



MISE EN PLACE	
Fonctionnement	Choisir si l'extension est utilisée (obligatoire pour jouer à 6 joueurs)
MISE EN PLACE DU JEU DE BASE	
Choix	Choisir si l'extension Les Indiens est utilisée
Chaque joueur reçoit :	- 1 gobelet - 5 dés de poker - 8 billets de 1\$
Plateau	Placer les éléments suivants sur le plateau Le matériel non utilisé est remis dans la boîte
La Mine d'or	Placer 30 Pépites sur la Mine d'or
La Banque	Placer 3 billets de 1\$ sur la Banque
Le General Store	Mélanger et placer les cartes General Store du jeu de base en une pioche face cachée sur l'emplacement prévu
Extension Les Indiens	Mélanger la carte Signaux de fumée avec la pioche du General Store
Le Town Hall	Mélanger et placer les cartes Titre de propriété en une pioche face cachée sur l'emplacement prévu, puis retournez les 3 premières cartes Titre de propriété face visible sur le plateau
Extension Les Indiens	Placer le Dé Indien dans le village des Indiens, sur les signaux de fumée au-dessus du Doc Badluck
Premier joueur	Choisir au hasard le 1er joueur : il reçoit l'Étoile de Sheriff
MISE EN PLACE DU JEU AVEC L'EXTENSION	
Choix	Choisir si l'extension Les Indiens est utilisée
Chaque joueur reçoit :	- 1 gobelet - 5 dés de poker - 8 billets de 1\$ - 1 carte Doc Badluck placée face "boutique ouverte"
Plateau	Placer les éléments suivants sur le plateau Le matériel non utilisé est remis dans la boîte
La Mine d'or	Placer 40 Pépites sur la Mine d'or Mélanger et placer les cartes Rivière en une pioche face cachée à côté de la Mine d'or
La Banque	Placer 3 billets de 1\$ sur la Banque Placer 2 billets de 1\$ sur la Diligence
Le General Store	Mélanger et placer les cartes General Store du jeu de base et de l'extension en une pioche face cachée sur l'emplacement prévu
Extension Les Indiens	Mélanger la carte Signaux de fumée avec la pioche du General Store
Le Saloon	Mélanger et placer les cartes Hors-la-loi en une pioche face visible au-dessus du Saloon
Le Bureau du Sheriff	Retourner face Wanted les 2 Hors-la-loi de la pioche du Saloon au-dessus du Sheriff
Le Town Hall	Mélanger et placer les cartes Titre de propriété et Ranch en une pioche face cachée sur l'emplacement prévu, puis retournez les 3 premières cartes Titre de propriété face visible sur le plateau
Extension Les Indiens	Placer le Dé Indien dans le village des Indiens, sur les signaux de fumée au-dessus du Doc Badluck
Premier joueur	Choisir au hasard le 1er joueur : il reçoit l'Étoile de Sheriff
Jeu à 2 joueurs	Placer 30 Pépites sur la Mine d'or Retirez du jeu, face cachée 10 cartes de la pioche Titres de propriété / Ranchs
CONDITIONS DE VICTOIRE	
Fonctionnement	La partie prend fin quand 1 des conditions de fin de partie suivantes est validée, la partie prend fin : - il n'y a plus de Pépites dans la Mine d'or - tous les Titres de propriété ont été distribués
Égalité	Le joueur avec le nombre de PV le plus élevé à l'issue du décompte final remporte la partie Parmi les joueurs à égalité, le joueur ayant le plus de Titres de propriété remporte la partie S'il y a toujours égalité, le Sheriff choisit le vainqueur
Décompte final	Chaque joueur compte ses points de victoire (PV) de la façon suivante : - chaque Pépité rapporte 1 PV - chaque carte Wanted posée devant soi rapporte la somme indiquée en \$ - 2\$ rapportent 1 PV - avoir la carte Étoile de Sheriff en fin de partie rapporte 5 PV - les cartes General Store marquées The End rapportent le nombre de PV indiqué - les Titres de propriété rapportent le nombre de PV indiqué - le nombre de Ranchs en sa possession rapportent le nombre de PV indiqué

DÉROULEMENT DE LA PARTIE (1/2)

