

WESTERN LEGENDS

Livre de Règles

CONCEPTION
HERVÉ LEMAÎTRE

ILLUSTRATIONS
ROLAND MACDONALD

Un mot d'Hervé Lemaître

Je voudrais avant tout remercier Kolossal Games et Matagot d'avoir cru en mon jeu et de m'avoir aidé à en faire un succès.

Je remercie spécialement Mathieu pour son indéfectible enthousiasme pour le jeu. Je ne pourrai oublier que tu as été l'étincelle qui a rendu tout ceci possible.

Merci à Arnaud d'avoir écouté Mathieu et d'avoir cru en moi. Sans toi tout ceci n'aurait pas été possible.

Merci à Travis pour son engagement, ses idées et son remarquable travail. Et bien entendu merci à l'équipe de Kolossal Games : Kira, AJ, Tanguy, Mark, Brian pour votre professionnalisme. Merci à Roland pour ses magnifiques illustrations. Merci également à Frédérick pour son travail sur la version française.

Sur un plan plus personnel, je voudrais spécialement remercier Aude, Nico, Alex et Greg. Vous êtes tout pour moi, rien n'aurait été possible sans vous.

Aude, merci pour ta patience et tes encouragements, merci d'avoir supporté mes incessantes conversations sur le jeu. Nico, merci pour ton soutien incroyable. Merci à Alex et Greg pour leurs idées et leur soutien depuis le début, il y a 12 ans. Merci également à ma famille.

Merci à tous les testeurs, notamment les plus impliqués et les plus consciencieux : Maxime, Alexandra, Élodie, Sylvain, Alexandre, Thomas, Jean-Marc, Simon, MP, Romain, Jean-Baptiste, Cyril, Antoine, Mathieu & Olivia, Yvan & Lucie, José, Fifi, Yohan et les nombreux autres que j'ai pu oublier.

Je dédie ce jeu à Mati et Luna.

Remerciements additionnels et testeurs : Chris Haemmerle, Kevin Haemmerle, Justin Breucop, Devon Harmon, David Bauer, Jason Funk, Jerome Nowak, Dean Liggett, Graeme Anderson, Grant Rodiek, Chanae Morris, nos amis à Game's Inn, nos amis à Family Time Games, et Mr. B Games.

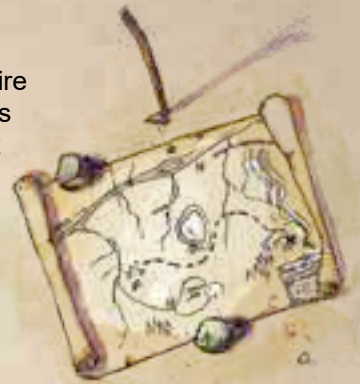
Contributions

- Conception du jeu : Hervé Lemaître
- Illustrations : Roland MacDonald
- Conception graphique : Brian Lee
- Assistant conception graphique : Chris Byer
- Responsable Développement : Travis R. Chance
- Développement : AJ Lambeth
- Développement : Arnaud Charpentier
- Sculpture des figurines : Pure Arts
- Production: Zongxiu Yao-Charpentier
- Gestion du Kickstarter : Travis R. Chance & Kira Peavley
- Responsable marketing et Projet : Kira Peavley
- Community Manager et réseaux sociaux : Mark Burke
- Support réseaux sociaux : Katie Aidley
- Édition des règles : Brandan Parsons
- Création du titre : Lennart Wolfert
- Remerciements particuliers à Matagot et Surfin' Meeple



1. APERÇU

Western Legends est un jeu « à monde ouvert » dans lequel les joueurs devront tout faire pour devenir la plus grande Légende de l'Ouest. Pour y parvenir, ils auront de multiples manières de gagner des **Points de Légende (PL)**. Certains deviendront hors-la-loi, et accumuleront des **points Wanted** après avoir attaqué des banques, volé du bétail et détroussé les autres joueurs. D'autres suivront la voie de la justice, et gagneront des **points Marshall** en affrontant des bandits, en escortant les troupeaux, et en arrêtant les joueurs hors-la-loi. Une chose est sûre : l'Histoire ne retiendra que les légendes.



1 plateau de jeu



6 plateaux individuels (recto verso)



12 marqueurs de score (cubes) et 12 marqueurs d'histoire (disques)



2 dés de prospection



36 pépites d'or



6 jetons Blessure



1 jeton Fin de partie



16 jetons Bétail



18 jetons Légendaire



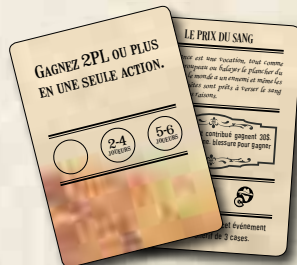
1 jeton Premier joueur



6 aides de jeu



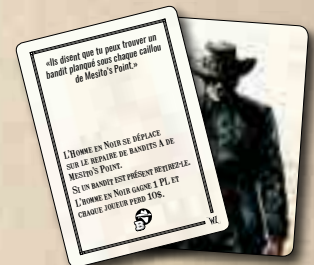
12 cartes Personnage



40 cartes Histoire



52 cartes de poker



11 cartes Homme en noir



48 cartes Objectif (4 pour chaque personnage)



54 cartes Argent (36 x 10\$, 18 x 20\$)



13 cartes Combat



54 cartes Équipement : armes, montures, et objets divers.

Contient également :

- 6 figurines et 6 socles colorés pour différencier les joueurs
- 1 figurine de Shérif
- 6 figurines de bandits
- 1 étal de magasin

3. MISE EN PLACE

1. Placez le plateau au milieu de la table.

2. Placez les cartes Argent à leur emplacement désigné, sur la droite du plateau.

3. Placez les cartes Équipement dans l'étal du magasin, près du plateau.

4. Mélangez les cartes de poker et placez le paquet dans le coin inférieur droit du plateau.

5. La défausse des cartes de poker utilisées se trouve à la droite du paquet.

6. Placez les jetons Bétail face cachée sur les emplacements des ranchs de la couleur correspondante.

7. Placez la figurine du Shérif dans le bureau du Shérif de Darkrock.

8. Placez les deux dés de prospection et la réserve de pépites d'or dans le coin inférieur droit du plateau.

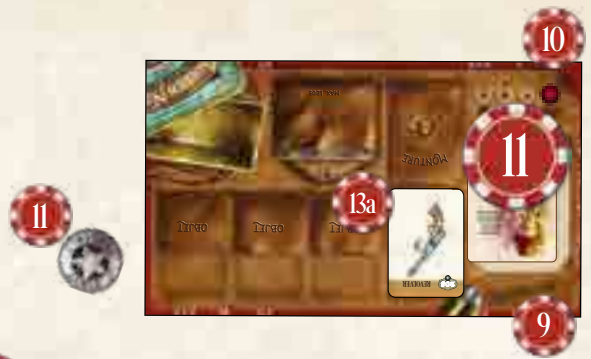
9. Chaque joueur prend un plateau et tous les marqueurs d'une couleur. Pour une partie standard, utilisez le côté du plateau individuel sans emplacements pour jetons légende.

10. Chaque joueur prend un jeton Blessure et le place sur 0 sur la piste de blessure de son plateau individuel.

11. Chaque joueur pioche 2 cartes Personnage, en conserve une, et défausse la seconde. Le joueur le plus avancé sur la piste Wanted prend le jeton de premier joueur. En cas d'égalité, ou si personne n'est recherché, déterminez qui prend le jeton Premier joueur comme vous le souhaitez.



Ici Billy est le plus avancé, il commence avec 2 points Wanted.



12. Dans l'ordre du tour, chaque joueur choisit une figurine et la clipse dans un socle à sa couleur.

13. Chaque joueur prend ses équipements de départ, argent, cartes de poker, et points Wanted ou Marshall, listés au dos de sa carte Personnage.

- Placez les Équipements, montures et armes listés sur la carte Personnage sur leurs emplacements respectifs.
- Chaque joueur place sa figurine sur le lieu de départ indiqué sur sa carte Personnage. Si le lieu de départ d'un joueur est un magasin ou un saloon, il place sa figurine au choix sur une des 3 cases adjacentes au magasin ou au saloon.
- Chaque joueur place ses 2 disques près du paquet de cartes Histoire.

Bass Reeves fut le premier U.S marshal adjoint Afro-Américain à l'Ouest du Mississippi. Durant sa longue carrière, on lui attribua l'arrestation de plus de 3000 criminels. Pendant ses 32 ans en tant qu'officier de paix fédéral, Reeves mit derrière les barreaux certains des plus dangereux criminels de l'époque, parmi lesquels son propre fils. Il est considéré comme l'un des meilleurs hommes de loi de l'histoire des États-Unis.

POINT DE DÉPART :
BUREAU DU SHÉRIF DE DARKROCK

ÉQUIPEMENT DE DÉPART :
10\$, 1 CARTE DE POKER
1 REVOLVER AMÉLIORÉ,
1 POINT MARSHALL (SANS LES RÉCOMPENSES)



14. Si un joueur choisit un personnage possédant des points Wanted ou Marshall, il place un de ses cubes sur la piste correspondante. Les points Wanted ou Marshall ainsi gagnés n'apportent aucune récompense.
- Si un joueur choisit un personnage sans points Wanted ou Marshall, il place ses cubes près du bord gauche du plateau.

