

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



La conquête de l'Ouest

Règles

Dans « la Conquête de l'Ouest », les joueurs s'efforcent de marquer le plus de points possibles. Pour cela, il leur faut essentiellement posséder des immeubles et des moyens de transport dans les plus grandes villes. Bien sûr, l'argent est rare et le meilleur moyen de s'en procurer est de trafiquer du bétail et de posséder quelques établissements rentables. Les Cowboys sont aussi utiles, car ils protègent vos propriétés, s'emparent de celles de vos adversaires, volent du bétail et vous débarrassent des fermiers et autres personnages encombrants.

Une partie, qui oppose 3 à 5 joueurs, dure entre 90 et 120 minutes.

Matériel:

Livret de règles
Plateau de jeu (carte)
Jetons noirs, en bois
Pions des joueurs et jetons
Pions « fermiers »
Pions « wanted »
Pion « or »
dés

Mise en place du jeu

Chaque joueur choisit un jeu de pions cartonnés d'une couleur, le jeton de la même couleur, et deux jetons noirs. À trois ou quatre joueurs, chacun débute avec 20\$. À 5 joueurs, chacun débute avec 25\$. L'argent restant constitue la banque. Chaque joueur rend également un pion fermier.

Un premier joueur est déterminé par tirage au sort. Il place son jeton en bois sur la case 1 de l'échelle d'ordre du tour (Turn order), le joueur à sa gauche place le sien sur la case 2, et ainsi de suite. Chacun à son tour, en commençant par le premier joueur et en tournant en sens horaire, place l'un de ses cowboys sur l'une des cinq villes de la carte (c'est à dire sur la case où se trouve le nom de la ville). On continue ainsi jusqu'à ce que chacun ait trois cowboys sur la carte.

Le nombre de tours dépend du nombre de joueurs. À 3 joueurs, l'indicateur de tour (un jeton noir) est placé en début de partie sur la case 1 de l'échelle de tours, à gauche de la carte. À 4 ou 5 joueurs, il est placé sur la case 4.

Déroulement du jeu

Chaque tour de jeu se compose de trois phases:

- Ordre de jeu
- Actions
- Avancée de l'indicateur de tour

En outre, à la fin des tours 3, 6, 9 et 12, les joueurs perçoivent des revenus. La partie se termine après le tour 12 (le tour où l'indicateur de tour a atteint la case 12).

1 - Ordre de jeu

L'ordre dans lequel les joueurs vont jouer est déterminé par un système d'enchères. Tous les joueurs reprennent leur jeton. Le premier joueur du tour précédent débute les enchères. Chacun à son tour, en sens horaire, peut surenchérir ou passer. Un joueur qui enchérit pose devant lui la somme qu'il offre (la banque fait la monnaie chaque fois que cela est nécessaire). Un joueur qui passe place son jeton sur la dernière case libre de l'échelle d'ordre du tour (n'oubliez pas que le nombre de cases utilisées est égal au nombre de joueurs). Ainsi, par exemple, le premier joueur à passer dans une partie à 4 joueurs mettra son jeton sur la case 4 de l'échelle d'ordre du tour. Lorsqu'un joueur passe, tout l'argent qu'il avait enchéri jusque là va à la banque. Un joueur qui ne passe pas lorsque le tour lui revient doit obligatoirement surenchérir sur l'enchère précédente en rajoutant de l'argent à celui qui est déjà devant lui. On continue ainsi jusqu'à ce que tous les joueurs, sauf un, aient passé. Ce dernier devient alors premier joueur.

2 - Actions

La phase d'action est le cœur du jeu. Au début de cette phase, chaque joueur doit avoir deux jetons noirs, et toutes les cases actions en haut de la carte doivent être vides. Chacun à son tour, dans l'ordre indiqué sur l'échelle d'ordre du tour, effectue une action de son choix. Ensuite, toujours dans l'ordre du tour, chacun effectue une seconde action.

Pour effectuer une action, un joueur doit poser son jeton noir dans l'une des cases action en haut de la carte. Il applique ensuite tous les effets de cette action, en payant éventuellement pour cela si l'action a un coût en \$, indiqué sur la case.

Un joueur ne peut jamais placer sur un jeton sur une case qui en contient déjà un, ce qui limite le nombre d'actions de chaque type possibles à chaque tour. Un joueur peut toujours choisir de renoncer à une action et de passer, en défaussant alors l'un de ses jetons noirs.

