

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com



FAST-WEST

Tirez plus vite que tout le monde, ou devenez le pire pied-tendre de l'Ouest.



**Pour 3 à 8 cow-boys
A partir de 8 ans.
Durée : 30 mn environ**

REGLE DU JEU

En plein Far West, l'ambiance est plutôt tendue et plusieurs cow-boys décident de se livrer un duel simultané. Seulement tout ne se passe pas comme prévu et de nombreux événements viennent perturber cette confrontation.

Matériel

- * 32 cartes « **cactus** »
- * 32 cartes « **événement** » dont :
 - 4 cartes « **Shérif** »
 - 4 cartes « **bandits** »
 - 4 cartes « **indiens** »
 - 4 cartes « **cavalerie** »
 - 4 cartes « **roulette Russe** »
 - 12 cartes « **cactus avec enfant** »
- * 40 jetons « **piet tendre** »
- * 8 dés en bois numérotés (représentant des balles de revolver)

Dans les explications qui suivent, les dés seront appelés « **balles** » et les joueurs seront appelés « **cow-boy** ».



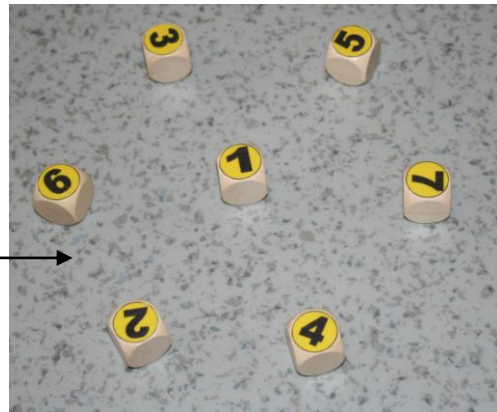
But du jeu

Etre élu meilleur cow-boy du Far-West en dégainant (comprenez : attraper les dés numérotés) plus vite que les autres joueurs pour terminer la partie avec le moins de jetons « **piet tendre** » possible.

Mise en place

* Prenez autant de balles qu'il y a de joueurs en commençant toujours par la N°1. Disposez-les aléatoirement en cercle au centre de la table, en prenant soin de laisser les chiffres visibles. La balle N°1 doit obligatoirement être placée au centre du cercle formé par les autres balles.

Exemple de disposition pour une partie à 7 joueurs :



* Séparez les cartes « **cactus** » et les cartes « **événement** » en deux tas. Mélangez les cartes « **événement** » face cachée.

* Distribuez à chaque joueur des cartes « **cactus** » et des cartes « **événement** » selon le nombre de participants :

4 - 6 joueurs : 3 cartes « **cactus** » et 5 cartes « **événement** ».

7 - 8 joueurs : 4 cartes « **cactus** » et 4 cartes « **événement** ».

* Disposez toutes vos cartes dans le même sens et mélangez-les. Posez ensuite le tas devant vous face « **cow-boy** » visible et les bottes tournées vers l'extérieur de la table.

* Disposez les jetons « **pied-tendre** » à portée de main.

Le jeu

Une partie se déroule un nombre variable de manches toutes identiques dans leur déroulement.

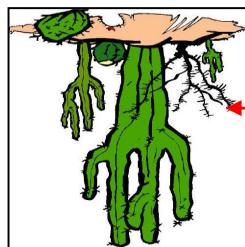
Première manche

* Le dernière personne à avoir vu un western à la TV est désignée comme premier joueur.

* En commençant par le premier joueur, puis dans le sens des aiguilles d'une montre, chacun va à tour de rôle, retourner la première carte de son tas devant lui. Les cartes retournées seront recouvertes au tour suivant, formant ainsi un nouveau tas.

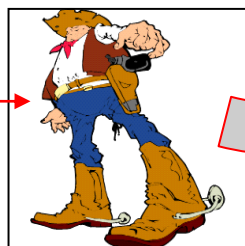
* Les cartes doivent obligatoirement être retournées vers le centre de la table.

Exemple de retournement :

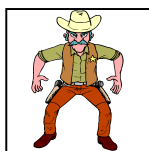


Le dessin de la carte retournée doit toujours être tourné vers l'intérieur de la table.

Tas de cartes face « **cow-boy** » visible. Les bottes du cow-boy sont toujours tournées vers l'extérieur de la table
Le joueur saisit la carte par le chapeau du cow-boy, la retourne, et la pose devant son tas



Dès qu'une carte « événement » est retournée, tous les joueurs doivent effectuer une action particulière selon le dessin de la carte.