Fonctionnement	La partie est une succession de tours de jeu Chaque tour de jeu comporte 2 phases : une phase des combinaisons, puis une phase d'actions La phase d'actions est différente si l'extension est utilisée
Informations	Les quantités de \$, de Pépites et de cartes possédés par les joueurs sont connues de tous
Dollars	Tout \$ dépensé au cours de la partie est placé sur la Diligence
Cartes	Une carte General Store utilisée pour jouer son effet est défaussée
Pioches	S'il n'y a plus de carte dans la pioche General Store au moment de piocher : remélanger la défausse correspondante pour constituer une nouvelle pioche Les autres pioches qui n'ont plus de carte restent vides jusqu'à la fin de la partie
Sheriff	Le Sheriff décide du vainqueur pour toutes les égalités Il est possible de proposer Pépites, cartes et billets au Sheriff pour obtenir ses faveurs (seul le joueur qui obtient la faveur du Sheriff lui paie ce qu'il a négocié)
Effets	Un joueur qui doit donner quelque chose à un autre joueur le fait dans la limite de ce qu'il possède Par défaut, une carte posée devant soi ne peut être prise par un autre joueur

TOUR DE JEU

Phase des combinaisons	Chaque joueur commence le tour de jeu avec ses 5 dés dans son gobelet Effectuer les 3 étapes suivantes :
Étape 1	Simultanément, chaque joueur secoue les dés dans son gobelet, puis retourne son gobelet face contre table, de façon à conserver ses dés cachés de tous sur la table
Étape 2	Chaque joueur soulève discrètement son gobelet pour regarder ses dés et conserve : - 1 dé sous son gobelet et prend les autres dans sa main - 2+ dés sous son gobelet et prend les autres dans sa main, il devra payer 1\$ par dé au-delà du 1er - aucun dé sous son gobelet et prend tous les dés dans sa main, il devra payer 1\$
Étape 3	Simultanément, les joueurs soulèvent leurs gobelets, révélant à leurs adversaires ce qu'ils ont conservé : ils mettent ces dés devant eux dans leur combinaison et payent en fonction de l'étape 2 Tant que chaque joueur a encore au moins 1 dé à lancer, les joueurs reprennent à l'étape 1 en mettant dans leur gobelet les dés qu'ils ont en main, sinon passer à la fin de phase
Fin de phase	- si au moins 1 joueur a terminé sa combinaison et qu'au moins 1 joueur a encore au moins 1 dé en main : les joueurs ayant une combinaison encore incomplète doivent lancer une dernière et unique fois tous les dés restants et garder le résultat tel quel sans payer de \$, puis la phase prend fin - si chaque joueur a constitué une combinaison de 5 dés devant lui, cette phase prend fin

Phase d'actions	POUR LE JEU DE BASE
Fonctionnement	Résoudre les actions liées aux différents lieux, dans l'ordre suivant Un même joueur peut être amené à réaliser plusieurs actions différentes au cours d'un même tour Il est possible qu'un lieu ne soit attribué à aucun joueur selon les combinaisons obtenues
1. La Mine d'or	Le joueur qui possède le plus de 9 prend 1 Pépite de la Mine d'or pour chaque 9 de sa combinaison
2. La Banque	Le joueur qui possède le plus de 10 prend tous les billets présents sur la Banque S'il n'y a pas de billet dans la Banque, le joueur qui possède le plus de 10 ne bénéficie pas de l'action
La Diligence	Une fois l'action de la Banque résolue, placer les billets de la Diligence sur la Banque
3. Le General Store	Le joueur qui possède le plus de J pioche autant de cartes General Store que de J dans sa combinaison, en choisit 1 et défausse les autres, face cachée, à côté du plateau
1er tour	Au premier tour de jeu, le vainqueur du General Store effectue exceptionnellement deux fois l'action (piocher, choisir une carte, défausser, puis re-piocher, re-choisir et re-défausser)
4. Le Saloon	Le joueur qui possède le plus de Q pioche dans la main d'1 adversaire de son choix autant de cartes que de Q dans sa combinaison, en conserve 1 et lui rend les autres (il choisit les cartes dans la main de l'adversaire en fonction de leur dos)
5. Le Bureau du Sheriff	Le joueur qui possède le plus de K devient ou reste Sheriff : il s'empare ou garde l'Étoile de Sheriff et la place devant lui (si le joueur est déjà Sheriff, il remporte malgré tout cette combinaison)
6. Le Town Hall	Le joueur qui possède la meilleure combinaison de poker, en considérant ses 5 dés, s'empare du premier Titre de propriété le plus bas dans la file visible, plus 1 Titre supplémentaire (celui juste au-dessus) pour chaque As dans sa combinaison, dans la limite des 3 cartes visibles Les cartes restantes sont ensuite déplacées vers le bas et la file est réalimentée avec les premières cartes de la pioche Titres de propriété
Combinaisons	Cartes de la plus faible à la plus forte : 9, 10, J, Q, K et A La hiérarchie des combinaisons de Poker est rappelée au dos des cartes Titre de propriété
7. Doc Badluck	Les joueurs n'ayant rien gagné durant le tour de jeu rendent visite au Doc Badluck, le Sheriff décide de l'ordre dans lequel ils feront leur visite Un joueur qui se rend chez Doc Badluck choisit 1 des avantages suivants, en fonction des dés présents sans sa combinaison :
9 ou 10	Barbelés : choisir jusqu'à 2 Titres de propriété parmi ceux de sa main, et les poser face visible devant soi, ils ne peuvent plus être volés par les adversaires jusqu'à la fin de la partie
J ou Q	General Store : permet de piocher 1 carte du General Store
K	Petite arnaque : chacun des autres joueurs doit vous donner 2\$
As	Grosse arnaque : chacun des autres joueurs doit vous donner 1 Pépite

