

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.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



DEADWOOD

The background of the cover is a vibrant, stylized illustration of a Wild West town at sunset. The sky is a mix of orange, red, and yellow, with a large, bright sun on the right side. In the foreground, several characters are depicted in a dynamic, action-oriented style. On the left, a Native American man with a feathered headdress and a blue tunic holds a large, tattered 'WANTED' poster. Next to him is a man with a large red beard and a dark hat, wearing a red and brown coat. In the center, a man with a long white beard and a dark hat stands in a blue suit. To the right, a man in a dark coat and hat holds a rifle. In the background, a wooden building with a balcony is visible, and a man in a red hat is sitting at a table. The overall scene is filled with energy and a sense of a chaotic frontier town.

RÈGLES DE JEU

ÉTAIT UNE FOIS DANS L'OUEST...

Perdue au fin fond du Sud Dakota, la ville mal famée de Deadwood ne semble guère recéler de richesses. Mais maintenant que la voie de chemin de fer doit passer par là, l'or va couler à flots. Les bandes locales vont en profiter pour s'enrichir en rackettant les villageois tout en tuant leurs rivaux. Il faut faire vite, avant que n'arrive la Cavalerie qui bientôt maintiendra la loi et l'ordre. S'il y a trop de crimes, la Cavalerie peut même arriver plus tôt, aussi les hors-la-loi devront trouver d'autres solutions que le bon vieux duel. Une seule chose est sûre : lorsque la gare sera construite, le plus riche contrôlera tout à Deadwood !

★ BUT DU JEU ★

Il faut toujours savoir où votre voyage vous amène...

Les joueurs vont envoyer leur cowboys dans la ville de Deadwood pour « annexer » les divers commerces et récupérer le plus d'argent possible. Le joueur le plus riche à la fin du jeu l'emporte.

★ MATÉRIEL ★

Ce n'est pas parce que c'est un désert que c'est vide...

1 PLATEAU DE JEU

Le plateau représente la ville de Deadwood. Il est partagé en cases carrées. Chaque case peut contenir un bâtiment. Des symboles sur les trois premières rangées indiquent où se trouvent les bâtiments au début de la partie. Les quatre rangées du bas indiquent tous les trajets possibles de la voie ferrée.

En bas du plateau, dans les coins, se trouvent deux zones spéciales : sur la droite la mine abandonnée et sur la gauche le Cimetière



Redhead Jack



45 COWBOYS

Chaque clan possède neuf cowboys. Il y a trois types de cowboys :

- Les **novices** de force 1
- Les **confirmés** de force 2
- Les **vétérans** de force 3

Les joueurs vont se servir de leurs cowboys pour **annexer** les bâtiments en ville et combattre les autres cowboys lors de **duels**. Chaque cowboy a une **force**, qui indique combien de dés il peut lancer lors d'un duel.



20 PIONS CARTOUCHE

On peut récupérer des cartouches dans divers bâtiments. Un cowboy qui utilise une cartouche lors d'un duel lance un dé supplémentaire.



20 PIONS CHEVAL

Les chevaux sont utilisés lorsqu'un cowboy veut fuir un duel.

29 PIONS WANTED

Les pions Wanted permettent d'indiquer le niveau de criminalité de Deadwood, ainsi que la réputation de chaque clan. Même si nombre de hors-la-loi seraient fiers de collectionner les avis de recherche, les joueurs doivent être prudents : à la fin de la partie chacun devra payer une amende correspondant au nombre de pions Wanted en sa possession.



4 TUILES RAIL

Les tuiles Rail indiquent le chemin suivi par la voie ferrée. Quand les 4 rails sont posés, la gare devient disponible.



1 PION SHÉRIF

Le shérif n'est guère ravi de voir tous ces hors-la-loi débarquer dans sa ville. Il sait qu'il n'a pas assez d'hommes pour empêcher ces bandits de mettre la ville à sac, mais il est réputé pour sa rapidité à dégainer, et il n'y a pas un seul cowboy de ce côté du Pecos qui osera l'affronter. Il ne peut pas y avoir de duels dans les bâtiments protégés par le pion Shérif.

