

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).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42

escaleajeux@gmail.com



SHÉRIF JEAN-YVES MONPERTUIS
ADJOINT GAËTAN BEAUJANNOT

8+

45 MIN

2-10 JOUEURS

Flick'em HIP!

LIVRE DE RÈGLES

Flick 'em Up!

Un cowboy de votre trempe ne pouvait pas rater une cible d'aussi près !

Heureusement, il vous reste une balle et c'est peut-être celle-là qui règlera enfin le compte des Cooper !

Bienvenue dans l'univers étonnant de Flick 'em Up !, un jeu qui, à l'aide d'un matériel exceptionnel et de scénarios hautement immersifs, transformera votre table de cuisine en paysages typiques des rudes villes de l'Ouest !

Chargez votre Colt et préparez-vous à esquiver les balles de vos adversaires, car il aura de l'action ! Que vous choisissiez de faire respecter la loi avec le shérif ou de terroriser les villes avec le clan des Cooper, Flick 'em Up ! vous propose un périple dans l'Ouest que vous n'êtes pas prêt d'oublier !

Bon voyage, cowboy!

Matériel

12 figurines



5 cowboys noirs
(le clan des hors-la-loi/Cooper)



5 cowboys naturels (le clan du shérif)



figurines neutres
(1 homme et 1 femme)

12 chapeaux amovibles et réversibles

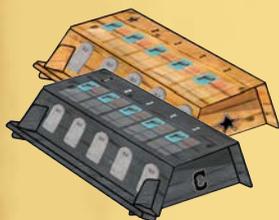


10 chapeaux numérotés de 1 à 5 (2 fois chaque)



2 chapeaux sans numéro

2 box



1 box naturel du clan du shérif

1 box noir du clan des hors-la-loi

10 tuiles Cowboy



5 du clan du shérif



5 du clan des hors-la-loi

6 bâtiments



Sheriff



Bank



Saloon



General Store



Town Hall



Undertaker



1 potence

72 marqueurs



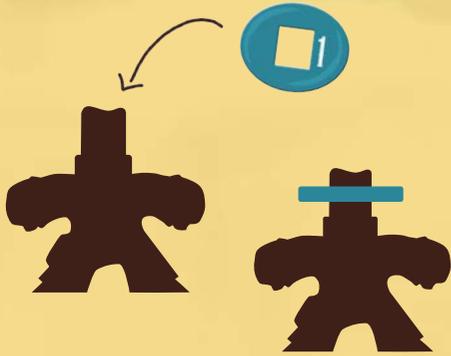
38 points de vie
11 sacs d'or
6 interdits
5 colts
2 winchesters
4 eau potable/empoisonnée
2 dynamites
2 documents
1 initiative (Pretzel)
1 otage

38 autres pièces

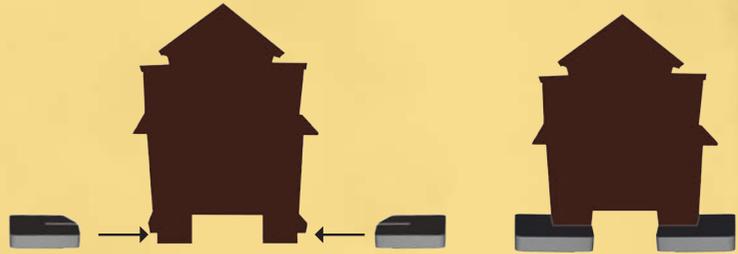
13 socles en bois
5 barils
3 cactus
4 clôtures
5 bottes de foin
1 disque de déplacement (en bois de couleur naturelle)
4 balles (disques gris en bois)
1 gabarit pour winchester
1 dynamite (octogone rouge en bois)
1 aiguille de l'horloge (en quatre parties)

Assemblage

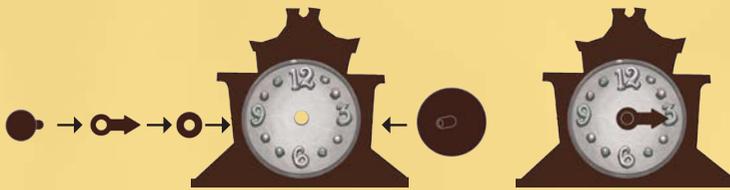
Couboys



Batiments



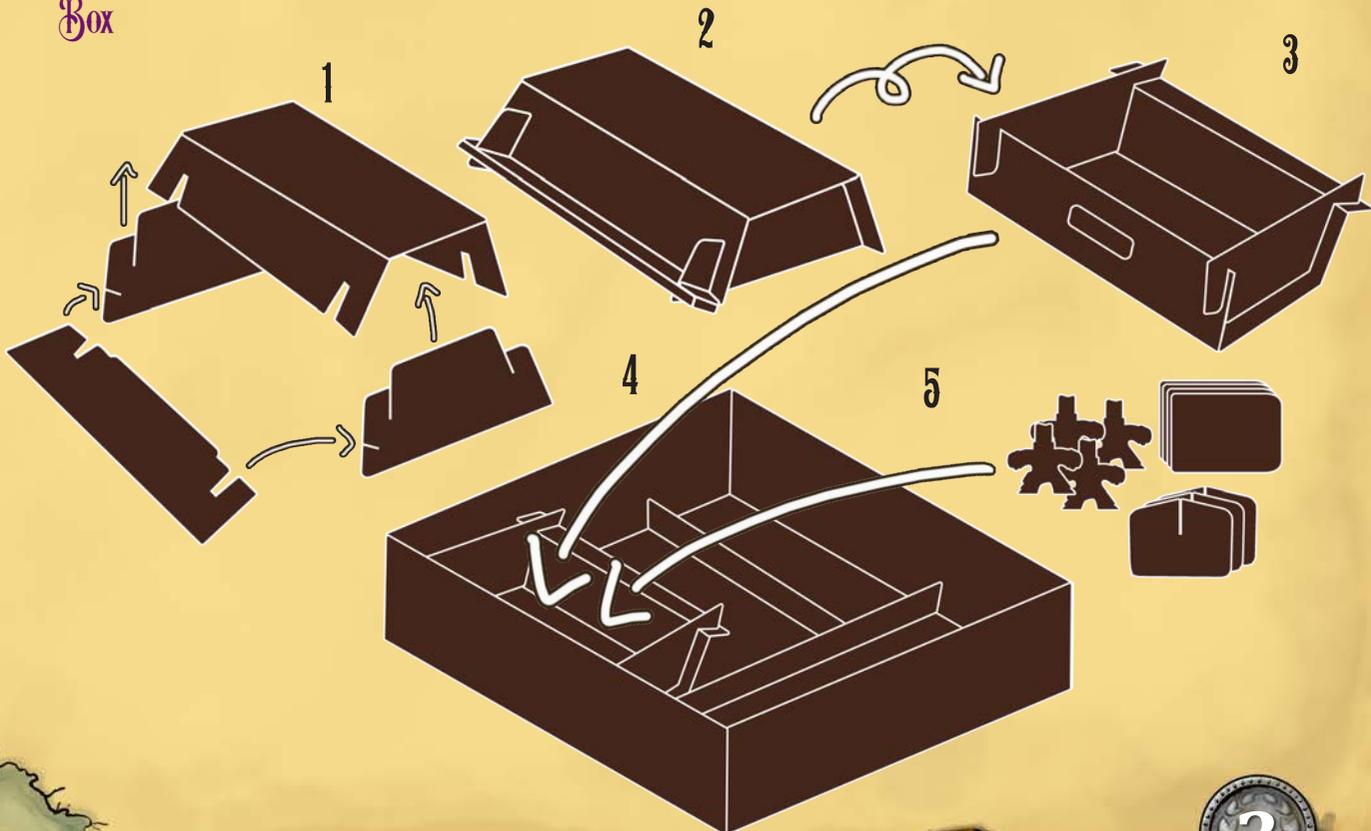
Horloge du Town Hall



Potence



Box



Règles

Avant de commencer

Avant de commencer la partie, il vous faudra choisir :

- Une surface de jeu
- Un scénario
- La composition des clans



Surface de jeu

Flick 'em Up ! peut se jouer sur toutes les surfaces planes et de tailles diverses : table, plancher, etc. Cette surface doit permettre aux pièces de bien glisser et d'avoir un accès de tous les côtés. La dimension de cette surface doit permettre de placer toutes les pièces de jeu.

Scénarios (mise en place)

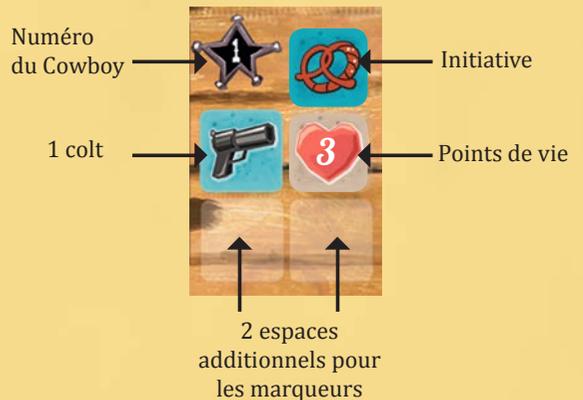
Vous trouverez, dans cette boîte, un livret de 10 scénarios vous proposant à chaque fois une aventure originale et une nouvelle ville de l'Ouest à découvrir.

Dans chaque scénario, vous trouverez toutes les informations relatives à la mise en place pour la partie.

Composition des clans

Flick 'em Up ! peut se jouer dans toutes les configurations de 2 à 10 joueurs. Les joueurs sont divisés en deux clans de la manière la plus équitable possible. Chaque joueur fera partie soit du clan du shérif, soit du clan des hors-la-loi. Pour un nombre impair de joueurs, un des deux clans sera constitué d'un joueur supplémentaire. Par exemple, dans une partie à 5 joueurs, une équipe sera constituée de 3 joueurs et l'autre de 2 joueurs.

Chaque clan possède un box (blanc ou noir) avec 5 espaces numérotés de 1 à 5 sur le dessus. Ces espaces correspondent aux numéros des chapeaux des cowboys du clan. Chaque cowboy a son espace d'inventaire qui contient : un colt, un espace pour empiler les points de vie et des espaces pour deux jetons additionnels. On place les box des deux clans près de l'espace de jeu, mais à l'extérieur de la ville.



Début de la partie

Une fois que vous avez choisi la surface, le scénario et la composition des clans, vous êtes prêts à commencer !



Manches

La partie se joue en manches successives. Chaque manche correspond à une heure sur l'horloge du Town Hall. Une manche prend fin lorsque tous les cowboys des deux clans ont été joués.



Le scénario vous indique l'heure de départ de l'horloge, de quel côté placer les chapeaux des cowboys et quel clan jouera en premier. Un cowboy est dit **disponible**, lorsque la couleur de son chapeau correspond à l'heure de la manche (sur l'horloge). Lorsqu'un cowboy est joué, son chapeau est retourné sur la face opposée. Il ne sera plus disponible pour cette manche. Lorsqu'il n'y a plus de cowboy disponible, on déplace l'aiguille de l'horloge sur l'heure suivante et une nouvelle manche débute.

