-boy termine son déplacement avec le nombre exact du dé sur une vache adverse, il la vole : le joueur prend la vache, regarde sa marque et sa valeur et la replace sur l'une des cases de départ de son propre Ranch. Si aucune case n'est libre, il la pose sur une case de son choix au bord extérieur du Ranch. Le cow-boy s'arrête là où il a volé la vache. La vache volée fait à présent partie de son troupeau et sera déplacée comme si c'était une de ses propres vaches.

Duel

Lorsqu'un cow-boy s'arrête sur une case où se trouve un cow-boy adverse, un duel a lieu. Chacun des deux Rancher lance un dé de cow-boy. Le joueur qui obtient le nombre le plus élevé gagne le duel. En cas d'égalité, on rejette les dés. Le destin du perdant dépend de l'endroit où s'est déroulé le duel :

a) Dans le Ranch du gagnant :

Le perdant va en prison.

b) Dans le Ranch du perdant :

Le perdant est placé par le gagnant du duel sur une case libre de son choix sur le bord extérieur du Ranch (le Ranch du perdant).

c) Ranch d'un autre joueur :

Le perdant est placé par le vainqueur du duel sur une case "botte" du Ranch du perdant. Si aucune de ces cases n'est libre, il est placé sur une case libre au bord extérieur de son Ranch.

Un duel est immédiatement résolu : il n'est ainsi pas possible de déplacer deux cow-boys sur la case d'un cow-boy adverse pour ensuite seulement résoudre le duel.

Prison

Un joueur ne peut délivrer ses cow-boys de prison que lorsque trois de ses cow-boys (ou plus) sont derrière les barreaux. Aussi longtemps que ce n'est pas le cas, il doit payer les frais de nourriture en prison au début de son tour comme suit :

- **300 \$** pour le premier cow-boy,
- **200 \$** pour le deuxième cow-boy,
- **100 \$** pour chacun des cow-boys suivants.

Le joueur qui peut (et veut) délivrer ses cow-boys de prison paye, également au début de son tour, un prix de 1 500 \$ par cow-boy. Les cow-boys délivrés sont placés sur une case de botte vide ou sur une case libre du bord extérieur du propre Ranch du joueur.

Un joueur n'est pas obligé de délivrer tous ses cow-boys. Il devra alors payer les frais de nourriture pour les cow-boys qui restent à l'ombre. Ces cow-boys ne pourront être délivrés que lorsqu'ils seront à nouveau au moins trois de cette couleur en prison.

Exemple :

4 cow-boys sont en prison. Le joueur décide d'en délivrer 2 et paye pour cela 3 000 \$. Les autres restent en prison, et le joueur doit acquitter pour eux les frais de nourriture pour un montant de 500 \$.

Vente du bétail

La dernière action du tour d'un joueur consiste à vendre les vaches qu'il a amenées à Abilene, l'une après l'autre s'il en a amené deux. La somme qu'il va toucher dépendra de ce que pensent ses adversaires de son droit de propriété sur la vache vendue.




Le vendeur place la vache qu'il vend à côté du plateau de jeu. En commençant par son adversaire de gauche, chaque joueur place alors face cachée devant lui la carte corral correspondant à la situation juridique de la vache selon lui, indiquant que la vache vendue porte :

- **La marque du vendeur,**
- **Aucune marque, ou**
- **Une marque adverse.**





Le vendeur ne joue bien entendu pas de carte : on ne lui demande pas son avis !





Lorsque toutes les cartes sont jouées, elles sont retournées face visible. Le vendeur dévoile alors la marque et la valeur de sa vache.





Produit de la vente

Produit vendu :		La banque paye :
	Marque du vendeur	\$ 1.000 + valeur du bétail
	Sans marque	\$ 1.500
	Marque adverse	\$ 2.000 + valeur du bétail (si personne ne conteste).

La carte information "Verkaufserlös" (produit de la vente) indique quel prix il reçoit de la banque pour la vache vendue ; les adversaires regardent sur leurs cartes corral s'ils touchent de l'argent du vendeur ou s'il doivent le dédommager pour dénonciation calomnieuse.