8 DÉS

Les dés servent à résoudre les duels.



L'ARGENT

Il y a 50 billets : 15 x 1\$, 15 x 2\$, et 20 x 5\$

On peut faire de la monnaie avec la réserve à tout moment.



26 TUILES BÂTIMENT

Les tuiles Bâtiments représentent les honnêtes habitants de Deadwood et leurs commerces. Les bâtiments sont placés sur les cases du plateau de jeu. Pendant la partie, les joueurs vont envoyer leurs cowboys se battre pour Annexer les bâtiments. Au verso de chaque bâtiment est indiqué la lettre "X" ou un numéro (entre 1 et 3).



★ PRÉPARATION ★

Il faut commencer par le commencement, enfin c'est ce qu'on dit...

1. On place le plateau au centre de la table.
2. On place les tuiles Bâtiment par leur symbole au verso. On place la *Mairie*, le *Bureau du Shérif* et l'*Église* sur les cases correspondantes de la première rangée (celle tout en haut).
3. On mélange chaque pile de tuiles et on les place près du plateau.
4. On pioche quatre tuiles au hasard de la première pile (la pile 1) et on les mélange avec la tuile *Saloon* marquée d'un X. On place ces tuiles aléatoirement sur les 5 cases marquées d'une étoile (deuxième et troisième rangées).
5. On place les quatre tuiles Rail et la tuile *Gare* à côté du plateau.
6. On place le pion Shérif à l'intersection du *Bureau du Shérif* et deux tuiles en dessous.
7. On prend cinq pions Wanted par joueur et on les place près du plateau. C'est la **jaugé de criminalité**. Les pions Wanted inutilisés sont remis dans la boîte.
8. On forme une réserve pour chaque type de pions : argent, cartouche, cheval que l'on place près du plateau avec les dés.
9. Chaque joueur reçoit un set de cowboys de sa couleur, 5\$ en pions argent, un pion Cartouche et un pion Cheval. Chaque joueur prend un cowboy de chaque type (force 1, 2, et 3) et les place face visible devant lui. L'aire de jeu de jeu d'un joueur est appelé **ranch**. Ses autres cowboys sont mis dans la réserve commune de cowboys. On peut toujours voir ce qu'il a dans le ranch d'un joueur : argent, cowboys, cartouches, chevaux et pions Wanted.
10. Chaque joueur lance un dé : le joueur avec le résultat le plus fort (on relance en cas d'égalité) est le premier joueur et commence la partie.



PRÉPARATION

Ce schéma montre la préparation d'une partie à trois joueurs :



★ DÉROULEMENT ★

Même les hors-la-loi doivent respecter les règles...

Le jeu se déroule dans le sens horaire. À son tour, un joueur doit effectuer une des deux actions.

• **Revenir au ranch** – Retirer un ou plusieurs cowboys du plateau ; ou

• **Aller en ville** – Prendre un cowboy de son ranch et le placer sur le plateau.

Un joueur ne peut pas passer. Il doit choisir une des deux actions. Une fois son action réalisée, le tour du joueur est fini et c'est au joueur à sa gauche de jouer.

Les joueurs continuent de jouer chacun leur tour, jusqu'à ce qu'un des trois événements suivants entraîne la fin de la partie : la Gare est posée, la jauge de criminalité est vide, ou tous les cowboys d'un joueur sont tués (cf. Fin de la partie, page 10).



Rat. Cross





★ REVENIR AU RANCH ★

Son ranch est le seul endroit où un hors-la-loi peut aller en paix...

À son tour, un joueur peut choisir cette action pour reprendre un ou plusieurs de ses cowboys du plateau et les remettre dans son ranch. Ces cowboys peuvent être repris de n'importe quel bâtiment et/ou de la mine abandonnée, dans n'importe quelle combinaison. Un joueur ne peut pas reprendre zéro cowboy.

★ ALLER EN VILLE ★

Les cowboys sont ravis de passer une soirée en ville...

À son tour, un joueur peut choisir cette action pour déplacer un (et un seul) de ses cowboys de son ranch vers n'importe quel bâtiment sur le plateau. On ne peut pas placer un cowboy sur la mine abandonnée, sur une case vide ou sur une tuile Rail. On ne peut jamais placer un cowboy sur un bâtiment où se trouve déjà un de ses propres cowboys.

