

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



PAPPY WINCHESTER™

RULES RÈGLES REGELN
REGOLE REGLAS REGRAS
SPELREGELS




blue orange
Hot Games Cool Planet



Jérémy Pinget
Sylvain Aublin



Matériel de jeu

- ♣ 1 plateau de jeu
- ♣ 110 billets de \$1000
- ♣ 50 jetons Chapeau à la couleur des joueurs (10 de chaque couleur)

- ♣ 5 jetons Duel
- ♣ 19 jetons Parcelle (numérotés)
- ♣ 19 jetons Bonus
- ♣ 10 cartes Objectif Personnel
- ♣ 10 cartes Objectif Commun



- ♣ 5 cartes Mine
- ♣ 3 cartes Ranch
- ♣ 2 cartes Pistolet Duel
- ♣ 1 jeton Premier Joueur
- ♣ 1 Locomotive (à assembler)

- ♣ 1 Bateau (à assembler)
- ♣ 1 pion Enchère en cours (à assembler)

Introduction

Pappy Winchester vient de casser sa pipe ! Le pauvre, c'était le roi des arnaqueurs, et tout le monde savait qu'il était plein aux as !

Ses dernières volontés étaient que ses descendants se partagent le magot et les parcelles de son ranch puis que le plus riche soit le nouveau chef de famille.

Mais l'important c'est que l'argent reste dans la famille !

Pappy a tout prévu, il a laissé un plan de sa propriété. Vous et les autres héritiers, vous vous retrouvez autour de cette carte pour le partage des biens de Pappy.



But du jeu

Enchérissez judicieusement sur les parcelles afin d'être l'héritier le plus riche à la fin de la partie.

Mise en place

- 1 Positionnez le plateau de jeu au centre de la table, puis disposez la Locomotive sur les rails et le Bateau sur la rivière à l'emplacement de votre choix.
- 2 Positionnez sur chacune des 19 parcelles un jeton Bonus pris au hasard.

Les parcelles sont les 19 zones délimitées sur la carte qui seront achetées au cours de la partie. Il y a 19 parcelles (7 Déserts, 6 Prairies, 6 Forêts) dont 3 parcelles Désert avec une mine et 1 parcelle Prairie avec le ranch. Le salon, la rivière et les rails ne sont pas des parcelles.

3 Mélangez les 5 cartes Mine, placez-en une face cachée sur chaque emplacement «Mine» du plateau. Les cartes restantes ne seront pas utilisées et retournent dans la boîte du jeu sans être consultées par les joueurs.

4 Mélangez les 3 cartes Ranch, placez-en une face cachée sur l'emplacement «Ranch» du plateau. Les cartes restantes ne seront pas utilisées et retournent dans la boîte du jeu sans être consultées par les joueurs.

5 Placez 1 billet sur le salon.

6 Placez les 19 jetons Parcelle numérotés, faces cachées en dehors du plateau.

7 Formez 5 tas de billets sur le bord du plateau de jeu. Les 5 tas sont respectivement de 3 billets, 4 billets, 5 billets, 6 billets et 7 billets.

8 Mélangez les 10 cartes Objectif Commun et placez-en une, face visible, sur chacun des 5 tas de billets. Les cartes restantes ne seront pas utilisées et retournent dans la boîte du jeu.

9 Placez les 2 cartes Duel à côté du plateau.

10 Donnez à chaque joueur

+ 8 billets de \$1000

+ 10 jetons Chapeau à sa couleur

+ 1 jeton Duel

+ 2 cartes Objectif Personnel, que le joueur consulte secrètement. Les cartes restantes ne seront pas utilisées et retournent dans la boîte du jeu sans être consultées par les joueurs.

Les billets restants constituent la banque.

Le dernier joueur ayant vu un Western reçoit le jeton Premier Joueur, la partie peut débuter !

Pour une première partie, prenez le temps d'assembler le jeton Enchère en cours, la Locomotive et le Bateau en suivant les instructions de montage.



Tour de Jeu

Un tour de jeu se déroule en 3 étapes :

1. Les enchères
2. Achat de la parcelle
3. Vérification des objectifs communs



1. Les enchères

Le joueur possédant le jeton Premier Joueur tire au hasard un jeton Parcelle et place le pion Enchère en cours sur la parcelle correspondante. Il permet aux joueurs d'identifier en un clin d'oeil la parcelle concernée par l'enchère en cours.

En commençant par le premier joueur, chaque joueur en sens horaire a le choix entre 2 actions :

- ✦ **Enchérir** : soit en annonçant la première enchère soit en surenchérissant d'au moins \$1000 sur l'enchère en cours.
- ✦ **Passer** : un joueur qui passe ne peut plus réintégrer l'enchère en cours.

Les enchères continuent jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé sauf 1.

Exemple : dans une partie à quatre joueurs, Jeff révèle le jeton Parcelle 17. Il annonce \$3000. Monica annonce \$4000, Ronald passe et Ashley annonce \$5000. Jeff renchérit à \$7000, Monica passe, Ashley passe à son tour. Jeff remporte l'enchère.