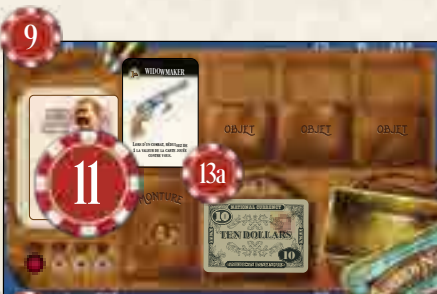
15. Chaque joueur place un cube sur l'emplacement 0 de la piste de PL.

16. Mélangez les cartes Histoire et placez les face cachée sur le plateau, réparties en deux paquets de même taille, sur leurs emplacements.

17. Placez une figurine de bandit sur chaque repaire qui ne contient pas déjà une figurine de joueur.

18. Mélangez les cartes Combat et placez-les dans le coin supérieur droit du plateau.

19. Chaque joueur prend une aide de jeu.



NOTE : Il est recommandé que les joueurs commençant la partie en étant recherchés s'assoient côte à côte dans l'ordre du tour. Le jeton Premier joueur ne bougera pas de la partie.

PERSONNAGES

Chaque personnage de *Western Legends* dispose d'éléments uniques qui vont orienter sa manière de jouer. Les personnages possèdent les éléments suivants :

- **Point de départ** : décrit où le personnage débute la partie sur le plateau.
- **Équipement de départ** : les avantages dont le personnage bénéficie au début de la partie. Ceci peut inclure des équipements, de l'argent, des cartes de poker, et des points Marshall ou Wanted.
- **Capacité légendaire** : Une capacité unique dont le joueur bénéficiera dès qu'il atteindra 5 PL.

Certaines capacités légendaires modifient des actions spécifiques, comme le combat ou la prospection, d'autres sont des actions uniques réservées au personnage. Ces éléments uniques offrent des stratégies initiales et des choix aux joueurs. Si certains commencent la partie comme Marshall, ils peuvent décider que la vie de criminel leur convient mieux. À l'inverse, un joueur Wanted (recherché) peut décider de passer du côté de la loi après une nuit en prison.

4. DÉROULEMENT DU JEU :

Les joueurs s'affrontent pour assurer leur statut de légendes en finissant la partie avec le plus de Points de Légende (PL). Les PL se gagnent principalement par l'accomplissement de hauts faits tels qu'affronter d'autres personnages, vendre du bétail, et compléter des cartes Histoire.

Au début de la partie, les joueurs déterminent la durée souhaitée de la partie : courte (15 PL), moyenne (20 PL), ou longue (25 PL). Placez le marqueur de fin de partie sur la valeur choisie sur la piste de PL. Lorsqu'un joueur atteint ou dépasse ce jeton, il déclenche la fin de partie. Chaque joueur, incluant celui qui vient de déclencher la fin, finit la manche en cours. Puis en commençant par le premier joueur, tous les joueurs effectuent un dernier tour, afin que tous aient joué le même nombre de tours. Une fois que tous les joueurs ont terminé leur dernier tour, le score final est calculé.



Courte

Moyenne

Longue



Annie Oakley était une tireuse d'élite Américaine qui se produisait en spectacles, connue pour avoir démontré son exceptionnel talent dans le Buffalo Bill's Wild West Show. Durant sa carrière elle a eu l'occasion de donner des représentations pour les chefs d'états et les têtes couronnées, comme la reine d'Angleterre en personne. Oakley a ardemment défendu le rôle des femmes dans l'armée. Il est dit qu'au long de sa carrière, elle apprit le maniement des armes à plus de 15000 femmes.

ANNIE OAKLEY

POINT DE DÉPART :
MAGASIN GÉNÉRAL DE DARKROCK

ÉQUIPEMENT DE DÉPART :
1 CARTE DE POKER, 1 CARABINE

AU DÉBUT D'UN COMBAT CONTRE UN JOUEUR, CE DERNIER DOIT DÉFAUSSER UNE CARTE DE POKER OU SUBIR UNE BLESSURE.

TOUR DE JEU

Le tour de chaque joueur se compose de trois phases :

- PHASE DE DÉBUT DE TOUR
- PHASE D'ACTION
- PHASE DE FIN DE TOUR

DÉBUT DE TOUR

Durant la phase de DÉBUT DE TOUR, le joueur actif effectue les étapes suivantes :

- Vérifier les effets de début de tour.
- Choisir entre : gagner 20\$, Piocher 2 cartes de poker, ou gagner 10\$ et piocher 1 carte de poker.
- Choisir une arme et une monture pour ce tour.

PHASE D'ACTION

Chaque tour, le joueur actif choisit trois actions à effectuer parmi différentes actions possibles. Il est possible d'effectuer la même action plusieurs fois, sauf précision contraire.

Les actions possibles pour un joueur sont :

- A. MOUVEMENT
- B. UTILISER L'ACTION D'UNE CARTE
- C. COMBATTRE UN AUTRE JOUEUR (ARRESTATION, DUEL, OU VOL)
- D. UTILISER L'ACTION D'UN LIEU

A. MOUVEMENT :

Une action MOUVEMENT permet au joueur de se déplacer de son mouvement :

- Les joueurs sans monture ont un mouvement de 2.
- Les joueurs équipés d'une monture peuvent utiliser son mouvement.

Lorsqu'il se déplace, un joueur peut déplacer sa figurine sur n'importe quelle case adjacente à celle où il se trouve. Les seules exceptions sont les deux Mesas au centre du plateau, qui sont entourées de pointillés rouges. Il est impossible de s'y déplacer.

Certaines capacités, objectifs, équipements, ou autres peuvent se référer à un joueur se trouvant en ville ou hors d'une ville. Les cases à l'intérieur des lignes épaisses entourant Darkrock et Red Falls sont considérées comme en ville. Tout le reste est considéré comme hors d'une ville.

NOTE : Bien que vous ne puissiez pas perdre d'arme, vous ne pouvez en utiliser qu'une par tour. Vous ne pouvez pas changer d'arme avant le début de votre prochain tour.

Les deux mesas sont entourées de lignes pointillées rouges. Les joueurs ne peuvent y entrer.



Les lignes plus épaisses indiquent les limites de la ville

- ➔ Mouvement Possible
- ➔ Mouvement Normal
- ➔ Mouvement à monture
- ⊘ Mouvement Interdit



B. UTILISER L'ACTION D'UNE CARTE :

Les cartes de poker, équipement, et même certaines cartes Personnage sur lesquelles figure le mot «ACTION» peuvent être utilisées durant cette phase pour déclencher certaines actions spéciales.

Quand un joueur décide d'utiliser l'action d'une carte, il effectue les étapes suivantes dans l'ordre :

- Placez la carte face visible sur la table et lisez le texte à voix haute.
- Effectuez les étapes nécessaires à la résolution du texte de la carte.
- Si l'action provient d'une carte de poker, placez-la dans la défausse près du paquet. Si l'action provient d'une carte personnage ou équipement, suivez simplement les instructions sur la carte.

C. COMBATTRE UN AUTRE JOUEUR (ARRESTATION, DUEL OU VOL) :

Les combats sont décomposés en 4 étapes, dans l'ordre :

- **DÉCLARATION**
- **RÉVÉLATION**
- **RÉACTION**
- **RÉCOMPENSE**

1. DÉCLARATION - Un joueur peut déclencher un combat uniquement contre un autre joueur situé sur la même case. Ce joueur est appelé le joueur « ciblé ».

Le joueur actif doit déclarer quel type de combat il veut déclencher : Arrestation, Duel ou Vol. Chaque type de combat offre des récompenses différentes.

Pour tenter une Arrestation, le joueur actif doit déjà avoir au moins 1 point Marshall, et le joueur ciblé au moins 1 point Wanted.

Le joueur actif choisit 1 carte de poker de sa main et la place face cachée sur la table. C'est la carte qu'il utilisera pour le combat.

Le joueur ciblé décide ensuite s'il accepte ou s'il refuse le combat. S'il combat, il choisit aussi une carte de poker de sa main et la pose face cachée. C'est la carte qu'il utilisera pour le combat. S'il refuse le combat, le joueur actif gagne immédiatement. Passez à l'étape Récompense.

2. RÉVÉLATION - Chaque joueur révèle sa carte et résout d'éventuels effets bonus (capacités de personnage, équipement, arme et/ou carte de poker).

NOTE : Toutes les cartes de poker n'ont pas d'effet ACTION imprimé. Certaines cartes ont une RÉACTION, ou un BONUS. Celles-ci ne nécessitent pas d'action pour pouvoir être jouées.

EXEMPLE DE COMBAT - DUEL

• Annie est dans la même case que Bass Reeves et décide d'utiliser une action pour le combattre.