Si un cowboy d'un autre joueur est déjà présent sur le bâtiment, il y aura un duel pour savoir qui va prendre le contrôle du bâtiment. Si le bâtiment est vide, il n'y a pas de duel.

Si le cowboy du joueur est encore sur le Bâtiment après le Duel (ou si il n'y a pas eu de Duel), il peut annexer (c'est à dire prendre le contrôle) le bâtiment.



Duels

Il n'y a pas de place pour nous deux ici...

Il ne peut y avoir à tout moment qu'un seul cowboy par bâtiment (exception : l'Église).

Si un joueur place son cowboy sur un bâtiment occupé par un cowboy d'un autre joueur, ils vont se battre en duel. Pour résoudre le duel, il faut suivre les étapes suivantes :

1. L'attaquant (le joueur qui vient juste de se placer sur le bâtiment) prend un pion Wanted de la jauge de criminalité et le place face visible dans son ranch.
2. Le défenseur (le joueur qui était déjà dans le bâtiment) peut décider de fuir. Il doit alors défausser un pion Cheval à la réserve et placer son cowboy sur la mine abandonnée. S'il fuit, le duel est terminé.
3. Si le défenseur reste pour se battre, l'attaquant doit annoncer s'il veut utiliser une cartouche. Un joueur ne peut utiliser qu'une cartouche par duel. Les cartouches utilisées sont défaussées à la réserve.
4. Le défenseur annonce alors s'il utilise une cartouche (en respectant les restrictions précédentes).

5. Chaque joueur prend alors autant de dés que la force de son cowboy. La force du cowboy dépend de son type :

- ☛ Un **Novice** lance un dé
- ☛ Un **Confirmé** lance deux dés
- ☛ Un **Vétéran** lance trois dés

6. Si le joueur a utilisé une cartouche, il prend un dé supplémentaire.

7. On compare le total de dés de chaque joueur. Celui qui a le plus de dés lance autant de dés que la **différence entre les deux totaux**. Voir « Joli Tir » pour connaître les effets du lancer de dés.

EXEMPLE

Bobby the Kid a trois dés et Silly Sly n'en a qu'un. Bobby lance deux de ses dés.



8. Si l'autre cowboy n'est pas tué, Les deux joueurs ont alors le même nombre de dés. Ils lancent alors chacun en même temps un dé à la fois et regardent le résultat. Ils continuent à lancer les dés un par un jusqu'à ce qu'un Cowboy soit mort ou que tous les dés aient été lancés.

9. Selon le résultat du duel, on fait les choses suivantes :

- ☛ Si le défenseur est tué et que l'attaquant a survécu, ou si le défenseur a fui, l'attaquant reste alors sur le bâtiment et peut l'annexer.
- ☛ Si les deux cowboys survivent, l'attaquant doit fuir à la mine abandonnée (il ne défausse pas de pion Cheval), et le défenseur garde le contrôle du bâtiment.

Si les deux cowboys sont tués, personne ne contrôle le bâtiment.

JOLI TIR

Si un dé fait ☛, le cowboy adverse dans le duel est tué. On place le cowboy mort au cimetière.

Si un dé fait ☛ ou ☛, l'autre cowboy du duel est blessé. La première blessure n'a pas d'effet sur le cowboy. La seconde blessure tue le cowboy (qui est placé dans le cimetière).

Note : il est impossible de faire revenir un cowboy en jeu une fois qu'il a été tué !

Après le duel, les cowboys blessés sont automatiquement soignés.



EXEMPLE

Wild Joe Buck veut vraiment prendre le contrôle de la banque (qui pourrait le lui reprocher ?). Malheureusement, elle est déjà occupée par Puny Pete. Wild Joe sait qu'il va falloir jouer du revolver, il place donc un cowboy vétérán (force 3) sur la banque qui est défendue par un cowboy confirmé de Pete (force 2). Il prend un pion Wanted de la jauge de criminalité. Pete refuse de fuir (sans doute car il n'a plus de cheval...), ils vont donc se battre :



Wild Joe veut augmenter son avantage, et utilise donc une cartouche, qu'il défasse à la réserve. Il ne peut utiliser qu'une cartouche durant ce duel.

