

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

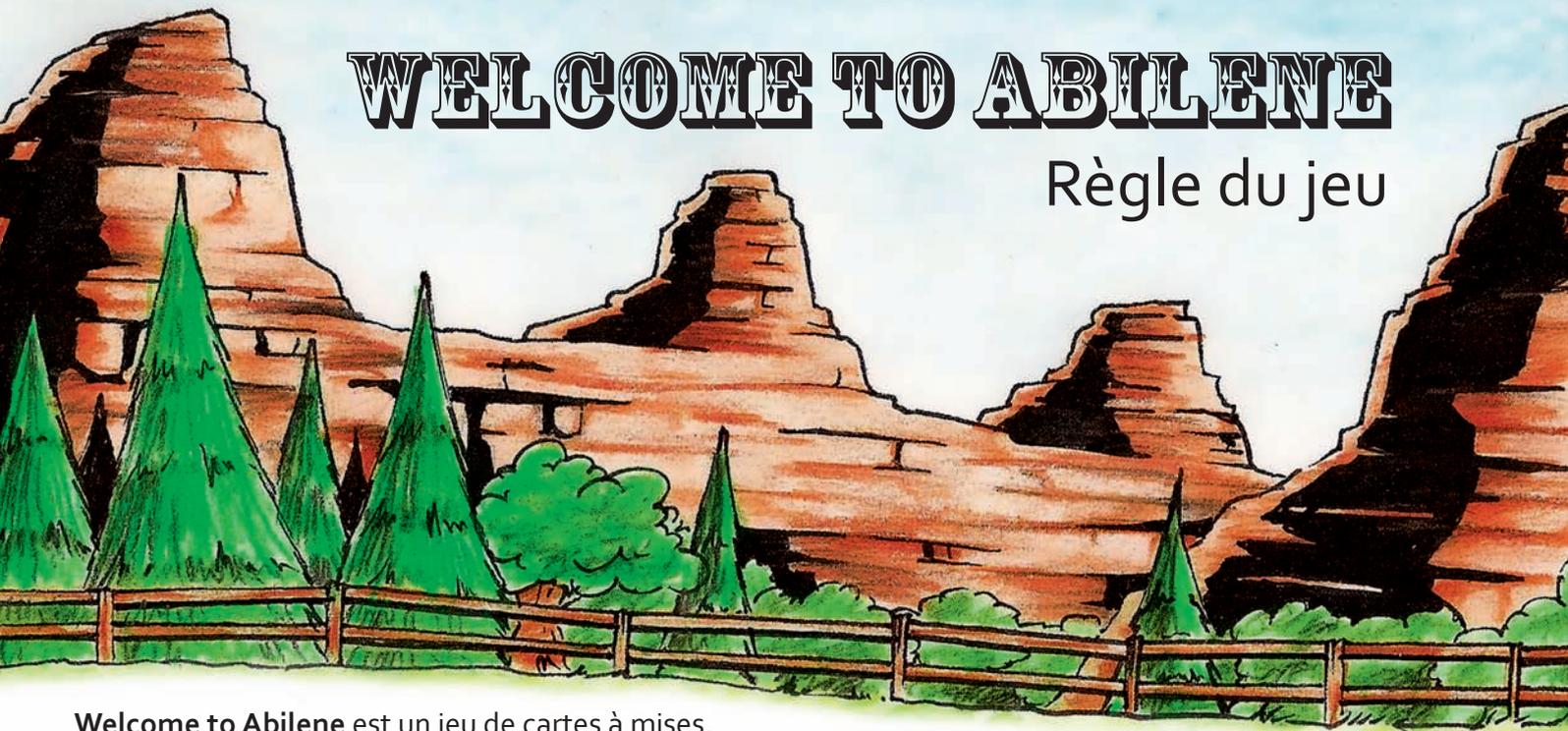
06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



WELCOME TO ABILENE

Règle du jeu



Welcome to Abilene est un jeu de cartes à mises.

Nombre de joueurs : 2 et +.

Age conseillé : à partir de 14 ans.

