SHÉRIF JEAN-YVES MONPERTUIS
ADJOINT GAËTAN BEAUJANNOT

8+
45 MIN
2-10 JOUEURS

Flick'em UP!

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 débuter 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 :

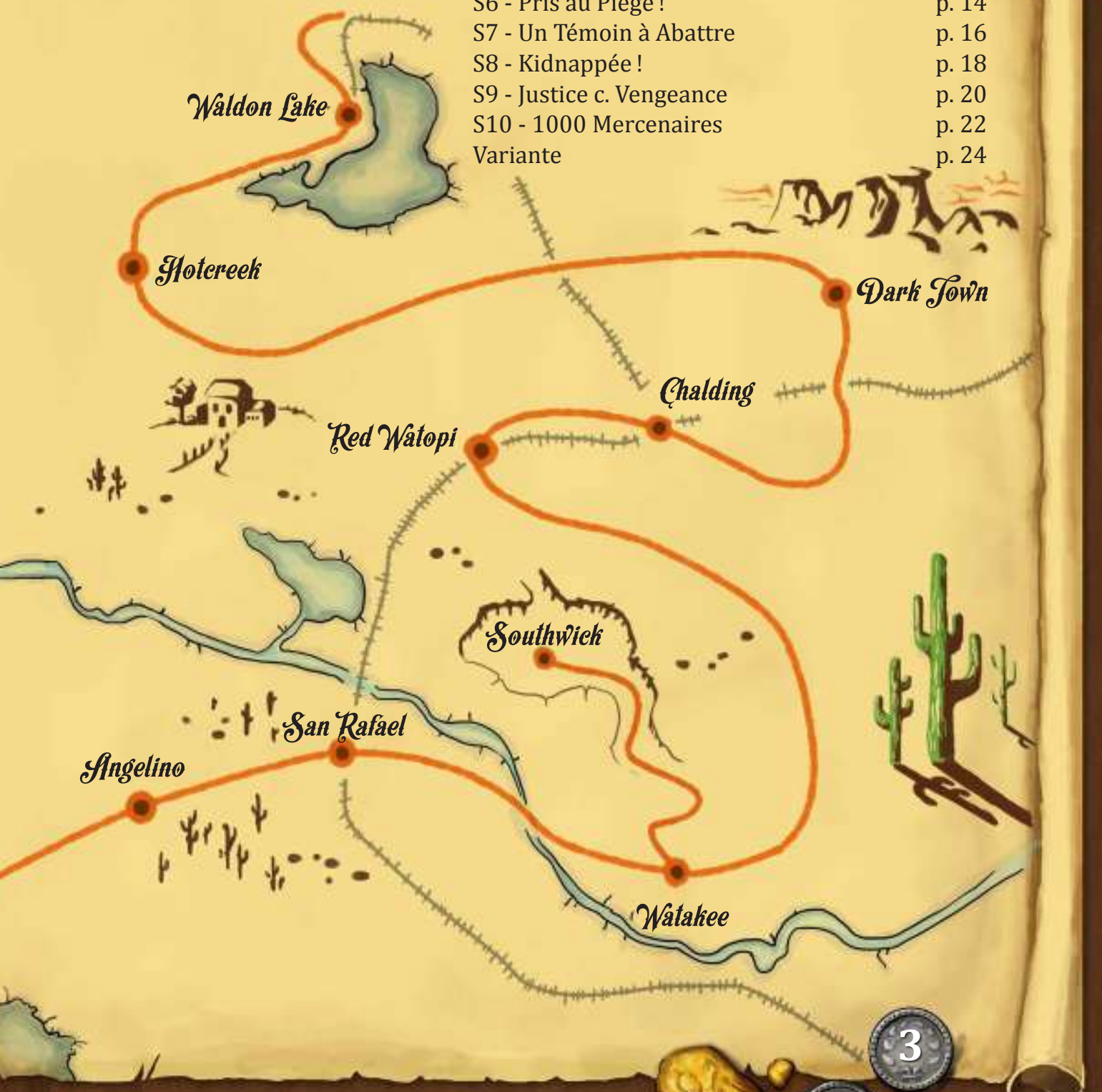
- La mise en situation
- L'objectif de chaque clan
- Le plan de la ville
- L'emplacement des pièces de jeu
- Le nombre de points de vie et marqueurs
- L'heure à laquelle l'horloge doit être réglée
- La condition de fin de partie
- Les règles additionnelles

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 apparait ensuite à chaque fois que cette règle additionnelle est utilisée dans un scénario. Pour d'abord bien connaitre les règles additionnelles, nous vous suggérons aussi de jouer les scénarios dans l'ordre.