Pete décide de conserver sa dernière cartouche pour une autre occasion.

La force de chaque cowboy est donc :

Wild Joe Buck : 4 Puny Pete : 2



Comme Joe a deux dés de plus que son adversaire, il lance deux dés (afin que chacun ait ensuite le même nombre de dés). Il fait 5 et 8. Le Cowboy de Pete est blessé. Une autre blessure suffit désormais à le tuer.

Chacun a maintenant deux dés, ils lancent donc chacun un dé. Les deux dés font 5 ! Les deux cowboys sont donc blessés. Comme le cowboy de Pete était déjà blessé, il meurt et est retiré du jeu. Le cowboy de Joe est également blessé, mais comme le duel est fini, toutes les blessures sont soignées et son cowboy retrouve toutes ses forces.

Comme le cowboy de Pete a été tué, Joe annexe le bâtiment pour recevoir 5\$ et un autre pion Wanted.

★ LE SHÉRIF ★

Parfois, il faut plus qu'une étoile pour survivre...

Le shérif est là pour protéger les honnêtes habitants de Deadwood. Aucun cowboy n'est assez brave pour oser le défier.

Le pion Shérif est toujours placé à l'intersection de trois cases (vides ou avec un bâtiment). Les trois cases en contact avec le pion Shérif sont en sécurité. Aucun joueur ne peut attaquer un cowboy adverse dans un des bâtiments protégés par le shérif (autrement dit, un joueur ne peut pas placer de cowboy sur un bâtiment occupé qui est protégé par le shérif).

Si un joueur place un cowboy sur un bâtiment protégé par le shérif, il doit payer 1\$ au joueur qui contrôle le Bureau du Shérif (s'il y a un cowboy dans le Bureau du Shérif).

On peut déplacer le pion Shérif en annexant le Bureau du Shérif.

★ LES BÂTIMENTS ★

Oh, donnez-moi une maison, où le buffle erre ...

Les tuiles Bâtiment représentent les commerces des honnêtes habitants de Deadwood. Les tuiles Bâtiment sont placées sur les emplacements libres du plateau. Les joueurs vont lutter pour contrôler les bâtiments durant la partie.


Chaque bâtiment a une capacité unique. Pour bénéficier de cette capacité, un joueur doit annexer le bâtiment en y plaçant un de ses cowboys (et en battant en duel le cowboy qui s'y trouverait). La plupart des bâtiments ont une seule capacité qui prend effet au moment où l'on vient annexer le bâtiment. Cette capacité est indiquée après « annexer » dans les descriptions ci-dessous.


Certains bâtiments ont aussi une capacité de « contrôle » accordée au joueur qui y a un cowboy quand un autre événement a lieu (quand la Gare est construite, quand un autre cowboy est tué, etc.). Si ce cowboy quitte le bâtiment (quelle qu'en soit la raison), le joueur perd ce bonus.

Avant la partie, les tuiles sont triées en quatre groupes, en fonction du symbole figurant au dos des tuiles. Les tuiles Bâtiment de chaque groupe sont présentées ci-dessous.

Bâtiments de départ (Marqués d'un):

ÉGLISE (CHURCH)

 **Annexer** : quand un joueur annexe l'Église, il défasse immédiatement un pion Wanted (qui est remis dans la boîte).

 **Spécial** : il ne peut pas y avoir de duel à l'Église ! Tous les joueurs peuvent annexer l'Église même s'il s'y trouve déjà des cowboys adverses. Aucun joueur ne peut avoir plus d'un cowboy à l'Église.



Wild Bill Hancock



Jim Tarp



SALOON (SALOON)

Annexer : quand un joueur annexe le Saloon, il peut recruter un cowboy. Un cowboy novice est gratuit. Un cowboy confirmé coûte 1\$. Un cowboy vétérans coûte 3\$. Le cowboy recruté est pris dans la réserve et placé dans la mine abandonnée.

