

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





Matériel de jeu

1 carte Locomotive

16 cartes Wagon

21 tuiles Coffre

28 dés Bandit qui représentent les Bandits
(7 par joueur)

Introduction

En selle ! Il est temps de former votre gang et de foncer piller le train à l'approche. Mais attention, vous n'êtes pas le seul gang de Bandits du coin ! Lancez vos dés, entrez dans le train et pilliez le plus de richesses possibles pour remporter la partie !

But du jeu

Les joueurs sont à la tête d'un groupe de Bandits qu'ils envoient à l'assaut d'un train afin d'en piller les richesses. Lancez vos dés Bandit, attaquez le train et dévalisez les passagers avant les autres joueurs. Le joueur le plus riche en fin de partie gagne.

Préparation

(voir *Mise en place spéciale à 2 joueurs en fin de règles*)

* Placez la carte Locomotive, puis mélangez les 16 cartes Wagon et placez-les derrière elle pour former un train.

* Mélangez les 21 tuiles Coffre face cachée et placez-en une sur chaque Wagon (sauf la Locomotive). Les tuiles Coffre restantes sont remises dans la boîte de jeu sans les consulter.

* Les joueurs choisissent une couleur et prennent les 7 dés de cette couleur devant eux. Les dés des couleurs non choisies sont remis dans la boîte de jeu.



Le plus jeune joueur commence, il devient le joueur actif.
Chacun joue ensuite comme joueur actif à tour de rôle dans le sens horaire.

Comment jouer ?

À son tour de jeu le joueur actif doit effectuer les actions suivantes dans l'ordre :

VOLER ⇒ LANCER LES DÉS ⇒ ATTAQUER LE TRAIN

★ VOLER

Passez cette étape au premier tour de jeu.

Pour voler un Wagon, il faut être le joueur actif et remplir les conditions suivantes au début de votre tour de jeu :

- * avoir au moins autant de Bandits dans le Wagon que sa valeur (indiquée en haut à droite de la carte),
- * avoir un plus gros Groupe de Bandits que les autres dans ce Wagon.



C'est le tour du joueur Bleu. Bleu vole le Wagon du milieu parce qu'il a au moins 2 dés dessus et qu'il est majoritaire par rapport aux joueurs Jaune et Rouge. Il ne gagne pas d'autres Wagons à ce tour-ci car sur le Wagon de gauche il n'est pas majoritaire et sur le Wagon de droite il n'a qu'un seul dé.

Quand le joueur vole un Wagon, il le prend devant lui face cachée. Si un Coffre se trouve toujours dessus, il est défaussé. Puis chaque joueur récupère ses dés présents sur le Wagon. Si nécessaire, rapprochez les Wagons restants.

Vol Immédiat

Si durant la partie, le joueur actif se retrouve avec ses 7 dés sur le même Wagon, il le vole immédiatement sans attendre son prochain tour de jeu. Puis chaque joueur récupère ses dés présents sur le Wagon.

★ LANCER LES DÉS

Avant de lancer ses dés Bandits disponibles, le joueur peut reprendre tous ses Bandits d'un ou plusieurs Wagons en commençant par ceux qui sont les plus proches de l'arrière du train.

Note : les Bandits disponibles sont tous ceux de votre couleur qui ne sont pas dans le train.

Si le joueur reprend des dés, il **DOIT** reprendre tous les **Bandits** d'un **Groupe** (autrement dit tous les dés d'un Wagon).



Dans cet exemple, le joueur rouge peut retirer les dés par groupe de gauche à droite : 1, et 2 et 3 et 4, mais il ne peut pas retirer les dés du groupe 2 s'il n'a pas pris les dés du groupe 1, les dés du groupe 3 s'il n'a pas pris ceux du groupe 1 et 2, etc...

Le joueur actif prend tous ses dés **Bandits disponibles** et les lance. Il assemble ensuite les dés lancés en **Groupes** suivant leur symbole. Les dés sans symbole sont considérés comme des jokers et sont aussi mis dans un **Groupe**.



C'est le premier tour du joueur Bleu. Il lance ses 7 dés **Bandits disponibles** et les regroupe par symbole. Les 2 dés sans symbole serviront plus tard lors de l'attaque du train.

GANG

Un gang est un ensemble de groupes de dés qui se trouvent dans des Wagons voisins. Un groupe ne peut jamais être séparé du reste du gang.

★ ATTAQUER LE TRAIN

Le joueur actif peut décider soit de mettre chaque **Groupe** qu'il vient de réaliser dans le train, soit de les reprendre devant lui pour son prochain tour.

Si le joueur décide de placer des Bandits dans le train, il doit placer **TOUS** les Bandits de même symbole dans

un même Wagon. Les Bandits déjà dans le train ne peuvent être déplacés que s'il y a une Embûche (voir **Coffre**).

Lorsque vous placez des Bandits dans le train, il y a 3 possibilités :

* **Le symbole du groupe ne correspond à aucun symbole d'un de vos groupes déjà dans le train.** Les Bandits doivent être mis dans le premier Wagon se trouvant immédiatement devant votre Gang. Si aucun de vos Bandits ne se trouve dans le train (c'est le cas en début de partie), ils doivent être placés en premier dans le Wagon qui est à l'arrière du train, le groupe suivant dans celui de devant, et ainsi de suite...