BÉTAIL:

Placer un jeton sur une case « bétail » permet à un joueur d'acheter un ou deux de ses pions bétails et de les placer sur la carte. Chaque pion coûte 1\$. À 5 joueurs, on dispose d'une case bétail supplémentaire. Chaque pion bétail doit être placé dans un corral (case cernée de clôtures). Les premiers pions bétail doivent obligatoirement être placés dans la ville du bas de la carte (San Antonia). Du bétail ne peut ensuite être placé dans une ville que si plus de la moitié des corrals de la ville immédiatement inférieure ont été remplis. Un joueur ne peut placer du bétail dans une ville que s'il a déjà un cowboy dans cette même ville. Néanmoins, si par la suite tous ses cowboys venaient à quitter cette ville, le bétail y reste. Il ne peut y avoir qu'un seul pion par corral.

COWBOYS:

Placer un jeton sur une case cowboy permet à un joueur d'acheter un ou deux de ses pions cowboys et de les placer sur la carte. Un cowboy peut être placé dans n'importe quelle ville, sur la case où se trouve le nom de la ville. Si un autre joueur possède la diligence de cette ville, il reçoit 1\$ de la banque. Un joueur peut placer deux cowboys dans des villes différentes. Il n'y a pas de limite au nombre de cowboys présents dans une ville.

BÂTIMENTS ET TRANSPORTS:

Il y a six cases bâtiments et transports. Le joueur qui choisit l'une d'entre elles, et y met un jeton, peut mettre un pion du type correspondant dans une ville, en payant le prix indiqué sur la case. Il y a dans chaque ville un certain nombre de cases, en dessous des cases corral, dans lesquelles doivent être placés les pions bâtiments et transports. Un joueur peut normalement placer un pion bâtiment et transport dans n'importe quelle ville (il n'est pas nécessaire d'avoir un cowboy dans la ville). Cependant, un joueur qui a déjà deux pions bâtiments et transport dans une ville ne peut pas y en placer d'autre - le seul moyen de dépasser cette limite est d'utiliser ses cowboys pour prendre le contrôle de pions adverses, voir infra. En outre, il ne peut y avoir qu'un seul pion bâtiment et transport de chaque type dans une ville: lorsqu'un joueur a installé une prison dans une ville, plus personne ne peut y construire de prison.

DÉPLACER DES COWBOYS :

Cette action permet à un joueur de déplacer un certain nombre de cowboys - au maximum autant de cowboys qu'indiqué sur la case où le joueur place son jeton - d'une ville à une autre. Les cowboys sont déplacés indépendamment, ils n'est pas nécessaire qu'ils partent, ni qu'ils aillent, dans la même ville. Les cowboys peuvent être déplacés sans restrictions de n'importe quelle ville vers n'importe quelle autre. Le propriétaire de la diligence dans la ville que les cowboys quittent reçoit de la banque 1\$ par cowboy qui s'en va. S'il n'y pas de diligence dans la ville de départ, ou si elle appartient au joueur dont c'est le tour, c'est le propriétaire de la diligence de la ville d'arrivée qui reçoit l'argent.

DÉPLACER DU BÉTAIL:

Cette action permet à un joueur de déplacer un pion bétail d'un corral de son choix vers un corral libre, n'importe où sur la carte. Il n'est pas nécessaire que la moitié des corrals de la ville immédiatement inférieure soient pleins.

RÈGLEMENT DE COMPTE:

Un joueur peut décider d'en attaquer un autre pour s'emparer d'une de ses propriétés, pour voler du bétail, pour piller une banque ou pour se débarrasser d'un fermier.

Le joueur dont c'est le tour est l'attaquant. Il décide quel autre joueur il attaque et désigne son objectif. Cela peut-être un bâtiment ou transport dans une ville, ou un ou deux pions bétails - qui doivent appartenir au même joueur et se trouver dans la même ville. Les autres joueurs ne peuvent pas se joindre à l'affrontement, excepté le propriétaire de la prison de la ville qui peut se joindre au défenseur (voir infra). Au lieu d'attaquer un joueur, on peut aussi attaquer un fermier indépendant, qui se défend comme un cowboy isolé.

Celui des deux adversaires qui a le moins de cowboys dans la ville tire en premier. Chacun tire ensuite à tour de rôle. Si les deux adversaires ont le même nombre de cowboys, ils tirent simultanément, et font ainsi jusqu'à la fin du combat. Le joueur qui tire lance autant de dés qu'il a de cowboys dans la ville. Chaque 5 ou 6 au dé tue un cowboy adverse. Les pertes sont appliquées immédiatement, le propriétaire des cowboys tués les retirant de la carte et les mettant dans sa réserve. Bien sûr, lorsque les jets sont simultanés, les pertes sont appliquées après les tirs des deux adversaires. Le combat se poursuit jusqu'à ce que l'un des adversaires ait perdu tous ses cowboys, ou décide de faire retraite. Les cowboys ordinaires, représentés par les pions cowboys, doivent toujours être tués avant ceux représentés par les pions prison, banque ou train.

