

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).

**ESCALE À JEUX**



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

LECTURE DES CARTES

Aide mémoire :

Certaines cartes comportent un petit aide mémoire sous forme de symboles.

Ici, il est rappelé que la valeur de base de cette carte troupeau est de 3 pièces d'or.

Coût :

Coût pour mettre en jeu la carte.
(A ne pas confondre avec le coût pour **PIOCHER** la carte, qui dépend de son positionnement dans la file).

1 point d'action pour Troupeaux, Terrains et Cowboys.
3 points d'action et plus pour Coups fourrés et bonus et contres.

Cadre :

Indique le type de carte

GRIS = Terrains
BLEU = Cowboys
VIOLET = Troupeaux
ROUGE = Coups fourrés
VERT = Bonus ou contres



Effet :

Texte expliquant l'effet de la carte.

Durée de l'effet :

Si le symbole est une poubelle :

L'effet de la carte est appliqué sur le champ, puis la carte rejoint la défausse.

Si le symbole est un sablier :

La carte reste en jeu jusqu'à ce qu'elle soit éliminée. Son éventuel effet s'applique jusqu'à la disparition de la carte.

Si le symbole est un Point d'interrogation :

Ce cas est exclusif aux "Tueurs à gages". Si l'attaque est réussie (personnage adverse abattu), le tueur à gages retourne dans la main de son propriétaire. Sinon il est abattu et rejoint la défausse.



Un jeu pour 2 à 6 joueurs de Bruno Cathala

MATÉRIEL :

Le contenu du jeu est le suivant :

- 117 cartes réparties de la façon suivante :
 - 24 Terrains (bords gris)
 - 30 Troupeaux (bords violets)
 - 20 Cow-boys (bords bleus)
 - 25 Coups fourrés (bords rouges)
 - 18 Contres et Bonus (bords verts)
- 60 pièces d'or
- 1 dé à 6 faces
- 1 plateau de jeu

PRINCIPE

Chaque joueur va chercher à faire prospérer un ranch dans l'univers impitoyable "Sans Foi Ni Loi" de l'ouest sauvage américain...

Lors de son tour, chaque joueur dispose de points d'actions qu'il utilisera pour effectuer les actions de son choix :

- Piocher de nouvelles cartes
- Développer et protéger son ranch, en posant devant lui de nouvelles cartes (par exemple des terrains permettant d'accueillir de nouveaux troupeaux, des cow-boys pour surveiller les troupeaux, ou encore en jouant des cartes bonus)
- Freiner ses adversaires, en jouant des coups fourrés.

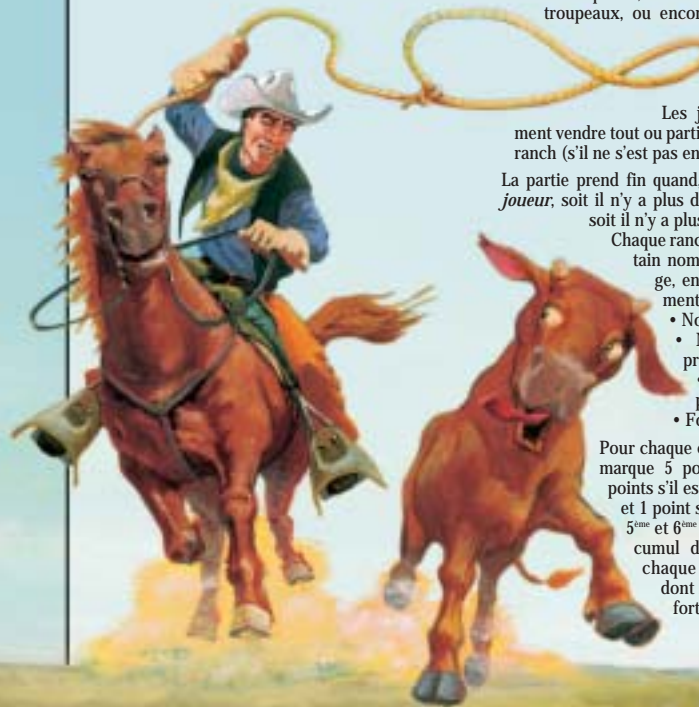
Les joueurs pourront également vendre tout ou partie du bétail présent sur le ranch (s'il ne s'est pas enfui entretemps...)

La partie prend fin quand, à la fin du tour d'un joueur, soit il n'y a plus de cartes dans la pioche, soit il n'y a plus d'argent à la banque.

Chaque ranch marquera alors un certain nombre de points de Prestige, en fonction de son classement dans les catégories :

- Nombre de terrains
- Nombre de troupeaux présents sur ces terrains
- Nombre de cowboys présents sur la propriété
- Fortune du joueur

Pour chaque catégorie, chaque joueur marque 5 points s'il est premier, 3 points s'il est 2^{ème}, 2 points s'il est 3^{ème} et 1 point s'il est 4^{ème}. Les éventuels 5^{ème} et 6^{ème} ne marquent rien. Après cumul des points gagnés dans chaque catégories, le joueur dont le ranch présente le plus fort total l'emporte...



