

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# COLORADO COUNTY

Un jeu de Reinhard Staupe pour 2 à 4 joueurs âgés de 10 ans et plus  
 © 1998 Schmidt Spiele – Traduction française par François Haffner

## Contenu

- Le plateau de jeu
- 6 lacs
- 4 paravents (1 par joueur)
- 66 jetons cow-boys (numérotés de 1 à 66)
- 4 pions-figurines (1 de chaque couleur : orange, marron, rouge, noir)
- 160 marqueurs (40 de chaque couleur : orange, marron, rouge, noir)
- 16 jetons « For Sale » (à vendre)
- 48 cartes
- 12 pions-drapeaux (3 rouges, 3 verts, 3 oranges, 3 bleus)
- 1 sac
- la règle

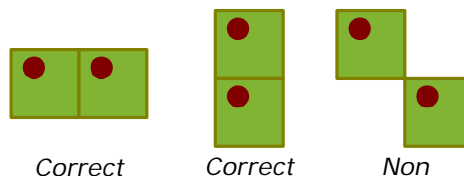
## Présentation

- Le plateau fait 15 x 10 cases.
- Lorsque votre marqueur est sur une case, vous possédez cette terre. Une case ne peut contenir qu'un seul marqueur.
- On appelle "**Bord**" une case qui se trouve au bord du plateau de jeu. Les 2 joueurs qui possèdent le plus de bords à la fin de chacune des 4 manches marqueront des points de victoire comme suit :

à l'issue de la <b>1<sup>ère</sup> manche</b>	1 <sup>er</sup> joueur : <b>6 points</b>	2 <sup>ème</sup> joueur : <b>2 points</b>
à l'issue de la <b>2<sup>ème</sup> manche</b>	1 <sup>er</sup> joueur : <b>9 points</b>	2 <sup>ème</sup> joueur : <b>3 points</b>
à l'issue de la <b>3<sup>ème</sup> manche</b>	1 <sup>er</sup> joueur : <b>4 points</b>	2 <sup>ème</sup> joueur : <b>2 points</b>
à l'issue de la <b>4<sup>ème</sup> manche</b>	1 <sup>er</sup> joueur : <b>2 points</b>	2 <sup>ème</sup> joueur : <b>1 point</b>

- On appelle "**Double**" un ensemble de deux cases adjacentes par le côté (horizontalement ou verticalement).

Les schémas ci-contre montrent deux doubles corrects. Le troisième schéma n'est pas un double, car les cases ne se touchent que par le coin.

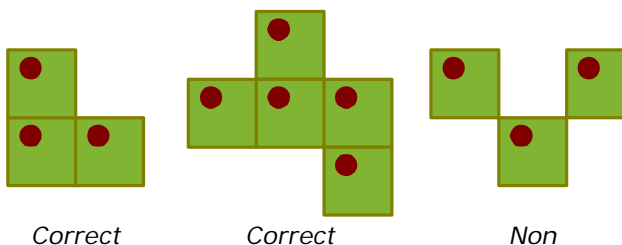


Tous les joueurs qui possèdent des doubles à la fin de chacune des 4 manches marqueront des points de victoire comme suit :

à l'issue de la <b>1<sup>ère</sup> manche</b>	chaque double : <b>2 points</b>
à l'issue de la <b>2<sup>ème</sup> manche</b>	chaque double : <b>3 points</b>
à l'issue de la <b>3<sup>ème</sup> manche</b>	chaque double : <b>2 points</b>
à l'issue de la <b>4<sup>ème</sup> manche</b>	chaque double : <b>1 point</b>

- On appelle "**Grand domaine**" un ensemble de 3 cases ou plus adjacentes par les côtés.

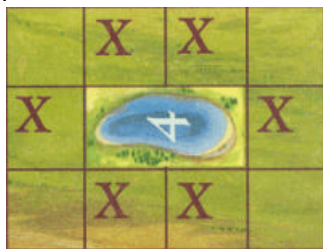
Les schémas ci-contre montrent deux grands domaines corrects. Le troisième schéma n'est pas un grand domaine, car les cases ne se touchent que par le coin.