DÉCLARATION

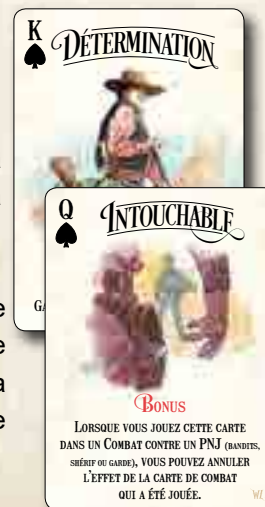
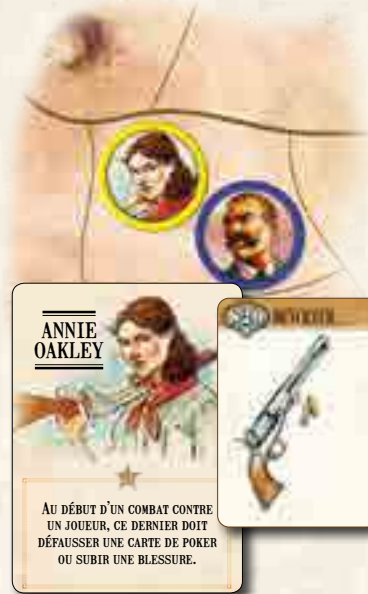
- Annie déclare un Duel contre Bass, choisit une carte de poker et la pose face cachée.
- Bass accepte le combat.
- La capacité d'Annie force son adversaire à se défausser d'une carte au début d'un combat, ou à subir une blessure. Bass décide de défausser une carte de poker de sa main. Puis il choisit une carte de poker et la joue face cachée.

RÉVÉLATION

- Annie et Bass révèlent simultanément leurs cartes.
- Annie révèle un Roi et Bass une Reine. Le Fusil Amélioré de Bass adiminue la valeur de la carte adverse de 1, la transformant en Reine.
- Annie étant la joueuse active, elle remporte l'égalité.

RÉCOMPENSE

- Annie gagne 2 PL pour avoir remporté le combat.
- Bass reçoit 1 blessure pour avoir perdu le combat.
- Annie n'a pas annoncé d'Arrestation ou de Vol, rien de plus n'arrive à Bass.
- Annie ne peut plus combattre Bass pendant ce tour.



3. RÉACTION - Les joueurs peuvent maintenant utiliser des effets Réaction présents sur les cartes de poker qu'ils ont en main. Le joueur actif est prioritaire pour jouer une Réaction. Puis le joueur ciblé peut à son tour jouer une Réaction. Continuez dans cet ordre jusqu'à ce que les joueurs ne souhaitent plus jouer de Réaction.

4. RÉCOMPENSE - Les joueurs impliqués dans le combat gagnent des récompenses et prennent des pénalités selon le type de combat choisi (Arrestation, Duel ou Vol). Le vainqueur est le joueur ayant la carte de plus forte valeur, une fois tous les modificateurs appliqués. Les valeurs ne peuvent être augmentées au-delà d'un As ou en dessous d'un 2. **Le joueur actif remporte les égalités.** Quel que soit le type de combat, le perdant prend toujours une blessure et pioche une carte de poker.

- **Arrestation** (joueurs Marshall uniquement) - Si le joueur actif l'emporte, il gagne 1 point Marshall. Le joueur arrêté subit une blessure, pioche une carte de poker, et est placé dans le Bureau du Shérif, avec le Shérif. Il perd également tous ses points Wanted, ses troupeaux, et la moitié de son argent et de ses pépites d'or, arrondi au supérieur.
- **Duel** - Si le joueur actif l'emporte, il gagne 2 PL.

- **Vol** - Si le joueur actif l'emporte, il gagne 1 point Wanted et peut choisir de voler la moitié de l'or ou des pépites d'or du joueur ciblé, arrondi au supérieur. Il peut de plus voler 1 jeton Bétail, si la cible en possède un.

NOTE : Si le joueur ciblé refuse un combat, le joueur actif doit malgré tout défausser la carte de poker choisie lors de la phase de déclaration.

Placez toutes les cartes de poker jouées durant le combat dans la pile de défausse de cartes de poker.

Un joueur ne peut combattre un joueur spécifique qu'une seule fois par tour. Il peut cependant combattre un autre joueur tant qu'il dispose des actions nécessaires.

Valeurs des cartes de poker/Combat

Pour déterminer le vainqueur d'un combat, les joueurs comparent les valeurs des cartes choisies. La valeur numérique est indiquée sur la carte, les valeurs des figures suivent l'ordre J (Valet)<Q (Dame)<K (Roi)<A (As).

Voici la liste complète des cartes de combat :

2<3<4<5<6<7<8<9<10<J<Q<K<A

D. UTILISER L'ACTION D'UN LIEU :

La plupart des actions qu'un joueur peut entreprendre se trouvent sur les lieux. Pour utiliser l'action d'un lieu, un joueur doit se trouver sur la case de ce lieu. Pour utiliser l'action d'un Magasin ou d'un Saloon, il doit se trouver sur une des trois cases adjacentes. Les lieux et leurs actions sont décrits ci-après.



Cases adjacentes aux Magasins.



D1. MAGASIN GÉNÉRAL :



S'il est sur une case adjacente à un Magasin, un joueur peut dépenser une action pour acheter et/ou améliorer un ou plusieurs équipements, tant qu'il a assez d'argent.

Quelques informations importantes sur les équipements :

- Un joueur ne peut posséder qu'une seule copie d'un équipement.
- Lorsqu'il achète une monture ou une arme, un joueur peut immédiatement la choisir comme arme ou monture principale.
- Pour améliorer une monture ou une arme, il faut en payer le coût à nouveau.



D2. JOUER AU POKER :

S'il est sur une case adjacente à un Saloon, un joueur peut jouer une partie de poker. Pour ce faire, il doit utiliser une action, s'acquitter d'une mise de 10\$, puis piocher une carte de poker. Si d'autres joueurs se trouvent dans la même ville, ils peuvent choisir de participer en payant 10\$ et en piochant une carte. Ils n'ont pas besoin de se trouver sur une case du Saloon.

Si personne ne se joint à la partie, le joueur à la droite du joueur actif endosse le rôle du « croupier », il pose sa main de cartes de côté et pioche une main de quatre cartes de poker. Le Saloon ajoute toujours 50\$ aux mises comme récompense pour le vainqueur, quel que soit le nombre de joueurs dans la partie.

Une fois que chaque joueur a payé sa mise et pioché ses cartes, les trois premières cartes du paquet de cartes de poker sont révélées. C'est le « flop ». Les joueurs vont alors

réaliser la meilleure combinaison de 5 cartes possible, avec les trois cartes révélées et deux cartes de leur main. Si un joueur n'avait pas de carte en main au moment de miser, il doit jouer l'unique carte qu'il a piochée. Voir le classement des combinaisons dans le tableau ci-dessous.

Le joueur possédant la plus forte combinaison remporte les 50\$ du Saloon, ainsi que toutes les mises. **Le joueur actif remporte toutes les égalités. Si le joueur actif l'emporte, il gagne également 1 PL.** Tous les joueurs qui perdent piochent une carte de poker. Si le croupier l'emporte, il ne gagne rien. Toutes les cartes jouées, ainsi que le flop, sont défaussées.

Si 2 joueurs non actifs sont à égalité, divisez le pot + les mises entre ces joueurs, en arrondissant à l'inférieur et en remettant l'argent restant dans la réserve.

Mains de Poker de la plus Forte à la plus Faible

Nom	Exemple	Description
Quinte Flush Royale	A♠, K♠, Q♠, J♠, 10♠	Cinq cartes consécutives de la même couleur, partant de l'As.
Cinq du même rang	K♠, K♣, K♦, K♥, Joker	Un carré de quatre cartes de même valeur plus une carte Tricheur.
Quinte Flush	8♠, 7♠, 6♠, 5♠, 4♠	Cinq cartes consécutives de la même couleur.
Carré	J♠, J♣, J♦, J♥, 7♠	Quatre cartes de même valeur.
Full	10♠, 10♣, 10♦, 9♠, 9♣	Trois cartes de même valeur, et 2 autres cartes de même valeur.
Couleur	4♠, J♠, 7♠, 8♠, 2♠	Cinq cartes de la même couleur.
Suite	9♠, 8♦, 7♥, 6♠, 5♣	Cinq cartes consécutives.
Brelan	7♠, 7♦, 7♣, Q♥, 2♣	Trois cartes de même valeur.
Double Paire	4♠, 4♣, 7♥, 7♠, K♦	Deux paires différentes.
Paire	K♠, K♥, 8♣, 2♦, 10♠	Deux cartes de même valeur.
Hauteur	8♠, Q♦, 10♣, 3♥, 5♣	Si vous n'avez réalisé aucune des combinaisons ci-dessus, votre main est votre plus haute carte (la Dame dans l'exemple ci-contre)

EXEMPLE DE PARTIE DE POKER

- Le joueur actif initie une partie de poker au saloon de Darkrock. Il mise 10\$ et 50\$ sont ajoutés au pot par le saloon. Il n'y a pas d'autre joueur à Darkrock, donc le joueur à la droite du joueur actif devient le croupier.
- Le croupier met de côté sa propre main de cartes, et pioche 4 cartes de poker. Il pioche une carte Tricheur (2♦), Chasse à l'homme (4♥), Instinct (9♠), et Pare-balles (J♣).
- 3 cartes de poker sont révélées pour le flop : J♦, 3♣, 10♠.
- Le croupier joue Tricheur (2♦) et Pare-balles (J♣) face cachée.
- Le joueur actif joue Chance (10♥) et Pépite (10♣).
- Les cartes sont révélées. Le joueur actif perd, mais utilise l'effet de Chance pour gagner 30\$ et piocher une carte de poker en plus de celle piochée pour avoir perdu la partie.
- Les 60\$ du pot sont remis dans la réserve.