Ce jeu nécessite de posséder préalablement des jetons de poker, des haricots secs ou toutes sortes d'éléments que vous pourrez miser.

Il se compose de 54 cartes ainsi réparties :

- 10 cartes Bétail «1»
- 10 cartes Bétail «3»
- 10 cartes Bétail «10»
- 10 cartes Bétail «30»
- 3 cartes «Desperados»
- 2 cartes «Tribus Indiennes»
- 1 carte «Diligence»
- 1 carte «Réserve d'or»
- 1 carte «Train»
- 1 carte «Shérif»
- 1 carte «Eau de Feu»
- 1 carte «Cavalerie»
- 1 carte «Ruée vers l'or»
- 1 carte «Danseuse»
- 1 carte «Welcome to Abilene»

Le but de chaque manche consiste à apporter le plus gros troupeau de bétail jusqu'à la ville d'Abilene pour remporter le pot.

Mise en place : chaque joueur prendra devant lui un nombre identique de jetons (pour info, le jeu a été développé avec 30 jetons par joueur).

Welcome to Abilene se déroule en deux phases distinctes :

1. La distribution.
2. Le jeu.

La distribution

C'est principalement à cette phase que le pot se composera.

Pour la première manche, choisissez aléatoirement celui d'entre vous qui distribuera. Le joueur situé immédiatement à sa droite mélangera le paquet de cartes dans son intégralité puis le coupera.

Le joueur situé immédiatement à la gauche du distributeur sera le distributeur de la manche suivante et ainsi de suite pour toute la durée de la partie. Le rôle du distributeur sera comme son nom l'indique de distribuer les cartes qui composeront la main des joueurs.

La distribution ainsi que l'ensemble des mécanismes du jeu se passent toujours dans le sens horaire.

La distribution se fait carte par carte.

Chaque joueur désirant participer à la manche en cours placera 2 jetons au centre de la table (le pot). Pour les deux premiers jetons, chaque participant recevra 3 cartes.

Chacun prendra connaissance de sa main puis annoncera individuellement et dans le sens horaire s'il souhaite :

1. recevoir une nouvelle carte en avançant devant lui et clairement visible de tous, le coût de cette nouvelle carte, ou
2. quitter la manche immédiatement en posant sa main devant lui, face cachée, ou
3. quitter la phase de distribution en annonçant «Servi».

Recevoir une autre carte :

Pour recevoir une nouvelle carte, le joueur devra payer le coût de celle-ci. Tant qu'aucun participant n'aura quitté la phase de distribution en se déclarant «servi», le coût de chaque nouvelle carte vaudra 1 jeton de plus que la précédente, soit :

- 1 jeton pour la première
- 2 jetons pour la seconde
- 3 jetons pour la troisième

et ainsi de suite...

Quitter la manche immédiatement :

Lors de la phase de distribution, un joueur peut décider de quitter la manche en cours en annonçant qu'il se couche. Alors, il récupérera 1 jeton du pot

mais ne participera pas à la manche en cours.
Se coucher permet de réduire les pertes si on estime ne pas avoir le jeu permettant de gagner la manche.

Quitter la phase de distribution en se déclarant «servi» :

Lorsque vient son tour pour annoncer son choix, le joueur peut se déclarer «servi» s'il estime pouvoir gagner la manche avec sa main. Dès lors, il quittera la phase de distribution. Dès que le premier participant à se déclarer servi s'est annoncé, les autres joueurs peuvent encore choisir de se payer de nouvelles cartes. Toutefois, celles-ci coûteront le double de leur valeur initiale. Lorsque tous les participants auront quitté la phase de distribution, ils devront aussi se défausser d'autant de cartes que nécessaires, pour n'en garder que le même nombre que le premier joueur à s'être déclaré servi.

La phase de jeu

Le premier joueur à s'être déclaré «servi» débutera la phase de jeu.

Durant cette phase, chaque participant jouera une seule carte à son tour de jeu et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les mains soient posées dans leur intégralité (sauf cas particulier : «ruée vers l'or» et «Welcome to Abilene»).