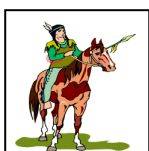
Shérif : Les duels étant illégaux, dès l'apparition du Shérif, tous les duellistes doivent attraper une balle, la cacher quelque part (en la posant sur les cuisses par exemple), et doivent ensuite lever les deux mains en l'air. **Le cow-boy le plus lent reçoit un jeton « pied tendre ».**



Cavalerie: La cavalerie arrive et doit être saluée selon son rang. Tous les duellistes doivent attraper une balle, la poser devant eux, face numérotée cachée, puis effectuer le salut militaire. **Le cow-boy le plus lent reçoit un jeton « pied tendre ».**



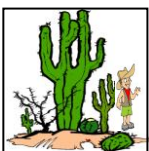
Bandit : Un bandit apparaît. Les cow-boys vont tenter de l'éliminer en lui tirant dessus mais une des balles est à blanc. Tous les duellistes doivent attraper une seule balle pour tirer sur le bandit, sauf la balle N°1. **Le cow-boy sans balle ou celui qui s'est emparé de la balle N°1 reçoit un jeton « pied tendre ».**



Indiens: Les indiens attaquent la ville. Les duellistes doivent la défendre en leur tirant dessus. Pour ce faire, les cow-boys peuvent attraper autant de balles que possible. **Le ou les cow-boys qui possèdent le plus de balles, se défaussent de deux jetons « pied-tendre ».** **Ceux qui possèdent au moins une balle se défaussent d'un seul jeton.** **Tous les cow-boys sans balles reçoivent un jeton « pied tendre ».**



Roulette Russe: Un des duellistes propose à ses adversaires un jeu dangereux qu'ils ne vont pas refuser. Le joueur qui vient de retourner la carte « **Roulette Russe** » prend toutes les balles, les retourne pour cacher les numéros et les mélange. Puis il annonce à voix haute un des numéros et il en prend une balle. Les autres joueurs font ensuite de même chacun leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre, en choisissant une des balles restantes. **Le cow-boy qui tombe sur le numéro de balle annoncé par le premier joueur (y compris lui-même), reçoit un jeton « pied tendre ».**



Cactus avec enfant : Un enfant se trouve dans le sillage des duellistes. Le duel final ne peut avoir lieu tant qu'une ou plusieurs cartes « **Cactus avec enfant** » sont visibles. Toute autre action est néanmoins possible. **Si un cow-boy attrape une balle pour le duel final alors qu'un enfant est présent, il reçoit un jeton « pied tendre ».**

* Sitôt après avoir résolu l'action d'une carte « événement », le possesseur de la carte la retourne sur sa face « **cow-boy** » pour signifier que l'action a été réalisée, excepté les cartes « cactus avec enfant » qui ne sont jamais retournées sur leur face « cow-boy ».

* Après chaque action suite à une carte « événement », remplacez toutes les balles en cercle avec toujours la balle N°1 au centre.

IMPORTANT

Chaque joueur ne peut pas cumuler plus de 5 jetons « pied tendre ». Au-delà de cette limite, il n'en reçoit plus même s'il commet encore des erreurs.

Les cartes « cactus » et « cactus avec enfant » ne sont jamais retournées face cachée après avoir été posées. Elles sont uniquement recouvertes par une nouvelle carte au tour suivant.

* Si à n'importe quel moment durant cette première manche, tous les joueurs ont une carte « **cactus** » visible devant eux (les cartes « **cactus avec enfant** » ne comptent pas), le duel final a immédiatement lieu (voir plus loin).

* Dans le cas contraire, une fois que toutes les cartes ont été jouées, vous commencez une deuxième manche.

Deuxième manche

* Séparez à nouveau les cartes « **cactus** » et les cartes « **événement** » en deux tas et mélangez les cartes « **événement** » face cachée.

* Distribuez une nouvelle fois les cartes « **cactus** » et les cartes « **événement** » selon le nombre de joueurs :

4 - 6 joueurs : 3 cartes « **cactus** » et 3 cartes « **événement** ».

7 - 8 joueurs : 3 cartes « **cactus** » et 2 cartes « **événement** ».

* Pour le reste, cette deuxième manche se déroule exactement de la même manière que la première.

* Si à n'importe quel moment durant cette deuxième manche, tous les joueurs ont une carte « **cactus** » visible devant eux (les cartes « **cactus avec enfant** » ne comptent pas), le duel final a immédiatement lieu (voir plus loin).

* Dans le cas contraire, une fois que toutes les cartes ont été jouées, vous commencez une troisième manche.

Troisième manche

* Séparez à nouveau les cartes « **cactus** » et les cartes « **événement** » en deux tas et mélangez les cartes « **événement** » face cachée.