BUREAU DU SHÉRIF (SHERIFF'S OFFICE)

Annexer : quand un joueur prend le contrôle du Bureau du Shérif, il déplace le pion Shérif sur l'intersection de trois cases de son choix. Au moins une des trois cases adjacentes à cette intersection doit contenir une tuile Bâtiment.

Contrôle : dès qu'un autre joueur place un cowboy sur un bâtiment protégé par le shérif, il doit payer 1\$ au joueur qui contrôle le Bureau du Shérif.



MAIRIE (TOWN HALL)



Annexer : quand un joueur annexe la Mairie, il doit effectuer ces trois actions dans l'ordre :

1. Défausser un pion Wanted (remis dans la boîte).
2. Prolonger la voie ferrée en plaçant une tuile Rail (cf. Voie ferrée page 9).
3. Placer de nouveaux Bâtiments :

Le joueur prend la première tuile Bâtiment de chacune des trois piles (si une pioche est vide, on place moins de bâtiments). Ces tuiles doivent être placées sur des cases vides du plateau adjacentes à une tuile Bâtiment déjà sur le plateau. S'il n'y a pas d'emplacement disponible, on remet la tuile au bas de sa pile.

Première Pile de Bâtiments (Marqués d'un 1) :



ARMURERIE (GUNSMITH)

Annexer : quand un joueur annexe l'Armurerie, il prend 1\$ et deux pions Cartouche de la réserve.

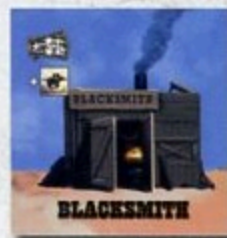


BANQUE (BANK)

Annexer : quand un joueur annexe la Banque, il prend 5\$ de la réserve et un pion Wanted de la jauge de criminalité.

MARÉCHAL-FERRANT (BLACKSMITH)

Annexer : quand un joueur annexe le Maréchal-ferrant, il prend 1\$ et un pion Cheval dans la réserve.

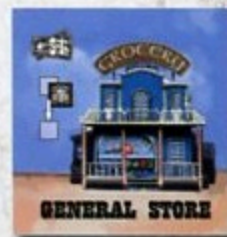


CASINO

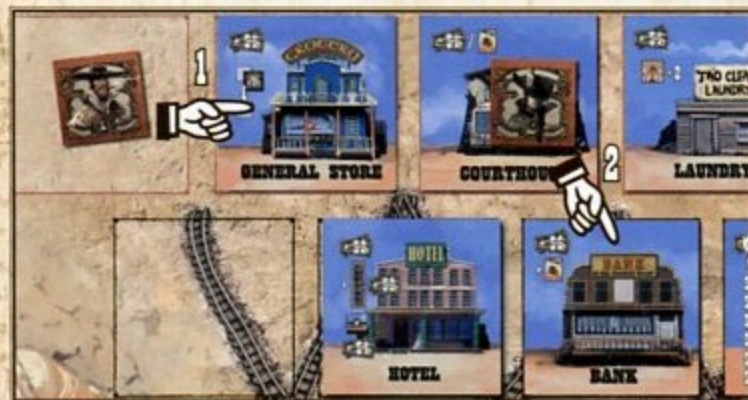
Annexer : quand un joueur annexe le Casino, il prend 1\$ au joueur de son choix (à condition que ce joueur ait de l'argent).

ÉPICERIE (GENERAL STORE)

Annexer : quand un joueur annexe l'Épicerie il prend 1\$ dans la réserve. Il peut alors déplacer un autre de ses cowboys déjà présents sur un bâtiment (pas celui qui vient d'être posé sur l'Épicerie) sur un autre Bâtiment. Ce déplacement peut provoquer un duel et permet au joueur d'annexer le bâtiment si son cowboy est seul.



EXEMPLE



1 Sly Sam envoie un de ses cowboys à l'épicerie, il gagne 1\$ et...

2 ...decide mover su segundo vaquero del Juzgado al Banco. Este vaquero puede entonces adueñarse del Banco..

HÔTEL (HOTEL)

Annexer : quand un joueur annexe l'Hôtel il prend 2\$ dans la réserve.