Au lieu de faire feu, un joueur peut faire retraite. Il doit alors déplacer ses cowboys survivants vers d'autres villes. Les cowboys ainsi déplacés doivent tous arriver dans des villes différentes, et n'empruntent pas la diligence.

Banques et trains sont défendus par un cowboy, non représenté, qui s'ajoute donc au nombre de cowboys du joueur. Un joueur qui n'a pas de cowboys dans une ville défend comme s'il avait un cowboy, c'est à dire avec un dé.

Si l'attaquant l'emporte, il prend le contrôle de son objectif, remplaçant le ou les pions adverses par des pions identiques à sa couleur, sauf dans les cas suivants. Si l'objectif était une prison, elle est détruite et remise dans la réserve de son propriétaire. Si l'objectif était une banque, elle est volée. Si l'objectif était un fermier, il est retiré du jeu.

Chaque fois qu'un joueur réussit une attaque, il prend un pion «wanted ». S'il n'y en a plus de disponibles, il en prend un au joueur de son choix.

Sheriff. Le défenseur peut demander de l'aide au propriétaire de la prison de la ville, s'il y en a une. S'il accepte, cela ajoute un cowboy (le sheriff) en défense. Si l'attaquant contrôle la prison de la ville, il peut de même compter son propre «mauvais » sheriff en attaque. Le sheriff est toujours tué en dernier, sauf lorsqu'il défend un fermier, auquel cas c'est le fermier qui est tué en dernier. La prison reste en place si le sheriff est tué, puisqu'un nouveau sheriff le remplace. La prison n'est retirée du jeu que si elle était directement la cible d'une attaque.

Voler une banque. Un joueur peut attaquer une banque - mais pas une banque à sa couleur. En cas de victoire, il ne prend pas le contrôle de la banque mais reçoit de l'argent. Il lance trois dés et prend au propriétaire de la banque la somme indiquée par les dés. Si le propriétaire de la banque n'a pas cette somme, il paie tout ce qu'il a et reprend la banque dans sa réserve. S'il y a dans la ville une prison appartenant à un autre joueur, l'attaquant doit immédiatement quitter la ville. Il déplace alors tous ses cowboys présents, ensemble ou séparément, vers une ou plusieurs autres villes. Il n'emprunte pas de diligence pour cela. S'il n'y a pas de prison en ville, ou si elle est contrôlée par l'attaquant, il peut laisser ses cowboys en ville.

Exemple de règlement de compte: Jesse attaque la banque de Frank. Jesse a quatre cowboys en ville, Frank n'en a que deux. La prison appartient à Roy, que Frank appelle à l'aide, mais qui préfère ne pas s'en mêler. Frank a donc trois dés en défense, deux pour ses cow boys et un pour la banque, tandis que Jesse en a quatre, pour ses quatre cowboys. Frank tire le premier, lance trois dés et touche une fois. Jesse perd un cow boy, et riposte donc avec trois dés, dont deux touchent. Frank doit perdre ses deux cowboys, et n'a plus que le garde de la banque pour le défendre. Il lance le dé et manque sa cible. Jesse lance trois dés et touche une fois, tuant le garde de la banque. Jesse a donc gagné, lance trois dés et prend la somme indiquée à Frank. Ses trois cowboys doivent ensuite quitter la ville, puisque la prison appartient à Roy. Si Roy avait décidé d'aider Frank, les tirs auraient été simultanés, chacun ayant quatre cowboys.

FERMIER :

Le joueur qui choisit cette action place son pion fermier dans un corral de son choix, dans n'importe quelle ville. Si le corral choisi est occupé par un pion bétail, ce pion est repris par son propriétaire. Il ne peut y avoir qu'un seul fermier dans une ville à un moment donné. Le fermier diminue de moitié le revenu du bétail présent dans la ville, et diminue de 1 le nombre de points de victoire rapporté en fin de partie par ce bétail. On ne peut pas placer de bétail dans un corral où se trouve un fermier

3 - Fin du tour

Le tour est terminé lorsque tous les joueurs ont utilisé leurs deux jetons noirs. L'indicateur de tour est avancé d'un cran. À la fin des tours 3, 6 et 9, le revenu des joueurs est calculé avant d'avancer l'indicateur de tour. La partie se termine après la fin du tour 12.