Exemple : La partie débute avec l'horloge du Town Hall réglée sur 6h. Comme il s'agit d'une heure rouge, tous les chapeaux des cowboys sont placés du côté rouge. Tous les cowboys sont disponibles et sont joués durant cette manche. À chaque fois qu'un cowboy est joué, on retourne son chapeau du côté bleu. Lorsque tous les chapeaux seront bleus, l'aiguille sera déplacée sur 7h, en bleu. Une nouvelle manche débutera lors de laquelle tous les cowboys portant un chapeau bleu seront joués.

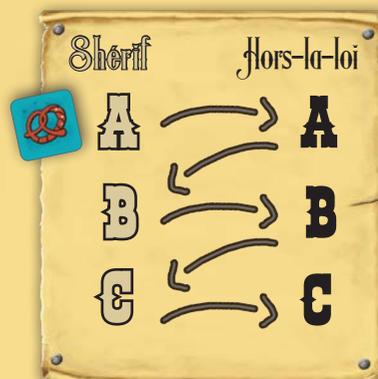
À qui le tour ?

En premier lieu, chacun des deux clans détermine l'ordre de jeu des joueurs de son clan. Qui jouera en premier, en deuxième, etc. Une fois que tous les joueurs du clan auront joué, on recommence par le premier, en gardant le même ordre de jeu.

Chaque partie débute en jouant le cowboy qui possède le jeton Initiative (indiqué dans le scénario). Le premier joueur de ce clan doit obligatoirement jouer ce cowboy. Ensuite, le premier joueur du clan adverse choisit de jouer n'importe quel des cowboys disponibles de son clan. On alterne ainsi, d'un clan à l'autre, jusqu'à ce que tous les cowboys aient été joués. Chaque nouvelle manche débute toujours en jouant le cowboy qui possède le jeton Initiative. Par contre, il sera joué par le joueur de ce clan à qui c'est le tour. Vous verrez plus loin que le jeton Initiative peut changer de propriétaire en cours de partie. Il se peut donc qu'un clan ait à jouer deux fois de suite en terminant une manche et en commençant la suivante.

Dans une partie à nombre de joueurs impairs, on alterne exactement de la même façon.

Le jeu se joue par alternance d'une équipe à l'autre. Ainsi on passe de l'équipe 1 à l'équipe 2, puis à l'équipe 1 et ainsi de suite. À l'intérieur même de l'équipe, on alterne du premier joueur, au deuxième, etc.



Jouer un cowboy

Lorsqu'un joueur joue un cowboy, il effectue jusqu'à deux actions avec le cowboy qu'il a choisi.

Le joueur choisi parmi les actions suivantes :

- Se déplacer
- Tirer
- Prendre/Déposer/Échanger (à l'intérieur d'un bâtiment)

Il peut effectuer les actions de son choix, dans l'ordre de son choix. Le joueur peut répéter la même action deux fois. Il peut effectuer une seule action ou n'en faire aucune. Quelle que soit sa décision, le joueur doit retourner le chapeau du cowboy sur la face opposée, à la fin de son tour.

Le pitch

La plupart de vos actions, comme tirer et se déplacer, seront effectuées à l'aide d'un pitch. Le pitch s'effectue, comme le montre l'illustration ci-dessous, avec un doigt sans faire ressort avec le pouce (contrairement à la pichenette).



Se déplacer

Chaque cowboy peut effectuer des déplacements pour diverses raisons. Par exemple, pour mieux se positionner ou pour entrer dans un bâtiment.

Lorsqu'un joueur choisit l'action de déplacer son cowboy, le joueur remplace son cowboy par le disque de déplacement. Le joueur réalise ensuite son déplacement en effectuant un pitch de la manière décrite précédemment en visant l'endroit où il veut s'arrêter.

Si, lors de son mouvement, le disque de déplacement **ne touche aucun** objets, personnage ou socle de bâtiment :

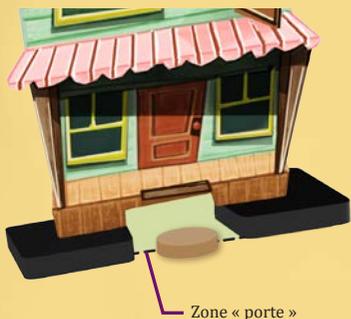
- Le déplacement est réussi ;
- Le cowboy joué est placé à l'endroit exact où s'est arrêté le disque de déplacement ;
- Lorsqu'il est placé, le cowboy est orienté de la façon dont le joueur le souhaite.

Si, lors de son mouvement, le disque de déplacement **sort de l'espace de jeu** (ex. : tombe de la table) ou **touche** un objet, une figurine ou un socle de bâtiment :

- Le déplacement est raté et l'action est perdue ;
- Le cowboy joué est replacé à l'endroit où il a commencé son déplacement, orienté au choix du joueur. S'il possède encore une action, le joueur peut tenter un déplacement à nouveau ;
- Les objets, personnages ou bâtiments qui ont été déplacés par le disque sont remis dans la position qu'ils étaient avant d'être touchés par le disque de déplacement.

Entrer dans un bâtiment

Le déplacement sert aussi à entrer dans un bâtiment. Il existe de multiples raisons pour vouloir entrer dans un bâtiment que ce soit pour se protéger, pour récupérer/déposer/échanger des objets, pour rencontrer un cowboy ou pour quelque raison décrite dans le scénario que vous jouez.



Pour entrer dans un bâtiment, le joueur doit effectuer un déplacement en réalisant un pitch à l'intérieur des deux socles du bâtiment qu'il désire accéder. **Important : Dans ce cas, toucher la partie intérieure des socles est permis.**

Le cowboy réussit à entrer dans le bâtiment lorsqu'au moins une partie du disque de déplacement a pénétré à l'intérieur de la ligne imaginaire entre les deux socles du bâtiment. Cette ligne représente la porte du bâtiment (voir illustration ci-dessous).

Après avoir réussi à entrer dans un bâtiment, le joueur place son cowboy sur l'un ou l'autre des deux socles du bâtiment.

Pour sortir d'un bâtiment, le joueur doit placer le disque de déplacement derrière le bâtiment et réaliser un pitch à travers les deux socles. Le cowboy réussit à sortir du bâtiment lorsque le disque de déplacement a complètement traversé la ligne imaginaire entre les deux socles du bâtiment (la porte).

Important : Dans cet autre cas, toucher la partie intérieure des socles est permis. Les autres règles de déplacement s'appliquent si le disque touche un objet, une figurine, etc.

Note : Il est permis de déplacer un objet qui bloque la porte.

Tirer

Chaque cowboy possède une arme avec laquelle il peut effectuer des tirs pour faire perdre des points de vie aux cowboys adverses. Lorsqu'il choisit l'action de tirer, le joueur place un disque gris à gauche ou à droite de son cowboy à distance d'un disque (voir page suivante).

Le joueur réalise ensuite son tir en effectuant un pitch de la manière décrite précédemment en visant un cowboy adverse.

Un cowboy est touché lorsqu'il tombe à la renverse après avoir été atteint par le disque gris directement (sans ricochet) :



- S'il ne tombe pas, c'est que la balle ne l'a qu'effleuré !
- Si la même balle touche plusieurs cowboys, seul le premier a été touché. Les autres sont immédiatement relevés.
- Un cowboy à l'intérieur d'un bâtiment ne peut être touché que lors d'un duel (voir Scénario 2).

Si un cowboy est touché :

- Le cowboy est blessé et perd un point de vie. Le point de vie est alors déposé dans la fente du box de son clan.
- Le cowboy touché reste dans sa position. Il ne sera relevé que lorsqu'un joueur choisira de le jouer.

Notes : • Puisqu'il reste couché, le cowboy ne peut être touché par une autre balle (ou dynamite) tant qu'il ne sera pas relevé.

- Le chapeau du cowboy touché reste également dans sa position. Il n'est pas retourné.
- On applique les mêmes effets lorsqu'on touche un cowboy de son propre clan. Pas de chance !

Si le cowboy touché perd son dernier point de vie :

- La figurine de ce cowboy et la tuile correspondante sont retirées du jeu et déposées dans la fente du box de leur clan.
- Les marqueurs possédés par le cowboy sont déposés sur l'un des socles du bâtiment Undertaker.
- Le chapeau du cowboy touché est posé sur l'espace d'inventaire de ce cowboy. Le chapeau doit être posé du même côté qu'il se trouvait.
- Si le cowboy touché possédait le jeton Initiative, ce jeton est alors posé sur l'espace d'inventaire du cowboy qui a réussi le tir.

IMPORTANT : Afin que le nombre de cowboys à jouer par manche soit exactement le même pour les deux clans, les chapeaux des cowboys morts restent en jeu. Lorsqu'un cowboy perd son dernier point de vie, son chapeau est placé sur son inventaire, sans changer la couleur. Le clan de ce cowboy devra continuer de le jouer exactement comme les autres cowboys, mais dans ce cas, pour passer un tour en retournant le chapeau sur la face opposée. Aucune action ne sera réalisée lors de ce tour.

Si le tir rate et qu'aucun cowboy n'est touché :

- L'action est perdue ;
- Les éléments (barils, bâtiments, etc.) touchés et déplacés par le tir restent à leur nouvel emplacement.

Tirer avec 2 colts

Si un cowboy possède 2 colts ou plus, il peut tirer 2 balles au lieu d'une seule lorsqu'il choisit l'action de tirer. Pour ce faire, le joueur place une balle de chaque côté du cowboy et réalise deux pitches sur la ou les cibles de son choix.

Un cowboy peut posséder 3 colts, mais ne peut tirer 3 balles.

Tir d'un bâtiment

Il est aussi possible pour un cowboy de tirer lorsqu'il est situé à l'intérieur d'un bâtiment. Pour ce faire, le joueur place une balle derrière le bâtiment et vise à travers la porte (entre les 2 socles) du bâtiment. Les mêmes règles s'appliquent quant à la façon de réaliser son tir et aux cowboys touchés.

Prendre / déposer / échanger (à l'intérieur d'un bâtiment)

Chaque cowboy peut utiliser une action pour prendre ou déposer des marqueurs (points de vie, armes, dynamites, etc.). Lorsqu'un cowboy prend un marqueur, celui-ci est placé dans l'inventaire de ce cowboy. Lorsqu'un cowboy dépose un marqueur, celui-ci est retiré de l'inventaire du cowboy et est placé sur le socle du bâtiment occupé par le cowboy. Vous trouverez des règles supplémentaires dans certains scénarios concernant les actions de prendre et déposer des marqueurs, incluant la possibilité de faire cela à l'extérieur d'un bâtiment.

En excluant les points de vie et le jeton Initiative, chaque cowboy a droit à deux marqueurs supplémentaires dans son inventaire. Si le cowboy décide de prendre un troisième marqueur, il le prend en échange d'un des deux qu'il possède. Il ne lui coûte qu'une action pour faire cet échange.