D3. PROSPECTER DE L'OR :

Lorsqu'il se trouve sur une Mine, un joueur peut dépenser une action pour prospecter. Il lance les dés de prospection. Ces dés ont quatre résultats possibles :



Pèpite d'Or

Gagnez une pépite d'or.



Résidus

Gagnez 10\$.



Paillettes d'Or

Gagnez 10\$ et relancez le dé, appliquez le nouveau résultat.



Gravier

Vous ne gagnez rien.

Un joueur peut porter un maximum de 4 pépites d'or.



D4. DÉPOSER DES PÉPITES :

Lorsqu'il se trouve sur une Banque, un joueur peut dépenser une action pour vendre ses pépites d'or. **Pour chaque pépite vendue le joueur gagne 20\$ et 1 PL.** Remettez ces pépites dans la réserve. Un joueur peut porter un maximum de 120\$. Tout argent gagné au-delà est perdu.

EXEMPLE D'ATTAQUE DE BANQUE - JOUEUR VS GARDE

Billy the Kid est à la banque de Darkrock et décide d'utiliser une de ses actions pour attaquer la banque.

- Le garde (le joueur à la droite de Billy) pioche 3 cartes Combat 3, 7, J, et en joue une face cachée.



D5. ATTAQUER LA BANQUE :

Lorsqu'il se trouve sur la Banque, un joueur peut dépenser une action pour l'attaquer. Il doit d'abord combattre le garde de la banque et l'emporter. **Un même joueur ne peut initier qu'une seule attaque de banque par tour.**

Combattre le garde

- Le joueur à la droite du joueur actif pioche 3 cartes Combat pour le garde, et en choisit une qu'il joue face cachée.
- Le joueur actif choisit 1 carte de poker de sa main qu'il joue face cachée.
- Les deux cartes sont révélées.
- Les effets des capacités de personnages, armes, équipements, et de la carte de poker sont appliqués.
- Le joueur actif peut jouer une ou plusieurs Réactions.
- Les effets de la carte Combat sont appliqués.
- La plus haute valeur l'emporte, et le joueur actif perd en cas d'égalité.
- Si le joueur actif l'emporte, il gagne 80\$ et 3 points Wanted.
- Si le joueur actif perd, il gagne 1 point Wanted, 1 blessure, et il pioche 1 carte de poker.
- Défaussez la carte de poker jouée ainsi que les cartes Combat.



- Billy choisit une carte de poker et la joue face cachée.

RÉVÉLATION

- Billy et le garde révèlent leurs cartes simultanément.

- Le garde révèle un 3, ce qui causerait normalement 2 blessures à l'autre joueur.

- Billy révèle un Valet de Cœur, Pare-Balles, qui a comme effet Bonus d'annuler les blessures.

RÉCOMPENSE

- Billy possède la plus haute carte et réussit donc son attaque, gagnant 3 points Wanted et 80\$.





D6. SE SOIGNER :

S'il se trouve au Cabinet du Docteur, un joueur peut payer 10\$ et dépenser une action pour retirer toutes ses blessures. Puis il pioche 1 carte de poker pour chaque blessure ainsi perdue.



D7. SE DIVERTIR :

S'il se trouve au Cabaret, un joueur peut dépenser une action pour gagner des PL. Pour chaque tranche de 30\$ dépensés, il gagne 1 PL.

Argent Dépensé	PL
30\$	1
60\$	2
90\$	3
120\$	4



D8. ACQUÉRIR DU BÉTAIL :

ACQUÉRIR : S'il se trouve sur un Ranch, un joueur peut dépenser une action pour gagner un jeton Bétail face cachée, et le place sur son plateau individuel. Les joueurs peuvent regarder la valeur de leur bétail à tout moment. Un joueur ne peut posséder qu'un seul jeton Bétail à la fois.

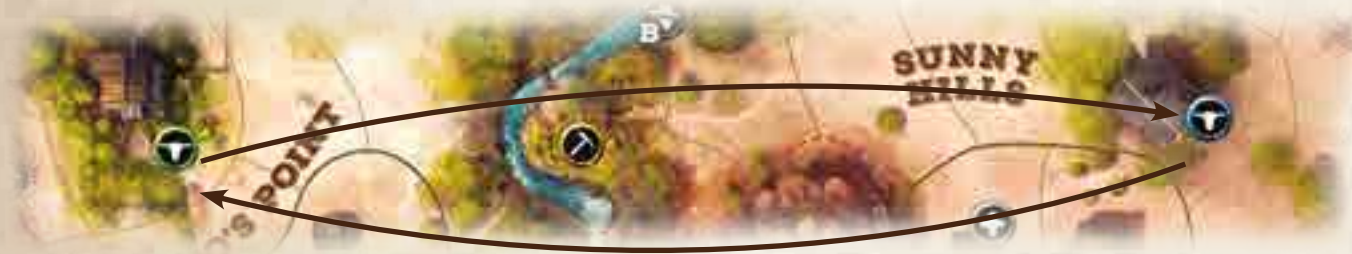


Les jetons Bétail peuvent être livrés de deux manières :

VENDRE : après qu'un joueur ait fini son mouvement sur la Gare, il peut vendre son jeton Bétail pour gagner 1 point Marshall et la récompense indiquée au dos de son jeton Bétail. Ceci ne nécessite pas d'action. Les jetons Bétail vendus sont remélangés dans leurs piles de jetons respectives.



LIVRER : après qu'un joueur ait fini son mouvement sur un Ranch de couleur différente, il peut livrer son jeton Bétail pour gagner 1 point Wanted et la récompense indiquée au dos de son jeton Bétail. Ceci ne nécessite pas d'action. Les jetons Bétail livrés sont remélangés dans leurs piles de jetons respectives.



D9. TRAVAILLER :

S'il se trouve sur N'IMPORTE QUEL lieu, un joueur peut dépenser une action pour gagner 10\$.

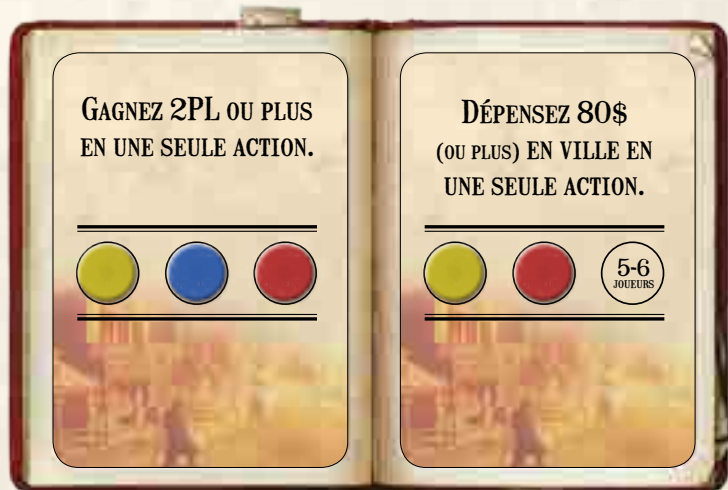


PHASE DE FIN DE TOUR

À la fin de son tour, un joueur effectue les étapes ci-dessous dans l'ordre :

- Résoudre toutes les cartes Histoire contenant le nombre requis de disques.
- Défausser des cartes jusqu'à arriver à son maximum de cartes en main : 5 cartes moins 1 pour chaque blessure.
- S'il est recherché, gagner des PL selon la ligne qu'il occupe sur la piste Wanted.
- S'il a gagné autant ou plus le PL que la quantité décidée en début de partie, cela enclenche la fin de partie. Finissez le tour en cours. Puis chaque joueur, y compris celui ayant enclenché la fin de la partie effectuera un dernier tour.
- Le joueur suivant dans l'ordre du tour devient le joueur actif et commence son tour.

EXEMPLE DE FIN DE TOUR



Lors d'une partie à 5 joueurs, 3 disques ont été placés sur la première carte Histoire et 2 sur la seconde. Les disques sont retirés de la première et elle est résolue. Ici, les joueurs Jaune, Rouge et Bleu reçoivent la totalité des gains.



À la fin de son tour, Billy a 6 cartes de poker en main. Il a 2 blessures, son nombre maximum de cartes en main est réduit à 3. Billy défausse 3 cartes de poker, jusqu'à n'en avoir plus que 3.



