

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 ★★☆☆ modifiable 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





WESTERN

LA VALSE DU POGNON !

REGLES DU JEU

LA QUÊTE DU PACTOLE !

CE



Vous venez d'acquérir un jeu de CielBox® Editions et nous vous en remercions.

WESTERN® est un jeu convivial, que l'on peut pratiquer en famille, entre amis, d'un abord léger, distrayant et comique. Au fil des parties, vous pourrez expérimenter de nouvelles stratégies dans lesquelles la chance fera place à la finesse et à l'anticipation.

Nous vous souhaitons un très bon moment avec notre jeu WESTERN®. *Enjoy!*

Type : jeu de société / party game - Durée : 20/25 minutes et plus.

Public : de 7/8 ans à 77 ans - Intergénérationnel - Nombre de participants : de 3 à 10 joueurs.

Contenu de la boîte : la boîte sert de banque pour le pactole (voir chapitre II)

- 1 jeu de 108 cartes, sous forme de 2 paquets de 54 cartes sous blister.
- 1 jeu de billets : 108 billets de 10 000, 24 billets de 20 000, 12 billets de 50 000.
- 1 dé rond de 6.
- 2 règles du jeu (ancienne version) ou 1 règle du jeu + 1 feuille mémo des cartes (nouvelle version).

But du jeu : être le premier à gagner 400 000 de "pognon". A partir de 9 joueurs, c'est 500 000 (ou plus si vous le désirez).

I - Avant de jouer :

Pour toute partie, enlevez les 6 cartes « Attaque » à 1 fusil fabriquées en supplément (18 dans chaque jeu au lieu de 12). Les garder crée un déséquilibre.

Selon le nombre de joueurs, retirez certaines cartes :

- à 3 : retirez du jeu 3 cartes « Indiens ». Les cartes « Abus de whisky » perdent leur propriété de joindre une autre carte action en même temps. On ne multiplie pas les gains ou pertes sur les cartes « Attaque » à 2 ou 3 fusils.
- à 4 : retirez du jeu 3 cartes « Indiens ». Retirez 3 cartes « Abus de whisky », les autres cartes « Abus de whisky » gardent leurs propriétés d'action.
- de 5 à 6 : retirez du jeu 2 cartes « Indiens ». Retirez 2 cartes « Abus de whisky », les autres cartes « Abus de whisky » gardent leurs propriétés d'action.
- de 7 à 8 : retirez du jeu 1 carte « Indiens ».

II - On distribue les billets aux joueurs :

Avant de distribuer les billets, retournez le couvercle de la boîte de jeu, enlevez la séparation des cartes, mettez le fond de la boîte encastré et penché vers les joueurs.

Cela constituera la banque où on accumule le pactole.

- à 3 : 170 000 de « pognon » à chacun, répartis ainsi : 1 billet de 50 000 + 3 de 20 000 + 6 de 10 000. Placez 70 000 de pactole à la banque.
- de 4 à 6 : 140 000 de « pognon » à chacun, répartis ainsi : 1 billet de 50 000 + 3 de 20 000 + 3 de 10 000. Placez 50 000 de pactole à la banque.
- de 7 à 10 : 110 000 de « pognon » à chacun, répartis ainsi : 1 billet de 50 000 + 2 de 20 000 + 2 de 10 000. Placez 80 000 de pactole à la banque jusqu'à 8 joueurs. A partir de 9 joueurs, placez 100 000 de pactole à la banque.

Que fait-on des billets restants ? Retirez-les du jeu jusqu'à la fin de la partie.

Les valeurs distribuées sont-elles immuables ? Non. C'est ce qui a été défini pour un bon équilibre. Vous pouvez augmenter les sommes à votre guise. Attention à rester raisonnable : un but avec une somme finale fixée trop haute, sera difficile à atteindre et les parties seront plus longues. Des sommes trop importantes distribuées aux joueurs, risquent de casser la dynamique comique du jeu, voire de rendre le pactole inintéressant.