Si le joueur veut prendre un jeton face cachée, le joueur en pioche un au hasard et décide de le prendre ou non. Qu'il le prenne ou non, il lui en coûte tout de même une action.

Fin de la partie

La partie se termine lorsque l'un de ces deux cas se produit :

- Une condition de victoire du scénario est réalisée, ou
- L'aiguille de l'horloge atteint minuit ou 12h.

Crédits

Auteurs : Jean-Yves Monpertuis en collaboration
avec Gaëtan Beaujannot
Illustrations : Chris Quilliams
Développement : Martin Bouchard
Conception graphique : Philippe Guérin & Marie-Elaine Bérubé
Mise en page : Marie-Elaine Bérubé

© 2015 F2Z Entertainment Inc.
31 rue de la Coopérative
Rigaud QC J0P 1P0
Canada



info@pretzelgames.com
www.pretzelgames.com

Récompenses du shérif

15 000 \$ - Le gang du Club Jeux ARJ - wanted pour trouble à l'ordre établi (le mien) ;
4 000 \$ - Jérémie Caplane, Nicolas Delclite, Pascal Jumel, Nicolas Melet - wanted pour association en bande organisée ;
1 000 \$ - Stéphane Rouault - wanted pour construction illégale ;
15 000 \$ - Le gang Ludix - wanted pour kidnapping ;
1 000 \$ - adjoint Gaëtan Beaujannot - pour contrebande de produit miracle.
À Cathy, qui supporte mes immersions ludiques solitaires, tout mon amour.

De la part de Forgenext :

« Forgenext tient à remercier tout spécialement Meï Boyington qui a permis par son univers graphique de mettre le jeu en lumière auprès des éditeurs »

De la part de l'éditeur :

5 \$ - Adam Marostica - wanted pour son aide à la rédaction de cette règle.

SHÉRIF JEAN-YVES MONPERTUIS
ADJOINT GAËTAN BEAUJANNOT

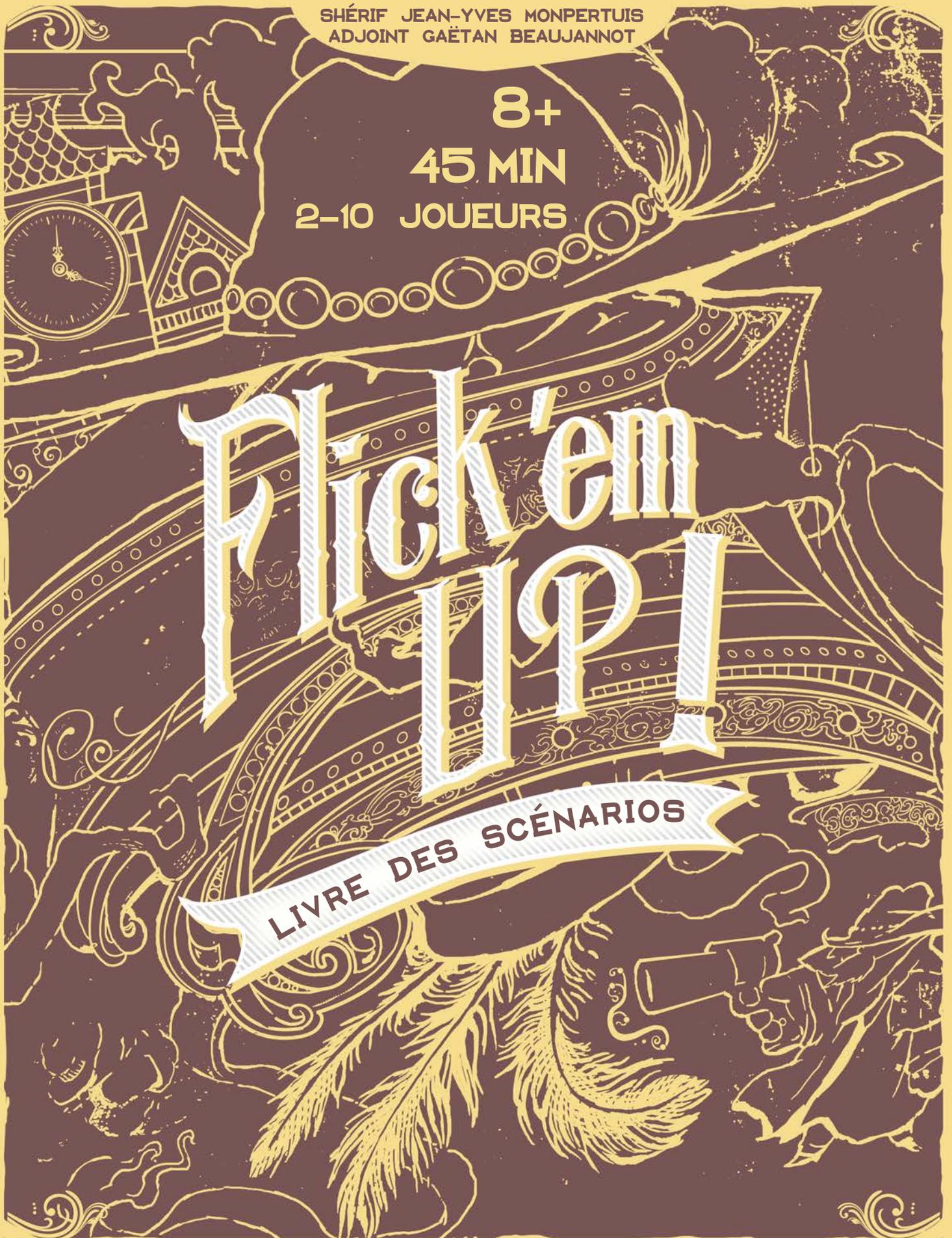
8+

45 MIN

2-10 JOUEURS

Flick'em HIP!

LIVRE DES SCÉNARIOS



Les scénarios

Ce livret offre 10 scénarios originaux que vous pouvez jouer et rejouer, comme ils vous sont offerts, ou en y apportant votre touche personnelle. Chacun présente une nouvelle ville de l'Ouest et une aventure qui s'y déroulera. Que ce soit le vol de banque, le duel ou le sauvetage d'une demoiselle en détresse, chaque nouvelle aventure vous promet l'action des meilleurs Westerns ! Si vous découvrez le jeu, nous vous suggérons de débiter par le premier scénario et de passer aux suivants de façon progressive. Si les villes de Waldon Lake à Lawless n'ont plus de secret pour vous, Flick 'em Up ! vous offre tout le matériel nécessaire pour modifier ou créer vos propres scénarios et de nouvelles villes !

Nous vous invitons d'ailleurs à partager vos idées de nouveaux scénarios et villes à cette adresse : info@pretzelgames.com

Dans chaque scénario, vous trouverez les informations suivantes pour la mise en place du jeu :

- La mise en situation
- L'objectif de chaque clan
- Le plan de la ville
- L'emplacement des pièces de jeu
- Le nombre de points de vie et marqueurs
- L'heure à laquelle l'horloge doit être réglée
- La condition de fin de partie
- Les règles additionnelles

Nous vous conseillons de porter une attention aux règles additionnelles qui s'ajoutent aux règles de base. Chaque règle additionnelle est décrite en détail dans un encart et est représentée par un symbole. Ce symbole apparaît ensuite à chaque fois que cette règle additionnelle est utilisée dans un scénario. Pour d'abord bien connaître les règles additionnelles, nous vous suggérons aussi de jouer les scénarios dans l'ordre.



Bank



shérif



Saloon



Undertaker



General Store



Town Hall



Potence



Sac d'or



Point de vie



Colt



Dynamite



Winchester



Initiative



Interdiction



Document



Otage



Hors-la-loi



Clan du shérif



Homme & femme



Baril



Botte de foin



Clôture



Cactus

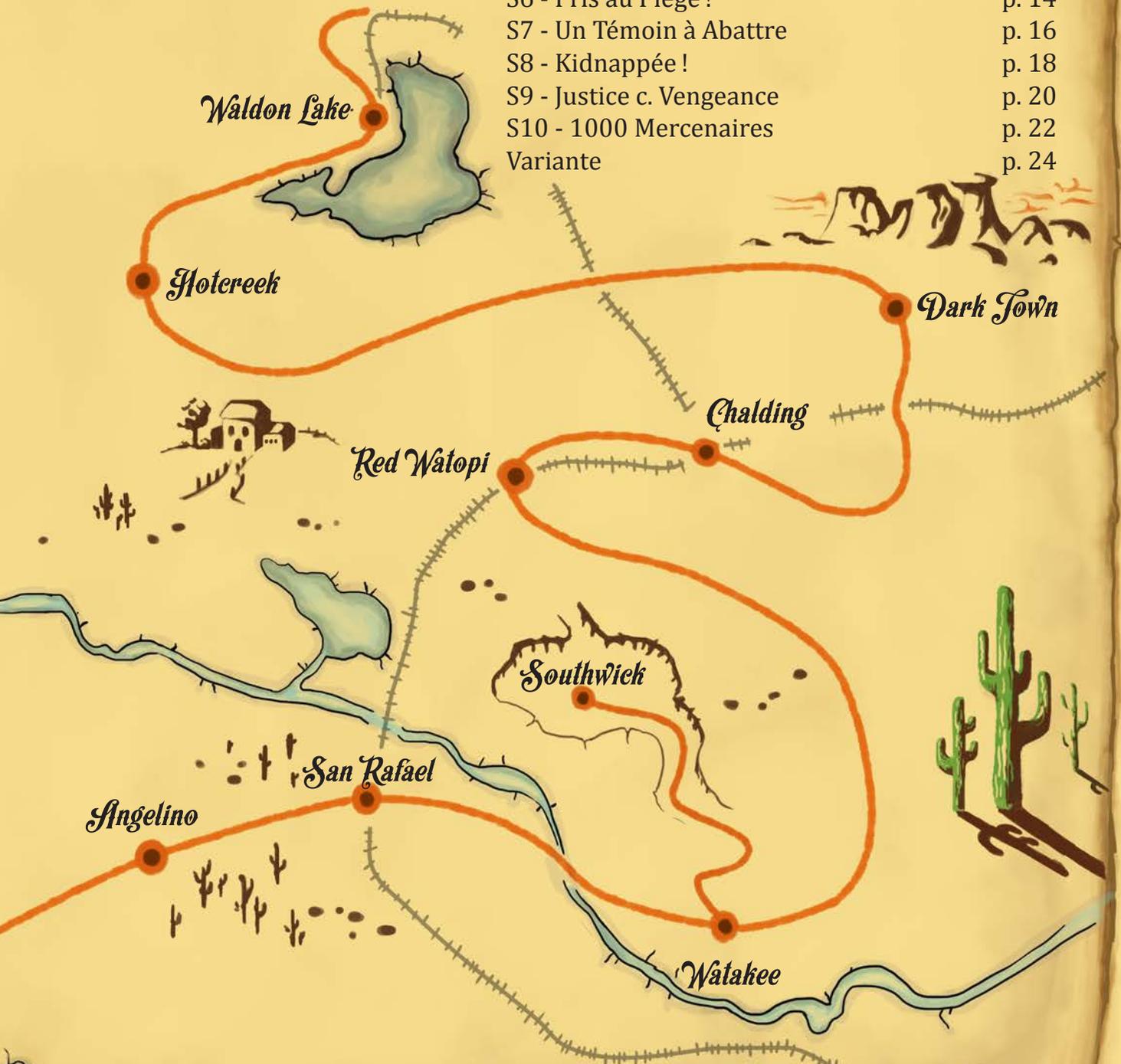


Eau potable/empoisonnée



Sommaire

Les scénarios	p. 2
S1 - Coups de feu sur Waldon Lake	p. 4
S2 - Duel à Hot Creek	p. 6
S3 - Le Cambriolage	p. 8
S4 - L'Or de Chadling	p. 10
S5 - Complot à Red Watopi	p. 12
S6 - Pris au Piège !	p. 14
S7 - Un Témoin à Abattre	p. 16
S8 - Kidnappée !	p. 18
S9 - Justice c. Vengeance	p. 20
S10 - 1000 Mercenaires	p. 22
Variante	p. 24



Coups de feu sur Waldon Lake

Scénario 1

Les cowboys du ranch des Cooper s'amènent en ville. Le shérif et son clan leur réservent un accueil glacial. Les Cooper sont précédés par leur réputation : semer la terreur partout où ils passent. Le shérif les invite à quitter la ville sans faire d'histoire, mais les Cooper ne l'entendent pas ainsi. La tension monte au milieu de la ville et une bagarre ne tarde pas à éclater !