Édité par **Jeux Descartes** - 1, rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris cedex 15 - www.descartes-editeur.fr

© 2003 JEUX DESCARTES

Directeur de Collection : **Henri Balczesak**

Illustrations : **Sébastien Tournadre**

Réalisation Maquette : **NEXUS/G. Rohmer**



LES DIFFÉRENTS TYPES DE CARTES

Les différentes cartes sont décrites en détail à la fin de cette règle. Pour commencer à jouer, il est seulement nécessaire de retenir qu'il existe 5 grandes catégories de cartes :

- **Les Terrains (Bords gris) :** Chaque carte représente une parcelle du ranch. Un terrain peut accueillir de 1 à 3 troupeaux, selon sa qualité (voir plus loin). Ces cartes sont une des clés du jeu, car d'une part, sans terrain, un ranch ne peut pas accueillir de troupeaux, et d'autre part, à la fin de la partie, chaque joueur marquera d'autant plus de points de prestige qu'il se sera bien classé dans la catégorie terrains.
- **Les Troupeaux (Bords violets) :** Chaque carte représente un troupeau. Les troupeaux sont de 3 valeurs marchandes de base différentes. Plus un troupeau restera longtemps sur un terrain, sans s'enfuir, plus sa valeur marchande augmentera... Pour augmenter sa fortune, il faudra

donc vendre des troupeaux... mais attention... à la fin de la partie, chaque joueur marquera d'autant plus de points de prestige qu'il se sera bien classé dans la catégorie Troupeaux...

- **Les Cowboys (Bords bleus) :** Chaque carte représente un cowboy, qui va servir à aider à bien surveiller le bétail présent sur les terrains du ranch. Les cow-boys existent en 3 niveaux d'expérience différents, apportant un bonus de +1 à +3 lors du test de surveillance... À la fin de la partie, chaque joueur marquera d'autant plus de points de prestige qu'il se sera bien classé dans la catégorie Cowboy...
- **Les Coups-fourrés (Bords rouges) :** Chaque carte à un effet particulier expliqué plus loin en détail. On retiendra que ces cartes servent à freiner le développement de vos adversaires...
- **Les Contres et Bonus (Bords verts) :** Chaque carte à un effet particulier expliqué plus loin en détail. On retiendra que ces cartes servent, soit à annuler l'effet des coups fourrés joués par vos adversaires, soit à vous procurer un avantage intéressant pour atteindre la victoire finale...

MISE EN PLACE

- Placer le plateau de jeu au centre de la table
- Mélanger soigneusement les 117 cartes
- Distribuer à chaque joueur 3 cartes
- Poser les cartes restantes en une pile face cachée juste au bord du plateau, du côté marqué 6
- Retourner les 6 premières cartes de la pioche face visible en les plaçant sur les cases 1 à 6 du plateau
- Poser au milieu de la table un tas de pièces d'or représentant la banque. Ce tas sera composé de 50 pièces d'or pour 2 à 4 joueurs, 55 pièces d'or pour 5 joueurs et 60 pour 6 joueurs.

La partie peut commencer... soyez sans pitié !!



DÉROULEMENT DU JEU

Le premier joueur est tiré au sort par un lancer de dé. Ce joueur va effectuer la totalité de ses actions, puis ensuite, chaque joueur fait de même, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Lors de son tour, le joueur va successivement :

- 1 Gérer son élevage
- 2 Encaisser d'autres recettes
- 3 Effectuer les actions de son choix
- 4 Finir son tour

1. Gérer son élevage :

Au cours de cette phase, le joueur va successivement tester si les troupeaux présents sur le ranch ont bien été surveillés, puis choisir, s'il le souhaite, d'en vendre tout ou partie. (Attention à bien respecter l'ordre dans lequel sont effectuées ces opérations.)

Surveillance :

Au début de son tour, tout joueur ayant des cartes troupeaux présentes sur ses terrains doit commencer par tester s'ils ont bien été surveillés.

Pour ce faire, on procède de la façon suivante :

- L'adversaire à la gauche du joueur lance le dé. On ajoute au résultat le nombre de cartes troupeaux présentes sur l'ensemble des terrains du joueur. Le chiffre ainsi obtenu représente l'indice de difficulté de surveillance.
- Le joueur lance ensuite le dé, et ajoute les bonus de surveillance (+1, +2 ou +3) de chacun des cowboys ainsi que des clôtures présents sur son ranch.

Si le résultat ainsi obtenu est au moins égal à l'indice de difficulté, les troupeaux ont été bien surveillés, et il ne se passe rien.

Dans le cas contraire, il y a fuite d'un troupeau... comme cet univers est décidément cruel, c'est le troupeau qui aurait rapporté la plus grosse somme d'argent en cas de vente qui est retiré de la partie.

Vente :

Les troupeaux encore présents sur le ranch peuvent être vendus à la banque, qui paye immédiatement au joueur la valeur correspondante.

Plus un troupeau reste longtemps sur un terrain, plus il rapporte lors de sa vente. Ainsi, la valeur de base d'un troupeau est multipliée par le nombre de tours où il est resté à engraisser sur le terrain qui l'accueille (jusqu'à concurrence de 4 fois la valeur initiale).

Ainsi, les troupeaux de "mauvaise qualité" rapporteront 1,2,3 ou 4 pièces d'or selon le nombre de tours passés sur le ranch.

Les troupeaux de qualité intermédiaire rapporteront 2, 4, 6 ou 8 pièces d'or.

Les troupeaux de "super qualité" rapporteront 3, 6, 9 ou 12 pièces d'or !!

A noter qu'il n'est jamais obligatoire de vendre ses troupeaux, et qu'il est possible de n'en vendre qu'une partie.