Billy, le joueur rouge, est sur la deuxième case de la piste Wanted. Il gagne un PL car il est sur la première ligne de la piste.



5. CARTES HISTOIRE

Les cartes Histoire permettent de plonger au cœur du thème de **Western Legends**. Durant le tour d'un joueur, s'il remplit les conditions d'une des cartes Histoire disponibles, il peut alors y placer un de ses cubes. La condition pour déclencher une carte Histoire est décrite au dos de chaque carte. Chaque carte histoire nécessite un certain nombre de disques avant de pouvoir être résolue à la fin du tour d'un joueur.

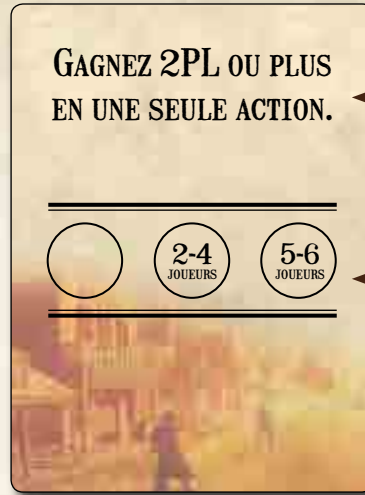
Le nombre de cubes requis dépend du nombre de joueurs :

- **2-4 Joueurs - 2 Disques**
- **5-6 Joueurs - 3 Disques**

Un joueur ne peut ajouter qu'un seul disque sur une carte durant son tour. Si la même condition est présente sur les deux cartes Histoire, le joueur choisit sur quelle carte mettre son disque. Les joueurs ne peuvent contribuer à une carte Histoire en dehors de leur tour. Si un joueur a déjà placé ses deux disques et remplit les conditions pour en placer un, il peut décider d'en retirer un déjà présent sur une autre carte histoire.

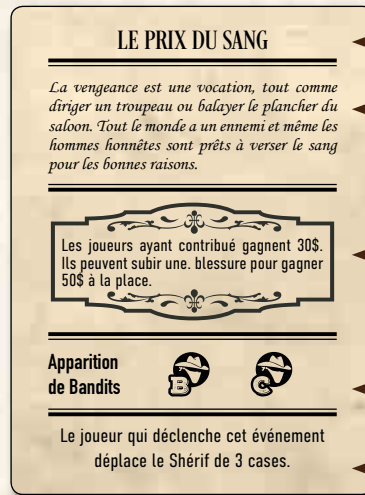
Le joueur qui place le dernier disque déclenchant la résolution d'une carte histoire suit les étapes suivantes, dans l'ordre, **à la fin de son tour** :

- Lire le texte narratif à voix haute.
- Résoudre la récompense sur la carte pour tous les joueurs qui y ont contribué.
- Les joueurs qui ont placé plus d'un disque ne gagnent la récompense qu'une seule fois.
- Placer des Bandits dans tous les repaires indiqués sur la carte, s'il y en a. Les Bandits ne peuvent pas apparaître sur un lieu où se trouve un joueur, le Shérif, ou un autre Bandit.
- Le joueur actif déplace le Shérif du nombre de cases indiqué (entre 0 et 6). Ceci peut déclencher une Arrestation. Si une Arrestation est déclenchée, le mouvement restant est perdu.



Condition : Lorsqu'un joueur remplit les conditions durant son tour, il place un disque à sa couleur sur un des emplacements.

Nombre de joueurs : Selon le nombre de joueurs, un certain nombre de joueurs devront contribuer à une carte histoire.



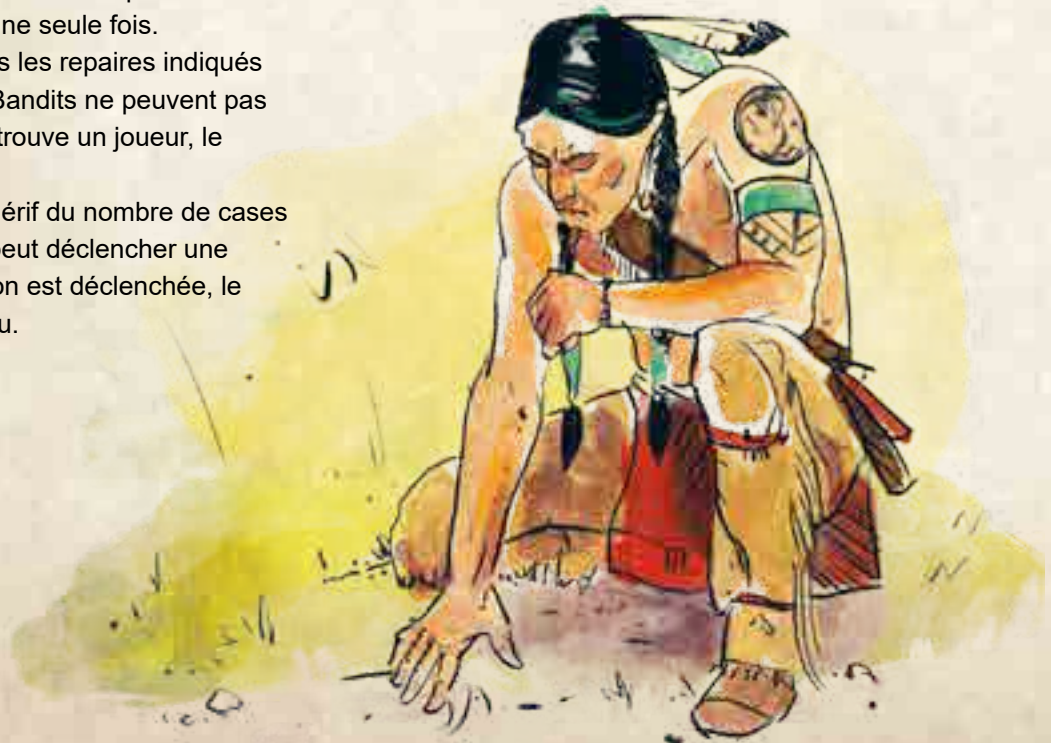
Titre de la Carte Histoire

Texte d'Ambiance

Récompense

Apparition de Bandits : Placez des Bandits sur ces lieux.

Déplacement du Shérif : Le joueur actif déplace le Shérif de 3 cases (seulement si au moins un joueur est Wanted).

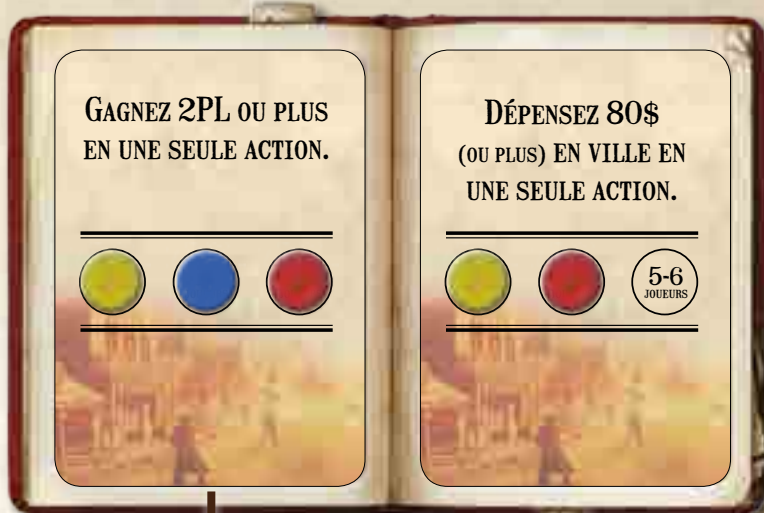


EXEMPLE DE RÉSOLUTION DE CARTE HISTOIRE

Lors d'une partie à 5 joueurs, 3 disques ont été placés sur la première carte histoire et 2 sur la seconde.

Les disques sont retirés de la première carte histoire et elle est résolue.

Ici, les joueurs Jaune, Rouge et Bleu reçoivent la totalité des gains.



LE PRIX DU SANG

La vengeance est une vocation, tout comme diriger un troupeau ou balayer le plancher du saloon. Tout le monde a un ennemi et même les hommes honnêtes sont prêts à verser le sang pour les bonnes raisons.

Les joueurs ayant contribué gagnent 30\$. Ils peuvent subir une blessure pour gagner 50\$ à la place.

Apparition de Bandits

Le joueur qui déclenche cet événement déplace le Shérif de 3 cases.



Dans cet exemple, le second Bandit ne peut être placé, car un Bandit est déjà présent.

Le 3^e bandit ne peut être placé, car un joueur est déjà présent sur cette case.



Le joueur rouge doit déplacer le Shérif de 3 cases. Cependant, il ne souhaite pas que le Shérif soit trop proche. Il décide donc de le déplacer de 3 cases vers le haut afin qu'il soit à l'opposé de la carte.

6. POINTS MARSHALL/WANTED

Alors que la piste de Points de Légende représente l'avancée globale des joueurs en tant que Légendes de l'Ouest, les pistes Marshall et Wanted mesurent leurs actions en tant que défenseurs de la paix ou Hors-la-loi.