III - On distribue les cartes aux joueurs :

- de 3 à 8 : distribuez 8 cartes à chacun. Chaque joueur ne peut avoir en main que 10 cartes maximum, 1 minimum. Chaque joueur peut, sans obligation, piocher de 1 à 3 cartes, à son tour. S'il oublie, il attendra son prochain tour.
- de 9 à 10 : distribuez 8 cartes à chacun. Chaque joueur ne peut avoir en main que 8 cartes maximum, 1 minimum. Chaque joueur peut, sans obligation, piocher de 1 à 2 cartes, à son tour. S'il oublie, il attendra son prochain tour. Ceux qui n'auraient plus qu'une 1 carte en main, doivent obligatoirement piocher, à leur tour, et ne peuvent jouer leur dernière carte.

IV - Qui commence la partie ?

On tire au dé, celui qui fait le plus grand chiffre, commence la partie. En cas d'égalité entre les plus forts, les joueurs concernés rejouent le dé. Le gagnant commence le jeu. On tourne toujours, au départ, dans le sens des aiguilles d'une montre. Le sens change seulement à la suite d'une carte « Abus de Whisky ».

V - Comment se déroule un tour de jeu et la partie ?

- Lisez attentivement les propriétés de chaque carte (voir pages 6 et 7). Il y a 21 sortes de cartes différentes. Il vous faudra 3 à 4 parties pour vous familiariser avec, et entrevoir de possibles stratégies derrière leur apparente simplicité.
- Chaque joueur, à son tour, pose 1, 2, ou 3 cartes à la fois selon leurs propriétés.
- Il y a des cartes qui s'appliquent au joueur suivant, d'autres cartes s'appliquant au joueur de son choix. Dans ce dernier cas, seul le joueur dont c'est le tour pourra piocher. L'adversaire, même s'il a dû mettre plusieurs cartes pour se défendre, doit attendre son tour pour piocher. Après avoir joué le pactole, si celui-ci ne permet pas à celui qui l'emporte de gagner la partie, la partie continue et les joueurs ne peuvent piocher qu'après avoir joué à nouveau en mode normal.
- Quand on pose une carte, il y a 3 situations :
 - soit la carte est une action simple, les joueurs concernés y répondent, on passe au joueur suivant. Voir les cartes en pages 6 et 7.
 - soit c'est une carte « Attaque » : on passe en mode **attaque**, qui nécessite l'emploi du dé. Voir page 4.
 - soit c'est une carte « Train du pactole » : on passe en mode **jeu du pactole**. Le jeu normal est en pause. Voir page 5.

Définition « tour de Jeu » au Western®: le tour de jouer revient au même participant après que tous les autres aient joué. En cas de changement de sens, le tour d'un joueur se termine quand c'est à nouveau à lui de jouer, même s'il venait de jouer avant le changement de sens.

Le jeu se termine immédiatement dès qu'un joueur atteint ou dépasse le but du jeu. Un joueur sans argent peut continuer à jouer, quand il ne peut plus payer, on ne peut rien lui réclamer. **Il n'y a jamais de joueur éliminé, il y a seulement un gagnant.**

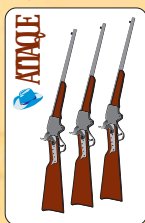
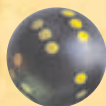
Une incompréhension dans les règles du jeu ? Contactez nous par mail (contact@cielbox.com).

Nous étudions constamment les possibilités d'améliorer tout jeu ou produit CielBox®. Si vous rencontrez un problème, n'hésitez pas nous le signaler.

ATTAQUE : à utiliser contre le joueur de son choix.

Nécessite :

1 carte à 1, 2, ou 3 fusils.
Le dé rond.



Les contres possibles

- carte « Danseuse »
- carte « Chien »



Le seul sur-contre

- cartes « Gâteau »
- Contre les cartes « Chien » et « Danseuse », pour continuer l'attaque.