Objectif :

Clan du shérif :

Tuer 3 hors-la-loi.

Clan des hors-la-loi :

Tuer 3 cowboys du clan du shérif.



Horloge : réglée à 6h.

Chapeaux : côté rouge.



Règle spécifique au scénario :

Tous les bâtiments sont barricadés. Leur accès est interdit.

Fin de partie :

La partie se termine immédiatement lorsque l'un des clans perd son troisième cowboy. Sinon, la partie se termine dès que l'horloge affiche minuit (12:00). L'équipe comptant le plus de cowboys en vie l'emporte. En cas d'égalité, le clan qui possède le plus de points de vie remporte la partie.



Duel à Hotereek

Scénario 2

La ville subit une scission d'opinion. Des villageois épaulent le shérif qui a décidé de faire respecter la loi alors que d'autres se rangent du côté de Big Daddy Cooper contre des arrangements. De leurs côtés, des cowboys de Cooper trouvent qu'il va trop loin et décident d'avertir le shérif d'un danger imminent. Cooper a décidé de descendre le shérif lorsqu'il rentrera seul chez lui en fin de journée.

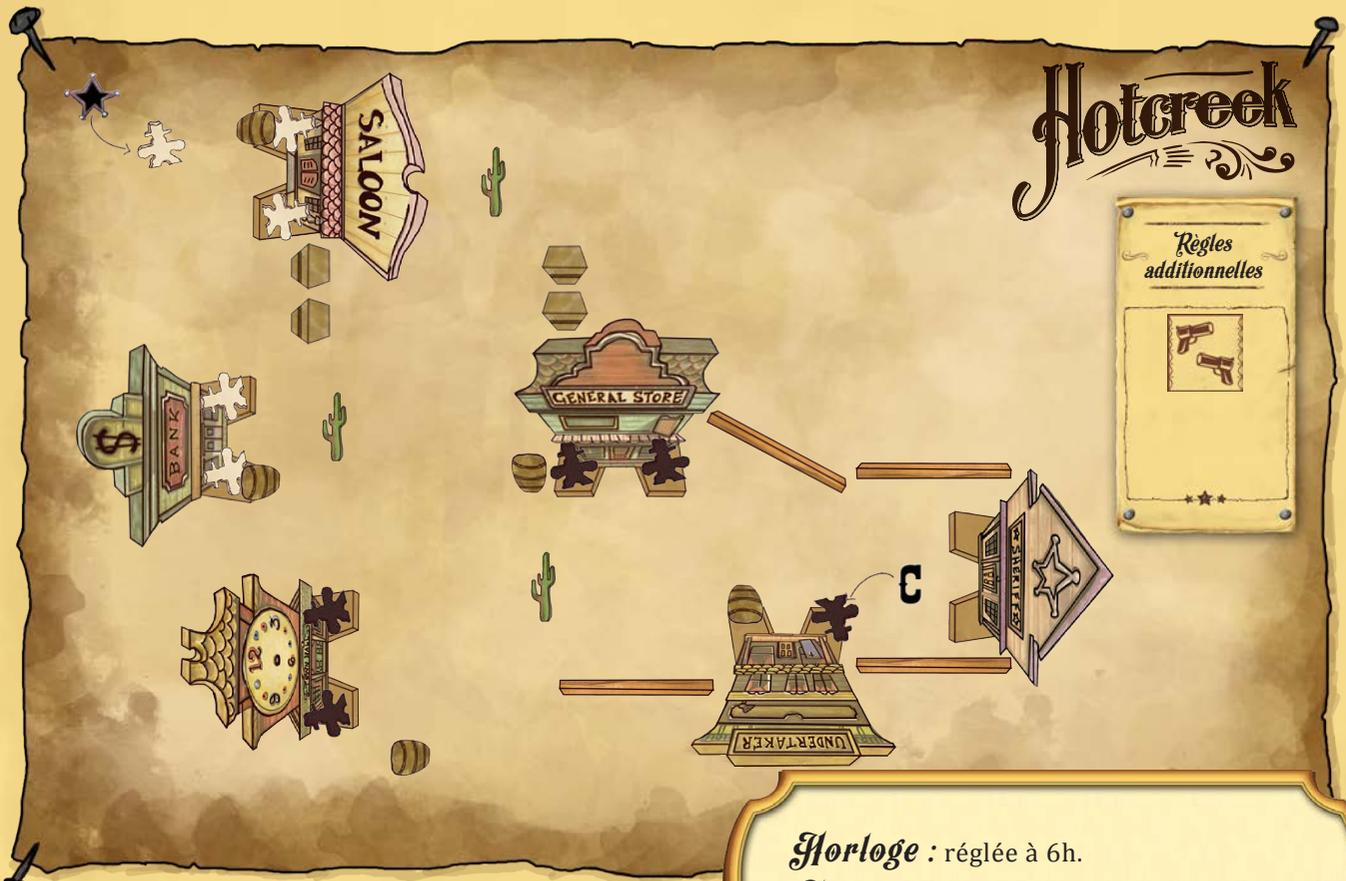
Objectif :

Clan du shérif :

Descendre Big Daddy Cooper.

Clan des hors-la-loi :

Descendre le shérif.



Règles additionnelles

Horloge : réglée à 6h.
Chapeaux : côté rouge.



Le clan du shérif :

Le shérif commence la partie avec un colt supplémentaire et est placé en face du Saloon.

Fin de partie :

La partie se termine immédiatement lorsque l'un des clans a réalisé son objectif. Sinon, la partie se termine dès que l'horloge affiche minuit. Si à minuit le shérif et Big Daddy Cooper sont toujours vivants, ils engagent un duel final pour déterminer le clan vainqueur. Le clan possédant l'initiative tire en premier.

- Règles additionnelles -



Le duel

Important : Pour ce scénario et tous les scénarios impliquant les duels, les joueurs doivent réserver un espace libre à l'une des extrémités de leur surface de jeu pour résoudre ces duels.

Dès qu'au moins deux cowboys de clans ennemis se retrouvent dans un même bâtiment, il y a duel. Les cowboys qui s'affrontent en duel sont placés face à face, aux extrémités de l'espace réservé.

Le dernier cowboy à entrer dans le bâtiment tire le premier. S'il rate son tir, l'adversaire avance son cowboy d'un pas (la distance d'un jeton de déplacement). Il place ensuite la balle à côté de son cowboy et réalise lui aussi un tir. Il en va ainsi par alternance à chaque fois qu'un tir est raté, et ce, jusqu'à ce que l'un des deux cowboys soit touché.



Lorsqu'un tir est réussi :

- Le cowboy touché perd un point de vie. Si le cowboy touché perd son dernier point de vie, on applique exactement les mêmes règles que dans la section Tirer.
- Le joueur qui a gagné le duel place le cowboy adverse derrière le bâtiment duquel il est éjecté. Il effectue un pitch (du cowboy) à travers les socles du bâtiment (pour cela, retirer et remettre le chapeau du cowboy avant et après le pitch en prenant soin de ne pas changer la couleur). Ce cowboy est couché.
- Le jeu se poursuit normalement.

Duels avec plus de deux cowboys :

On applique la même règle sauf que, lorsque vient leur tour, les cowboys du même clan avancent et tirent l'un après l'autre, avant que leur adversaire ne puisse tirer à nouveau. Le duel se poursuit jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul clan dans le bâtiment.

Le Cambriolage

Scénario 3

Le clan Cooper a vendu des bêtes volées pour plusieurs dollars. Sur le chemin du retour, devant une bière au saloon, ils décident d'ajouter quelques pièces à leur butin en volant la banque de Dark Town. Les villageois et le shérif ne se laisseront pas dépouiller si facilement. Leurs colts feront retentir la justice !

Objectif :

Clan du shérif :

Avoir 7 sacs d'or entreposés à la Bank.

Clan des hors-la-loi :

Avoir 7 sacs d'or entreposés au Saloon.



Fin de partie :

La partie se termine immédiatement lorsque l'un des clans a réalisé son objectif. Sinon, la partie se termine dès que l'aiguille de l'horloge affiche minuit. Dans ce cas, le clan qui a entreposé le plus d'or remporte la partie. En cas d'égalité, le clan qui transporte le plus d'or est déclaré vainqueur.



L'Or de Chalding

Scénario 4

La diligence a apporté une belle quantité d'or à Chalding. Les rescapés du clan Cooper ont rejoint une bande de hors-la-loi dans les montagnes et les villageois craignent une attaque... Le shérif décide de cacher l'or dans divers bâtiments de la ville au lieu de le garder au même endroit. Le shérif et de braves villageois prennent des tours de garde pour détecter toutes activités suspectes autour de la banque, mais Ol' Pat s'est endormi ! Il se réveille seulement une heure après que le clan Cooper soit arrivé en ville. Debout shérif ! Il faut faire vite !

Objectif :

Clan du shérif :

Empêcher les hors-la-loi de réaliser leur objectif.

Clan des hors-la-loi :

Avoir 5 sacs d'or dans les mains de leurs complices situés à l'extérieur de la ville.



Horloge : réglée à 5h.
Chapeaux : Ceux des hors-la-loi sont côté **bleu**. Ceux du clan du shérif sont côté **rouge**.
 Les cowboys du clan du shérif ne sont pas joués durant la première heure.