Le joueur qui possède le plus grand domaine à la fin de chacune des 3 dernières manches et le second joueur à la fin des deux dernières manches marqueront des points de victoire comme suit :

à l'issue de la <b>1<sup>ère</sup> manche</b>	1 <sup>er</sup> joueur : <b>0</b>	2 <sup>ème</sup> joueur : <b>0</b>
à l'issue de la <b>2<sup>ème</sup> manche</b>	1 <sup>er</sup> joueur : <b>4 points</b>	2 <sup>ème</sup> joueur : <b>0</b>
à l'issue de la <b>3<sup>ème</sup> manche</b>	1 <sup>er</sup> joueur : <b>7 points</b>	2 <sup>ème</sup> joueur : <b>2 points</b>
à l'issue de la <b>4<sup>ème</sup> manche</b>	1 <sup>er</sup> joueur : <b>11 points</b>	2 <sup>ème</sup> joueur : <b>5 points</b>

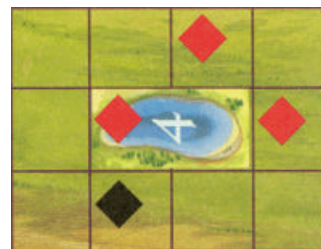
- Les "**Champs de lac**" sont toutes les cases qui bordent un plan d'eau. Le propriétaire d'un tel champ pose un de ses marqueurs disponibles sur le lac pour marquer sa propriété. Si plusieurs joueurs possèdent des cases au bord d'un lac, c'est le joueur qui a le plus de cases qui possède le lac. Pour prendre possession d'un lac, il faut poser plus de pions que le propriétaire actuel.



Les 6 cases marquées d'un "X" sont des Champs de lac.



Noir a posé un marqueur au bord du Lac. Il prend possession du lac en y plaçant un marqueur de sa couleur.



Rouge place deux marqueurs au bord du même lac. Il remplace le marqueur noir par un marqueur rouge.

Tous les joueurs qui possèdent un lac à la fin de chacune des 4 manches marqueront des points de victoire comme suit :

- |   |   |
|---|---|
| à l'issue de la <b>1<sup>ère</sup> manche</b> | chaque lac : <b>1 point</b>                     |
| à l'issue de la <b>2<sup>ème</sup> manche</b> | chaque lac : <b>2 points</b>                    |
| à l'issue de la <b>3<sup>ème</sup> manche</b> | chaque lac : <b>3 points</b>                    |
| à l'issue de la <b>4<sup>ème</sup> manche</b> | chaque lac : <b>sa valeur (de 3 à 8 points)</b> |

## Mise en place

- Placer le plateau sur la table. Puis chacun prend quelques lacs et les dispose sur le plateau. Pour la première partie, il est conseillé d'utiliser le diagramme ci-dessous. Il faut poser tous les lacs !



- Chaque joueur reçoit un paravent.
- Tous les jetons cow-boys sont mélangés dans le sac, puis chaque joueur en tire 15 qu'il cache derrière son paravent, à l'abri des regards adverses.
- Chaque joueur reçoit tous les marqueurs de sa couleur. Le pion en forme de cow-boy sert à marquer le score autour du plateau de jeu. Les marqueurs peuvent rester au bord du plateau.
- Chaque joueur reçoit 5 jetons "for sale" (à vendre) (4 seulement si la partie réunit 4 joueurs). Ils seront placés à côté du paravent (et non derrière !). Les jetons restants ne seront pas utilisés.

- Triez les cartes. Il y a quatre couleurs différentes de drapeau. Après avoir trié par couleur, brouillez chaque paquet et tirez ensuite 3 cartes de chacun d'eux (sans les regarder). Ces 12 cartes vont constituer un cinquième paquet. Brouillez le et posez le à côté du plateau. Ce paquet servira lors de la première manche.  
Cette procédure sera réalisée au début de chacune des 4 manches. Après quatre manches, le jeu est terminé car il ne reste plus aucune carte !
- Placez maintenant les 12 pions-drapeaux. Ils signalent les positions disponibles à l'achat pour la première manche. Chacun reçoit un nombre égal de pions-drapeaux et les place sur des cases libres. Deux drapeaux ne peuvent se trouver sur deux cases adjacentes par un côté. L'illustration montre un départ possible parmi d'autres.