La danseuse prend 20 000 à l'attaquant, qui sont reversés à la banque (sauf en cas de sur-contre)



Le chien prend 10 000 à l'attaquant, que vous gardez pour vous (sauf en cas de sur-contre)



Un joueur pose l'une de ces cartes « Attaque », à 1, 2, ou 3 fusils, pour attaquer le joueur de son choix. L'adversaire attaqué peut contrer (mais n'est pas obligé) s'il a une carte « Chien » ou « Danseuse » : l'attaque est alors annulée. S'il n'en a pas, ou si l'attaquant a un sur-contre, l'attaquant tire le dé le premier. S'il fait un :



Chiffre impair : l'attaquant gagne directement. Il remporte le montant du dé x 10 000.

L'attaque est terminée, le défenseur a perdu sur cette attaque, et ne lance pas le dé.

Exemple : l'attaquant fait 3, il gagne directement 30 000. Le défenseur ne tire pas de dé, il a perdu et paye, le jeu reprend son cours, c'est au joueur suivant.



Chiffre pair : le défenseur peut se défendre, il doit faire un jet **supérieur ou égal**.

Si le défenseur gagne il emporte le montant du dé x 10 000. Sinon l'attaquant gagne.

Exemple : le joueur attaquant fait 4. Le défenseur peut jouer et fait 3, il perd 40 000.

S'il fait 4, il gagne car il a fait un jet égal à l'attaquant. Il gagne 40 000. S'il fait 5, il gagne aussi ($5 \times 10\,000 = 50\,000$).



Les cartes « Attaque » à 2 ou 3 fusils **doublent le gain ou la perte de l'attaque**. On ne triple pas avec celles à 3 fusils. Cela peut être admis à partir de 9 joueurs. Attention cependant à préserver l'équilibre des sommes échangées.

Les cartes « Attaque » 2 ou 3 fusils sont **DIFFÉRENTES** de 2 cartes à 1 fusil ou 3 cartes à 1 fusil, ou 1 carte à 2 fusils + 1 carte à 1 fusil. **Les combinaisons de cartes « Attaque » ne sont pas autorisées.**

TRAIN DU PACTOLE : attaquer la banque, jouer le pactole.

Par « Banque » on entend *le contenant*, la boîte retournée. Par « Pactole » on entend *le contenu*, les billets à la banque.



Quand un joueur pose la carte « Train du Pactole », le jeu normal est immédiatement mis en pause. Aucune carte, ni même un « Joker », ne peut contrer la carte « Train du pactole ». On passe en mode de jeu « jouer le pactole », ou « mode pactole ». Seules les cartes et combinaisons ci-dessous sont jouables, à l'exclusion de toute autre.

Comment jouer le Pactole ?

Il faut obligatoirement qu'un joueur pose une carte « Train du pactole ». Ce même joueur doit poser en même temps, au minimum une carte « Attaque » à 1, 2 ou 3 fusils : c'est lui qui commence à jouer avec l'une de ces cartes. Mais il peut aussi commencer par une combinaison de son choix. Chacun à son tour, les joueurs qui le peuvent, posent une combinaison supérieure, chacun à son tour.

Sans cartes « Attaque », un joueur ne peut jouer le pactole, car toutes les combinaisons en comprennent.

Un joueur ne peut poser exactement la même combinaison que la précédente, sauf s'il détient le « Chapeau », qui rend supérieure une combinaison égale à la précédente. Il pose alors le « Chapeau » en même temps que la combinaison. Mais une combinaison supérieure peut encore recouvrir celle-ci.

Le dernier qui peut poser une combinaison supérieure gagne le pactole.

Variante : chacun pose une combinaison par dessus la précédente sans s'occuper de l'ordre des joueurs, s'il peut.

NOTA : 2 cartes « Attaque » à 1 fusil ne peuvent remplacer une carte « Attaque » à 2 fusils. Egalement 3 cartes à 1 fusil ne remplacent pas celle à 3 fusils. Si le gain du pactole ne permet pas de remporter la partie, le jeu reprend normalement. Plusieurs pactoles peuvent être gagnés dans une même partie.



Seules possibilités de la plus faible à la plus forte



En cas d'égalité, le « Chapeau » ajouté à une combinaison la rend supérieure.



