

### Tour de jeu

- 1) **Dans l'ordre du tour, chacun choisit une carte Personnalité PUIS on actualise l'ordre du tour selon le numéro de la carte choisie**
- 2) **Dans l'ordre du tour, à tour de rôle jusqu'à ce que tout le monde Passe, chacun réalise l'une des 4 étapes suivantes :**
  - a) **Choisir une Action parmi celles en haut du plateau**  
Je pose un Cowboy de ma réserve PERSONNELLE sur la case de l'action choisie
  - b) **Choisir une Terrain sur le plateau**  
Je pose un Cowboy de ma réserve PERSONNELLE sur la case du terrain que je veux acheter
  - c) **Attaquer un Bâtiment ou Protéger un Bâtiment**  
Je pose un Cowboy de ma réserve PERSONNELLE sur le Bâtiment que je veux attaquer ou protéger
  - d) **Passer = je place mon pion Ordre du tour sur la seconde piste dans l'ordre des personnes qui ont passées**
- 3) **Résoudre les Actions dans l'ordre du plateau de jeu :**
  - a) Cas où il n'y a qu'un seul Cowboy sur l'Action :  
Je peux choisir de ne pas réaliser l'Action sur laquelle je me trouve.  
Que je réalise ou pas l'Action, mon Cowboy retourne dans la réserve GENERALE
  - b) Cas où il y a plusieurs Cowboys sur l'Action avec un symbole sur la case :  
Chaque joueur réalise (ou non) l'Action puis renvoie son Cowboy dans la réserve GENERALE
  - c) Cas où il y a plusieurs Cowboys sur une Action = DUEL !  
Pour résoudre un Duel, même quand il y a plus de 2 joueurs sur une même case, chaque joueur additionne :
    - La valeur d'un D6 lancé
    - Le nombre total de Cowboys actuellement dans sa réserve PERSONNELLE
    - Le nombre de pistolets que je possèdeLe joueur avec le plus grand résultat gagne le DUEL et le droit de réaliser (ou non) l'Action.  
Les joueurs perdant récupèrent leur Cowboy et le retourne dans leur réserve PERSONNELLE.  
En cas d'égalité, c'est le joueur qui a passé en 1<sup>er</sup> qui gagne le DUEL.
- 4) **Fin du Tour :**
  - 1) Une fois que toutes les Actions ont été résolues, on recule le Jeton Compte Tour d'une case vers la gauche.  
La case sous ce Jeton et toutes celles à droite du Jeton sont indisponibles jusqu'à la fin du jeu.
  - 2) Chaque joueur reçoit de la réserve GENERALE autant de Cowboys qu'indiqué sous la case où se trouve le Jeton.
  - 3) Chaque joueur compare le montant total d'argent qu'il possède avec la LIMITE inscrite en rouge sur la carte Personnalité qu'il a choisie. Il doit dépenser AU MOINS le surplus à cette limite et convertis 10PO en 1PV.
  - 4) Les Bâtiments qui n'ont pas été achetés sont décalés vers les cases les moins chères et on remplit le plateau de nouveaux Bâtiments piochés du sac
  - 5) Toutes les cartes Personnalités sont remises en commun en haut du plateau de jeu et un nouveau tour commence.

### Fin du jeu

A la fin du 4<sup>ème</sup> tour de jeu, on compte les PV restant :

- 2PV par Bâtiment construit                      - 2Pv par Maison                      - 2Pv par Montagne
- 1PV pour chaque tranche de 6PO

En cas d'égalité, c'est celui qui a passé en 1<sup>er</sup> au dernier tour de jeu.

