

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





Impitoyable !

Un jeu de Klaus Teuber pour 4 joueurs à partir de 10 ans

But de la partie

Dans une ville champignon du Far-West, les joueurs s'affrontent pour la gloire. Chacun va embaucher des mercenaires pour récolter de l'or ou aller régler des dettes au revolver. Tous se décontractent au saloon en jouant au poker. Tout ceci est important pour votre notoriété, mais serez vous capable d'honorer toutes vos dettes le jour de paie arrivé ?

Matériel

Un plateau de jeu et un dé.
 29 aventuriers. Chacun dispose de 3 compétences : recherche d'or, duel, et poker.
 52 reconnaissances de dettes en 4 couleurs (IOU : phonétique anglaise pour « I owe you » qui veut dire « je vous dois »)
 7 cartes d'évènements
 4 cartes de résumé (en Allemand)
 9 marqueurs vautour
 37 pépites d'or (25 de 1 unité, et 12 de 5 unités)
 4 chapeaux (1 de chaque couleur)
 Le fossoyeur (chapeau noir)
 Un revolver pour désigner le joueur en phase.

Préparation de la partie

Placez le plateau de jeu sur la table. Les aventuriers sont mélangés et placés en une pioche face cachée. Chaque joueur en pioche 2, prend les reconnaissances de dette et le chapeau de sa couleur. On place les chapeaux sur le 6eme degré de la piste de la notoriété (le gros fer à cheval gris). Le fossoyeur est placé sur le premier degré du chemin qui le menera au cimetière.

Chaque joueur donne une reconnaissance de dette de valeur 1 et une de valeur 2. Ces reconnaissances (huit à 4 joueurs, ou six à 3 joueurs) sont mélangées et placées faces cachées, une à une, en rang le long du bord du plateau comportant des dés, à raison d'une carte en face de chaque dé. Chaque rang ne peut contenir que 6 cartes. Lorsqu'un rang est terminé, on en entame un nouveau. Toutes les cartes ainsi placées forment le marché (illustration p3 des règles allemandes coté bleu).

Les événements sont mélangés et placés en une pioche face cachée sur le plateau (près du fossoyeur). Chaque joueur reçoit 10 pépites. Le premier joueur est désigné aux dés, il prend le revolver et le place devant lui.

Déroulement de la partie

Chaque joueur joue à son tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsque le tour d'un joueur est terminé, le suivant entame le sien. Chaque tour de joueur comprend les trois phases suivantes : résolution d'un événement, progression sur la piste de notoriété, recrutement d'aventuriers.

Résolution d'un événement :

Le joueur en phase retourne face visible l'événement suivant de la pioche. Puis chaque joueur choisit un de ses aventuriers et le place devant lui face cachée. Lorsque tout le monde est prêt, les aventuriers sélectionnés sont montrés et l'événement est résolu selon son type :

Ruée vers l'or :

Il y a trois cartes ruée vers l'or ; chacune comporte deux valeurs. La compétence en recherche d'or (chiffre à gauche des pépites) des aventuriers est prise en compte.

Le joueur ayant l'aventurier de plus haute compétence remporte un nombre de pépites (prises dans la réserve) équivalent à la valeur la plus élevée de la carte événement. (En cas d'égalité, chacun remporte cette même somme).

Le joueur dont l'aventurier dispose du deuxième niveau de compétence remporte un nombre de pépites équivalent à la valeur la plus faible de la carte événement ; là aussi en cas d'égalité, chacun remporte la valeur entière.

Les autres joueurs ne gagnent rien.

Duel au revolver

Avant qu'un duel ne soit résolu, le fossoyeur progresse d'une case vers le cimetière. La compétence de duel des aventuriers est prise en compte (à gauche de la paire de revolvers).

Si un seul joueur dispose de la valeur la plus élevée, il peut prendre deux reconnaissances de dettes de son choix dans le marché.

S'il y a plusieurs joueurs à disposer de la plus haute valeur, chacun choisit une seule reconnaissance de dette. S'il n'y a pas assez de reconnaissance de dettes dans le marché pour fournir tout le monde, personne ne se sert.

Bien évidemment, avant de prendre une carte, on ne peut pas la consulter. On doit se servir de sa mémoire.

Si vous récupérez la reconnaissance de dette d'un autre joueur vous l'intégrez à votre main normalement et vous pourrez l'utiliser comme une des vôtres plus tard (mais c'est évidemment cet autre joueur qui devra payer si cette carte sort lors du jour de paie.)

Les trous sont ensuite comblés dans le marché (voir p7 des règles allemandes).

L'aventurier de plus faible valeur (tous les plus faibles en cas d'égalité) est défaussé (il est maintenant 6 pieds sous terre).

Partie de poker

La compétence au poker d'un aventurier est la valeur à gauche de l'as de pique rouge.

Le(s) joueur(s) dont l'aventurier possède la plus haute compétence est (sont) le(s) vainqueur(s). Le(s) joueur(s) dont l'aventurier possède la plus faible compétence est (sont) le(s) perdant(s).

La piste de notoriété est divisée en 5 étapes (5 couleurs). A chaque zone (sauf la dernière), est associée une paire de valeur (dans une maison adjacente). Le vainqueur d'une partie de poker avance son pion sur la piste de notoriété d'un nombre de case correspondant à la valeur positive de la zone où il se trouve. Le perdant recule en fonction de la valeur négative de sa propre zone.