Clan des hors-la-loi :

Deux figurines neutres (rose et bleue) sont placées à l'extérieur de la ville, telles que montrées sur le plan. Ces figurines ne sont pas jouées durant le scénario ; elles représentent les complices des hors-la-loi qui attendent à l'extérieur de la ville que l'or leur soit livré.

Important : Les hors-la-loi ne peuvent tirer durant la première heure.

Clan du shérif :

5 sacs d'or, 5 points de vie, 3 colts et 2 dynamites. Le premier joueur du clan du shérif répartit ces jetons en 3 piles de 5, comme il le souhaite. Il place ensuite une pile au Town Hall, à la Bank et au Saloon.

Fin de partie :

La partie se termine en faveur du clan des hors-la-loi s'il réussit à réaliser son objectif. Sinon, la partie se termine en faveur du clan du shérif dès que l'horloge affiche minuit.

- Règles additionnelles -



La dynamite

Placer l'octogone rouge représentant la dynamite debout, à côté du cowboy à distance d'une balle. Le joueur réalise ensuite un pitch pour lancer la dynamite. À la fin de son mouvement, la dynamite inflige des blessures et dommages à tous les cowboys et objets situés dans la zone d'explosion (à distance d'un disque de déplacement).

Les objets situés dans la zone d'explosion sont retirés du jeu. Les cowboys dans cette zone perdent 1 point de vie et sont placés couchés (jusqu'à ce qu'ils jouent leur prochaine action).

Les cowboys à l'intérieur d'un bâtiment situé dans la zone d'explosion perdent 1 point de vie et sont placés couchés, à l'extérieur du bâtiment devant un des socles (jusqu'à ce qu'ils jouent leur prochaine action).



La dynamite est ensuite retirée du jeu.

- Règles additionnelles -



Donner à un complice

Un cowboy à moins d'un disque de déplacement d'une figurine neutre peut dépenser une action pour donner un jeton à cette figurine neutre. Ce jeton est ensuite placé sous la figurine.

Importante exception pour les déplacements : Contrairement aux règles de base, le disque de déplacement qui heurte une figurine neutre, mais sans la renverser, est considéré comme valide.

Complot à Red Watopi

Scénario 5

Le clan Cooper veut prendre le contrôle de la ville et cherche à empoisonner les points d'eau pour affaiblir les habitants.

Objectif :

Clan du shérif :

Avoir 2 barils ou plus d'eau potable lorsque l'horloge affiche 12:00.

Clan des hors-la-loi :

Avoir au moins 3 barils empoisonnés à la fin d'une manche.



Placer les jetons eau potable/empoisonnée tels qu'ils sont représentés sur le plan ci-dessous. Au début de la partie, il y a déjà un baril déjà empoisonné.



Horloge : réglée à 8h.
Chapeaux : Ceux des hors-la-loi sont côté **rouge**. Ceux du clan du shérif sont côté **bleu**.
 Les cowboys du clan du shérif ne sont pas joués durant la première heure.

Important : Les hors-la-loi ne peuvent tirer durant la première heure.

Fin de partie :

La partie se termine dès que l'horloge affiche minuit.

- Règles additionnelles -



Empoisonner et Purifier

Empoisonner un baril : Un cowboy à moins d'un disque de déplacement d'un baril peut dépenser une action pour empoisonner ce baril. Le jeton eau potable est alors retourné du côté eau empoisonnée.

Purifier un baril : Un cowboy à moins d'un disque de déplacement d'un baril peut dépenser une action pour purifier ce baril. Le jeton eau empoisonnée est alors retourné du côté eau potable.

Importante exception pour les déplacements : Contrairement aux règles de base, un disque de déplacement qui heurte un baril, mais sans le renverser, est considéré comme valide.



Pris au Piège !

Scénario 6

Un joueur professionnel a été ridiculisé en perdant une grosse somme face au shérif lors d'une partie de poker. Il engage le clan Cooper pour lui faire la peau et récupérer ses dollars.

Objectif :

Pour les 2 clans :

Un clan l'emporte immédiatement lorsque 3 cowboys du clan adverse sont morts, ou lorsqu'après avoir joué son dernier cowboy de la manche, au moins 4 cowboys du clan adverse sont morts ou couchés. Si aucun clan n'atteint l'objectif, le clan qui possède le plus de cowboys vivants à minuit l'emporte.



Horloge : réglée à 8h.
Chapeaux : côté **rouge**.

Le shérif possède une winchester et est planqué dans son bâtiment.

Fin de partie :

La partie se termine immédiatement lorsque l'un des clans a réalisé son objectif. Sinon, la partie se termine dès que l'horloge affiche minuit. En cas d'égalité, le clan qui possède le plus de points de vie remporte la partie.

- Règles additionnelles -



La winchester

Lors d'un tir avec la winchester, le joueur utilise le gabarit.



Pour tirer avec la winchester :

- Placez le gabarit à gauche ou à droite du cowboy à distance d'une balle.
- Orientez le gabarit dans la direction que le cowboy veut tirer.
- Placez la balle (la même que pour le colt) au fond du gabarit et réalisez un pitch.



Un Témoin à Abattre

Scénario 7

Le shérif est parvenu à trouver un témoin clé contre le clan Cooper. Blessé, le témoin s'est réfugié au Town Hall en compagnie du shérif qui doit le transférer en sécurité vers son bureau. Avant cela, ils doivent récupérer les 2 pièces à conviction que le témoin a mises en lieux sûrs. Ce ne sera pas facile, car le Clan Cooper est en ville et compte bien les empêcher en liquidant le témoin !

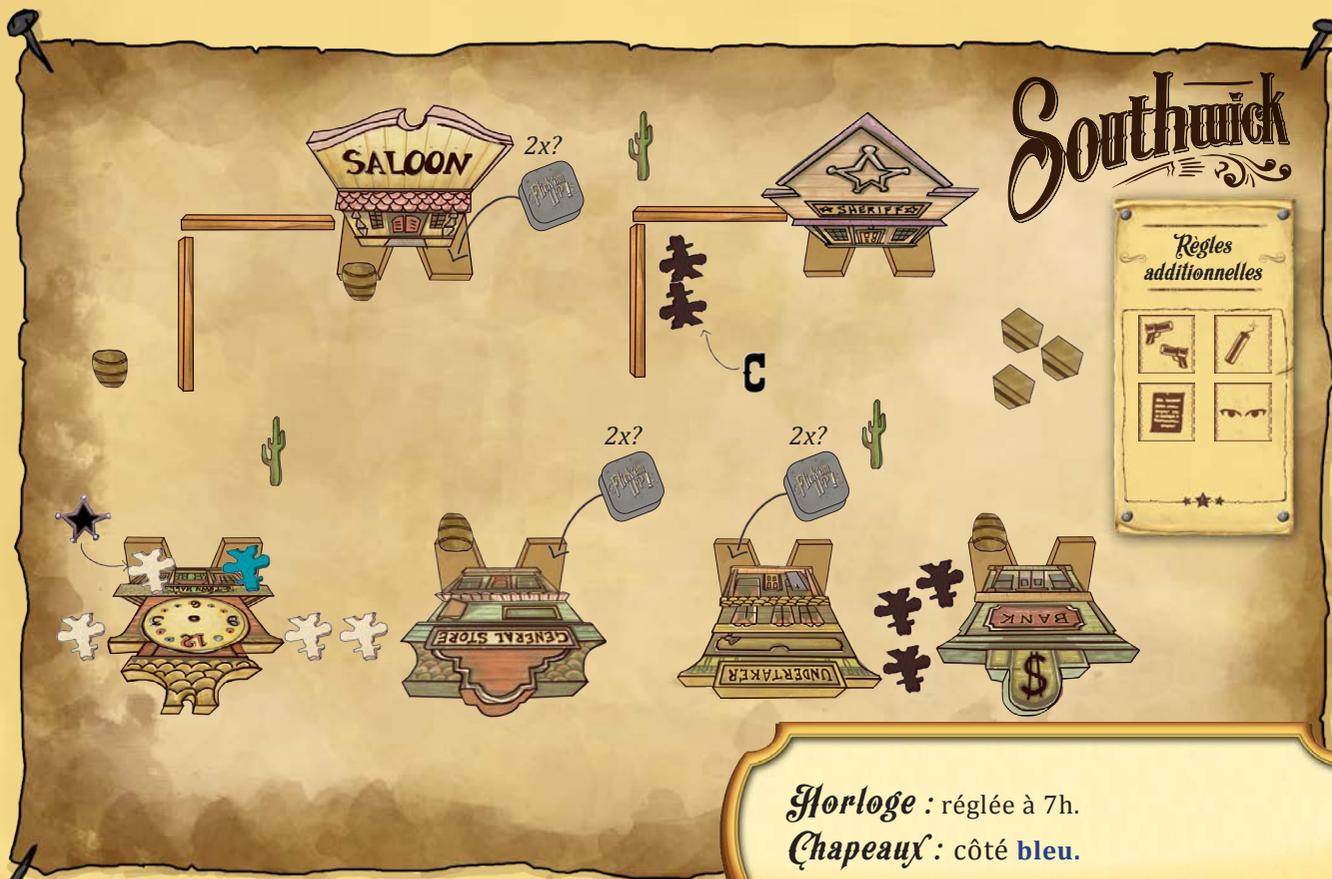
Objectif :

Clan du shérif :

Apporter les 2 pièces à conviction au bureau du shérif.

Clan des hors-la-loi :

Empêcher le clan du shérif de réaliser son objectif.



Le clan du shérif est constitué de 4 cowboys et d'une figurine neutre représentant le témoin.
Le shérif et le témoin sont placés au Town Hall.

Clan du shérif :

3 colts, 2 documents et 1 dynamite. Le premier joueur du clan du shérif réparti dans 3 piles de 2 jetons, comme il le souhaite. Il place ensuite une pile au Saloon, chez l'Undertaker et au General Store.

Fin de partie :

La partie se termine en faveur du clan du shérif s'il réussit à réaliser son objectif. Sinon, la partie se termine en faveur du clan des hors-la-loi si le témoin meurt avant d'avoir trouvé les 2 pièces à conviction ou dès que l'horloge affiche minuit.

- Règles additionnelles -



Le témoin

Le témoin porte un chapeau numéroté et peut réaliser des actions comme les autres cowboys. Par contre, il ne peut porter d'arme, ni choisir l'action Tirer. Les seuls marqueurs qu'il peut prendre sont les 2 pièces à conviction.

Seul le témoin peut prendre une pièce à conviction face cachée. Celle-ci est alors placée dans son inventaire. Une fois qu'une pièce à conviction a été récupérée par le témoin, il est possible pour un autre cowboy de la transporter.

Lors d'un duel impliquant le témoin, les règles sont différentes. Si le témoin est seul, le duel n'est pas joué, il perd une vie et est éjecté du bâtiment. S'il n'est pas seul de son clan, le cowboy qui l'accompagne combat en duel.