Un joueur ne peut jamais avoir à la fois des Points Marshall et Wanted. Un joueur Wanted ne peut jamais gagner de points Marshall. Un joueur Marshall peut choisir de perdre tous ses points Marshall et devenir Wanted si l'opportunité se présente.



POINTS MARSHALL

Les points Marshall sont accordés aux joueurs qui maintiennent la paix. Ils sont gagnés des manières suivantes :

- **Vaincre un bandit en combat** : 1 point Marshall
- **Vendre du bétail** : 1 point Marshall
- **Arrêter un joueur recherché** : 1 point Marshall
- **Utiliser l'action de la carte de poker Légende Vivante** : 1 point Marshall
- **Récompenses de cartes Histoire** : comme indiqué sur la carte

Lorsqu'un joueur Marshall gagne des points Marshall, il avance son cube sur la piste Marshall et gagne les récompenses indiquées sur chaque case sur laquelle il entre. Si un joueur atteint la 9^e et dernière case de la piste Marshall, pour chaque point Marshall gagné au-delà, il gagne 1 PL à la place.

Un joueur Marshall peut décider de devenir Wanted en effectuant une action qui lui fait gagner des points Wanted. En faisant cela, il retire son cube de la piste Marshall et le place sur la piste Wanted. Cependant, un joueur Wanted ne peut jamais devenir Marshall de cette manière, à moins d'être arrêté et de perdre ses points Wanted. Dès qu'un joueur change de piste, il recommence au début de celle-ci, pas de sa position sur la dernière piste.

À la fin de la partie, les joueurs Marshall marqueront des PL en fonction de la ligne qu'ils occupent sur la piste Marshall.

POINTS WANTED

Les points Wanted sont accordés aux joueurs pour leurs exploits illégaux. Les joueurs peuvent les gagner des manières suivantes :

- **Attaque de banque** : 1 point Wanted en cas d'échec, 3 points Wanted et 80\$ en cas de réussite
- **Voler un joueur** : 1 point Wanted
- **Livrer du bétail** : 1 point Wanted
- **Utiliser l'action de la carte de poker Légende Vivante** : 1 point Wanted
- **Récompenses de cartes Histoire** : comme indiqué sur la carte

Lorsqu'un joueur Wanted gagne des points Wanted, il avance son cube sur la piste Wanted et gagne les récompenses indiquées sur chaque case dans laquelle il entre. Si un joueur atteint la 9^e et dernière case de la piste Wanted, pour chaque point Wanted gagné au-delà, il gagne 1 PL à la place.

À la fin du tour d'un joueur Wanted, il gagne des PL en fonction de la ligne qu'il occupe sur la piste Wanted : 1 PL pour la 1^{re} ligne, 2 PL pour la 2^e, et 3 PL pour la 3^e. À la fin de la partie, le joueur le plus haut gagnera 3 PL (sauf en cas d'égalité). Chaque autre joueur Wanted gagnera 1 PL.

EXEMPLE D'AVANCÉE - PISTE MARSHALL

Dans cet exemple un joueur a gagné 2 points Marshall, avançant de la 1^{re} à la 3^e case. Le joueur gagne 20\$ et 2 PL.



NOTE : Seuls les joueurs qui n'ont pas de points Wanted peuvent gagner des points Marshall.

EXEMPLE D'AVANCÉE - PISTE WANTED

Dans cet exemple un joueur a gagné 1 point Wanted. Il pioche immédiatement une carte poker, car il arrive sur la 6^e case. À la fin de son tour, il gagne 2 PL, car il se trouve sur la deuxième ligne de la piste Wanted.



BANDITS/SHÉRIF

Contrairement au garde de la banque, les bandits et le Shérif sont représentés par des figurines. Bien que différents, les trois sont collectivement appelés personnages non-joueurs, ou PNJ. Les différences entre les bandits et le Shérif sont détaillées ci-dessous.

JOUEUR VS BANDITS : Il y a trois différents gangs de bandits, chacun disposant de deux repaires en dehors de la ville. Les bandits n'apparaissent sur le plateau que suite à la résolution de cartes Histoire (après leur placement initial lors de la mise en place). Lorsqu'une carte Histoire fait apparaître des bandits sur le plateau, placez-le uniquement si le lieu ne contient ni autre bandit, ni joueur, ni Shérif.

Lorsqu'un joueur entre dans une case contenant un bandit, **son déplacement prend fin et un combat commence.**

LES ÉTAPES POUR UN COMBAT CONTRE UN BANDIT SONT :

- Le joueur actif choisit une carte de poker de sa main et la joue face cachée.
- Le joueur à droite du joueur actif pioche 2 cartes Combat pour le bandit et en choisit une, qu'il joue face cachée.
- Les deux cartes sont révélées.
- Les effets des capacités de personnages, armes, équipements, et de la carte de poker jouée sont appliqués.
- Le joueur actif peut jouer une ou plusieurs Réactions.
- Les effets de la carte Combat sont appliqués.
- La plus haute valeur l'emporte, et le joueur actif perd en cas d'égalité.
- Si le joueur actif l'emporte, il choisit de gagner un PL ou 1 point Marshall. Les joueurs Wanted ne peuvent pas choisir de gagner 1 point Marshall.
- Si le joueur actif perd, il gagne une blessure et pioche 1 carte de poker.
- Retirez le bandit, quelle que soit l'issue du combat.
- Défaussez la carte de poker jouée et remettez les cartes Combat sous la pioche après les avoir mélangées.

EXEMPLE DE COMBAT - JOUEUR CONTRE BANDIT

- Annie entre dans une case contenant un bandit, un combat commence immédiatement.



- Annie choisit une carte de poker de sa main et la joue face cachée.

- Le joueur à la droite d'Annie pioche 2 cartes Combat et en choisit une qu'il joue face cachée.

- Les deux cartes sont révélées en même temps.

- Tout effet bonus d'une capacité de personnage, d'Équipement, d'arme ou de carte de poker s'applique à ce moment.

- Annie révèle un 9 de trèfle qui n'a aucun effet sur le combat, et le bandit révèle un Valet qui est plus haut que la carte d'Annie.

- Maintenant que les cartes sont révélées, Annie peut jouer des Réactions. Voyant que la valeur de la carte du bandit dépasse la sienne de 2, elle pourrait jouer sa carte *Mains en l'air!* qui réduirait la valeur de la carte combat de 2.

- Malheureusement, le joueur actif ne l'emporte pas en cas d'égalité contre les PNJ, elle décide donc de ne pas gaspiller sa carte.

- Les effets de la carte Combat jouée sont maintenant appliqués, Annie gagne donc 10\$.

- Si Annie avait vaincu le bandit, elle aurait pu choisir de gagner 1 PL ou 1 point Marshall à moins qu'elle soit Wanted, auquel cas elle n'aurait pas pu gagner 1 point Marshall.



- Annie est le joueur actif et elle vient de perdre un combat, elle gagne donc 1 blessure et pioche 1 carte de poker.

- Le bandit est retiré du plateau, même s'il a gagné le combat.

- La carte de poker jouée par Annie est défaussée, et les cartes Combat sont mélangées et placées sous la pioche de cartes Combat.

JOUEUR CONTRE SHÉRIF : Le Shérif commence la partie dans le Bureau du Shérif, à Darkrock. Tant qu'il y a au moins un joueur Wanted, le Shérif se déplacera à chaque fois qu'une carte histoire incluant un mouvement de Shérif est résolue, et il pourra également être déplacé avec l'effet de l'action de la carte Chasse à l'homme.

NOTE : Un joueur recherché ne peut pas entrer dans la case où se trouve le Shérif.

Si le Shérif entre dans une case où se trouve un joueur Wanted, celui-ci doit immédiatement se défausser d'une carte de poker. S'il y a plus d'un joueur Wanted sur la case du Shérif, le joueur qui l'a déplacé choisit quel joueur le Shérif va tenter d'arrêter.

LES ÉTAPES POUR UNE TENTATIVE D'ARRESTATION PAR LE SHÉRIF SONT :

- Le joueur Wanted choisit 1 carte de poker de sa main et la joue face cachée.
- Le joueur à la droite du joueur Wanted pioche 4 cartes Combat pour le Shérif, et en choisit une qu'il joue face cachée.
- Les deux cartes sont révélées.
- Les effets des capacités de personnages, armes, équipements, et de la carte de poker sont appliqués.
- Le joueur actif peut jouer une ou plusieurs Réactions.
- Les effets de la carte Combat sont appliqués.
- La plus haute valeur l'emporte, et le joueur actif perd en cas d'égalité.
- Défaussez la carte de poker jouée et remettez les cartes Combat sous la pioche après les avoir mélangées.

Si le Shérif parvient à arrêter le joueur Wanted, celui-ci subit 1 blessure, pioche 1 carte de poker, et est placé dans le Bureau du Shérif, avec le Shérif. Il perd également tous ses points Wanted, tout jeton Bétail, et la moitié de son argent et de ses pépites d'or, arrondi au supérieur.