ATTENTION :

- Il est interdit d'annoncer une somme que vous ne pourrez pas payer avec des billets !
- Si aucun joueur ne propose d'enchère sur une parcelle, le premier joueur DOIT acquérir cette parcelle pour la somme minimum de \$1000. S'il ne possède pas \$1000 il prend la parcelle gratuitement.

2. Achat de la parcelle

Le joueur ayant fait la meilleure offre remporte la parcelle. Mais avant de pouvoir prendre possession de sa parcelle, il doit payer les autres joueurs (même s'ils n'ont pas participé à l'enchère) en partageant équitablement la valeur d'achat de la parcelle.

Si la somme à payer ne peut être répartie équitablement dans son intégralité, le joueur laisse le reste en pourboire au saloon (il pose les billets sur le plateau de jeu à l'emplacement du saloon).

Exemple : Jeff vient d'avoir le dernier mot aux enchères de la parcelle 17 pour la somme de \$7000. Il donne \$2000 à Monica, puis \$2000 à Ronald et \$2000 à Ashley. Les \$1000 restants sont posés sur l'emplacement saloon.

Le joueur prend possession de sa parcelle. Il doit :

- ✦ placer un jeton Chapeau de sa couleur sur la parcelle achetée et récupérer le jeton Parcelle,
- ✦ récupérer le jeton Bonus et en appliquer immédiatement son effet.

ATTENTION : Si le joueur qui gagne l'enchère reçoit un jeton Saloon, il ne récupère pas les pourboires qu'il vient de verser pour l'acquisition de cette parcelle. Ces pourboires restent en jeu au saloon pour le prochain jeton Saloon.

- ✦ si la parcelle contient le ranch ou une mine, il doit récupérer la carte associée, la révéler et obtenir immédiatement de la banque la somme indiquée dessus.
- ✦ récupérer le jeton Premier Joueur et le jeton Enchère en cours.

3. Vérification des objectifs communs

✦ Le joueur vérifie s'il a complété un objectif commun. Si c'est le cas, il défausse la carte et gagne les billets placés en dessous.

NOTES :

- ✦ Il est possible de remplir plusieurs objectifs communs à son tour de jeu. Ils sont alors tous pris par le joueur.
- ✦ En cas d'oubli, à condition que l'objectif commun soit encore disponible, le joueur peut réclamer l'objectif commun qu'il a complété précédemment sans l'avoir revendiqué.

Le tour prend fin.

Le joueur ayant le jeton Premier Joueur débute un nouveau tour en retournant un autre jeton Parcelle.

Lorsque les 19 parcelles auront été achetées, la partie prend fin.

LES PETITES SUBTILITÉS DE PAPPY WINCHESTER

Un partage d'héritage n'est jamais bien simple. Pappy Winchester l'a bien compris ! Mais il a quand même décidé de compliquer un peu la tâche.

L'ARGENT : L'argent que les joueurs possèdent reste secret durant la partie. Les joueurs peuvent le garder dans leurs mains ou le cacher sous la table. Pour rappel, durant les enchères, il est interdit d'annoncer une somme qui ne pourra pas être payée !

LES DUELS : Chaque joueur débute la partie avec un jeton Duel. Lorsqu'il ne reste que 2 joueurs à participer à une enchère, l'un d'eux peut utiliser son jeton duel contre l'autre joueur restant en course.

«J'suis plus rapide que toi, mon p'tit Clint !»

Il défausse alors son jeton Duel et le remet dans la boîte de jeu. Dès qu'un duel est déclaré, l'enchère prend fin immédiatement.

Le duel : Les 2 cartes Duel sont mélangées faces cachées par un joueur ne prenant pas part au duel. Puis chaque joueur en prend une au hasard et ils les retournent simultanément.



Clic ! : pas de chance pour ce joueur ! Son pistolet n'était pas chargé, et il vient de perdre le duel.



Pan ! : le joueur victorieux paye le dernier montant annoncé pour cette enchère (peu importe qui a annoncé ce montant.), puis prend possession de la parcelle.

Attention toutefois, chaque joueur ne possède qu'un seul jeton Duel pour toute la partie ! Il faut les utiliser au bon moment et à bon escient !

LES MINES : On sait que Pappy a beaucoup creusé dans ces mines, c'est de là qu'il a tiré son magot. Mais les mines contiennent-elles encore de l'or ou sont-elles épuisées ? Lorsqu'un joueur achète une parcelle sur laquelle se trouve une carte Mine, il la révèle et gagne immédiatement le montant indiqué sur la carte. L'argent est pris dans la banque. Puis la carte Mine retourne dans la boîte.

LE RANCH : La rumeur raconte que Pappy avait planqué une partie de son magot dans son ranch, mais nul ne sait où exactement et surtout, nul ne sait s'il en reste quelque chose ! Lorsqu'un joueur achète le ranch, il prend possession de la carte Ranch, il la révèle et gagne immédiatement le montant indiqué sur la carte. L'argent est pris dans la banque. Puis la carte Ranch retourne dans la boîte.