- Règles additionnelles -



Pièces à conviction

Lorsqu'une figurine (cowboy ou témoin) transportant une pièce à conviction est touchée, elle perd automatiquement sa pièce à conviction face cachée. Celle-ci est récupérée par la figurine (qui a l'espace suffisant dans son inventaire) la plus près de la figurine touchée. Si la figurine touchée transporte 2 pièces à conviction, celles-ci sont récupérées par les 2 figurines (qui ont l'espace suffisant dans leur inventaire) les plus près de la figurine touchée.

Important : Seul le témoin peut prendre une pièce à conviction face cachée. Si le témoin est tué avant que les 2 pièces à conviction ne soient récupérées, il sera impossible pour le clan du shérif de compléter son objectif. Dans ce cas, les hors-la-loi l'emportent immédiatement.

Kidnappée!

Scénario 8

La fille d'un des plus riches propriétaires de Waldon Lake a été enlevée par le Clan Cooper pour obtenir une rançon. En arrivant à San Rafael, la fille profite d'un moment d'inattention de ses ravisseurs pour se cacher dans un des bâtiments de la ville. Le clan Cooper scrute chaque coin de la ville pour remettre la main dessus. Pendant ce temps, le père est allé chercher de l'aide. Le shérif et ses hommes espèrent la retrouver en un seul morceau !

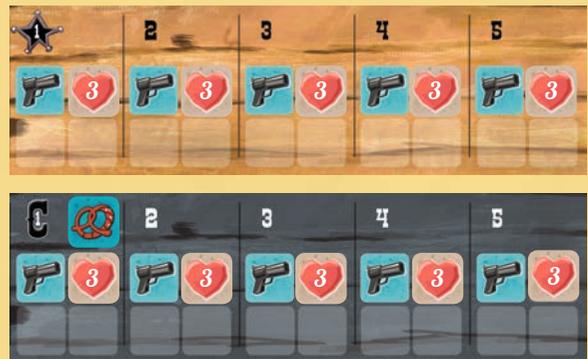
Objectif :

Clan du shérif :

- Fin prématurée : la fille est saine et sauve dans le bureau du shérif.
- La fille est avec l'un des cowboys du clan du shérif à minuit.

Clan des hors-la-loi :

La fille est avec l'un des hors-la-loi à minuit.



Mélanger le jeton otage et 5 colts et placer 2 jetons au hasard, face cachée, dans ces bâtiments : au Saloon, au General Store et à la Bank.

Lorsqu'un joueur découvre le jeton otage, il place aussitôt la figurine neutre rose (la fille) dans le bâtiment, avec le cowboy qui l'a trouvé. Le jeton otage est retiré du jeu.

Important : Le cowboy qui a découvert la fille a droit à une action supplémentaire pour ce tour.

Aucun clan ne peut tirer sur la fille. Un cowboy qui touche la fille avec un tir fait immédiatement perdre son clan.

Fin de partie :

La partie se termine en faveur du clan du shérif s'il réussit à réaliser son objectif. Sinon, la partie se termine en faveur du clan des hors-la-loi dès que l'horloge affiche minuit.

- Règles additionnelles -



Otage

Un otage (ici, la fille) est considéré comme attaché au cowboy qui l'escorte. Ces derniers sont liés l'un à l'autre et se déplacent ensemble. Lorsque le cowboy se déplace, l'otage le suit.

Lorsque le cowboy escortant un otage est touché par un tir, le cowboy et l'otage sont séparés. L'otage joint immédiatement le cowboy debout le plus près.

L'otage n'est pas considéré comme un cowboy. Seuls les cowboys participent aux duels. Lorsque le duel est résolu, l'otage joint le cowboy vainqueur.



Justice e. Vengeance

Scénario 9

Le patriarche de la famille Cooper est en très mauvaise posture. Le shérif et ses hommes ont plusieurs charges contre lui et compte lui faire payer son lourd passé criminel. De leur côté, le clan Cooper prépare une féroce contrattaque pour sauver le vieil homme.

Objectif :

Clan du shérif :

Le patriarche des Cooper est sur le baril sous la potence à minuit.

Clan des hors-la-loi :

Le patriarche des Cooper est avec l'un des hors-la-loi à minuit.



Horloge : réglée à 7h.
Chapeaux : côté bleu.



Placer la figurine neutre bleue (le patriarche) sur le dessus d'un baril.

Important : Les cowboys du clan du shérif ne peuvent faire l'action de tirer avant que les hors-la-loi n'aient eux-mêmes fait l'action de tirer une première fois.

Fin de partie :

La partie se termine dès que l'horloge affiche minuit. Si le patriarche est sur la potence, le clan du shérif l'emporte ! Si le patriarche est avec un cowboy du clan Cooper, ce sont les hors-la-loi qui gagnent ! Si le patriarche est escorté par un cowboy du clan du shérif, un duel final a lieu pour déterminer le clan vainqueur. Le clan possédant l'initiative tire le premier.

- Règles additionnelles -



Potence

Pour libérer le patriarche, un hors-la-loi doit couper la corde en réalisant un tir avec la winchester. Le patriarche est libéré lorsqu'une balle tirée d'une winchester le fait tomber de son baril.

Si le cowboy debout le plus près du patriarche est un hors-la-loi, le patriarche est automatiquement escorté par lui. Si par contre, le cowboy debout le plus près en est un du clan du shérif, le patriarche retourne immédiatement sur son baril, sous la potence.

Lorsqu'il est escorté, le patriarche se comporte comme un otage et obéit aux mêmes règles (voir p.19). Pour remettre le patriarche sous la potence, il faut que le cowboy du clan du shérif qui escorte le patriarche soit à une distance d'un disque de déplacement ou moins de la potence et dépense une action. Ainsi, le patriarche retourne immédiatement sur son baril, sous la potence.



1000 Mercenaires

Scénario 10

Le clan Cooper a recruté des mercenaires des quatre coins de la région. Il a préparé une gigantesque offensive pour le shérif et ses hommes dans la ville de Lawless.

Objectif :

Ce scénario se joue deux phases identiques. Chaque équipe joue d'abord avec un clan dans la première phase et ensuite avec le clan opposé dans la seconde. L'équipe qui avait le plus de cowboys du clan du shérif survivants à la suite de ces deux phases l'emporte. En cas d'égalité, l'équipe qui a tué le plus grand nombre de hors-la-loi gagne la partie.



Le clan des hors-la-loi possède 2 dynamites et 2 winchesters qu'il peut attribuer aux cowboys de son choix, au moment de son choix, avant qu'il ne soit déplacé pour la première fois.

Règle spécifique au scénario :

L'accès aux bâtiments est interdit.

Fin de la partie :

Chaque phase se termine dès que tous les cowboys du clan du shérif ont été tués ou dès que l'horloge affiche minuit. La partie se termine dès que les deux phases sont complétées.

Astuce : Pour compter le nombre de hors-la-loi tué, conservez leurs points de vie en les empilant dans le bâtiment de votre choix. Lors de la seconde phase, le clan adverse fera de même, mais en choisissant un autre bâtiment. En cas d'égalité, après les 2 phases, vous n'aurez qu'à comparer vos résultats pour déterminer le clan vainqueur !

- Règles additionnelles -



Vague incessante

Chaque hors-la-loi ne possède qu'un seul point de vie. Lorsqu'un hors-la-loi est tué, il est immédiatement remplacé par un nouveau. La figurine est alors remise en jeu, exactement comme au départ : à l'extérieur de la ville, avec 1 seul point de vie.

Important : Tout jeton transporté par un hors-la-loi tué est perdu.



Variante

Dans cette variante, on accorde des pouvoirs spéciaux aux cowboys. On peut accorder des pouvoirs spéciaux dans chaque clan, à un ou plusieurs cowboys. Pour ce faire, il suffit d'installer les cowboys auxquels on attribue ces pouvoirs sur leur box, en montrant la face avec une icône imprimée.

-  Ricochet : Les balles de ce cowboy peuvent ricocher sur des objets ou socles de bâtiments avant de toucher un autre cowboy.
-  Rejouer : Une seule fois par tour, on peut décider de rejouer un pitch effectué pour un déplacement dont on n'est pas satisfait.

Note : On peut se servir de ces pouvoirs pour équilibrer les chances en donnant plus de pouvoirs au clan moins expérimenté.

Note : On peut mixer les clans de manière à avoir accès aux deux pouvoirs proposés !



Crédits

Auteurs : Jean-Yves Monpertuis en collaboration
avec Gaëtan Beaujannot
Illustrations : Chris Quilliams
Développement : Martin Bouchard
Conception graphique : Philippe Guérin & Marie-Elaine Bérubé
Mise en page : Marie-Elaine Bérubé



© 2015 F2Z Entertainment Inc.
31 rue de la Coopérative
Rigaud QC J0P 1P0
Canada

info@pretzelgames.com
www.pretzelgames.com



PITCH IN THE WEST – BOITE 1

Ce jeu est un alliage entre le jeu de pitch et le jeu de figurines.

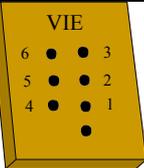
Les joueurs évoluent dans l'univers du western.

Les villes de l'Ouest ne sont pas sans danger, mettez-vous dans la peau d'un Hors la loi et partez piller les banques, libérer un prisonnier, attaquer une diligence... Ou prenez l'étoile du shérif pour faire respecter la loi et protéger les habitants contre les truands qui arrivent.

Revivez les grandes histoires de l'Ouest, affrontez l'ennemi lors d'un duel dans la grande rue, utilisez différentes armes et tactiques de groupe en suivant un scénario avec objectif ou en créant le votre ...

MATERIEL

Boîte de base numéro 1

 <p>10 plateaux individuels de jeu avec 10 marqueurs de points de vie</p>	 <p>6 bâtiments + 6 socles</p>		<p>12 objets 6 barrières</p>  <p>6 caisses</p> 
 <p>5 figurines sheriff</p>	 <p>5 figurines cow-boys non joueurs</p>	 <p>5 figurines Hors-la-loi</p>	 <p>1 Camp</p>
 <p>24 cylindres colts</p>	 <p>6 cylindres dynamites</p>	 <p>10 cylindres sacs d'or</p>	 <p>1 palet de déplacement</p>
 <p>6 cubes Duels</p>	 <p>12 cubes Points de vie</p>		

Le jeu nécessite une table dont la surface permet la bonne glisse des pions.

LE PITCH

Pour pouvoir bouger vos personnages, tirer, dynamiter ou effectuer un duel vous devrez effectuer un Pitch.

Celui-ci s'effectue avec un doigt sans faire ressort avec le pouce (contrairement à la pichenette lorsqu'on joue aux billes).



Exemple :

INSTALLATION DU JEU

CHOIX DES EQUIPES

En général, le gang des hors la loi affronte le sheriff et ses adjoints ; mais il se peut que les scénarios proposent d'autres types d'équipe. Dans les règles, nous nous en tiendrons au cas le plus répandu.

Suivant le nombre de joueurs, déterminer le nombre de hors-la-loi et le nombre de sheriff pour la partie.

Placez dans le sac autant de figurines foncées qu'il y a de hors la loi et autant de figurines claires qu'il y a de sheriff et ses adjoints, puis mélangez les.