Chapeau bleu : la carte s'applique au joueur de son choix.
Ch. rouge + ch. bleu : sur la carte « Cowboy ». La possibilité change en fonction du nombre de cartes jouées à la fois.



Chapeau rouge : la carte s'applique au joueur suivant

Cartes sans icône Chapeau : la fonction n'est pas concernée

PAYEMI
50 000



Paye-moi 50 000 : joueur suivant
le joueur suivant doit vous payer 50 000, s'il ne les a pas, ce qu'il lui reste.

Peut être contré avec le « Joker ».



RENVOIE LE POGNON!

Renvoie le pognon

Oblige le joueur subissant cette carte, à vous rendre ce qu'il vous a pris, s'il possède encore la somme prise.

Attention : doit être jouée dans le même tour de jeu.
Cette carte ne peut pas être contrée avec le « Joker ».
Le seul contre possible est le « Chapeau ».



COWBOY

Cowboy : au choix selon le nombre

- 1 carte « Cowboy », le joueur **suivant** vous paye 20 000.
- 2 cartes « Cowboy », le joueur **de votre choix** vous paye 50 000.
- 3 cartes « Cowboy », le joueur **de votre choix** vous paye 80 000.

Peut être contré avec le « Joker ».



Sheriff

Sheriff : protection du joueur

En posant cette carte devant soi (AVANT d'être attaqué), le joueur est protégé contre les cartes « Attaque », « Indiens », « Saloon ».
On la remet avec les cartes jouées quand le tour revient au joueur qui a posé cette carte.

En cas de changement de sens, dès qu'on revient au joueur, la carte s'annule.

Un joueur qui pose un « Joker » sur cette carte y met fin.



TOUTS DONNENT GENTIMENT..

Tous donnent gentiment : tous les joueurs

Tous les joueurs payent à celui qui pose cette carte, 10 000 de pognon chacun.

S'adressant à tous, le « Joker » est non avvenu sur cette carte.

DONNE GENTIMENT à TOUTS..



Donne gentiment à tous : adversaire au choix

Le joueur subissant cette carte paye 10 000 de pognon à tous les autres joueurs.

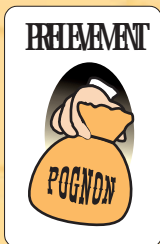
Cette carte peut être contrée avec le « Joker ».



Indiens : joueur suivant

Les indiens sont mécontents, ils veulent leur part du butin : c'est la banqueroute !
Celui qui subit cette carte verse tout son argent à la banque.
Attention : selon le nombre de joueurs (voir page 1), vous devez retirer un certain nombre de ces cartes.

Peut-être contrée avec un « Joker ».



Prélèvement :

Prendre 30 000 dans la banque, et s'il y a moins, ce qui reste.

Ne s'adressant à personne, le « Joker » est non avenu sur cette carte.



Abus de Whisky : joueur suivant

Changement de sens de jeu.
Celui qui pose cette carte peut y adjoindre une autre carte de son choix (sauf à 3 joueurs).

Cette carte ne peut être contrée avec le « Joker ».



Saloon : adversaire de son choix

Les 2 adversaires ne peuvent pas avoir plus de 2 cartes de différence dans leurs mains, sinon l'action est impossible..

On joue toute sa fortune contre celle du joueur de son choix.
Un joueur désargenté peut ainsi choisir de jouer toute la fortune de l'autre.
Chaque joueur pose une à une ses cartes devant lui, sauf celles en double.
Celui qui a le plus grand nombre de cartes différentes emporte la mise.
La carte Saloon posée pour l'action, ne compte pas pour gagner.

En cas d'égalité, les adversaires jouent le dé. Peut être contré avec le « Joker ».



Haut les mains : tous les joueurs

Tous les joueurs montrent leur jeu (sauf celui qui pose cette carte, par conséquent il ne paie rien non plus).
Celui qui n'a pas de « Cheval » paye 20 000 à la banque.
Celui qui n'a pas de « Chapeau » paye 10 000 à la banque.
Cette carte permet de voir les combinaisons des adversaires avant de tenter le gain du Pactole.