Contrôle : chaque fois qu'une tuile Rail est posée, le joueur reçoit 2\$ de la réserve. Lorsque la Gare est posée, le joueur reçoit 4\$ de la réserve.



BLANCHISSERIE (LAUNDRY)

Annexer : quand un joueur annexe la Blanchisserie, il prend 1\$ dans la réserve.

Contrôle : si un joueur annexe l'Église alors qu'il contrôle une Blanchisserie, il défasse deux pions Wanted au lieu d'un. Si le joueur contrôle les deux Blanchisseries lorsqu'il place un cowboy à l'Église il peut défasser trois pions Wanted.

Spécial : quand un joueur annexe l'Épicerie et déplace un cowboy de la Blanchisserie vers l'Église pendant une action Aller en ville, il peut défasser deux pions Wanted au lieu d'un. Si le joueur contrôle les deux Blanchisseries, quand son cowboy se déplace de la Blanchisserie à l'Église, il peut défasser trois pions Wanted.



DILIGENCE (STAGE DEPOT)



Annexer : quand un joueur annexe la Diligence, il prend 2\$ dans la réserve. Il pioche ensuite une tuile Bâtiment au sommet de la pioche de son choix et la place sur une case vide adjacente à au moins une autre tuile Bâtiment déjà sur le plateau.

Contrôle : si le jeu se termine avant que la Gare ne soit construite, le joueur reçoit un bonus de 10\$.

CROQUE-MORT (UNDERTAKER)

Annexer : quand un joueur annexe le Croque-mort, il prend 1\$ dans la réserve.

Contrôle : chaque fois qu'un cowboy est tué, le joueur reçoit 1\$ de la réserve.

Spécial : si un cowboy est tué durant un duel sur la tuile Croque-mort, le survivant reçoit le bonus de 1\$ pour le cowboy qu'il vient de tuer.



Seconde Pile de Bâtiments (Marqués d'un 2) :



ARMURERIE (GUNSMITH)

Ce bâtiment est identique à l'Armurerie de la première pile de bâtiments.

MARÉCHAL-FERRANT (BLACKSMITH)



Ce bâtiment est identique au Maréchal-ferrant de la première pile de bâtiments.

MINE D'OR (GOLD MINE)

Annexer : quand un joueur annexe la Mine d'or il lance le dé et prend de l'argent à la réserve selon la table ci-dessous :

RÉSULTAT DU DÉ	ARGENT PRIS À LA RÉSERVE
1 or 2	Rien
3	\$1
4	\$2
5	\$3
6	\$5



ÉPICERIE (GENERAL STORE)

Ce bâtiment est identique à l'Épicerie de la première pile de bâtiments.



BLANCHISSERIE (LAUNDRY)

Ce bâtiment est identique à la Blanchisserie de la première pile de bâtiments.



SALOON

Ce bâtiment est identique au Saloon présent dès le début de la partie.



Troisième Pile de Bâtiments (Marqués d'un 3):

VOYANTE (FORTUNE TELLER)

Annexer : quand un joueur annexe la *Voyante*, il prend 1\$ dans la réserve. De plus, il consulte une des trois piles de bâtiments de son choix, et il peut réorganiser les tuiles comme il le souhaite dans la pioche avant de la replacer face cachée.

TRIBUNAL (COURTHOUSE)

Annexer : quand un joueur annexe le *Tribunal*, chaque joueur (lui inclus) doit payer 1\$ à la réserve par pion Wanted en sa possession. Si un joueur ne veut pas ou ne peut pas payer son amende, il prend un pion Wanted dans la jauge de criminalité (quel que soit le nombre de pions Wanted en sa possession).

BONIMENTEUR (GRIFTER)

Annexer : quand un joueur annexe du *Bonimenteur*, il prend 1\$ dans la réserve. Il peut ensuite déplacer deux cowboys adverses de son choix vers la Mine Abandonnée. Ces cowboys peuvent être pris soit sur une tuile Bâtiment, soit dans le ranch d'un autre joueur.