Poursuite de l'élevage :

Pour les troupeaux qui n'ont été ni perdus ni vendus, on fait pivoter la carte les représentant d'un quart de tour dans le sens des aiguilles d'une montre afin de matérialiser facilement le nombre de tours de présence sur le ranch. (en position "midi" le troupeau est présent depuis un tour, en position "3 heures" depuis 2 tours, en position "6 heures" depuis 3 tours et en position "9 heures" depuis 4 tours. Au delà de 4 tours, le troupeau reste en position "9 heures" et ne rapportera pas plus d'argent à la vente.)

2. Autres recettes

Si le joueur possède une mine d'or sur sa propriété, il reçoit alors de la banque les recettes liées aux filons découverts sur la mine durant ce tour.

Pour évaluer la richesse du filon extrait de la mine pour ce tour, il lance 2 fois le dé et fait le total. Il reçoit de la banque une somme égale à ce total... Sauf s'il fait de 10 à 12 auquel cas la mine et le terrain sur laquelle elle se trouve sont détruits... (Et oui. À abuser de l'explosif pour obtenir des filons toujours plus importants, on a parfois des problèmes!!).

3. Effectuer les actions de son choix

Lors de son tour, chaque joueur dispose de 6 points d'action à dépenser en totalité ou partie au cours de cette phase (les points non utilisés sont perdus. Il n'y a pas de capitalisation pour le tour suivant). Ces points sont utilisés par le joueur comme bon lui semble, les différentes actions possibles étant réalisées dans l'ordre de son choix.

Le coût des différentes actions est le suivant :

Piocher une carte face visible coûte un nombre de points d'action égal au chiffre indiqué en face d'elle sur le plateau de jeu (la première carte, c'est-à-dire la plus éloignée de la pioche, coûte 1 point, et la sixième 6 points). Il est possible de piocher plusieurs cartes de cette façon, par exemple la 1^{ère} + la 2^{ème} + la 3^{ème} pour un total de 6 points.

Piocher la première carte face cachée de la pioche coûte 3 points. Il est donc possible de piocher les 2 premières cartes de la pioche pour 6 points d'action.

Poser sur la table de jeu une carte Terrain, Troupeau ou Cow-boy coûte 1 point. On ne

peut poser les troupeaux que si les capacités d'accueil des terrains disponibles sont respectées. Un joueur qui n'a pas de terrain ne peut donc pas poser de troupeaux. Mais il peut poser des cowboys.

Jouer une carte "Coup fourré" (bords rouges), une carte "Bonus" ou "Contre" à bords verts coûte le nombre de points d'action indiqué en haut à gauche de la carte. Les effets de la carte ainsi jouée (voir fiche individuelle d'explication) s'appliquent immédiatement.

Important: Au cours de cette phase, le joueur peut acheter à tout moment des points d'action supplémentaires en dépensant 2 pièces d'or pour chaque point d'action supplémentaire.

4. Finir son tour

Le joueur compte les cartes qu'il a en main. S'il a plus de 10 cartes, le joueur se défaisse de l'excédent. Il choisit néanmoins les cartes dont il se défaisse.

Ensuite, s'il ne reste plus 6 cartes face visible dans la file à côté de la pioche, on reconstitue la file à droite de la pioche :

- On fait glisser les cartes face visible non piochées de sorte qu'elles occupent les premières places de la file, sans trou.

- On complète la file à 6 cartes en retournant face visible la ou les premières cartes de la pioche.

C'est maintenant au tour du joueur suivant...

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin quand, à la fin du tour d'un joueur, soit il n'y a plus de cartes dans la pioche, soit il n'y a plus d'argent à la banque.

Chaque ranch va alors marquer des points de prestige, en fonction de son classement dans les catégories :

- Nombre de terrains
- Nombre de troupeaux présents sur ces terrains
- Nombre de cowboys présents sur la propriété
- Fortune du joueur

Chacun fait le compte du nombre de cartes terrains constituant son ranch, du nombre de cartes troupeaux présents sur ces terrains, du nombre de cartes cowboys (les cartes en main ne comptent pas) ainsi que du nombre de pièces d'or possédées.

Pour chaque catégorie :

- Le(s) premier(s) marque(nt) 5 points
- Le(s) deuxième(s) marque(nt) 3 points
- Le(s) troisième(s) marque(nt) 2 points
- Le(s) quatrième(s) marquent 1 point
- Les éventuels 5^{ème} et 6^{ème} ne marquent rien

Attention: Un ranch ne possédant aucun élément d'une catégorie ne marque aucun point dans cette catégorie.

Après cumul des points gagnés dans chaque catégorie, le joueur dont le ranch présente le plus fort total l'emporte...

Exemple de cumul des points:

	TERRAINS		TROUPEAUX		COWBOYS		ARGENT	
	Nb cartes	points	Nb cartes	points	Nb cartes	points	Nb pièces	points
Claudia	6	5	1	1	2	3	17	5
Bruno	3	1	3	5	0	0	13	3
Laurence	5	3	3	5	0	0	11	2
Pascal	4	2	2	2	5	5	9	1

C'est donc Claudia qui remporte la partie avec 14 points devant Laurence et Pascal avec 10 points chacun, et Bruno avec 9 points.

RÈGLES POUR 2 JOUEURS

A 2 joueurs, chaque joueur gère 2 ranchs distincts. Tout se passe donc comme si l'on jouait à quatre.