Si le joueur Wanted l'emporte, il réussit à s'échapper. Placez le Shérif dans le Bureau du Shérif, sans autre effet.

COMMENT DÉPLACER LE SHÉRIF

LE PRIX DU SANG

La vengeance est une vocation, tout comme diriger un troupeau ou balayer le plancher du saloon. Tout le monde a un ennemi et même les hommes honnêtes sont prêts à verser le sang pour les bonnes raisons.

Les joueurs ayant contribué gagnent 30\$. Ils peuvent subir une blessure pour gagner 50\$ à la place.

Apparition de Bandits



Le joueur qui déclenche cet événement déplace le Shérif de 3 cases.

Dernière étape de la résolution d'une carte histoire.

4
♥

CHASSE À L'HOMME



ACTION

DÉPLACEZ LE SHÉRIF JUSQU'À 3 CASES.
SI VOUS ÊTES WANTED OU MARSHALL,
GAGNEZ 1 PL.

**Action de la carte
Chasse à l'homme.**

7. CARTES ÉQUIPEMENT

Les cartes Équipement sont de précieux atouts qui vont aider les joueurs à accomplir leurs exploits. Certaines cartes Équipement peuvent même être améliorées, apportant des avantages additionnels et des PL en fin de partie. Il existe trois types de cartes Équipement différents, détaillés ci-dessous :

Les montures améliorent la capacité de mouvement, permettant aux joueurs de traverser le plateau plus rapidement. Un joueur peut posséder plus d'une monture, mais seule celle visible est considérée comme active durant son tour. Au début de son tour, le joueur actif peut changer sa monture active. Une monture peut être améliorée en payant son coût une seconde fois au Magasin.

Les armes fournissent des bonus qui donnent un avantage lors des combats. Un joueur peut posséder plus d'une arme, mais seule celle visible est considérée comme active durant son tour. Au début de son tour, le joueur actif peut changer son arme active. Une arme peut être améliorée en payant son coût une seconde fois au Magasin.

Coût → 30\$

MULE

Mouvement 3

Amélioration

1 PL

RUSTY

Mouvement 4

PL

Nom unique de carte améliorée

VOUS POUVEZ TRANSPORTER 2 PÉPITES SUPPLÉMENTAIRES. APRÈS UN DÉPÔT DE 4 PÉPITES OU PLUS GAGNEZ 1 PL SUPPLÉMENTAIRE.

Capacités Spéciales

Coût → 30\$

FUSIL

Amélioration

1 PL

BOOMSTICK

PL

Nom unique de carte améliorée

APRÈS AVOIR PIOCHEZ 1 C

Capacités Spéciales

LORS D'UN COMBAT, RÉDUISEZ DE 1 LA VALEUR DE LA CARTE DE POKER JOUÉE CONTRE VOUS. APRÈS AVOIR GAGNÉ UN COMBAT, PIOCHEZ 1 CARTE DE POKER.

Les Objets Divers offrent des effets variés utiles pour différentes stratégies, comme la recherche d'or ou bien les parties de poker. Ces équipements ne peuvent pas être améliorés. Un joueur ne peut posséder plus de trois objets divers en même temps. Une fois qu'un joueur en possède trois, il ne peut plus en acheter avant d'avoir fait de la place dans son inventaire. Les équipements défaussés sont remis dans l'étal du Magasin.



NOTE : un joueur ne peut jamais posséder plus d'une copie d'une carte portant le même nom.

8. CARTES DE POKER

Les cartes de poker ont différentes utilisations dans **Western Legends**. Elles procurent des actions spéciales et des bonus, leurs valeurs déterminent le vainqueur d'un combat, et elles servent bien entendu à jouer au poker au Saloon.

Toutes les cartes de poker offrent une action, un bonus et/ou une réaction.

Les joueurs peuvent avoir un maximum de 5 cartes de poker en main à la fin de leur tour. La taille de la main est réduite de 1 pour chaque blessure subie.

Les cartes de poker défaussées sont placées dans une défausse près de la pioche.

Lorsqu'un joueur doit piocher et qu'il n'y a plus de cartes dans la pioche, remélanguez la défausse et reformez la pioche sur l'emplacement du plateau. Puis le joueur finit de piocher ses cartes.

Les Réactions permettent aux joueurs de jouer une carte de leur main sous certaines conditions, et modifier l'issue d'une action ou d'un combat.

- Une réaction ne nécessite pas d'action et peut être utilisée en dehors de votre tour.



Les Bonus permettent aux joueurs de bonifier une action spécifique, comme un combat ou une partie de poker.

- Les bonus sont activés après la révélation des cartes et seulement si les conditions sont remplies.
- Un bonus ne nécessite pas d'action et peut être utilisé en dehors de votre tour.



Les Actions permettent aux joueurs d'utiliser des actions qui ne leur sont habituellement pas disponibles.

- Utiliser une action d'une carte nécessite de dépenser une action.



9. BLESSURES

Les blessures représentent les dangers du Far West. Chaque blessure affecte un joueur de deux manières :

1. La taille de la main d'un joueur est réduite de 1 par blessure. Les cartes en trop sont défaussées à la fin de son tour.
2. Le joueur perd un PL pour chaque blessure qu'il a en fin de partie.

Un joueur peut avoir un maximum de 3 blessures. Toute blessure subie au-delà est ignorée.

Voici les différents moyens de soigner (retirer) des blessures :

- Payer 10\$ au Cabinet du Docteur pour soigner toutes ses blessures.
- Utiliser le bonus de la carte *Pare-balles* durant un combat.
- Acheter l'équipement *Whisky*.
- Utiliser l'action sur la carte équipement *Provisions*.



NOTE : Un joueur subit 1 blessure lorsqu'il perd un combat contre un PNJ ou un joueur.

10. FIN DE PARTIE

La fin de partie est déclenchée lorsqu'un joueur atteint ou dépasse un certain nombre de PL déterminé en début de partie :

- **PARTIE COURTE : 15 PL**
- **PARTIE MOYENNE : 20 PL**
- **PARTIE LONGUE : 25 PL**

Le marqueur de fin de partie est utilisé pour marquer le nombre de PL déterminé. Chaque joueur, y compris celui ayant déclenché la fin de partie, finit la manche en cours. Puis, en commençant par le premier joueur, chacun joue un dernier tour, afin que tous aient joué le même nombre de tours.

Quand tous les joueurs ont terminé, déterminez le score final. Pour déterminer le score final d'un joueur :

- Gagner des PL pour chaque arme et/ou monture améliorée. Ces PL sont indiqués dans le coin supérieur gauche des cartes.
- Gagner 1 PL pour chaque tranche de 60\$ en sa possession (2 PL maximum, on n'arrondit pas).
- Perdre 1 PL pour chaque blessure restante.
- Le joueur le plus avancé sur la piste Wanted gagne 3 PL, et chaque autre joueur Wanted gagne 1 PL. En cas d'égalité, chacun gagne 1 PL.
- Les joueurs Marshall gagnent des PL en fonction de la ligne qu'ils occupent sur la piste Marshall.
- Si vous utilisez la variante des objectifs, révéler et gagner les PL indiqués sur les jetons Légendaire gagnés.

Le joueur ayant accumulé le plus de PL est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, celui avec le plus de points Marshall ou Wanted l'emporte. S'il y a encore égalité, celui qui possède le plus de pépites d'or l'emporte. S'il y a encore égalité, celui avec le moins de blessures l'emporte. S'il y a encore égalité, les joueurs se partagent la victoire.

FIN DE PARTIE - EXEMPLE DE DERNIER TOUR

Durant une partie courte (15 PL), si le joueur bleu atteint 15 PL il déclenche la fin de partie. Le joueur bleu finit son tour, puis le joueur violet joue son tour pour finir la manche. La manche se termine, car le joueur à sa gauche possède

le jeton premier joueur. En commençant par le joueur rouge, puis dans l'ordre du tour jusqu'au joueur violet, chaque joueur va effectuer un dernier tour. Une fois le tour du joueur violet terminé, la partie prend fin.



11. VARIANTES

VARIANTE 2 JOUEURS

Pour des parties à 2 joueurs, les joueurs utiliseront le paquet de cartes de l'Homme en Noir, qui contient 10 cartes action et une carte de règles et de mise en place. La partie se déroule normalement, les joueurs s'affrontant pour remporter le plus de PL. Mais l'Homme en Noir essaie également de remporter la partie !

Les règles détaillées de l'Homme en Noir se trouvent sur la carte de règles et de mise en place.



VARIANTE DES OBJECTIFS

Les cartes objectif donnent aux joueurs des défis supplémentaires, et leurs récompenses sous la forme de jetons légendaires. Lorsque vous utilisez cette variante, ajouter ces phases lors de la mise en place :

1. Utilisez le côté des plateaux individuels qui contient un espace pour les jetons Légendaire.
2. Chaque joueur prend les 4 objectifs correspondant à son personnage. Il en défausse 1 au hasard et le remet dans la boîte, il ne servira pas dans cette partie. Conservez les autres sans les révéler aux autres joueurs.
3. Placez tous les jetons Légendaire, face cachée, à portée de tous les joueurs.