JOURNAL (NEWSPAPER)

Annexer : quand un joueur annexe le *Journal*, il prend 1\$ dans la réserve. Ensuite, il prend un pion Wanted de la jauge de criminalité et le donne au joueur de son choix.

BASTRINGUE (DANCE HALL)

Annexer : quand un joueur annexe le *Bastringue*, il prend 1\$ dans la réserve. Puis, il peut prendre un ou deux de ses cowboys du plateau (y compris le cowboy au Bastringue) et les faire revenir à son ranch.



TÉLÉGRAPHE (TELEGRAPH OFFICE)

Annexer : quand un joueur annexe le *Télégraphe*, il prend 1\$ dans la réserve. Puis il choisit une des deux options suivantes :

1. Prendre deux pions Wanted de la boîte et les ajouter à la jauge de criminalité. ou
2. Prendre deux pions Wanted de la jauge de criminalité et les mettre dans la boîte.

Le joueur peut ainsi choisir de raccourcir ou de rallonger la partie en augmentant ou en réduisant le nombre de pions Wanted dans la jauge de criminalité (voir « Fin de la partie »).

★ LA VOIE FERRÉE ★

Le rail est un grand évènement pour cette ville !

L'arrivée de la voie ferrée est une promesse de richesses pour Deadwood. Surtout pour ceux qui sont assez puissants pour pouvoir en profiter. Finir la voie ferrée est une des conditions de fin de partie (voir « Fin de la partie »).

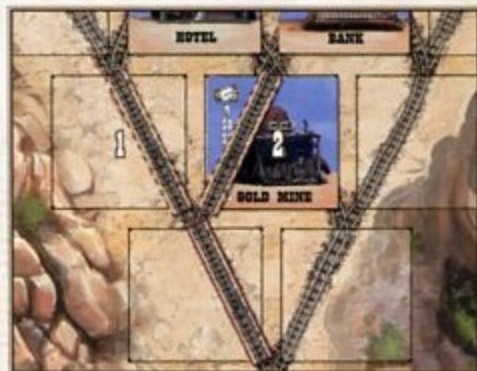
La voie ferrée est composée de quatre tuiles Rail et de la tuile *Gare*. Au début de la partie, les joueurs ne savent pas quel trajet suivra la voie ferrée. Ils vont définir son trajet quand ils poseront des tuiles Rail sur le plateau. Choisir le trajet est important, parce que tout bâtiment sur le trajet de la voie ferrée sera détruit !

Quand un joueur annexe la *Mairie*, il ajoute une tuile Rail sur le plateau. Cette tuile doit être placée à la suite de la voie ferrée actuelle, pour former un chemin continu dans la ville. À chaque fois, il y a deux emplacements possibles pour la tuile Rail.

On place la tuile sur la case choisie. Si celle-ci contient une tuile Bâtiment, celle-ci est retirée du plateau, remise sous la pioche correspondante (le *Saloon* marqué X est remplacé sous la pioche 1). Si la tuile Bâtiment était occupée par un Cowboy celui-ci est placé sur la Mine Abandonnée. Le shérif n'est pas affecté quand un bâtiment est détruit.

EXEMPLE

La nouvelle tuile Rail peut être placée sur la case 1 ou sur la case 2. Si elle est placée sur la case 2, la mine d'or est détruite et remise sous la deuxième pile de tuiles.



Chaque cowboy se trouvant sur un bâtiment adjacent à la nouvelle tuile Rail peut **immédiatement annexer son bâtiment**. Le joueur ayant placé la tuile Rail choisit l'ordre dans lequel ces bâtiments sont activés. Les bâtiments inoccupés ne sont pas affectés.

Note : ne pas oublier de donner 2\$ de la réserve à celui qui contrôle l'Hôtel, même si celui-ci n'est pas adjacent à la tuile Rail.

Si les quatre tuiles Rail ont déjà été placées quand un joueur annexe la *Mairie*, il place alors la tuile *Gare* au lieu d'une tuile Rail. Chaque cowboy se trouvant sur un bâtiment adjacent à la *Gare* peut **immédiatement annexer deux fois son bâtiment**. Le joueur ayant placé la tuile *Gare* choisit l'ordre dans lequel ces bâtiments sont activés. Quand ces bâtiments ont été annexés, le jeu est terminé.