## Déroulement du jeu

Tirez d'abord et retournez face et drapeau visible des cartes du cinquième paquet : 2 cartes si vous jouez à 2 ou 3, 3 cartes si vous jouez à 4. cartes.

Puis chacun prend dans sa main un nombre de cow-boys de son choix. Tous les joueurs placent leur poing contenant les jetons de cow-boys au dessus de la table. Simultanément, ils ouvrent leur poing et annoncent le nombre de jetons cow-boys qu'il ont pris. Celui qui en a le plus grand nombre est classé premier, puis le second, et éventuellement le troisième. En cas d'égalité, les joueurs sont départagés par le numéro du jeton : le plus grand numéro l'emporte.

Tous les jetons cow-boys utilisés pour ces enchères retournent dans le sac, même si vous n'avez gagné aucune carte !

Après avoir déterminé le classement, le premier joueur commence et choisit une carte. Le drapeau sur la carte indique quel couleur de drapeau doit être utilisé. Au début d'une manche, le joueur a le choix entre trois (ou deux) cartes de positions.

Vous pouvez maintenant mettre un ou deux marqueurs de votre couleur sur des cases. L'étoile indique la position où vous pouvez poser un marqueur. S'il n'y a qu'une étoile, vous devez placer votre marqueur sur une des cases occupées par un drapeau de la couleur de la carte. S'il y a deux étoiles (comme sur la plupart des cartes) l'une des étoiles représente la case où se trouve un drapeau de la bonne couleur et où vous devez poser un marqueur, tandis que l'autre étoile indique la position relative de l'autre marqueur. Vous pouvez tourner la carte dans les quatre directions, pour déterminer la place du deuxième marqueur. Certaines positions sont parfois impossibles.

*Dans l'exemple ci-contre le deuxième marqueur peut être posé au choix sur A, B, C ou D.*



Lorsque le premier joueur a posé ses marqueurs sur le plateau, la carte est remise dans la boîte et le joueur suivant dans l'ordre des enchères choisit à son tour une des cartes restantes et l'utilise.

S'il n'y a pas eu suffisamment d'offres lors des enchères, il se peut qu'une ou plusieurs cartes ne soient pas attribuées, bien qu'elles soient offertes. Quand c'est le cas, la ou les cartes inutilisées sont défaussées et le ou les drapeaux correspondants seront retirés du plateau à la fin de la manche pour être placés à nouveau sur le plateau avec les autres pions au début de la manche suivante.

Lorsque toutes les cartes ont été attribuées, le joueur qui a fait l'offre la plus basse tire du sac deux nouveaux jetons de cow-boys. Si plusieurs joueurs sont ex-aequo (ils ont offert zéro) chacun d'eux reçoit deux jetons.

Après quoi on tire de nouvelles cartes du cinquième paquet qui sont à nouveau attribuées aux enchères.

Lorsque toutes les cartes ont été attribuées et que les joueurs ont fini de poser leurs marqueurs, il est temps de marquer les points de victoire !

**Voir le tableau des gains en page suivante.**



On commence ensuite la seconde manche. Douze nouvelles cartes sont tirées des 4 paquets, brouillées et placées en une pile pour former le cinquième paquet. La deuxième, troisième et quatrième manche se déroulent comme la première.