Il y a deux façons de poser une carte :

- Face visible : dans ce cas, la carte est active.
- Face cachée : la carte est inactive et irrécupérable (cela consiste tout simplement à se débarrasser d'une carte tout en restant en jeu).

Une carte jouée face visible sera jouée différemment en fonction de la nature de cette carte.

Les cartes «Bétail» servent à garnir et composer le troupeau du joueur.

Elles ne peuvent pas être posées volontairement pour garnir un autre troupeau.

Les cartes «Attaque» (desperados et indiens) sont destinées au troupeau d'un autre joueur. Vous les poserez à côté du troupeau du joueur ciblé. Une carte attaque a une durée de validité de 1 tour. Dès que revient le tour de celui qui l'a posée et si elle n'a pas été contrée par une défense correspondante à l'attaque alors, on applique l'effet de la carte.

Les cartes «Défense» (diligence ; train ; réserve d'or ; shérif ; cavalerie ; eau de feu) sont destinées à contrer une carte attaque. Elles peuvent être jouées soit en réponse immédiate à une attaque



(on défausse alors la carte attaque et la carte défense) soit par anticipation d'une éventuelle attaque. En aucun cas elles ne peuvent servir à protéger un autre troupeau que le vôtre. Les cartes défense jouées par anticipation seront posées à côté du troupeau et ont une durée de validité de 1 tour. Elles disparaissent dès que revient le tour du joueur.

Les cartes «Événements» (danseuse, ruée vers l'or, Welcome to Abilene) sont des cartes à effet immédiat. Elles sont donc réglées immédiatement, dès leur activation.

Fin de manche : arrivée à Abilene

Une fois que tous les participants encore en jeu ont posé toutes leurs cartes, on règle, toujours dans le sens horaire, les éventuelles attaques encore en cours puis on totalise individuellement la taille des troupeaux.

Celui qui compte le plus grand nombre de têtes de bétail dans son troupeau remporte la manche et l'intégralité du pot.

En cas d'égalité il y a partage du pot. L'éventuel reste sera remis en jeu pour la manche suivante.

Explications des cartes

Les cartes Bétail (40)

Elles se répartissent en 4 valeurs différentes :

«1» - «3» - «10» - «30»

Ces cartes sont destinées à être posées devant soi et composent la taille des troupeaux que vous conduirez jusqu'à Abilene.

Arrivé à destination, celui qui cumulera le plus de têtes de bétail remportera la manche et le pot.

Les cartes Attaque (5)

• **Desperados (3)** ; coût : 2\$; se joue contre : train – réserve d'or – diligence – shérif.

Les desperados sont des mercenaires que vous pouvez embaucher pour voler des têtes de bétail dans le troupeau de vos concurrents.

Une carte desperados posée sur un troupeau a pour effet, si elle n'est pas contrée, de voler une carte bétail au choix du joueur qui a joué les desperados. Cette carte vient garnir le troupeau dès la résolution de l'attaque.



WELCOME TO ABILENE

Un jeu de Jean-Michel Urien
Illustrations : Jul Bonnardin

! ATTENTION !

Pour pouvoir embaucher des desperados, il faut pouvoir les payer. Si vous n'avez pas les 2\$ nécessaires, vous ne pourrez pas l'utiliser. Les 2\$ sont à payer dès l'utilisation de la carte. Cette somme garnit un peu plus le pot.

• Indiens (2) ; contre : cavalerie - eau de feu

Pour rejoindre la ville d'Abilene, vous devrez passer sur les terres ancestrales des tribus indiennes. Bien qu'ils aient signé des accords de paix, les indiens n'aiment pas voir d'immenses troupeaux traverser leur territoire de chasse. Cela fait fuir les bisons. Les indiens ne font pas dans le détail, s'ils vous tombent dessus, et s'ils ne sont pas contrôlés, l'intégralité de votre troupeau présent devant vous disparaîtra purement et simplement.

Les cartes Défense (6)

• La diligence (1) - le train (1) - la réserve d'or (1)

Ces trois cartes permettent de contrer une attaque de desperados. En effet, piller une diligence, détrousser les voyageurs d'un train ou braquer une banque est bien plus facile que de voler du bétail. Les desperados préfèrent s'y attaquer.