DÉROULEMENT DE LA PARTIE (2/2)

Phase d'actions	POUR LE JEU AVEC L'EXTENSION
Fonctionnement	Chaque joueur place sa carte Doc Badluck face "boutique ouverte" Résoudre les actions liées aux différents lieux, dans l'ordre suivant Chaque lieu permet de réaliser 2 actions différentes : le joueur qui a obtenu le plus de dés correspondants pourra choisir 1 action de son choix parmi les 2 proposées, le joueur qui se place deuxième devra réaliser l'autre action du lieu Un même joueur peut être amené à réaliser plusieurs actions différentes au cours d'un même tour Il est possible qu'un lieu ne soit attribué qu'à un seul joueur, voire aucun joueur selon les combinaisons obtenues
Doc Badluck	Dès qu'un joueur obtient quelque chose en 1ère ou 2ème action, il retourne sa carte Doc Badluck face "boutique fermée"
À 2 joueurs	le joueur qui a obtenu le plus de dés correspondants pourra choisir 1 action de son choix parmi les 2 proposées, l'autre joueur ne bénéficie pas de l'autre action
1. La Mine d'or	Le joueur qui possède le plus de 9 choisit 1 des 2 actions suivantes : - prendre 1 Pépite de la Mine d'or pour chaque 9 de sa combinaison - piocher 1 carte Rivière et appliquer immédiatement son effet, puis la retirer du jeu
2. La Banque	Le joueur qui possède le plus de 10 choisit 1 des 2 actions suivantes : - prendre tous les billets présents sur la Banque - prendre 1\$ de la Diligence par 10 obtenu S'il n'y a pas de billet dans la Banque, le joueur qui possède le plus de 10 ne bénéficie pas de l'action
La Diligence	Une fois l'action de la Banque résolue, placer les billets de la Diligence sur la Banque
3. Le General Store	Le joueur qui possède le plus de J choisit 1 des 2 actions suivantes : - piocher autant de cartes General Store que de J dans sa combinaison, en choisit 1 et défausse les autres, face cachée, à côté du plateau - choisir et effectuer 1 des actions du Doc Badluck autorisée par ses dés
1er tour	Au premier tour de jeu, le vainqueur du General Store effectue exceptionnellement deux fois l'action (piocher, choisir une carte, défausser, puis re-piocher, re-choisir et re-défausser)
4. Le Saloon	Le joueur qui possède le plus de Q choisit 1 des 2 actions suivantes : - piocher dans la main d'1 adversaire de son choix autant de cartes que de Q dans sa combinaison, en conserve 1 et lui rend les autres (il choisit les cartes dans la main de l'adversaire en fonction de leur dos) - piocher la première carte Hors-la-loi de la pioche
5. Le Bureau du Sheriff	Le joueur qui possède le plus de K choisit 1 des 2 actions suivantes : - devenir ou rester Sheriff : le joueur s'empare ou garde l'Étoile de Sheriff et la place devant lui (si le joueur est déjà Sheriff, il remporte malgré tout cette combinaison) - chasser des Wanted : relancer tous ses dés sur la face K, chaque dé relancé dont le résultat est égal au dé inscrit sur une carte Wanted permet de prendre 1 carte Wanted correspondante au-dessus du Bureau du Sheriff et de la placer devant soi, puis les dés relancés sont remis sur la face K pour la suite de la phase
6. Le Town Hall	Le joueur qui possède la meilleure combinaison de Poker, en considérant ses 5 dés - s'emparer du Titre de propriété le plus bas dans la file visible, plus 1 Titre supplémentaire (celui juste au-dessus) pour chaque As dans sa combinaison, dans la limite des 3 cartes visibles Les cartes restantes sont ensuite déplacées vers le bas et la file est réalimentée avec les premières cartes de la pioche Titres de propriété - piocher 1 carte Titre de propriété de la pioche
Combinaisons	Cartes de la plus faible à la plus forte : 9, 10, J, Q, K et A La hiérarchie des combinaisons de Poker est rappelée au dos des cartes Titre de propriété
Ranchs	Quand un joueur s'empare d'un Ranch, il place la carte face visible devant lui
7. Doc Badluck	Chaque joueur ayant sa carte Doc Badluck face "boutique fermée" rend visite au Doc Badluck : le Sheriff décide de l'ordre dans lequel ces feront leur visite Le joueur qui se rend chez Doc Badluck choisit 1 des avantages suivants, en fonction des dés présents sans sa combinaison :
9 ou 10	Barbelés : choisir jusqu'à 2 Titres de propriété parmi ceux de sa main, et les poser face visible devant soi, ils ne peuvent plus être volés par les adversaires jusqu'à la fin de la partie
J ou Q	General Store : permet de piocher 1 carte du General Store
K	Petite amaque : chacun des autres joueurs doit vous donner 2\$
As	Grosse amaque : chacun des autres joueurs doit vous donner 1 Pépite
Fin du tour de jeu	Une fois que toutes les actions ont été résolues : - si au moins 1 condition de victoire est validée, la partie se termine - si aucune condition de victoire n'est validée, les joueurs reprennent leurs cinq dés et un nouveau tour de jeu débute