Chaque joueur tire une figurine qui lui indiquera dans quelle équipe il se trouve.

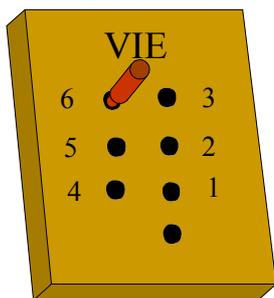
Ainsi vous décidez de la difficulté du scénario. La même histoire peut être jouée avec plus de hors-la-loi ou plus de sheriff.

Exemple avec 5 joueurs au total

Scénario équilibré : Vous décidez de mettre 2 hors la loi et 3 sheriffs. Prenez 2 figurines Noires et 3 figurines Marrons, mélangez, piochez.

Scénario très difficile pour le sheriff : Vous décidez de mettre 4 hors la loi et 1 sheriff. Prenez 4 figurines Noires et 1 figurine Marron, mélangez, piochez

Chaque joueur prend 1 plateau de jeu et son marqueur de point de vie et 1 pion Colt. Installer la plateau selon le schéma ci-dessous.



Nota : Si vous êtes peu nombreux (2 ou 3 joueurs), chaque joueur peut gérer plusieurs cow-boys. À 2 joueurs par exemple, il est donc possible de jouer un scénario équilibré avec 2 équipes de 3 cow-boys.

CONSTRUIRE LA VILLE

Ouvrez le livret à la page « Villes de l'ouest ». Choisissez une bourgade parmi les différents plans de ville proposés, dans laquelle va se dérouler l'histoire. Installer le matériel de jeu selon le plan. Placer 1 pion Colt, 1 pion Dynamite, 1 cube Duel et 2 cubes PV sur chaque socle de bâtiment.

CHOIX DU SCENARIO

Le scénario définira le but du jeu pour chacune des équipes. Ouvrez le livret à la page « Scénarios » et choisissez un scénario d'un commun accord.

REGLES GENERALES

Les cylindres se pitchent et les cubes ne se pitchent pas. Les règles des scénarios priment sur les règles générales.

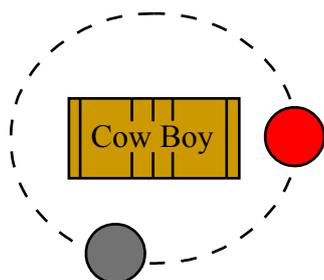
REGLES DU PREMIER TOUR

Il est interdit d'entrer dans un bâtiment au premier tour.

REGLES DES CYLINDRES

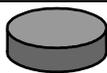
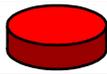
Votre cow-boy a 2 mains. Il ne peut donc porter au maximum que 2 cylindres colt et dynamite. D'un seul coup d'œil, les joueurs voient donc ce qu'ils possèdent et ce que portent leurs adversaires et coéquipiers.

Ces 2 objets portés se positionnent autour de votre figurine.



Il n'est pas autorisé de bouger un cylindre avant un pitch. Attention donc, lors de la pose de vos cylindres autour de votre figurine lors d'un déplacement.

Visualisez une zone autour de la figurine dans laquelle vous placez votre ou vos cylindres ou cubes sacs d'or.

Cylindres	Objets	Méthodes d'utilisation	Pitches réussis	Pitches ratés
	COLT	Pitcher le cylindre et renversez une figurine adverse.	Votre adversaire perd 1 point de vie et diminue de 1 son marqueur sur son plateau de jeu. Il relève sa figurine à l'endroit où elle se trouve. Reprenez votre cylindre et replacez-le à côté de votre figurine.	Reprenez votre cylindre et replacez-le à côté de votre figurine.
	DYNAMITE	Pitcher le cylindre et touchez un bâtiment dans lequel se trouve un adversaire.	Votre adversaire perd 1 point de vie et diminue de 1 son marqueur sur son plateau de jeu. Défaussez le cylindre du jeu.	Défaussez le cylindre du jeu.
	DYNAMITE	Pitcher le cylindre et touchez un la prison	Votre coéquipier perd 1 point de vie et diminue de 1 son marqueur sur	Défaussez le cylindre du jeu.

		dans lequel se trouve un coéquipier.	son plateau de jeu. Il place sa figurine sur la zone d'entrée et est libre avec ses pions au moment de son entrée. Défaussez le cylindre du jeu.	
--	--	--------------------------------------	---	--

REGLES DES CUBES

Les cubes sont des actions qui se résolvent immédiatement quand vous les prenez.

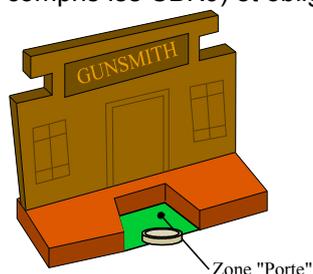
Cubes	Objet	Méthode d'utilisation
	DUEL (Version facile)	Désignez un adversaire Les 2 joueurs prennent leur figurine sans leurs cylindres et les placent hors de la ville à environ 40 cm l'une de l'autre. Chaque joueur place 3 cylindres balles à droite de sa figurine et 3 à gauche assez écarté pour pouvoir effectuer les pitches. L'attaquant choisit un chiffre entre 3 et 12. 1 joueur simulera l'horloge de la ville et énoncera autant de "Ding" que le chiffre choisit. Quand le dernier "ding" sonne, les 2 joueurs peuvent pitcher. a) Si aucune figurine ne tombe, on recommence 6 pitch. b) La 1ère figurine qui tombe désigne le perdant du duel. Le perdant enlève 2 PV et ne jouera pas le prochain tour. c) Si un joueur pitch avant le dernier "Ding", le duel continue. S'il gagne le duel, son adversaire ne perdra qu'1 PV. S'il perd le duel, il perdra 3 PV et ne jouera pas le prochain tour.
	DUEL (Version difficile)	Désignez un adversaire Les 2 joueurs prennent leur figurine sans leurs cylindres et les placent hors de la ville à environ 40 cm l'une de l'autre. Chaque joueur tient 6 cylindres balles dans une de ses mains. L'attaquant choisit un chiffre entre 3 et 12. 1 joueur simulera l'horloge de la ville et énoncera autant de "Ding" que le chiffre choisit. Quand le dernier "ding" sonne, les 2 joueurs posent 1 cylindre et le pitch et ainsi de suite jusqu'au 6 ^{ème} . a) Si aucune figurine ne tombe, on recommence 6 pitch. b) La 1ère figurine qui tombe désigne le perdant du duel. Le perdant enlève 2 PV et ne jouera pas le prochain tour. c) Si un joueur pitch avant le dernier "Ding", le duel continue. S'il gagne le duel, son adversaire ne perdra qu'1 PV. S'il perd le duel, il perdra 3 PV et ne jouera pas le prochain tour.
	POINTS DE VIE	Défaussez le cube et augmentez de 1 votre marqueur de PV sur votre plateau de jeu.
	SACS D'OR	Posez-le autour de votre personnage. Ils doivent être ramenés au camp pour être acquis. Rappel : vous ne pouvez porter que 2 objet, si vous avez déjà 2 cylindres en main, vous devez en écarter 1 de votre figurine que vous laissez sur place.

REGLES DES COW BOYS NON JOUEURS (CBNJ)

Les cow-boys non joueurs n'ont qu'1 Point de Vie. Si vous renversez un CBNJ avec un cylindre Balle, il meurt et reste couché sur le terrain. Si vous renversez un CBNJ avec le plaet de déplacement, vous le bousculez et relevez la figurine où elle se trouve.

REGLES DES BATIMENTS

Une figurine est considéré être dans un bâtiment dès que son palet de déplacement a pénétré dans la zone "porte". On place alors la figurine à la main sur le socle. Un bâtiment ne peut avoir que 2 figurines sur son socle (y compris les CBNJ) et obligatoirement de la même équipe.



REGLES DE LA DILIGENCE ET DU TRAIN

La diligence et le train n'ont pas de règles particulières, leur utilisation est spécifiée dans le livret Scénarios. Chaque élément possède un socle avec 2 zones d'entrée comme un bâtiment.

LA MORT

Lorsque vos PV sont à zéro, vous êtes mort.

Votre figurine et son ou ses cylindres restent en place. N'importe quel joueur pourra venir toucher votre figurine et effectuer l'action PRENDRE pour récupérer un cylindre ou un cube de son choix.

DEBUT DE LA PARTIE

Les hors-la-loi se placent selon les indications du scénario et le sheriff et ses adjoints font de même.

LES ACTIONS POSSIBLES

Vous avez droit à 2 actions par tour. L'ordre des joueurs est déterminé par les numéros sur les figurines et le plateau de jeu.

N°	Actions	Effets
1	DEPLACEMENT	Pitch du palet déplacement.
2	LES MAINS	Pitch des cylindres Balle et Dynamite
3	PRENDRE	Prendre un cube ou un cylindre.

DEPLACEMENT

Pour vous déplacer, vous devez :



- remplacer votre figurine par le palet de déplacement



- faire un pitch et



-replacer votre figurine à l'endroit exact où s'est arrêté le palet.

A la fin du déplacement, vous orientez votre figurine comme vous le souhaitez et placez votre ou vos cylindres et cubes autour de la figurine.

LES MAINS

Si votre figurine a 1 ou 2 cylindres colt ou dynamite, vous pourrez effectuer cette action. Pichez votre ou vos cylindres gris sur vos adversaires et la dynamite sur les bâtiments.

PRENDRE

Si vous êtes entré dans un bâtiment (voir chapitre LES BATIMENTS), vous pouvez prendre 1 cube ou 1 cylindre. Lors d'un déplacement, si vous touchez un cow-boy mort, vous pouvez prendre 1 cube ou 1 cylindre. Lors d'un déplacement si vous touchez un coéquipier, vous pouvez échanger 1 cube ou 1 cylindre avec son accord. Rappel : vous ne pouvez porter que 2 cylindres ou cubes.

PITCH IN THE WEST – BOITE 2

Ce jeu est un alliage entre le jeu de pitch et le jeu de figurines.

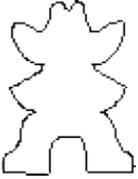
Les joueurs évoluent dans l'univers du western.

Les villes de l'Ouest ne sont pas sans danger, mettez-vous dans la peau d'un Hors la loi et partez piller les banques, libérer un prisonnier, attaquer une diligence... Ou prenez l'étoile du shérif pour faire respecter la loi et protéger les habitants contre les truands qui arrivent.

Revivez les grandes histoires de l'Ouest, affrontez l'ennemi lors d'un duel dans la grande rue, utilisez différentes armes et tactiques de groupe en suivant un scénario avec objectif ou en créant le votre ...