Chaque joueur reçoit au début 3 cartes, et ensuite la partie se déroule normalement, dans l'ordre suivant :

Joueur 1 - ranch 1 puis Joueur 2 - ranch 1

Joueur 1 - ranch 2 puis Joueur 2 - ranch 2

Le vainqueur sera celui qui aura cumulé le plus grand nombre de points de prestige au cumul des 2 ranchs qu'il dirige. Le jeu à 2 joueurs est particulièrement tactique.

EFFET DES CARTES CÔTÉ

Cartes Terrains

(bords gris) 24 cartes

Les terrains sont de 3 types :

- **Terrains de médiocre qualité** (16 cartes)
- **Terrains de moyenne qualité** (4 cartes)
- **Terrains d'excellente qualité** (4 cartes)

Chaque terrain peut accueillir autant de cartes Troupeau que le nombre de "têtes de vaches" dessiné sur le haut de la carte.

1 point/terrain



Troupeaux

(bords violets) 30 cartes

Les troupeaux sont de 3 types :

- **Troupeaux de médiocre qualité** (9 cartes)
- **Troupeaux de moyenne qualité** (15 cartes)
- **Troupeaux d'excellente qualité** (6 cartes)

Les pièces d'or en haut de la carte indiquent la valeur de base du troupeau.

Lors de la vente, cette valeur est multipliée par le nombre de tours passés sur le terrain (jusqu'à concurrence de 4 fois la valeur initiale).

1 point/troupeau



Cow-boys

(bords bleus) 20 cartes

Les cowboys sont de 3 types :

- **Novices** (8 cartes)
- **Confirmés** (9 cartes)
- **Vétérans** (3 cartes)

Les cow-boys surveillent l'ensemble de la propriété. Chaque cowboy sur la propriété apporte le bonus indiqué en haut de la carte pour chaque lancer de dé test/perte troupeau.

Ce bonus est également utilisé lors des duels contre les tueurs à gages.

1 point/cow-boy

Coups fourrés

(bords rouges) 25 cartes

Raid indien (3 cartes) :

Les Indiens reprennent par la force un de leurs anciens territoires de chasse.

La carte Raid indien reste en place jusqu'à l'arrivée de la cavalerie. Tant que cette carte est présente, le joueur ne peut donc pas poser de troupeaux sur ce terrain, ni vendre les troupeaux présents sur le terrain, ni bénéficier des revenus d'une mine d'or sur ce terrain. Ce terrain ne fait pas non plus partie de la propriété en cas de fin de partie.

En cas d'intervention de la cavalerie, le joueur récupère l'intégralité de son bien.

3 points



Panique (3 cartes):

Les troupeaux donnent bien du fil à retordre à leur propriétaire. Lors du test "fuite de bétail", chaque troupeau compte double, et le joueur perd 2 troupeaux en cas d'échec à ce test. Cette carte reste en place jusqu'à ce que le joueur pose "roi du rodéo".
3 points

Tueurs à gages (3 cartes):

Les tueurs à gage sont utilisés pour abattre le personnage (cowboy, shérif, maire, croque-mort) du joueur visé ayant le plus fort bonus. L'attaquant jette le dé et ajoute le bonus du tueur indiqué sur la carte. Le défenseur lance le dé et ajoute le bonus du cowboy ou du personnage visé. Si le tueur à gages est vainqueur, sa cible est éliminée de la partie. Le joueur reprend la carte dans sa main, touche le montant de la récompense et place face cachée devant lui le personnage abattu. En cas contraire, le tueur est abattu et le défenseur gagne une récompense égale à la prime indiquée sur la carte tueur additionnée du total des bonus des personnages abattus précédemment par ce tueur. En cas d'égalité, les deux personnages sont éliminés et aucun des 2 joueurs ne touche de prime.
3 points

Tricheur professionnel (3 cartes):

Vous choisissez un adversaire. Il doit vous montrer son jeu, et vous lui volez une carte. Cette carte est défaussée après emploi.
3 points

Hold-up (3 cartes):

Cette carte permet d'attaquer soit la banque, soit un adversaire. Une fois la cible choisie, on lance le dé. La somme dérobée est égale au résultat du dé augmenté de 3 points. Cette carte est défaussée après emploi.
3 points

Des rails sur la prairie (3 cartes):

La WESTERN UNION RAILWAY COMPANY réquisitionne un terrain pour y faire passer la ligne de chemin de fer reliant l'atlantique au pacifique. Le terrain ciblé est définitivement retiré de la partie, ainsi que les troupeaux ou la mine qu'il héberge. Cette carte est défaussée après emploi.
3 points

Saloon (2 cartes):

Lorsqu'il est posé en jeu, chaque adversaire voit "fuir" un de ses cowboys (au hasard) vers le propriétaire du saloon. Et oui... il suffit d'un peu d'alcool et de quelques filles pour s'attirer les faveurs des garçons vachers. Cette carte est défaussée après emploi.
5 points

Vol de bétail (2 cartes):

Vous volez un troupeau de bétail à l'adversaire de votre choix. Ce troupeau doit être immédiatement transféré sur un de vos terrains capable de l'accueillir. Il conserve la valeur marchande qu'il avait sur le terrain de l'adversaire, mais ne pourra être vendu qu'au tour suivant (s'il ne s'est pas enfui ou n'a pas été dérobé d'ici là!).
5 points

Lynchage (3 cartes):