* Distribuez 3 cartes « **cactus** » et 1 carte « **événement** » à chaque joueur quelque soit le nombre de participants.

* Pour le reste, cette troisième manche se déroule exactement de la même manière que les deux précédentes.

* Si à n'importe quel moment durant cette troisième manche, tous les joueurs ont une carte « **cactus** » visible devant eux (les cartes « **cactus avec enfant** » ne comptent pas), le duel final a immédiatement lieu (voir plus loin).

* Dans le cas contraire, une fois que toutes les cartes ont été jouées, chaque joueur mélange à nouveau ses 4 cartes et la manche se répète, jusqu'à ce que le duel final ait enfin lieu.

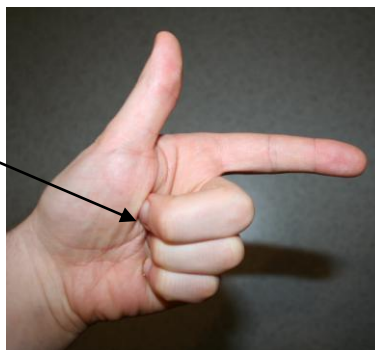
Le duel final

Durant une manche, dès l'instant où tous les joueurs ont devant eux une carte « cactus » visible (les cartes « cactus avec enfant » ne comptent pas), le duel final a immédiatement lieu.

* A ce moment, tous les cow-boys doivent s'emparer d'une seule balle en essayant de prendre le plus petit numéro possible.

* Dès qu'un cow-boy s'est emparé d'une balle, il la serre dans sa main et pointe immédiatement du doigt l'adversaire de son choix en imitant un revolver avec sa main.

La balle doit être tenue cachée dans la main qui pointe :



* Dès qu'une cible a été désignée, il n'est plus possible d'en changer.

* Lorsque tout le monde pointe un adversaire, vérifiez si des cow-boys se sont ciblés mutuellement. Si un ou plusieurs cas se présentent, regardez les balles des personnes concernées : pour chaque affrontement, le cow-boy qui possède la plus petite balle numérotée a tiré plus vite que son adversaire qui est blessé et est obligé de baisser sa main.

* Ensuite, tous les cow-boys qui pointent encore un adversaire du doigt (y compris ceux qui viennent de gagner un duel), donnent des jetons « **pied-tendre** » à leur cible en respectant les règles suivantes :

- Le cow-boy encore en jeu qui possède la balle numérotée la plus petite, donne 3 jetons « **pied-tendre** » à sa cible.
- Le cow-boy encore en jeu qui possède la deuxième balle la plus petite, donne 2 jetons « **pied-tendre** » à sa cible.
- Tous les autres cow-boys encore en jeu, ne donnent qu'un seul jeton « **pied-tendre** » à leur cible.

Une fois que tout le monde a tiré, le cow-boy possédant le moins de jetons « pied tendre » remporte la partie. En cas d'égalité, le possesseur de la plus petite balle, est le vainqueur.

IMPORTANT :

Lorsque le duel final à lieu, le nombre de jetons « pied-tendre » qu'un joueur peut posséder, n'est plus limité à 5.

Durant toute la partie, les cow-boys peuvent se servir de leurs deux mains pour attraper une ou plusieurs balles.

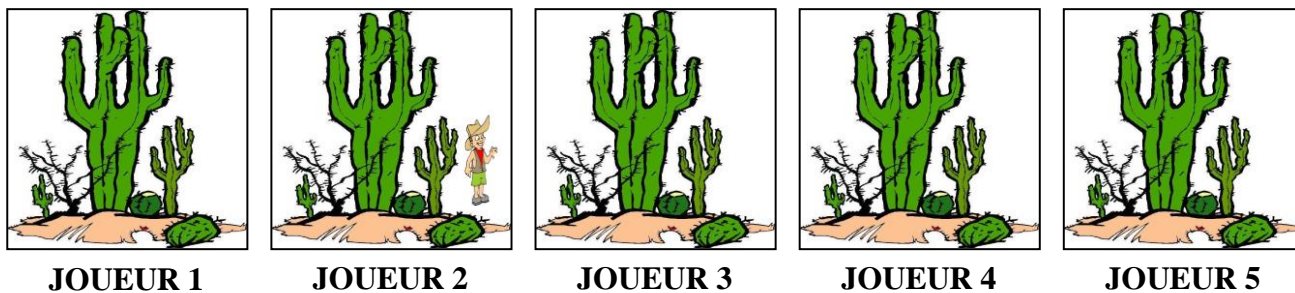
Lorsqu'un cow-boy se trompe sur l'action d'une carte à réaliser, il n'est pas pénalisé et peut se corriger autant de fois qu'il le souhaite. Seul le cow-boy le plus lent à réaliser la bonne action reçoit un jeton « pied tendre ».