Fin de l'événement

Quel que soit le type de l'événement qui a été résolu, le joueur dont l'aventurier avait la plus haute compétence doit le défausser (tous les aventuriers les plus compétents en cas d'égalité). Cet aventurier a rempli sa mission, il n'est plus à votre disposition. Les autres aventuriers joués retournent dans la main de leur propriétaire (sauf celui tué par un duel).

Attention : si tous les aventuriers sont de compétence équivalente, alors chacun reprend son aventurier en main, et l'événement n'a pas eu d'effet. Le joueur en phase poursuit son tour normalement.

Lorsque les 7 cartes événement ont été résolues, elles sont re-mélangées et placées en une nouvelle pioche.

Progression sur la piste de notoriété :

Le joueur en phase peut progresser d'autant de degré qu'il le désire (avec un maximum de 5 par tour) sur la piste de notoriété en payant autant de pépites.

Recrutement d'aventuriers :

Si le joueur en phase dispose de moins de trois aventuriers, un recrutement a lieu.

Le joueur pioche 3 nouveaux aventuriers (seulement 2 à trois joueurs) qu'il place face visible sur la table (lorsque la pioche d'aventuriers est vide, on en

reconstitue une nouvelle en mélangeant la défausse). En commençant par le joueur en phase chacun doit placer devant lui, face visible, de 1 à 3 reconnaissances de dettes prises dans sa main (les reconnaissances de dettes d'autres joueurs récupérées lors de duels peuvent être utilisées).

La somme proposée peut être inférieure aux sommes proposées par les autres joueurs.

La somme proposée doit être différente des sommes précédemment proposées (c'est aussi valable pour une proposition de 0).

Chaque joueur doit faire une proposition. La seule façon de ne pas proposer est de démontrer (en montrant ses cartes) que l'on ne peut le faire sans violer une des règles ci dessous. Le joueur sera considéré comme ayant proposé la somme la plus faible (en dessous de 0).

Le joueur ayant fait la plus haute proposition choisit un des trois aventuriers proposé et l'intègre à sa main. Puis il place les cartes qu'il avait proposées faces cachées dans le marché. Le joueur ayant fait la deuxième proposition choisit ensuite un aventurier et place ses reconnaissances de dettes dans le marché. ...

Seul le joueur ne remportant pas d'aventurier reprend ses promesses de dette en main.

Jour de paie

Si le nombre de rangs complets dans le marché est au moins égal au nombre de joueurs, alors, c'est jour de paie (ex : à 4 joueurs, lorsque le 4eme rang est plein.)

On jette le dé et on retourne la dernière carte de la colonne indiquée par le dé. Le joueur à qui appartenait cette reconnaissance de dettes (reconnaisable à la couleur de la carte) doit payer à la banque un nombre de pépites équivalent à la valeur de la carte. Il récupère ensuite la carte en main.

Puis on relance le dé et on continue ainsi jusqu'à ce qu'une des deux conditions suivantes soit rencontrée :

- A : le dé désigne une colonne où il n'y a plus de cartes
- B : un joueur n'a pas assez de pépites pour honorer une reconnaissance de dettes tirée.

Le jour de paie est alors terminé. De plus, dans le cas B, le joueur reçoit un pion vautour et recule son chapeau de 5 degrés sur la piste de la notoriété. Il récupère la reconnaissance de dettes en main. S'il a encore quelques pépites (mais pas assez pour régler la reconnaissance de dettes), il les garde.

Puis on comble les trous des premiers rangs du marché de façon à compléter le maximum de rangs.

Attention : s'il y a encore au moins autant de rangs complets que de joueurs, un nouveau jour de paie a immédiatement lieu.

Fin de la partie

La partie s'arrête dans l'un des 3 cas suivants :

A : l'un des joueurs obtient son troisième vautour

B : le fossoyeur atteint le cimetière (c'est à dire lorsqu'un événement duel survient pour la septième fois. Le septième duel n'est pas résolu)

C : un joueur amène son chapeau sur la case d'arrivée (gros fer à cheval vert) ou au delà.

Dans les cas B et C, on résoud encore un jour de paye.

Quel que soit le cas, chaque joueur peut encore acheter une progression de maximum trois cases.

Le vainqueur est le joueur dont le chapeau est le plus avancé. En cas d'égalité, c'est celui disposant du plus d'or. Dans tous les cas un joueur ayant au moins trois vautours a perdu.

Règles optionnelles pour l'attribution des premiers aventuriers

Après quelques parties, pour atténuer le hasard vous pourrez appliquer la règle suivante : au lieu de distribuer au hasard les premiers aventuriers, vous en prenez deux par joueur que vous placez face visible sur la table. Il seront attribués selon la règle de recrutement normale.

Le marché n'est pas initialisé par des cartes 1 et 2 fournies par les joueurs. Chacun garde toutes ses reconnaissances et le marché est vide.

Le joueur ayant proposé la somme la plus importante prend un aventurier de son choix et place ses reconnaissances de dettes (les premières du marché). Puis le deuxième choisit un aventurier, ... On effectue ensuite un deuxième tour d'enchère pour attribuer le deuxième aventurier de chaque joueur.

Lutin Ludique

Lutin Ludique est une boutique de jeux et jouets qui essaye de proposer à ses clients des jeux « alternatifs ». Cela implique de les faire venir le plus souvent d'Allemagne (les jeux, pas les clients). La traduction que vous avez en main n'est pas une traduction officielle, mais une ré-écriture des règles en Français. Ainsi présentée, la règle nous semble à la fois plus compréhensible et plus claire.