4 - Revenu

Les joueurs touchent des revenus tous les trois tours, à la fin du tour. La seule exception concerne les propriétaires de diligences, qui sont payés durant la phase d'actions.

La banque paie leurs revenus aux joueurs, en fonction des pions qu'ils ont sur la carte:

BÉTAIL: Chaque pion bétail rapporte à son propriétaire 2\$, à moins qu'il n'y ait un fermier dans la ville, auquel cas il ne rapporte que 1\$. S'il y a un train dans la ville, et quel que soit son propriétaire, le revenu du bétail dans cette ville est doublé.

BANQUE: Chaque banque rapporte à son propriétaire 2\$ par pion bâtiment ou transport d'un autre joueur présent dans la même ville.

MAGASIN: Chaque magasin rapporte à son propriétaire 1\$ par pion bétail d'un autre joueur présent dans la même ville, 2 \$ supplémentaires s'il y a un pion fermier dans la ville.

HOTEL: Chaque hôtel rapporte à son propriétaire 1\$ par pion cowboy d'un autre joueur présent dans la même ville.

Règles particulières

Chaque pion bâtiment et transport a un effet spécial sur le jeu:

DILIGENCE: Une diligence rapporte des revenus lorsque des cowboys sont déplacés sur la carte. Lorsqu'un cowboy est placé dans une ville après avoir été engagé, ou lorsqu'un cowboy quitte une ville, le propriétaire de la diligence de cette ville reçoit 1\$, payé par la banque. Un joueur ne reçoit cependant jamais de revenus pour les déplacements de ses propres cowboys. S'il n'y a pas de diligence dans une ville, ou si la diligence appartient au joueur dont le pion s'en va, c'est le propriétaire de la diligence de la ville d'arrivée, s'il y en a un, qui reçoit le prix du transport. Un joueur ne reçoit pas non plus de revenus pour les cowboys qui font retraite lors d'un combat ou qui s'enfuient après une attaque de banque.

TRAIN: Un train dans une ville double, pour tous les joueurs et pas seulement pour le propriétaire du train, le revenu du bétail présent dans la même ville. Il double également les points de victoire rapportés par le bétail en fin de partie. Il est défendu par un garde.

BANQUE: La banque rapporte de l'argent, voir ci-dessus. Elle est défendue par un garde.

PRISON: La prison permet le contrôle du sheriff, qui est un cowboy supplémentaire pouvant se joindre à ceux de son propriétaire, et pouvant également aider un autre joueur à se défendre. Le sheriff peut aussi aider un fermier à se défendre. Si le camp auquel le sheriff s'était joint perd le combat, le joueur ne perd pas le contrôle de la prison, à moins que celle-ci n'ait été la cible de l'attaque, auquel cas elle est détruite.

MAGASIN: Le magasin rapporte de l'argent, voir ci-dessus.

Hôtel: L'hôtel rapporte de l'argent, voir ci-dessus.

Fin du jeu et victoire

Le jeu se termine lorsque l'indicateur de tour ne peut plus être avancé, soit après neuf tours à 4 ou 5 joueurs et 12 tours à 3 joueurs. Les joueurs calculent alors leurs points de victoire.

- Chaque pion bâtiment et transport rapporte autant de points que la taille de la ville où il se trouve. La taille de la ville est égal au nombre total de pions bâtiment et transport qui s'y trouvent (ex: un bâtiment dans une ville où se trouvent quatre pions bâtiments et transport, lui y compris, rapporte 4 points).

- Chaque pion bétail rapporte 1 point de victoire, ou 2 s'il y a un train dans la ville, quel que soit le propriétaire du train. S'il y a un fermier dans la ville, chaque pion bétail rapporte un point de moins, ce qui signifie qu'il ne rapporte rien s'il n'y a pas de train, et 1 point seulement s'il y a un train.

- Le joueur ayant le plus grand nombre de pions bâtiment, transport et bétail dans une ville marque un bonus égal à la taille de la ville. Notez que le bétail compte pour déterminer qui contrôle la ville et marque le bonus, mais pas pour déterminer la taille de la ville*.

- Le joueur le plus riche marque 5 points*.

- Le joueur ayant le plus grand nombre de pions «wanted» marque 4 points.

- Les cowboys ne rapportent aucun point.

* en cas d'égalité, chacun des ex-aequo marque la moitié des points, arrondi vers le bas.

Le joueur ayant le plus de points de victoire gagne la partie. En cas d'égalité, la victoire est partagée.