Résumé des différentes cartes

Shérif :	Attrapez une balle, cachez-la et levez les mains en l'air. Le cow-boy plus lent reçoit un jeton « pied tendre ».
Cavalerie :	Attrapez une balle, posez-la devant vous en cachant le numéro, et faites le salut militaire. Le cow-boy plus lent reçoit un jeton « pied tendre ».
Bandit :	Attrapez une balle, sauf la N°1. Le cow-boy qui n'a pas de balle, ou qui a attrapé la balle N° 1, reçoit un jeton « pied tendre ».
Indiens :	Attrapez autant de balles que possible. Le ou les cow-boys qui en ont le plus, défaussent deux jetons « pied tendre ». Ceux ayant attrapé au moins une balle, défaussent un seul jeton. Ceux qui n'en ont aucune reçoivent un jeton « pied tendre ».
Roulette Russe :	Mélangez toutes les balles face numéro caché, et posez-les au centre. Le cow-boy qui retourne la balle dont le numéro a été choisi par le possesseur de la carte « roulette russe », reçoit un jeton « pied tendre ».
Cactus avec enfant :	Le duel ne peut avoir lieu tant qu'au moins un enfant est visible. Toute autre action est néanmoins possible.
Cactus :	Dès que tous les joueurs ont devant eux une carte cactus, le duel final à lieu.

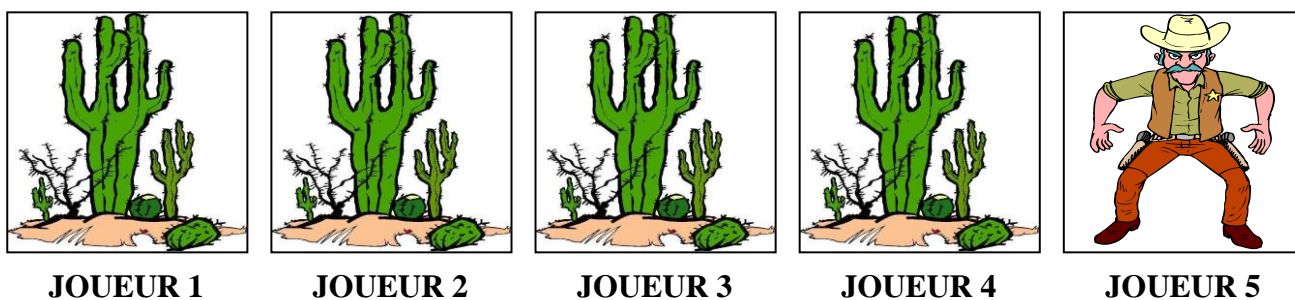
Exemples de cas où le duel final n'a pas lieu

Exemple 1



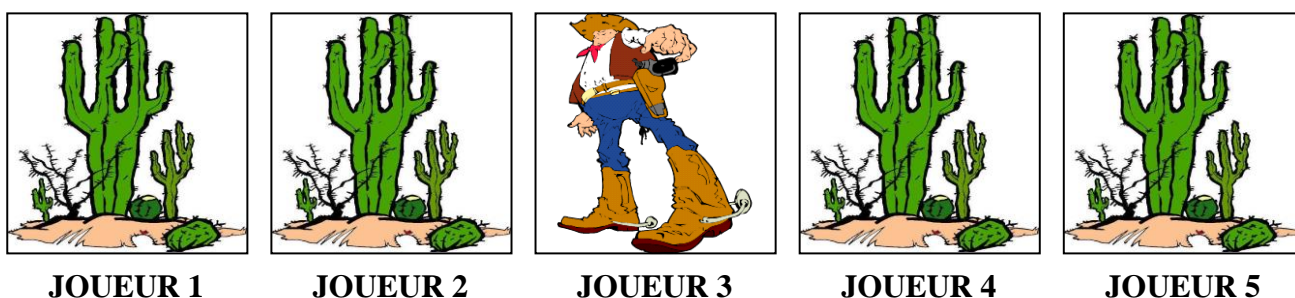
Le joueur 2 a une carte « **cactus avec enfant** » devant lui.

Exemple 2



Le joueur 5 vient de retourner la carte « **shérif** » dont l'action n'a pas encore été réalisée.

Exemple 3



Le joueur 3 a une carte « **événement** » déjà jouée devant lui. La carte donc a été retournée sur sa face « **cow-boy** ».