Note : ne pas oublier de donner 4\$ de la réserve à celui qui contrôle l'Hôtel, même si celui-ci n'est pas

adjacent à la tuile *Gare*.



★ LES ENVIRONS DE LA VILLE ★

On s'ennuie quand on n'est pas en ville...

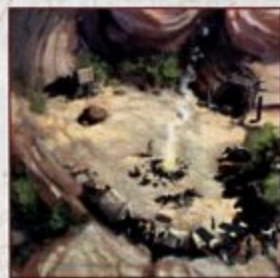
Il y a deux lieux particuliers en dehors de la ville. Sur la droite du plateau se trouve la Mine Abandonnée. Durant la partie, des cowboys peuvent y être envoyés pour diverses raisons (par exemple en fuyant un duel). Un cowboy ne peut rien faire dans la Mine Abandonnée, il ne peut pas attaquer, ni être attaqué. Il n'y a pas de limite au nombre de cowboys présents dans la Mine Abandonnée.

Les cowboys restent dans la Mine Abandonnée tant que le joueur n'a pas annexé le Bastringue ou effectue l'action Revenir au Ranch pour les faire revenir dans son ranch.

Sur la gauche du plateau se trouve le cimetière (Boot Hill), où sont envoyés les cowboys lorsqu'ils sont tués. Aucune action ou capacité ne peut être activée ici, seule la mort peut conduire un cowboy au cimetière. Un cowboy au cimetière ne peut plus revenir en jeu - qu'il repose en paix.



**CIMETIÈRE
BOOT HILL**



MINE ABANDONNÉE

FIN DE LA PARTIE

La partie peut se finir de trois façons différentes :

- La tuile *Gare* est posée sur le plateau ;
- Le dernier pion *Wanted* est pris de la jauge de criminalité ;
- Tous les cowboys d'un joueur ont été tués.

Lorsque l'un de ces événements survient, le joueur qui est en train de jouer finit son tour puis la partie s'arrête. Un joueur n'ayant plus de cowboy vivant peut tout de même gagner s'il est le plus riche.

PIONS WANTED	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10+
AMENDE	\$1	\$3	\$6	\$10	\$15	\$21	\$28	\$36	\$45	\$55

Chacun paye alors une amende selon le nombre de pions *Wanted* qu'il possède.

Le joueur le plus riche après avoir payé son amende prend le contrôle de la ville et remporte la partie. En cas d'égalité, les joueurs impliqués vont devoir s'affronter lors d'un duel final !

Duel Final

En cas d'égalité, les joueurs à égalité vont se départager dans un duel final ! Chaque joueur impliqué prend ses cowboys encore vivants et en choisit un pour le représenter. Contrairement aux autres duels, on peut utiliser autant de cartouches qu'on le souhaite. S'il y a plus de deux cowboys dans ce duel, chacun doit dire sur quel cowboy il tire avant chaque lancer de dés.

Le premier joueur choisit d'abord sa cible, suivi des autres joueurs dans le sens horaire.

Comme dans un duel normal, c'est toujours celui avec le plus de dés qui tire en premier. S'il y a plus de deux cowboys dans ce duel, le joueur peut diviser ses dés entre les cowboys ennemis. Il doit déclarer combien de dés il alloue à chaque cowboy avant de lancer les dés.

Le gagnant du duel final prend le contrôle de la ville et gagne la partie. Si tous les joueurs sont impliqués dans le duel final et qu'aucun cowboy ne survit, la Cavalerie arrive dans une ville vide et pourra s'interroger sur la présence de tous ces hors-la-loi déjà morts...

EXEMPLE

FASTSHOT ARNIE:		= 18 et		= 3	-6	TOTAL DE POINTS: 12
WILD JOE BUCK:		= 15 et		= 0	-0	TOTAL DE POINTS: 15
JIM TEASPOON:		= 20 et		= 2	-3	TOTAL DE POINTS: 17
SALLY READ:		= 21 et		= 4	-10	TOTAL DE POINTS: 11

Avec 17 points, Jim Teaspoon a gagné !