Pour jouer cette carte, il faut dépenser un nombre de points d'action égal à 2 augmenté du bonus du personnage (cowboy ou autre) visé. Ce personnage est pendu haut et court suite à un simulacre de procès des plus sommaire. Il est retiré de la partie.
2 + x points

Contres et cartes bonus

(bords verts) 10 cartes

Shérif (1 carte):

Lorsqu'il est posé en jeu, il n'est plus possible de jouer "Tricheur professionnel" ou "Hold-up" ni "Vol de bétail" sur le joueur qui le possède. De même, un tueur à gages devra d'abord éliminer le shérif (qui a +5 au dé) avant d'attaquer tout autre personnage de ce joueur. Ce bonus ne doit pas être pris en compte pour la surveillance des troupeaux. Cette carte reste en jeu jusqu'à ce qu'elle soit éliminée.
4 points

Roi du rodéo (3 cartes):

Cette carte permet d'annuler la carte "Panique" (les 2 cartes sont alors retirées du jeu). Cette carte est retirée du jeu après utilisation.
3 points

Cavalerie (3 cartes):

Cette carte permet de faire fuir les Indiens (carte "Raid indien") et de récupérer le terrain concerné ainsi que son contenu éventuel (troupeaux ou mine d'or). Les cartes Raid indien et Cavalerie sont défaussées. Ce terrain devient immédiatement disponible pour poser de nouveaux troupeaux, et est à nouveau pris en compte pour les points de victoire. Cette carte est retirée du jeu après utilisation.
3 points

Mine d'or (2 cartes):

Une mine d'or a été découverte sur le terrain ciblé. Ce terrain ne peut définitivement plus accueillir aucun troupeau. Par contre, à chaque tour son propriétaire bénéficie d'une recette dépendant de la richesse du filon découvert. Il lance deux fois le dé et fait le total: Un résultat de 2 et plus rapporte une recette d'un nombre de pièces d'or égal au résultat obtenu. Un résultat de 10 à 12 provoque un

ABUS D'EXPLOSION... la mine et le terrain sont retirés du jeu.
3 points

Croque-mort (1 carte):

Chaque fois qu'un personnage (qu'il soit adverse ou non) est éliminé, la banque paye au croque-mort 2 pièces d'or pour l'enterrement. Le croque-mort a un bonus de +3 s'il est provoqué en duel par un tueur à gages. Ce bonus ne doit pas être pris en compte pour la surveillance des troupeaux.
4 points

Girls (2 cartes):

Là où sont les girls, il y a des cowboys! Le passage de ces magnifiques girls sur votre propriété attire de nouveaux cowboys. Prenez dans la pioche (pas dans la file) les 2 premières cartes cowboys et placez-les dans votre main. Remélangez soigneusement la pioche ensuite.
3 points

Trappeur (3 cartes):

Vos trappeurs vous ramènent de bien belles fourrures. La banque les achète pour un montant égal au résultat du lancer du dé, augmenté de 3 points.
3 points

Clôture (2 cartes):

Vous posez des clôtures sur votre propriété, ce qui vous donne un bonus complémentaire de +2 pour la surveillance des troupeaux.
4 points

Maire (1 carte):

Vous vous attachez les services du maire de la petite bourgade voisine. Ce politicien véreux peut, s'il le souhaite, modifier l'ordre des 6 cartes de la file avant le début du tour de chaque joueur. (Il est tout à fait autorisé, voire recommandé, de négocier avec le joueur concerné une petite contrepartie pour un arrangement de cartes avantageux...) Le maire a un bonus de +4 s'il est défié en duel par un tueur à gages. Ce bonus ne doit pas être pris en compte pour la surveillance des troupeaux.
4 points



• Guilde des assassins

La procédure de combat est la suivante :

Jetez un dé et ajoutez-y votre bonus de combat (+4 pour la Guilde des assassins). Le joueur qui contrôle le garde attaqué jette un dé et y ajoute son bonus de combat (par exemple, +1 pour les partisans). Le joueur qui obtient le plus haut résultat tue le personnage adverse.

Si l'assassin est tué, la carte « Guilde des assassins » est défaussée et le joueur qui vient de le vaincre gagne 6 pièces d'or.

Si le garde est tué, sa carte est défaussée. Le joueur qui vient de jouer la Guilde des assassins reprend cette carte en main et gagne un nombre de pièces d'or égal au bonus de combat du garde tué (par exemple, tuer un partisan fait gagner 1 pièce d'or).

En cas d'égalité, les deux cartes sont défaussées et personne ne gagne rien.



• Lampe magique

Vous pouvez défausser une carte Génie qui se trouve devant vous ou devant un de vos adversaires.



• Sésame ouvre-toi !

Si le joueur volé ne possède pas assez de pièces d'or, il vous donne toutes celles qu'il possède. Vous devez décider qui est la victime de votre larcin avant de jeter le dé.