COMBINAISONS DE DÉS	
Fonctionnement	La hiérarchie des combinaisons de Poker est rappelée au dos des cartes Titre de propriété : - 5 dés identiques - 4 dés identiques (Carré) - 3 dés identiques + 2 dés identiques (Full House) : commencer par regarder le Brelan, si les deux Brelans sont identiques, comparer les Paires associées - 5 dés différents (Suite) - 3 dés identiques (Brelan) - 2 dés identiques + 2 dés identiques (Double paire) - 2 dés identiques (Paire) Les dés non cités sont regardés pour départager les égalités en fonction de leur valeur

EXTENSION : LES INDIENS	
Fonctionnement	Après la résolution du Town Hall, le joueur qui a obtenu la meilleure combinaison de Poker peut décider de rendre aux Indiens 1 des cartes Titres de propriété qu'il vient de gagner S'il y renonce, le 2ème a l'opportunité de le faire à sa place Le joueur retire du jeu 1 des cartes Titre de propriété qu'il vient de gagner et prend le Dé Indien Au tour suivant, juste avant de résoudre la Mine d'or, il lance le Dé Indien et applique l'effet correspondant à la face obtenue Si, à la fin d'un tour, les joueurs qui viennent de gagner des Titres de propriété n'en rendent aucun, le dé est remis sur le village.
Dé Indien	Dé à 6 faces
Bénédiction du shaman	Placez 1 de vos dés sur la face de votre choix
Embuscade	Obligez un adversaire à relancer 1 dé de votre choix.
Garde du corps	Durant tout ce tour de jeu, vous ne pouvez être volé
Le sentier de la guerre	Placez le dé Indien sur 1 lieu : les 2 effets de ce lieu ne sont pas appliqués

CARTES PROPRIÉTÉ			
<u>Nom</u>	<u>Qté</u>	<u>Jeu</u>	<u>Effet</u>
Propriété 1	7	Base	1 PV en fin de partie
Propriété 2	6	Base	2 PV en fin de partie
Propriété 3	5	Base	3 PV en fin de partie
Propriété 4	4	Base	4 PV en fin de partie
Propriété 5	3	Base	5 PV en fin de partie
Ranch	10	Ext	À la fin de la partie, gagner des PV en fonction du nombre de Ranchs en sa possession

CARTES HORS-LA-LOI			
<u>Nom</u>	<u>Qté</u>	<u>Jeu</u>	<u>Effet</u>
Hors-la-loi	10	Ext	2 Hors-la-loi par face de dé Avant n'importe quel jet de dés : placer cette carte face "Wanted" au-dessus du Bureau du Sheriff pour prendre 1 ou 2 dés dans son gobelet et les placer devant soi sur la face indiquée par cette carte Il est possible pour un même joueur de jouer plusieurs cartes Hors-la-loi en même temps Si un joueur n'a plus de dé dans son gobelet après avoir joué des cartes Hors-la-loi, les autres joueurs effectuent normalement leur jet de dés et il y aura ensuite un dernier jet de dés