### Tableau de gain des points de victoire

1 <sup>ère</sup> manche	2 <sup>ème</sup> manche	3 <sup>ème</sup> manche	4 <sup>ème</sup> manche
<b>Bords :</b> 1 <sup>er</sup> joueur : <b>6 pts</b> 2 <sup>nd</sup> joueur : <b>2 pts</b>	<b>Bords :</b> 1 <sup>er</sup> joueur : <b>9 pts</b> 2 <sup>nd</sup> joueur : <b>3 pts</b>	<b>Bords :</b> 1 <sup>er</sup> joueur : <b>4 pts</b> 2 <sup>nd</sup> joueur : <b>2 pts</b>	<b>Bords :</b> 1 <sup>er</sup> joueur : <b>2 pts</b> 2 <sup>nd</sup> joueur : <b>1 pt</b>
<b>Lacs :</b> Chaque lac rapporte <b>1 pt</b>	<b>Lacs :</b> Chaque lac rapporte <b>2 pts</b>	<b>Lacs :</b> Chaque lac rapporte <b>3 pts</b>	<b>Lacs :</b> Chaque lac rapporte <b>sa valeur</b>
<b>Doubles :</b> Chaque double rapporte <b>2 pts</b>	<b>Doubles :</b> Chaque double rapporte <b>3 pts</b>	<b>Doubles :</b> Chaque double rapporte <b>2 pts</b>	<b>Doubles :</b> Chaque double rapporte <b>1 pt</b>
<b>Grand domaine :</b> 1 <sup>er</sup> joueur : <b>0</b> 2 <sup>nd</sup> joueur : <b>0</b>	<b>Grand domaine :</b> 1 <sup>er</sup> joueur : <b>4 pts</b> 2 <sup>nd</sup> joueur : <b>0</b>	<b>Grand domaine :</b> 1 <sup>er</sup> joueur : <b>7 pts</b> 2 <sup>nd</sup> joueur : <b>2 pts</b>	<b>Grand domaine :</b> 1 <sup>er</sup> joueur : <b>11 pts</b> 2 <sup>nd</sup> joueur : <b>5 pts</b>

### Les jetons « For Sale »

Chaque joueur reçoit en début de partie 4 jetons (pour 4 joueurs) ou 5 jetons (pour 2 ou 3 joueurs). Au cours d'une manche, un joueur peut utiliser jusqu'à deux jetons pour acquérir de nouveaux cow-boys.

Pour cela, le joueur pose un jeton « For Sale » sur l'un de ses marqueurs du plateau, puis propose ce terrain à la vente. Quelle que soit l'issue de la proposition de vente :

- le jeton « For Sale » du vendeur est remis dans la boîte,
- le marqueur de propriété du vendeur est retiré du plateau et remis dans sa réserve,
- le vendeur tire 2 cow-boys du sac.

**Si personne n'est intéressé, le terrain à nouveau libre de tout marqueur**

**Si 1 joueur est intéressé, ce joueur prend possession du terrain :**

- il place un marqueur de sa couleur sur la case,
- il choisit l'un de ses cow-boys qu'il donne au vendeur (en plus des 2 qu'il a tirés du sac).

**Si deux ou trois joueurs sont intéressés, une phase d'enchères a lieu :**

chacun fait une enchère cachée en plaçant des cow-boys dans sa main (il est interdit d'enchérir avec la main vide). Les offres sont révélées simultanément, et l'acheteur est celui qui a proposé le plus de cow-boys, et en cas d'égalité le plus cher. Après quoi :

- le gagnant de l'enchère place un marqueur de sa couleur sur la case,
- les autres enchérisseurs récupèrent leur mise,
- le gagnant donne les cow-boys de sa mise au vendeur (en plus des 2 qu'il a tirés du sac).

Au cours d'une manche, les ventes de terrain ne sont autorisées que tant qu'il reste des cartes non visibles dans le cinquième paquet. Dès que les dernières cartes ont été retournées, plus aucune vente n'a lieu.

### Fin de la partie

Après la dernière manche, les joueurs comptent une dernière fois leurs points de victoire. Celui qui en obtient finalement le plus est déclaré vainqueur.

### Conseils

Regardez toujours les conditions de victoire de la manche en cours. Les bords sont très intéressants au début, mais les lacs rapportent beaucoup à la fin, puisqu'ils permettent alors de gagner autant de point que leur valeur affichée !