MATERIEL

Boite de base numéro 2

 <p>10 plateaux individuels de jeu avec 10 marqueurs de points de vie</p>		 <p>4 bâtiments + 4 socles</p>		<p>12 objets 4 barrières</p>  <p>4 caisses</p> 	
 <p>5 figurines shérif</p>	 <p>5 figurines cow-boys non joueurs</p>	 <p>5 figurines Hors-la-loi</p>	 <p>1 Camp</p>		
 <p>24 cylindres colts</p>	 <p>6 cylindres dynamites</p>	 <p>10 cylindres sacs d'or</p>	 <p>1 palet de déplacement</p>		
 <p>6 cubes Duels</p>	 <p>12 cubes Points de vie</p>	<p>1 diligence + 1 socle</p>		<p>1 train et 1 wagon + 2 socles</p>	

Le jeu nécessite une table dont la surface permet la bonne glisse des pions.

LE PITCH

Pour pouvoir bouger vos personnages, tirer, dynamiter ou effectuer un duel vous devrez effectuer un Pitch.

Celui-ci s'effectue avec un doigt sans faire ressort avec le pouce (contrairement à la pichenette lorsqu'on joue aux billes).



Exemple :

INSTALLATION DU JEU

CHOIX DES EQUIPES

En général, le gang des hors la loi affronte le shérif et ses adjoints ; mais il se peut que les scénarios proposent d'autres types d'équipe. Dans les règles, nous nous en tiendrons au cas le plus répandu.

Suivant le nombre de joueurs, déterminer le nombre de hors-la-loi et le nombre de shérif pour la partie.

Placez dans le sac autant de figurines foncées qu'il y a de hors la loi et autant de figurines claires qu'il y a de shérif et ses adjoints, puis mélangez les.

Chaque joueur tire une figurine qui lui indiquera dans quelle équipe il se trouve.

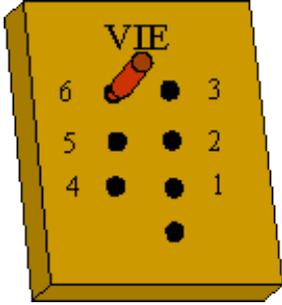
Ainsi vous décidez de la difficulté du scénario. La même histoire peut être jouée avec plus de hors-la-loi ou plus de shérif.

Exemple avec 5 joueurs au total

Scénario équilibré : Vous décidez de mettre 2 hors la loi et 3 sheriffs. Prenez 2 figurines Noires et 3 figurines Marrons, mélangez, piochez.

Scénario très difficile pour le sheriff : Vous décidez de mettre 4 hors la loi et 1 sheriff. Prenez 4 figurines Noires et 1 figurine Marron, mélangez, piochez

Chaque joueur prend 1 plateau de jeu et son marqueur de point de vie et 1 pion Colt. Installer la plateau selon le schéma ci-dessous.



Nota : Si vous êtes peu nombreux (2 ou 3 joueurs), chaque joueur peut gérer plusieurs cow-boys. À 2 joueurs par exemple, il est donc possible de jouer un scénario équilibré avec 2 équipes de 3 cow-boys.

CONSTRUIRE LA VILLE

Ouvrez le livret à la page « Villes de l'ouest ». Choisissez une bourgade parmi les différents plans de ville proposés, dans laquelle va se dérouler l'histoire. Installer le matériel de jeu selon le plan.

Placer 1 pion Colt, 1 pion Dynamite, 1 cube Duel et 2 cubes PV sur chaque socle de bâtiment.

CHOIX DU SCENARIO

Le scénario définira le but du jeu pour chacune des équipes. Ouvrez le livret à la page « Scénarios » et choisissez un scénario d'un commun accord.

REGLES GENERALES

Les cylindres se pitchent et les cubes ne se pitchent pas. Les règles des scénarios priment sur les règles générales.

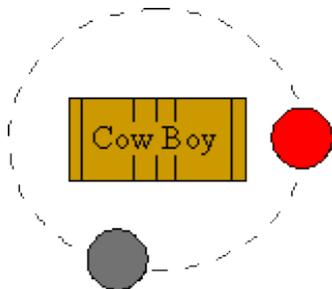
REGLES DU PREMIER TOUR

Il est interdit d'entrer dans un bâtiment au premier tour.

REGLES DES CYLINDRES

Votre cow-boy a 2 mains. Il ne peut donc porter au maximum que 2 cylindres colt et dynamite. D'un seul coup d'œil, les joueurs voient donc ce qu'ils possèdent et ce que portent leurs adversaires et coéquipiers.

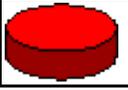
Ces 2 objets portés se positionnent autour de votre figurine.



Il n'est pas autorisé de bouger un cylindre avant un pitch. Attention donc, lors de la pose de vos cylindres autour de votre figurine lors d'un déplacement.

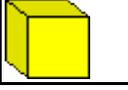
Visualisez une zone autour de la figurine dans laquelle vous placez votre ou vos cylindres ou cubes sacs d'or.

Cylindres	Objets	Méthodes d'utilisation	Pitches réussis	Pitches ratés
	COLT	Pitcher le cylindre et renversez une figurine adverse.	Votre adversaire perd 1 point de vie et diminue de 1 son marqueur sur son plateau de jeu. Il relève sa figurine à l'endroit où elle se trouve. Reprenez votre cylindre et replacez-le à côté de votre figurine.	Reprenez votre cylindre et replacez-le à côté de votre figurine.

	DYNAMITE	Pitcher le cylindre et touchez un bâtiment dans lequel se trouve un adversaire.	Votre adversaire perd 1 point de vie et diminue de 1 son marqueur sur son plateau de jeu. Défaussez le cylindre du jeu.	Défaussez le cylindre du jeu.
	DYNAMITE	Pitcher le cylindre et touchez un la prison dans lequel se trouve un coéquipier.	Votre coéquipier perd 1 point de vie et diminue de 1 son marqueur sur son plateau de jeu. Il place sa figurine sur la zone d'entrée et est libre avec ses pions au moment de son entrée. Défaussez le cylindre du jeu.	Défaussez le cylindre du jeu.

REGLES DES CUBES

Les cubes sont des actions qui se résolvent immédiatement quand vous les prenez.

Cubes	Objet	Méthode d'utilisation
	DUEL (Version facile)	Désignez un adversaire Les 2 joueurs prennent leur figurine sans leurs cylindres et les placent hors de la ville à environ 40 cm l'une de l'autre. Chaque joueur place 3 cylindres balles à droite de sa figurine et 3 à gauche assez écarté pour pouvoir effectuer les pitches. L'attaquant choisit un chiffre entre 3 et 12. 1 joueur simulera l'horloge de la ville et énoncera autant de "Ding" que le chiffre choisit. Quand le dernier "ding" sonne, les 2 joueurs peuvent pitcher. a) Si aucune figurine ne tombe, on recommence 6 pitch. b) La 1ère figurine qui tombe désigne le perdant du duel. Le perdant enlève 2 PV et ne jouera pas le prochain tour. c) Si un joueur pitch avant le dernier "Ding", le duel continue. S'il gagne le duel, son adversaire ne perdra qu'1 PV. S'il perd le duel, il perdra 3 PV et ne jouera pas le prochain tour.
	DUEL (Version difficile)	Désignez un adversaire Les 2 joueurs prennent leur figurine sans leurs cylindres et les placent hors de la ville à environ 40 cm l'une de l'autre. Chaque joueur tient 6 cylindres balles dans une de ses mains. L'attaquant choisit un chiffre entre 3 et 12. 1 joueur simulera l'horloge de la ville et énoncera autant de "Ding" que le chiffre choisit. Quand le dernier "ding" sonne, les 2 joueurs posent 1 cylindre et le pitch et ainsi de suite jusqu'au 6 ^{ème} . a) Si aucune figurine ne tombe, on recommence 6 pitch. b) La 1ère figurine qui tombe désigne le perdant du duel. Le perdant enlève 2 PV et ne jouera pas le prochain tour. c) Si un joueur pitch avant le dernier "Ding", le duel continue. S'il gagne le duel, son adversaire ne perdra qu'1 PV. S'il perd le duel, il perdra 3 PV et ne jouera pas le prochain tour.
	POINTS DE VIE	Défaussez le cube et augmentez de 1 votre marqueur de PV sur votre plateau de jeu.
	SACS D'OR	Posez-le autour de votre personnage. Ils doivent être ramenés au camp pour être acquis. Rappel : vous ne pouvez porter que 2 objet, si vous avez déjà 2 cylindres en main, vous devez en écarter 1 de votre figurine que vous laissez sur place.

REGLES DES COW BOYS NON JOUEURS (CBNJ)

Les cow-boys non joueurs n'ont qu'1 Point de Vie. Si vous renversez un CBNJ avec un cylindre Balle, il meurt et reste couché sur le terrain. Si vous renversez un CBNJ avec le plaet de déplacement, vous le bousculez et relevez la figurine où elle se trouve.

REGLES DES BATIMENTS

Une figurine est considéré être dans un bâtiment dès que son palet de déplacement a pénétré dans la zone "porte". On place alors la figurine à la main sur le socle. Un bâtiment ne peut avoir que 2 figurines sur son socle (y compris les CBNJ) et obligatoirement de la même équipe.



REGLES DE LA DILIGENCE ET DU TRAIN

La diligence et le train n'ont pas de règles particulières, leur utilisation est spécifiée dans le livret Scénarios. Chaque élément possède un socle avec 2 zones d'entrée comme un bâtiment.

LA MORT

Lorsque vos PV sont à zéro, vous êtes mort.

Votre figurine et son ou ses cylindres restent en place. N'importe quel joueur pourra venir toucher votre figurine et effectuer l'action PRENDRE pour récupérer un cylindre ou un cube de son choix.

DEBUT DE LA PARTIE

Les hors-la-loi se placent selon les indications du scénario et le sheriff et ses adjoints font de même.

LES ACTIONS POSSIBLES

Vous avez droit à 2 actions par tour. L'ordre des joueurs est déterminé par les numéros sur les figurines et le plateau de jeu.

N°	Actions	Effets
1	DEPLACEMENT	Pitch du palet déplacement.
2	LES MAINS	Pitch des cylindres Balle et Dynamite
3	PRENDRE	Prendre un cube ou un cylindre.

DEPLACEMENT

Pour vous déplacer, vous devez :



- remplacer votre figurine par le palet de déplacement



- faire un pitch et



-replacer votre figurine à l'endroit exact où s'est arrêté le palet.

A la fin du déplacement, vous orientez votre figurine comme vous le souhaitez et placez votre ou vos cylindres et cubes autour de la figurine.

LES MAINS

Si votre figurine a 1 ou 2 cylindres colt ou dynamite, vous pourrez effectuer cette action. Pichez votre ou vos cylindres gris sur vos adversaires et la dynamite sur les bâtiments.

PRENDRE

Si vous êtes entré dans un bâtiment (voir chapitre LES BATIMENTS), vous pouvez prendre 1 cube ou 1 cylindre. Lors d'un déplacement, si vous touchez un cow-boy mort, vous pouvez prendre 1 cube ou 1 cylindre. Lors d'un déplacement si vous touchez un coéquipier, vous pouvez échanger 1 cube ou 1 cylindre avec son accord.
Rappel : vous ne pouvez porter que 2 cylindres ou cubes.