Remplir un objectif

Dès qu'un joueur remplit les conditions d'une carte objectif, il peut le compléter en révélant la carte et en annonçant la condition. Il pioche ensuite un nombre de jetons Légendaire égal au nombre d'objectifs qu'il a accomplis. Il retourne ensuite des jetons face cachée dans la réserve jusqu'à en avoir autant que d'objectifs accomplis. (Lorsqu'il remplit son 1^{er} objectif, il pioche un jeton. Lorsqu'il remplit le 2^e, il pioche 2 jetons, puis en garde 2 parmi les 3 qu'il possède. Enfin, lorsqu'il remplit son 3^e objectif, il pioche 3 jetons et en conserve 3 sur les 5 qu'il possède.) Remplir un objectif ne nécessite pas d'action. Un joueur peut remplir plus d'un objectif lors de son tour.



Les 18 jetons Légendaire sont répartis comme ci-dessous :

- 9 valant 2 PL
- 6 valant 1 PL
- 3 valant 3 PL



À la fin de la partie, les joueurs gagnent les PL indiqués sur les jetons qu'ils ont gagnés. Il n'y a pas de pénalité pour les objectifs non remplis en fin de partie. Les joueurs peuvent remplir un maximum de 3 objectifs avec cette variante.



VARIANTE WILD WILD WEST

Si vous souhaitez jouer de manière plus compétitive, vous pouvez jouer avec les règles & ajustements suivants :

- Lorsque la fin de partie est déclenchée (c'est à dire lorsqu'un joueur atteint le nombre de PL requis pour déclencher la fin de partie, 15, 20 ou 25), les joueurs Wanted ne peuvent plus se faire arrêter, et ne peuvent donc plus perdre les points Wanted acquis.
- Lors d'un Duel, le perdant perd un PL et subit 1 blessure.
- Si vous gagnez un combat hors de votre tour, (contre un joueur ou le Shérif), vous gagnez 1 PL.
- Lorsqu'un joueur vole un autre joueur, il peut lui prendre toutes ses pépites d'or, ou bien tout son argent.

CONSEILS & STRATÉGIES

ARMES : Acheter et améliorer des armes est un moyen efficace de gagner un avantage en combat. Le Far West est un endroit dangereux, chaque petit avantage est bon à prendre. Améliorer les armes et les montures offre également des PL en fin de partie.

CARTES DE POKER : Les cartes de poker sont vitales. Utilisez-les pour gagner des combats. Les bonus de cartes comme « Tricheur » ou « Chance » sont faits pour vous aider au Poker. Les bonus ou réactions de cartes telles que « Mains en l'air » et « Fusillade » réduisent l'impact d'un As joué contre vous. Ne combattez pas si vous avez peu de chances de l'emporter.

PROSPECTER DE L'OR : Il est possible de gagner la partie sans jamais s'engager sur les pistes Marshall ou Wanted. Prospector de l'or est une stratégie viable qui ne requiert aucun choix moral. Elle rapporte de l'argent pour acheter des montures et des armes. L'argent de la vente de pépites peut être utilisé pour se divertir, vous rapportant ainsi encore plus de points ! Une mule améliorée et une carte de mineur seront de vrais atouts.

OR/ARGENT : Il est imprudent de transporter de grandes quantités d'argent et de pépites d'or, surtout si vous êtes Wanted, car vous risquez de les perdre en étant arrêté ou volé par un autre joueur. Utilisez les cartes « Sprint » et « En selle » pour rapidement contourner les dangers. Souvenez-vous, chaque lot de 60\$ vaut 1 PL en fin de partie.

JOUEURS MARSHALL : Les joueurs Marshall courent moins de risques que les joueurs Wanted, mais les points Marshall sont plus durs à gagner. Si vous prévoyez d'atteindre la 3^e, 6^e, ou 9^e case de la piste Marshall, vous devrez faire preuve de diligence. Si vos adversaires ne sont pas Wanted, vous devrez livrer du bétail et attaquer les bandits - notamment avant que d'éventuels joueurs Wanted en aient l'opportunité. Contrairement à eux, vous pouvez vous déplacer sans craindre le Shérif. Utilisez le bonus d'argent de la piste Marshall pour acheter et améliorer arme et monture. Utilisez la carte « Chasse à l'homme » pour ralentir les joueurs Wanted proches du Shérif.

JOUEURS WANTED : Vous avez choisi une voie dangereuse, mais excitante, qui demandera d'être constamment en fuite. Il est conseillé d'acheter une monture avant de devenir Wanted, car vous devrez semer les joueurs Marshall et le Shérif. Être Wanted est moins risqué en début de partie. Attention, plus les joueurs sont nombreux, plus les cartes Histoire sont vite complétées. Le Shérif se déplacera donc plus souvent. Gardez les cartes hautes en main, « Intouchable » notamment, afin d'avoir une chance de battre le Shérif. Un Hors-la-loi avec peu de cartes est une cible facile. Voler les autres joueurs ou attaquer la banque est un moyen efficace de gagner des points Wanted. Déposez votre or et dépensez l'argent pour minimiser la pénalité quand vous êtes arrêté. Une arrestation n'est pas handicapante si vous y êtes préparé. Un Hors-la-loi doit saisir les opportunités qui s'offrent à lui !



WESTERN LEGENDS - PREMIÈRE PARTIE

Suivez les instructions standard de mise en place pages 4 et 5 des règles de **Western Legends** avec les exceptions suivantes :

2. Remettez les équipements suivants dans la boîte : whisky, chapeau, et carte de Mineur.

5. Remettez tous les jetons Bétail dans la boîte. Durant la première partie, les joueurs ne pourront pas prendre l'action Acquérir du bétail.

10. Chaque joueur choisit un des personnages suivants: Annie Oakley, Bass Reeves, Billy the Kid, ou Bloody Knife (pour les parties à 4 joueurs).

15. Mélangez et poser les cartes Histoire suivantes sur le plateau, en formant une seule pile.

- L'Ouest Sauvage
- Mort ou Vif
- Les Pinkerton
- Population Locale
- La Chance Sourit aux Audacieux
- Terres Cruelles
- Le Prix du Sang
- Le soleil de Midi
- Met un peu de Terre Dessus
- La Loi
- Les Tribus de la Mesa
- Cheval Bon Marché
- Mine Fantôme
- Vendeur d'élixirs
- La Veuve
- Propre sur Soi
- Le Prêcheur
- Les Outils du Métier
- Le Shérif de Darkrock
- Coups Durs

17. Remettez les objectifs des personnages dans la boîte.

18. Billy the Kid prendra le jeton 1^{er} joueur et commencera la partie, car c'est lui qui a le plus de points Wanted.

DURÉE DE LA PARTIE

Le premier joueur qui atteint ou dépasse 15 PL déclenche fin de partie. Continuez le tour de jeu jusqu'au joueur possédant le jeton de 1^{er} joueur. En commençant par lui, et dans l'ordre du tour, chaque joueur effectue un dernier tour. Puis les joueurs totalisent leurs points en ajoutant les montures et armes améliorées, et les PL bonus des pistes Marshall et Wanted.

RÉSUMÉ

RÉSUMÉ DU TOUR D'UN JOUEUR

- PHASE DE DÉBUT DE TOUR
- PHASE D'ACTION
- PHASE DE FIN DE TOUR

Phase de Début de Tour : Avant d'effectuer son tour, un joueur doit choisir 1 option parmi 3 :

1. Piocher 2 cartes de poker.
2. Gagner 10\$ et piocher 1 carte de poker.
3. Gagner 20\$.

Phase d'Action : Le joueur dispose de 3 actions durant son tour, à choisir entre :

1. Mouvement ([page 7](#))
2. Utiliser l'action d'une carte ([page 8](#))
3. Combattre un autre joueur ([page 8](#))
4. Utiliser l'action d'un Lieu ([pages 9-12](#))

Phase de Fin de Tour : Lorsqu'un joueur a terminé ses actions, il effectue ces étapes pour mettre fin à son tour :

1. Résoudre toutes les cartes Histoire contenant le nombre requis de disques. ([pages 13-14](#))
2. Défausser des cartes pour arriver à votre maximum de cartes en main : 5 moins 1 pour chaque blessure.
3. S'il est Wanted, gagner des PL suivant la ligne qu'il occupe sur la piste Wanted. ([pages 13-14](#))
4. S'il a gagné autant ou plus de PL que la quantité décidée en début de partie, cela enclenche la fin de partie. Finissez le tour en cours. Puis chaque joueur, y compris celui ayant enclenché la fin de la partie, effectue un dernier tour.
5. Le joueur suivant dans l'ordre du tour devient le joueur actif et commence son tour.

AUTRES RÈGLES

- Bandits ([page 17](#))
- Shérif ([page 18](#))
- Personnages ([page 6](#))
- Cartes Histoire ([page 14](#))
- Cartes de poker- Action, Bonus, Réaction ([page 20](#))