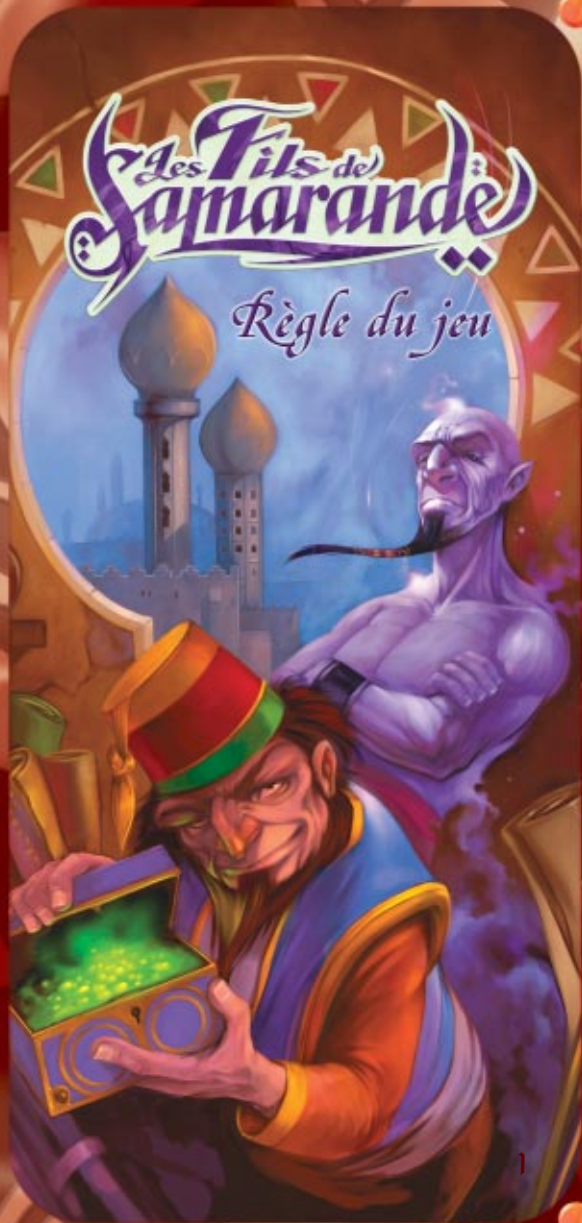
• Tornade du désert

Vous devez détruire toutes les cartes présentes sur le quartier choisi. Si vous ne disposez pas d'assez de points d'action pour toutes les détruire, vous devez choisir un autre quartier.



Les fils de Samarande est un jeu de Bruno Cathala, illustré par Mathieu Leysenne, édité par Asmodée Éditions. Samarande est le nom d'une ville du jeu de rôles *Nightprowler*.

Merci à tous les joueurs de *Sans Foi Ni Loi* qui ont laissé leurs commentaires sur le forum du site www.brunocathala.com. Ces échanges enrichissants et passionnés ont parfois été la source de certaines des modifications prises en compte dans cette version orientale.



Les Fils de Samarande

Un jeu pour 2 à 5 joueurs de Bruno Cathala

Un univers féérique - en apparence seulement - car le Calife, vieillissant, se cherche un successeur parmi ses Vizirs. Chacun d'eux va tenter de démontrer sa compétence en développant la renommée de la petite cité dont il a la charge... Pour ce faire, il pourra faire appel aux talents de personnages comme Aladin, Ali Baba ou encore l'envoûtante Schéhérazade, mais aussi aux pouvoirs parfois peu recommandables de certains... mauvais génies !!!

Matériel

110 cartes réparties de la façon suivante :

- 23 Quartiers (cartes marrons),
- 26 Artisans (cartes or),
- 19 Gardes (cartes grises),
- 42 Actions spéciales (cartes rouges).

60 pièces d'or,

1 dé,

1 plateau.



Principe

Au pays des mille et une nuits, le Calife a décidé de bientôt se retirer et de laisser sa place à celui de ses Vizirs qui l'aura le plus méritée. Chaque joueur incarne un des Vizirs et va tenter de gagner le plus grand nombre de points de renommée en développant la petite cité dont il a la charge.



Lors de son tour, chaque joueur dispose de points d'actions qu'il utilise pour effectuer les actions de son choix :

- Piocher de nouvelles cartes,
- Développer et protéger sa cité, en posant devant lui de nouvelles cartes (par exemple de nouveaux quartiers permettant d'accueillir de nouveaux artisans, des gardes pour les protéger, etc.),
- Freiner ses adversaires, à grand renfort d'actions spéciales.

Les joueurs pourront également gagner de précieuses pièces d'or, grâce au travail des artisans ou par des procédés moins recommandables...

La partie prend fin quand, à la fin du tour d'un joueur, soit il n'y a plus de cartes dans la pioche, soit il n'y a plus d'argent à la banque.

Chaque Vizir marquera alors un certain nombre de points de renommée, en fonction du développement de sa cité et de sa fortune personnelle. Son score sera d'autant plus élevé que sa cité sera grande, diversifiée et riche !

Le Vizir totalisant le plus de points de renommée remporte la partie.

Les différents types de cartes

Pour commencer à jouer, il est seulement nécessaire de retenir qu'il existe 4 grandes catégories de cartes :



Les Quartiers (cartes marrons) :
chaque carte représente un quartier de votre cité. Un quartier peut accueillir de 0 à 3 artisans.

2

3

Ces cartes sont une des clés du jeu car, d'une part, sans quartier une cité ne peut accueillir aucun artisan et, d'autre part, à la fin de la partie, chaque joueur marquera d'autant plus de points de renommée qu'il possèdera de cartes Quartier (avec un bonus pour chaque type de quartier différent qu'il possède).



Les Artisans (cartes or) : chaque carte représente un artisan. Le travail des artisans rapporte des taxes à chaque tour (enfin... si les artisans n'ont pas fui ou été enlevés).