LES JETONS BONUS : À chaque fois qu'un joueur prend possession d'une parcelle, il gagne également le jeton Bonus qui s'y trouve et il doit immédiatement appliquer son effet et conserver ce jeton à côté de lui. Les jetons conservés peuvent permettre d'accomplir certaines cartes Objectif.

Il existe 3 types de jetons :



✦ **Déplacement :** ce jeton permet le déplacement du Bateau ou de la Locomotive en marche avant ou en marche arrière d'une ou plusieurs cases. Toutefois, la Locomotive reste sur les rails et le Bateau sur la rivière. Le véhicule ainsi déplacé est dit « actif ». Si le joueur ne souhaite pas déplacer de véhicule il se contente de

désigner celui qui sera actif. Puis, chaque parcelle adjacente par un côté à la position du véhicule « actif » rapporte \$1000 à son propriétaire. L'argent est pris dans la banque.



✦ **Saloon :** ce jeton permet de récupérer la totalité des pourboires se trouvant au saloon !! Jackpot !! Ou pas...

Rappel : Vous ne récupérez pas les pourboires que vous venez de verser pour l'acquisition de la parcelle en jeu.



✦ **Rumeur :** ce jeton permet de prendre connaissance de n'importe quelle carte cachée. Il est donc possible de regarder une carte Objectif Personnel adverse, la carte Ranch ou une des cartes Mines encore sur le plateau.

LES CARTES OBJECTIF PERSONNEL : Vous aviez déjà des vues sur les terres de Pappy Winchester et comment les exploiter bien avant son trépas. Vos objectifs personnels vont guider votre stratégie. Ces cartes ne sont pas utilisables en cours de jeu et ne rapportent de l'argent qu'en fin de partie.

Fin de partie et décompte final

Dès que la 19^e parcelle a été achetée, et que son acquéreur en a pris possession, la partie prend fin et on calcule la fortune totale des joueurs.

Chaque joueur additionne les éléments suivants :

- ✦ La somme indiquée sur leurs cartes Objectif Personnel si les conditions sont remplies.
 - ✦ Les billets qu'il possède.
 - ✦ Le joueur qui possède le plus de parcelles à la fin de la partie gagne \$5000. En cas d'égalité, c'est le joueur avec le plus grand nombre de parcelles qui se touchent par un côté qui remporte les \$5000. Si l'égalité persiste, les joueurs reçoivent chacun \$5000. L'argent est pris de la banque.
- Le joueur le plus riche remporte la partie et devient le chef de la famille !

En cas d'égalité les joueurs se départagent sur les éléments suivants dans l'ordre :

- Le joueur avec le plus de cash (c'est-à-dire hors gains des cartes Objectif Personnel).
 - Le joueur ayant encore son jeton Duel.
- Sinon les joueurs se partagent la place de chef de famille.

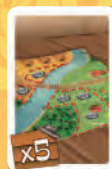
OBJECTIFS COMMUNS :



Avoir une parcelle de chaque type (Forêt, Désert, Prairie).



Avoir au moins un jeton de chaque type (Rumeur, Saloon, Déplacement).



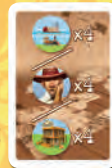
Avoir 5 parcelles.



Gagner la dernière enchère du jeu.



Avoir 3 parcelles adjacentes entre elles par un côté - Les rails et la rivière empêchent d'être adjacent.



Avoir 4 jetons d'un même type.



Avoir 3 parcelles qui ne touchent pas la rivière (1, 2, 3, 6, 9, 13, 14, 15, 17, 18, 19).



Avoir 3 parcelles qui ne touchent pas la voie ferrée (2, 3, 4, 5, 9, 10, 16, 17, 18, 19).



Si un joueur récupère un jeton Saloon sans récupérer d'argent, le joueur gagne alors cet objectif commun.



Avoir 4 parcelles n'étant adjacentes à aucune autre parcelle vous appartenant - Les rails et la rivière empêchent d'être adjacent.

OBJECTIFS PERSONNELS :



\$3000 par parcelle Forêt.



\$3000 par parcelle Désert.



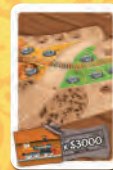
\$3000 par parcelle Prairie.



\$3000 par parcelle en bord de rivière (5, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 16).



\$5000 par parcelle autour du saloon (8, 9, 14, 15).



\$3000 par parcelle au bord des rails (1, 2, 7, 8, 11, 12, 13, 14, 15).



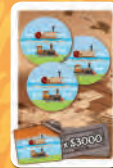
\$5000 par parcelle Mine (2, 3, 4).



\$3000 pour le ranch et chaque territoire autour du ranch (12, 13, 14, 16, 17, 18).



\$3000 par jeton Rumeur.



\$3000 par jeton Déplacement.