* **Le symbole du groupe correspond au symbole d'un de vos groupes déjà dans le train.** Vous **DEVEZ** ajouter tous les Bandits de ce symbole

dans le Wagon qui contient déjà vos Bandits de même symbole et ainsi augmenter leur nombre. Vous ne pouvez jamais séparer des Bandits de même symbole.

* **Le/les dés n'ont pas de symbole (joker)**
Tous les dés qui n'ont pas de symbole **DOIVENT** être ajoutés à un Wagon ayant déjà des Bandits du joueur. Les dés doivent être retournés sur la même face que les Bandits déjà dans le Wagon. Les dés sans symbole ne peuvent être placés seuls sur un Wagon sans autre dé du joueur.

Les Bandits de même symbole ne peuvent pas être séparés et doivent **TOUS** être placés dans le même Wagon. Les Bandits **NE PEUVENT PAS** être placés sur un Wagon plus en arrière que le dernier Wagon où se trouvent des Bandits du joueur ou être placés dans un Wagon qui n'est pas en connexion directe avec son **Gang**.

Coffre

Le dos des Coffres est marqué d'un des symboles de **Bandit** :

Revolver, Masque, Chapeau, Botte ou Fer à Cheval.



Les Coffres ont une valeur de 1 ou 2 points et peuvent contenir une bombe ou une action. La valeur sera ajoutée aux points du joueur en fin de partie, même s'il s'agit d'une bombe.

Dès qu'un joueur a, dans un Wagon, **3 Bandits** du même symbole que le Coffre de ce Wagon, il le remporte immédiatement puis regarde ce qu'il y a dedans. Soit l'action qui s'y trouve **doit** être appliquée immédiatement (**Bombe**), soit le joueur garde le Coffre pour l'utiliser durant un autre tour de jeu.

Lorsque l'action d'un Coffre est utilisée par un joueur, le Coffre doit être retourné face Coffre ouvert et restera ainsi jusqu'à la fin de la partie.

Rappel : Après l'utilisation d'un Coffre ou si le Coffre pris est une bombe, le joueur le conserve devant lui face Coffre ouvert. Les points de tous les Coffres acquis par le joueur augmenteront son score en fin de partie.



Bombe : son action est immédiate.

Tous les joueurs ayant des Bandits dans ce Wagon doivent les reprendre SAUF un dé par joueur. Le joueur prend le Coffre et le place face Coffre ouvert devant lui.

Note : si la bombe est révélée suite au vol du Wagon, elle n'a pas d'effet puisque le Coffre est défaussé.



Embûche : Durant son tour de jeu et **après avoir lancé et placé ses Bandits disponibles**, le joueur peut utiliser cette

action pour échanger la position de 2 de ses **Groupes**. Le joueur prend tous ses Bandits d'un Wagon et les échange avec tous ses Bandits d'un autre Wagon.

Note : Lors de cette opération il est possible que les Bandits déplacés gagnent 1 ou 2 Coffres.



Relancer : Durant son tour de jeu et **après avoir lancé les Bandits disponibles**, le joueur peut utiliser cette action pour relancer 1 ou plusieurs Bandits qu'il vient de lancer.

Fin du jeu

Le jeu se termine dès que tous les Wagons et la Locomotive ont été remportés.

Les joueurs révèlent leurs **Wagons** et leurs **Coffres** et additionnent les points indiqués.

Le joueur avec le plus grand total remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur avec le plus de **Wagons** gagne.

S'il y a encore égalité, le joueur avec le plus de **Coffres** gagne et si l'égalité persiste, les joueurs vont devoir attaquer un nouveau train pour se départager.

Mise en place spéciale à 2 joueurs

Le jeu est le même à 2 joueurs, mais :

- * lors de l'installation, retirez aléatoirement 6 cartes Wagon que vous remettez dans la boîte du jeu ;
- * installez les autres comme dans la règle de base.

Le jeu se déroule ensuite comme dans la règle à 3 et 4 joueurs.

Variante à 2 joueurs

Utilisez la « Mise en place spéciale à 2 joueurs », chaque joueur prend 2 couleurs de dés. L'une sera la **Horde** de Bandits, l'autre sera un groupe de **Mercenaires** pouvant être appelé en renfort.

Avant de lancer ses Bandits disponibles, un joueur peut demander du renfort à ses Mercenaires (sa deuxième couleur de dés). Il prend alors autant de dés qu'il veut pour les ajouter aux dés qu'il va lancer.

Suite au lancer, les dés Mercenaires peuvent être placés dans les Wagons OU remis dans le groupe de Mercenaires.

Ces dés fonctionnent comme des dés Bandits, à la seule **EXCEPTION** que lorsqu'ils sont retirés d'un Wagon, **quelle que soit la raison**, ils sont immédiatement remis dans la boîte du jeu et ne seront plus utilisables durant la partie.

Par exemple le Joueur B a à sa disposition tous les dés bleus comme Horde et tous les dés rouges comme Mercenaires. Durant la partie, le joueur B a besoin d'avoir plus de force et il décide d'ajouter 2 Mercenaires à son lancer.