Mais le travail de tous les artisans n'est pas prisé de la même façon. À la fin de la partie, chaque joueur marquera d'autant plus de renommée qu'il possèdera de cartes Artisan (avec un bonus pour chaque type d'artisan différent qu'il possède).



Les Gardes (cartes grises) : au pays des 1001 nuits, des mauvais génies rôdent chaque nuit et, dans les cités mal protégées, des habitants disparaissent. Chaque carte de ce type représente un garde qui va contribuer à la protection des artisans de la cité. Les gardes existent en 3 niveaux d'expérience différents, apportant un bonus de +1 à +3 lors du test de protection.

À la fin de la partie, chaque joueur marquera d'autant plus de points de renommée qu'il possèdera de cartes Garde (avec un bonus pour chaque type de garde différent qu'il possède).

4

Les Actions spéciales (cartes rouges) : chaque carte a un effet particulier. On retiendra que ces cartes servent à freiner le développement de vos adversaires, à protéger votre cité en contrant les actions adverses ou encore à influencer sur

le cours du jeu pour vous attribuer les meilleures cartes...



Mise en place

Mélanger soigneusement les 110 cartes. Distribuer à chaque joueur 8 cartes. Chaque joueur prend connaissance de ses 8 cartes, en conserve 4 qui constituent sa main de départ, et rend les 4 autres qui sont mélangées avec les cartes restantes.

Si parmi ses 8 cartes un joueur n'obtient aucun quartier, il peut (ce n'est pas obligatoire) toutes les rendre et en demander 8 autres.

Poser les cartes restantes, face cachée, au milieu de la table. Ce tas constitue la pioche.

Faire une file de 6 cartes, face visible, à droite de la pioche, avec les 6 premières cartes de la pioche en utilisant la plateau de jeu.

Poser au milieu de la table les 60 pièces d'or en un tas représentant la banque royale.

La partie peut commencer.



5

Déroulement du jeu

Le premier joueur est tiré au sort par un lancer de dé. Ce joueur va effectuer la totalité de ses actions, puis chaque joueur (dans le sens des aiguilles d'une montre) fait de même.

À son tour, le joueur va successivement effectuer les phases suivantes :

- 1 – Protection des artisans.
- 2 – Perception des taxes.
- 3 – Réalisation des actions de son choix.
- 4 – Fin de son tour.

1 – Protection des artisans

Au cours de cette phase, le joueur va devoir vérifier que les gardes de sa cité ont été suffisamment efficaces pour bien protéger la population. Car si tel n'est pas le cas, les mauvais génies auront fait disparaître certains des habitants... Pour ce faire, au début de son tour, tout joueur ayant des cartes Artisan présentes sur ses quartiers effectue un test de protection.

On procède de la façon suivante :

- Le voisin de gauche du joueur actif lance le dé. On ajoute au résultat le nombre de cartes Artisan présentes sur l'ensemble des quartiers du joueur actif. Le total ainsi obtenu représente l'indice de difficulté de protection.
- Le joueur actif lance ensuite le dé et ajoute au résultat le bonus de surveillance (+1, +2 ou +3) de chacun des gardes ainsi que des quartiers fortifiés présents dans sa cité.

Si le total ainsi obtenu est strictement supérieur à l'indice de difficulté, les artisans ont été bien protégés, et il ne se passe rien.

6

Dans le cas contraire, les mauvais génies font disparaître 1 artisan... C'est le voisin de gauche du joueur actif qui décide quel artisan disparaît. La carte est défaussée.

2 – Perception des taxes

Le joueur reçoit ensuite autant de pièces d'or que le nombre indiqué sur les cartes Artisan restant en jeu sur sa cité.

3 – Réalisation des actions de son choix

Lors de son tour, chaque joueur dispose de 6 points d'action à dépenser, en totalité ou partie, au cours de cette phase. Les points non utilisés sont perdus. Il n'y a pas de capitalisation possible pour le tour suivant. Ces points sont utilisés par le joueur comme bon lui semble, les différentes actions possibles étant réalisées dans l'ordre de son choix.

Le coût des différentes actions est le suivant :

- Piocher une carte face visible coûte un nombre de points d'action égal à sa position dans la file : la première carte, c'est-à-dire la plus éloignée de la pioche, coûte 1 point... Et la sixième 6 points. Il est possible de piocher plusieurs cartes de cette façon, par exemple la 1^{ère} + la 2^e + la 3^e pour un total de 6 points.
- Piocher la première carte face cachée de la pioche coûte 3 points. Il est donc possible de piocher les 2 premières cartes de la pioche pour 6 points d'action.
- Poser sur la table de jeu une carte Quartier, Artisan ou Garde coûte le nombre de points d'action indiqué en haut à gauche de la carte (généralement de 1 à 3 points). Les cartes ainsi posées devant vous représentent le développement de votre petite cité et rapporteront des points en fin de partie.

7

On ne peut poser les artisans que si les capacités d'accueil des quartiers disponibles sont respectées. Un joueur qui n'a pas de quartier ne peut donc pas poser d'artisans (mais il peut poser des gardes).

- Jouer une carte Action spéciale (cartes rouges) coûte le nombre de points d'action indiqué en haut à gauche de la carte. Les effets de la carte ainsi jouée s'appliquent immédiatement.

Important : au cours de cette phase, le joueur peut à tout moment acheter des points d'action supplémentaires en dépensant 2 pièces d'or pour chaque point d'action supplémentaire. Il est cependant interdit d'acheter plus de 3 points d'action supplémentaires dans le même tour de jeu.