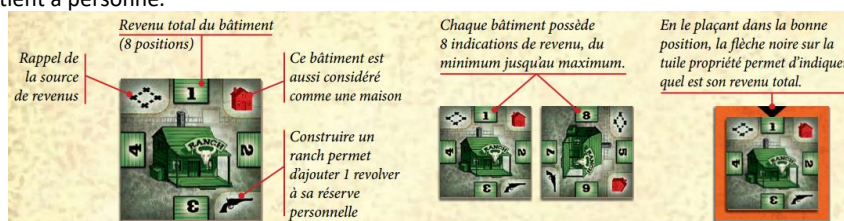
### Les Cartes Personnalités

- 1) **Le Shérif** : je gagne immédiatement un Cowboy Blanc qui ne peut être attaqué en DUEL par les autres joueurs.  
*Je ne peux attaquer un Bâtiment ni provoquer en DUEL (sauf pour défendre mes Bâtiments) mais quand je perds un DUEL, je gagne 3PV !*
- 2) **Le Banquier** : je gagne immédiatement 9PO.  
*Je peux immédiatement acheter un seul lot de PV au prix indiqué sur la carte.*
- 3) **La Commerçante** : je reçois 8PO (soit immédiatement, soit au moment des Revenus des Bâtiments) OU je choisis de doubler mes revenus d'un type de Bâtiment.  
*Soit immédiatement +8PO, soit +1PV par maison possédées à la fin du tour (hors ranch, église et hôtel)*
- 4) **Le Coolie chinois** : immédiatement +2 Routes et ne paye que la moitié (arrondi au supérieur) du prix des Bâtiments.  
*Pour 5PO je prends un Bâtiment dispo de mon choix et je le construis immédiatement ou je le garde pour plus tard. Puis, on complète la ligne de Bâtiments comme en fin de tour.*
- 5) **Le Colon** : immédiatement +1 terrain libre de mon choix.  
*Soit immédiatement +8PO, soit +1PV par montagne possédées à la fin du*
- 6) **Le Capitaine** : je peux immédiatement payer autant de PO pour gagner plus de Cowboys.  
*Je peux immédiatement payer de PO pour recevoir des jetons Pistolet que je garde jusqu'à la fin du jeu*
- 7) **Le Tueur à gages** : pendant tout ce tour, je possède 3 Pistolets de plus.  
*Pendant tout ce tour, je possède 2 Pistolets de plus.*

## Les Bâtiments

|           | Condition de pose        | Revenus                                                                                    | Règles spéciales                                                                                                                                                             |
|-----------|--------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Maison    | 1 Route                  |                                                                                            | Pas achetées, arrivées en jeu lors de la construction d'autres Bâtiments                                                                                                     |
| Ranch     |                          | 1PO/terrain libre adjacent                                                                 | +1 Pistolet = 1 maison pour le calcul des revenus des autres Bâtiments                                                                                                       |
| Drugstore | 1 Route + poser 1 Maison | 3PO/maison adjacente<br>3PO/ranch possédé (adjacent ou non, non si adjacent, il compte 2x) |                                                                                                                                                                              |
| Mine      |                          | 3PO/montagne adjacente                                                                     | +1 Pistolet.                                                                                                                                                                 |
| Bank      | 1 Route + poser 1 Maison | 3PO/maison adjacente<br>3PO/mine possédée (adjacente ou non)                               |                                                                                                                                                                              |
| Saloon    | 1 Route + poser 1 Maison | 5PO/maison adjacente                                                                       |                                                                                                                                                                              |
| Hotel     | 1 Route + poser 1 Maison | 6PO                                                                                        | =2 maisons pour le calcul des revenus des autres Bâtiments                                                                                                                   |
| Eglise    | 1 Route + poser 1 Maison |                                                                                            | =1 maison pour le calcul des revenus des autres Bâtiments.<br>Dès qu'une Eglise est adjacente à mes Bâtiments, ils ne peuvent être attaqués.<br>On ne peut attaquer l'Eglise |
| Prison    | 1 Route + poser 1 Maison |                                                                                            | On ne peut attaquer la Prison. +2 Pistolets                                                                                                                                  |

**NOTE :** pour les Revenus, lorsqu'une maison est adjacente à un Bâtiment, elle contribue au revenu du Bâtiment si cette maison m'appartient ou n'appartient à personne.