Toutefois, si une attaque de desperados est contrée par l'une de ces trois cartes, alors celui qui aura joué les desperados puisera 5 jetons dans le pot. Ces 5 jetons représentent le butin du braquage.

• Le shérif (1)

Ce justicier solitaire a juré de mettre hors d'état de nuire ces fripouilles de desperados.

Une attaque de desperados contrée par le shérif met fin immédiatement à cette attaque sans aucune compensation pour le commanditaire (La prochaine fois, vous choisirez mieux vos hommes de main).

• Eau de feu (1) ; coût : 2\$

Les indiens raffolent de cette boisson et si lors d'une attaque d'indiens, vous avez une caisse de cette eau de feu à leur donner, certes cela vous coûtera 2 jetons mais ils vous laisseront passer vous, votre scalp et vos vaches.

Les 2 jetons iront garnir le pot. Attention, tout comme pour les desperados, si vous ne pouvez pas payer les 2\$, vous ne pouvez pas jouer cette carte.

• Cavalerie (1)

Le peloton de cavalerie patrouille pour faire respecter les accords passés avec les tribus indiennes. Ils sont en mesure de mettre en fuite immédiatement une bande d'indiens qui s'en prendrait à un pauvre éleveur de passage.

Mais attention, la cavalerie est uniquement en charge des affaires indiennes, elle n'intervient pas contre les desperados.

Les cartes Événements (3)

• Les danseuses de saloon (1)

Ces jolies danseuses de saloon rendent fous de désir les cow-boys qui accompagnent votre troupeau. Pendant qu'ils regardent le spectacle, une partie du troupeau en profite pour s'échapper. La dernière carte bétail posée sur le troupeau visé par cette carte, disparaît instantanément.

• La ruée vers l'or (1)

«On a trouvé de l'or dans les collines» instantanément, dès la sortie de cette carte, tous les cow-boys abandonnent leur poste pour tenter leur chance dans cette ruée vers l'or. Les conséquences de cette folie collective est qu'aucun troupeau n'atteindra sa destination. Il n'y aura donc aucun gagnant à cette manche. L'intégralité du pot sera remise en jeu pour la manche suivante.

• Welcome to Abilene (1)

Quand on est concentré sur nos pensées, ou que l'on ait la tête ailleurs, on ne voit pas le temps passer et hop, soudain on est déjà arrivé à destination. Welcome to Abilene a exactement le même effet. Dès que cette carte sort, aucune attaque éventuellement en cours n'est résolue, et celui qui présente à ce moment précis du jeu le plus gros troupeau devant lui est déclaré vainqueur de la manche et remporte le pot.

WELCOME TO ABILENE

Fonctionnement des cartes

BETAIL

à poser devant soi pour constituer son troupeau

1 - 3 - 10 et 30 têtes

10 cartes de chaque - 40 au total



ATTAQUE

à poser chez l'adversaire

2 tribus indiennes pour faire disparaître le troupeau

3 desperados pour voler le bétail

5 cartes au total

DEFENSE

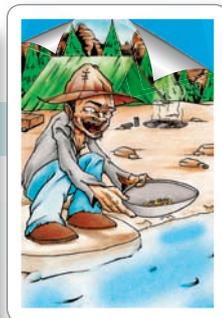
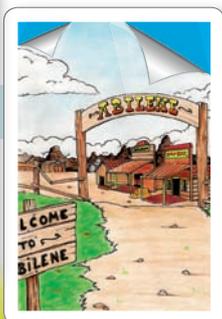
à poser devant soi pour se protéger

• des indiens : Cavalerie et Eau de feu

• des desperados :

Shérif, Réserve d'or, Train et Diligence

1 carte de chaque - 6 cartes au total



EVENEMENTS

- **Danseuse** : à poser chez l'adversaire pour faire disparaître la dernière carte de son troupeau.
- **Welcome to Abilene** : pour arrêter la manche immédiatement (avec au moins 1 gagnant).
- **Ruée vers l'or** : pour arrêter la manche sans aucun gagnant.

1 carte de chaque - 3 cartes au total