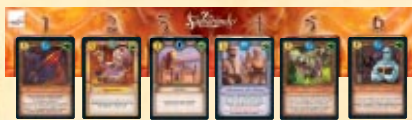
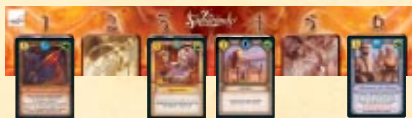
4 – *Fin de son tour*

Le joueur compte les cartes qu'il a en main. S'il a plus de 4 cartes, il se défausse de l'excédent. Il choisit néanmoins les cartes dont il se défausse (attention, n'oubliez pas que, grâce aux bibliothèques, il est possible de conserver plus de 4 cartes en main).

Ensuite, s'il ne reste plus 6 cartes face visible à droite de la pioche, on reconstitue la file :

On fait glisser les cartes face visible non piochées de sorte qu'elles occupent les premières places de la file, sans trou.

Puis on complète la file à 6 cartes en retournant face visible la ou les premières cartes de la pioche. C'est maintenant au tour du joueur suivant...



Fin de la partie

La partie prend fin quand, à la fin du tour d'un joueur, soit il n'y a plus de cartes dans la pioche, soit il n'y a plus d'argent à la banque.

Chaque joueur défausse les cartes lui restant en main, puis ordonne devant lui ses cartes Quartier, Artisan et Garde en groupant les cartes identiques.

Chaque Vizir va alors marquer des points de renommée, en fonction du nombre de cartes Quartier, Artisan et Garde qui constituent sa cité (1 point par carte).

Mais aussi grâce à la diversité de sa cité : pour chaque groupe de cartes identiques, le Vizir gagne un nombre de points de renommée égal au chiffre marqué en haut à gauche de ce type de cartes.

N'oubliez pas de tenir compte des points rapportés par les cartes Cimetière enchanté et Tapis magique

Et pour finir grâce à sa fortune : chacun fait le compte de ses pièces d'or. Le Vizir le plus riche marque 5 points de renommée. Si plusieurs joueurs sont à égalité à la première place (en ce qui concerne la richesse), ils marquent tous 3 points.

Après cumul des points remportés dans chaque catégorie, le Vizir ayant accumulé le plus grand nombre de points de renommée gagne la partie.



Exemple :

Un Vizir possède devant lui en fin de partie :

1 port, 1 souk et 3 bibliothèques.

5 cartes = 5 points + 3 (souk) + 2 (port) + 1 (bibliothèque).

1 artisan parfumeur et 2 artisans forgeurs d'armes.

3 cartes = 3 points + 2 (parfumeur) + 1 (forgeur).

3 cavaliers du désert.

3 cartes = 3 points + 3 (cavaliers du désert).

Il marque donc 23 points de renommée, auxquels il faudra ajouter 5 points s'il est finalement le plus riche !



Précisions au sujet de certaines cartes



• Calife

Si vous avez déjà acheté des cartes durant votre tour, vous pouvez mettre les « cases vides » où bon vous semble dans la file.



• Cavaliers du désert

• Hommes du désert

Leur grande expérience leur accorde les deux bonus suivants :

- Lorsqu'ils sont attaqués par la guilde des assassins, ces gardes peuvent obliger l'adversaire qui lance le dé à le relancer si le premier résultat ne lui convient pas.
- Lors du test de protection des artisans, un joueur qui ne possède que des gardes de ce type peut obliger son voisin de gauche à relancer le dé si le premier résultat ne lui convient pas.

Dans les deux cas, quel que soit le résultat du second jet, il doit être pris en compte.

10



• Génie effrayant

Toutes les cartes mises « hors jeu » ne sont plus du tout prises en compte dans la partie : les artisans ne rapportent plus d'or mais ne comptent pas non plus lors du test de protection,

ils ne peuvent plus être volés à l'aide d'un génie kidnappeur, les capacités du quartier ne fonctionnent plus (bibliothèque, quartier fortifié, etc.), les cartes ne rapportent rien à la fin de la partie et ainsi de suite.



• Génie explorateur

Vous devez prendre la première carte piochée qui correspond au type de carte que vous avez choisi. Si vous ne pouvez pas mettre en jeu la carte piochée, ajoutez-la à votre main. Toutes

les autres cartes retournées sont remélangées dans la pioche. Vous pouvez regarder les cartes disponibles dans la défausse avant de jouer cette carte.



• Génie facétieux

Cette carte peut être jouée à tout moment (c'est la seule carte du jeu qui le permet). Tous les effets de la carte Action sont annulés, même ceux qui ne vous concernaient pas directement.

Si vous jouez un génie facétieux durant votre tour, vous ne perdez pas tout de suite un point d'action (le malus n'est pris en compte qu'au début de votre prochain tour). Vous pouvez parfaitement faire disparaître un génie facétieux posé devant vous à l'aide d'une carte Lampe magique.



• Génie imposant

Sous l'effet de ce génie, les hommes et cavaliers du désert gardent leurs capacités spéciales.



• Génie kidnappeur

Si vous n'avez pas de place pour poser l'artisan kidnappé, ajoutez sa carte à votre main.



• Génie protecteur

La carte du génie doit être posée devant vous. Vous pouvez continuer à jouer des cartes Action qui prennent pour cible vos cartes ou votre jeu (seuls les effets négatifs joués par un adversaire sont annulés).

11