CARTES RIVIÈRE			
<u>Nom</u>	<u>Qté</u>	<u>Jeu</u>	<u>Effet</u>
Rivière	1	Ext	Prendre 2 Pépites de la Mine d'or
	1	Ext	Prendre 3 Pépites de la Mine d'or
	1	Ext	Prendre 4 Pépites de la Mine d'or
	1	Ext	Prendre 5 Pépites de la Mine d'or
	1	Ext	Prendre 2 Dollars de la Banque (si possible)
	1	Ext	Prendre 3 Dollars de la Banque (si possible)
	1	Ext	Prendre en main 1 carte au choix dans la défausse General Store
	1	Ext	Prendre l'Etoile de Sheriff
	2	Ext	Piocher 3 cartes Rivière, en ajouter 1 en main et placer les 2 autres au-dessus de la pioche Rivière dans l'ordre de son choix
	2	Ext	aucun effet (mais préciser que ça ne provoque pas de Doc Badluck)

CARTES GENERAL STORE			
<u>Nom</u>	<u>Qté</u>	<u>Set</u>	<u>Effet</u>
Les bottes	1	Base	1 PV en fin de partie
Les éperons	1	Base	2 PV en fin de partie
le Stetson	1	Base	3 PV en fin de partie
Le colt	1	Base	4 PV en fin de partie
Le chariot	1	Base	5 PV en fin de partie
Le cheval	1	Base	8 PV en fin de partie
Dynamite	1	Base	Jouer cette carte au moment de résoudre la Mine d'or : prendre le double de Pépites que le nombre de 9 obtenus
Les Girls	1	Base	Jouer cette carte en remportant la combinaison du Saloon : effectuer 2 fois de suite l'action du Saloon (sur le même adversaire ou sur 2 adversaires différents)
La Brute	2	Base	Jouer cette carte au moment de révéler ses dés : possibilité de conserver plusieurs dés sans payer
Tricheur professionnel	2	Base	Jouer cette carte au moment de révéler ses dés : après avoir révélé ses dés, modifiez la valeur d'1 dé en le plaçant sur la face de votre choix
Corruption	1	Base	Jouez cette carte lorsque vous soutenez le Maire (Town Hall) En plus des Titres de propriété normalement acquis, il vous remet aussi la première carte de la pioche (sans la montrer aux autres joueurs)
Crédits illimités	1	Base	Jouez cette carte lorsque vous vous rendez au General Store : Effectuez 2 fois de suite l'action du General Store
Joe le nerveux	1	Base	Jouez cette carte au moment de la résolution du Sheriff : le joueur de votre choix vous donne Immédiatement 4\$
Marshall	1	Base	Jouez cette carte au moment de la résolution du Sheriff : l'ancien Sheriff reste Sheriff
Partage	1	Base	Jouez cette carte lorsqu'un adversaire braque la banque : il vous reverse la moitié de la somme gagnée (arrondie à l'inférieur)
Avis de recherche	1	Base	Jouez cette carte lorsqu'un adversaire joue une carte General Store : l'effet de la carte jouée par l'adversaire est annulé
Elixir du Doc Badluck	1	Base	Jouez cette carte au moment de la résolution du Doc Badluck : jouez l'action du Doc Badluck, même si vous avez gagné quelque chose durant ce tour
La Winchester	1	Ext	6 PV en fin de partie
Bétail	1	Ext	7 PV en fin de partie
La mule	1	Ext	Cette carte vaut 1 point par carte General Store que vous possédez (y compris celle-là)
Le chien	1	Ext	Cette carte vaut 2 points pour chaque Hors-la-loi que vous avez capturé
Assurance	1	Ext	Jouez cette carte lorsqu'un adversaire vous dépouille au Saloon. : piocher 1 carte de même nature que celle qui vient de vous être volée
Cadeau	1	Ext	Jouer cette carte immédiatement : sélectionner un joueur, il doit vous donner 1 carte General Store de sa main qu'il choisit
Double gun	1	Ext	Jouez cette carte lorsque vous tentez de capturer des Hors-la-loi. Après votre premier jet, vous pouvez relancer une fois les dés de votre choix.
Arnaqueur	1	Ext	Chaque joueur vous donne 2\$
Whisky	1	Ext	Jouez cette carte lorsque vous dépouillez un adversaire au Saloon Volez 1 Ranch au joueur au lieu d'1 carte face cachée et le placer devant soi
Desperado	1	Ext	Jouez cette carte lorsque vous recrutez un Hors-la-loi au Saloon Au lieu du premier Hors-la-loi face visible, prenez le Hors-la-loi de votre choix dans la pioche, puis mélangez la pioche
Signaux de fumée	1	Indien	Jouer cette carte à la fin du tour, après le Doc Badluck : prendre le Dé Indien, où qu'il soit