Le « Joker » est non avenu sur cette carte.



Cheval : joueur suivant

Le joueur subissant cette carte doit passer son tour.
Il ne peut pas piocher de cartes non plus.

Les cartes « Cheval » aident à gagner le pactole.



Joker :

Contre toutes les cartes où cela est mentionné.

Ne peut être joué sur « Train du pactole », « Renvoie le pognon », contres et sur-contre, et les cartes s'adressant à tous les joueurs, ou à l'inverse, ne s'adressant à personne.

Les cartes « Attaque » ne sont pas concernées car elles sont contrées avec des cartes spécifiques.



Chapeau : carte spéciale

Cette carte permet de rendre victorieuse une combinaison au jeu du pactole en cas d'égalité.
Il n'y en a qu'une dans le jeu.

Jouée dans le jeu normal, elle contre la carte « Renvoie le pognon », et permet de prendre au hasard une carte dans le jeu de l'adversaire.



Conformité CE



Ne Convient pas
aux enfants de
moins de 3 ans.
Contient un objet
pouvant être avalé.

Jeu et dé conformes à la norme CE

Toutes les encres utilisées sont conformes aux normes EC.

Western® (règles, graphismes, noms des cartes) est une oeuvre complète d'artiste soumise au droit d'auteur.

Toute copie est interdite sans autorisation ou licence.

Tout contrevenant fera l'objet de poursuites devant les tribunaux compétents.

Auteur : Jean Marc SARRAUSTE

Infographie, illustration : Jean Marc SARRAUSTE

Correction technique : Hélène SARRAUSTE

Correction structurelle : Yvon PITIOT

Correction rédactionnelle : Flora PERRIER, François HAFFNER

Packaging/Édition : CielBox® Editions

Traductions en Breton : Xavier GUILLOTTEL

Traductions en Anglais et Allemand : Céline PYRAT

Traductions en Portugais : Jean MATOS

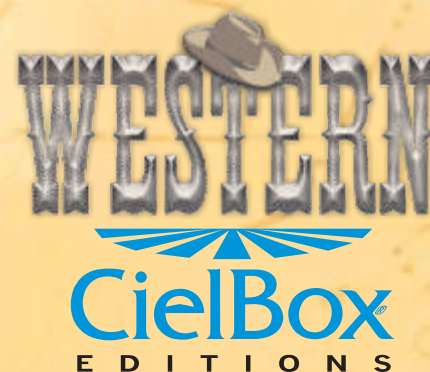
Traductions en Espagnol : José PASTOR

Traductions en Russe : Nadia CELLE

Autres traductions : voir site Internet.

Distribution France : CielBox® Editions.

CielBox®, Western®, marques déposées.



CielBox® Editions : Création, édition, distribution de jeux de société, jeux de plein air, accessoires divers, produits dérivés, autres types d'éditions, print et web.

Éléments et cartons imprimés en Chine. Dé rond Star-Ball® fabriqué en Europe. Création, conception, assemblage et autres impressions réalisés en France.

© - Copyright CielBox® Editions 2010 - France - (adresse postale sur la page «contact» du site web) - Siret 494 698 210

Mail : contact@cielbox.fr - Site web : <http://www.cielbox.com>

Associations, événementiel : rendez-vous sur notre site télécharger le formulaire et renvoyez-le par courrier postal.

Entreprises, auteurs : prenez contact avec nous. CielBox® Editions vous fait bénéficier de ses compétences et de ses prix pour vos projets.

L'auteur tient particulièrement à remercier son épouse Hélène pour son soutien constant, Didier et Marie S., sa famille, ses enfants, Dominique et Marie-Hélène R., Pierre R., Alain et Céline P., Béatrice et Jean-Nicolas G., Michel de B., tous les amis, François Petit, Christophe Fischer, tous ceux qui ont testé le jeu, les magasins « Fêtes vos jeux » (42 - Firminy), pour sa collaboration, « Joué Club » (35 - Bain de Bretagne), « La boutique » (14 - Caen), ainsi que tous les amis du Ciel et notre Père commun.