## Les Actions

- Salaire :** tous les joueurs présents gagnent 4PO.
- Munitions :** le joueur remporte un jeton +3 Pistolets qu'il rendra à la fin du tour de jeu.
- Routes :** +3 Routes pour le joueur.
- Route :** +1 Route pour tous les joueurs présents pour chaque Cowboy qu'il a placé.
- Achat de terrains :** tous les joueurs peuvent acheter les Terrains où ils ont posés leurs Cowboys.  
Le Terrain à acheter ne doit appartenir à personne. Son prix est de 1PO + 1PO/maison ou Bâtiment ou montagne présent sur ce terrain ou sur l'une des 8 cases adjacentes. Puis, je place une tuile Propriété de ma couleur et mon Cowboy retourne à la réserve GENERALE  
Si plusieurs Cowboys sont présents sur une même case Terrain, il y a d'abord DUEL pour déterminer le futur acheteur.  
**NOTE : MULTIPLES DUELS :** Dans le cas où plusieurs DUELS c'est le 1<sup>er</sup> joueur à avoir Passé qui détermine l'ordre dans lequel on résout les DUELS.
- Construction de Bâtiment :** le joueur qui gagne le Bâtiment sur lequel il a posé son Cowboy récupère le Bâtiment après en avoir payé le prix indiqué sous la case. Puis, soit il pose le Bâtiment de suite, soit il le garde avec lui et pourra le poser le prochain tour à la fin de la phase de Construction de Bâtiment, dans l'ordre du tour de jeu.  
Pour poser le Bâtiment, il faut :
  - Le poser sur l'un de mes terrains nu
  - Que le terrain possède une route adjacente (au coin ou coté du terrain). Si pas de route, je peux alors en poser une avant de poser mon Bâtiment. Exception pour la MINE et le RANCH qui n'ont pas besoin de route.
  - Une maison doit être ajoutée à la ville sur un terrain nu appartenant à personne ou à un autre joueur (avec l'accord de ce joueur). Exception pour la MINE et le RANCH où l'on ne pose pas de nouvelle Maison.
- Revenus des Terrains :** le joueur sur cette Action gagne 2PO/terrain qu'il possède.
- Revenus des Cowboys :** le joueur sur cette Action gagne 2PO/Cowboys dans sa réserve PERSONNELLE et 2PO/Pistolets.
- Revenus des Jeux :** le joueur sur cette Action lance 2 D6 et gagne autant de PO.
- Revenus des Bâtiments :** chaque Bâtiment rapporte à son propriétaire des PO en fonction des constructions adjacentes. Ceci est une Action automatique sans besoin de l'activer par la pose de Cowboy.  
Il est possible d'Attaquer des Bâtiments en posant un Cowboy sur le Bâtiment à attaquer. Ainsi, je m'approprie la moitié (arrondi à l'inférieur) des Revenus générés par ce Bâtiment.  
Pour protéger un de mes Bâtiments, je pose un Cowboy dessus. Ainsi, il faut résoudre le DUEL sur ce Bâtiment avant de distribuer les revenus de ce Bâtiment. En cas de plusieurs DUELS, voir plus haut : **MULTIPLES DUELS**.
- PV des Terrains :** le joueur sur cette Action reçoit autant de PV que la moitié du nombre de terrains qu'il possède
- PV des Cowboys :** le joueur sur cette Action reçoit autant de PV que la moitié du nombre de ses Pistolets + Cowboys dans sa réserve PERSONNELLE
- PV des Bâtiments :** le joueur sur cette Action reçoit autant de PV que le nombre de Bâtiments qu'il possède (pas les Maisons ni les Montagnes)
- Achat de PV :** le joueur sur cette Action peut acheter des PV au prix indiqué sur la case