Produit vendu :		Vache de la marque du vendeur
	---	
		Payez 1 x la valeur du bétail au vendeur
		Payez 2 x la valeur du bétail au vendeur

Produit vendu :	 Vache sans marque
 OK	Payez 1 x la valeur du bétail au vendeur
	Recevez 1 x la valeur du bétail de la part du vendeur
	Payez 1 x la valeur du bétail au vendeur

Produit vendu :	 Vache de marque étrangère
 OK	Payez 2 x la valeur du bétail au vendeur
	Payez 1 x la valeur du bétail au vendeur
	Recevez 2 x la valeur du bétail de la part du vendeur

Exemple :

Un joueur joue la carte corral « ? », parce qu'il croit que la vache vendue est de marque adverse. En fait, la vache vendue ne porte aucune marque. Il doit donc payer 500 \$ (prix de la vache) au vendeur. S'il avait eu raison, il aurait touché 1 000 \$ (le double de la valeur de la vache) de la part du vendeur. Le vendeur en revanche n'aurait pas reçu d'argent de la banque (voir la carte "produit de la vente").

Après que toutes les sommes dues aient été payées, la vache vendue est retirée du jeu.

Faillite

Les temps étaient durs à Abilene. Celui qui doit constamment sortir ses cow-boys de prison dépense beaucoup d'argent au cours du jeu. Lorsqu'il se retrouve à court d'argent, il doit soit déclarer faillite, soit emprunter de l'argent à la banque ou à un autre joueur.

Le joueur qui fait faillite remet ses cow-boys dans la boîte. Son bétail reste sur le plateau de jeu et peut être récupéré par d'autres joueurs.

La banque prête immédiatement l'argent demandé au taux de 25% d'intérêts qui seront payés lors du remboursement quand il aura lieu. Les intérêts sont arrondis aux 100 \$ supérieurs.

Exemple : pour un crédit de 1 000 \$, 1 300 \$ devront être remboursés.

Pour les prêts accordés entre joueurs, le taux d'intérêt et les conditions de remboursement sont décidés librement.

Fin de la partie

La partie est terminée lorsqu'un joueur n'a plus de bétail dans son Ranch. Celui qui possède le plus d'argent, gagne la partie. Si un joueur avait un crédit en cours, les dettes doivent être réglées avant les comptes. Les joueurs peuvent aussi convenir d'une durée de jeu plus courte et décider que la partie sera terminée après la vente d'un nombre déterminé de vaches.





Exemple : la partie prend fin, si les 4 joueurs ensemble ont vendu 16 vaches.

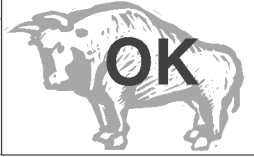



Conseils





Surveillez attentivement le bétail volé et regardez où il est mené. N'oubliez pas que le bétail volé rapporte beaucoup plus, sauf si on est dénoncé. Une bonne surveillance permet de savoir si une vache vendue est volée ou non.





Ne laissez pas votre troupeau sans protection. Il vaut mieux perdre un duel sur son propre Ranch que de perdre une précieuse vache.





Ne volez le bétail que si l'adversaire est loin. Un cow-boy en prison réduit considérablement les possibilités de jeu.

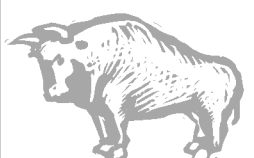



Produit vendu :		Vache de la marque du vendeur
	---	
		Payez 1 x la valeur du bétail au vendeur
		Payez 2 x la valeur du bétail au vendeur

Produit vendu :		Vache de la marque du vendeur
	---	
		Payez 1 x la valeur du bétail au vendeur
		Payez 2 x la valeur du bétail au vendeur




Produit vendu :		Vache de marque adverse
		Payez 2 x la valeur du bétail au vendeur
		Payez 1 x la valeur du bétail au vendeur
		Recevez 2 x la valeur du bétail de la part du vendeur

Produit vendu :		Vache de marque adverse
		Payez 2 x la valeur du bétail au vendeur
		Payez 1 x la valeur du bétail au vendeur
		Recevez 2 x la valeur du bétail de la part du vendeur




Produit vendu :		Vache sans marque
		Payez 1 x la valeur du bétail au vendeur
		Recevez 1 x la valeur du bétail de la part du vendeur
		Payez 1 x la valeur du bétail au vendeur

Produit vendu :		Vache sans marque
		Payez 1 x la valeur du bétail au vendeur
		Recevez 1 x la valeur du bétail de la part du vendeur
		Payez 1 x la valeur du bétail au vendeur

Produit de la vente

Produit vendu :	La banque paye :	
	Marque du vendeur	\$ 1000 + valeur du bétail
	Sans marque	\$ 1500
	Marque adverse	\$ 2000 + valeur du bétail (si personne ne conteste)

Produit de la vente

Produit vendu :	La banque paye :	
	Marque du vendeur	\$ 1000 + valeur du bétail
	Sans marque	\$ 1500
	Marque adverse	\$ 2000 + valeur du bétail (si personne ne conteste)