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 Hotcreek

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 :

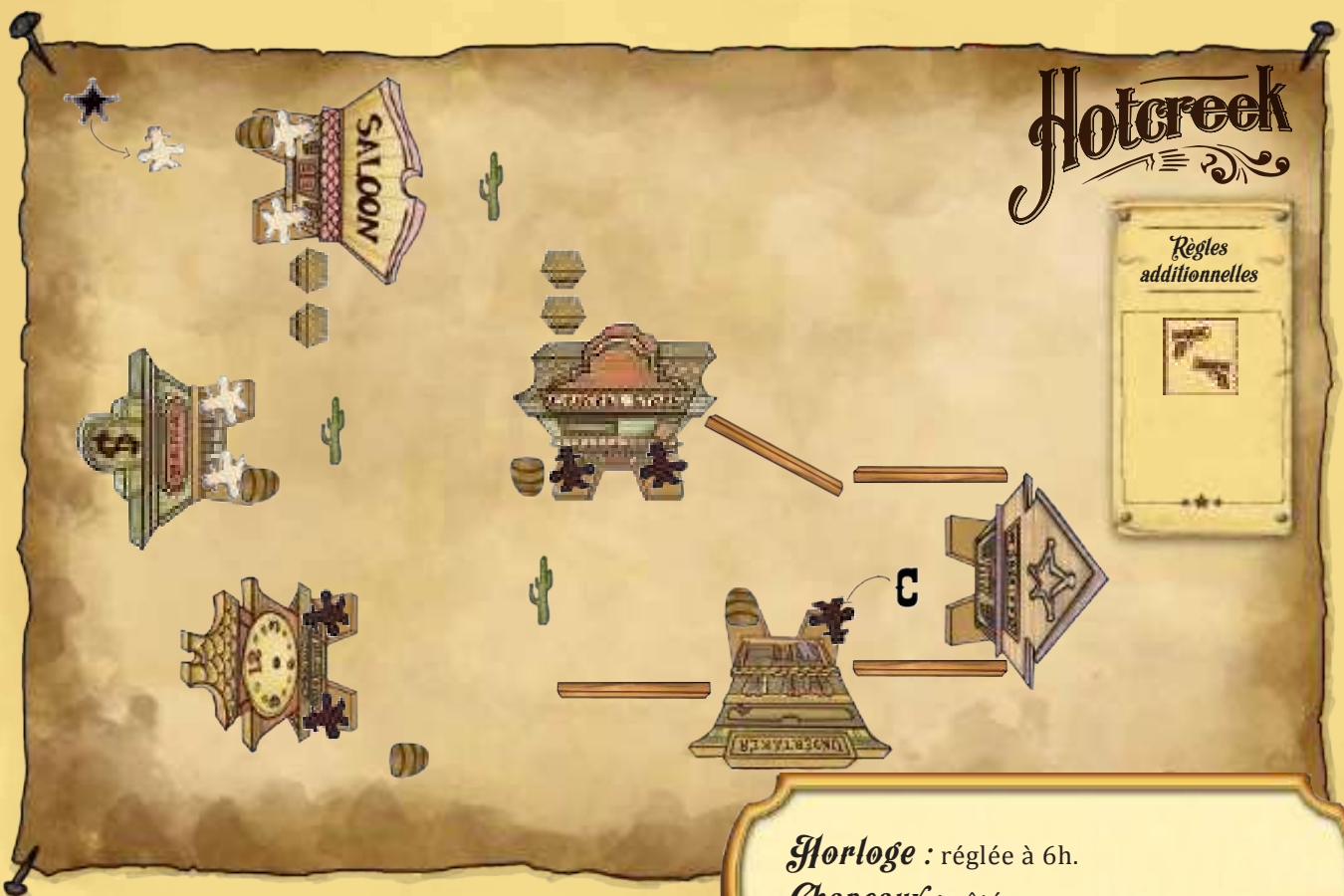
Clan du shérif :

Descendre Big Daddy Cooper.

Clan des hors-la-loi :

Descendre le shérif.





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.



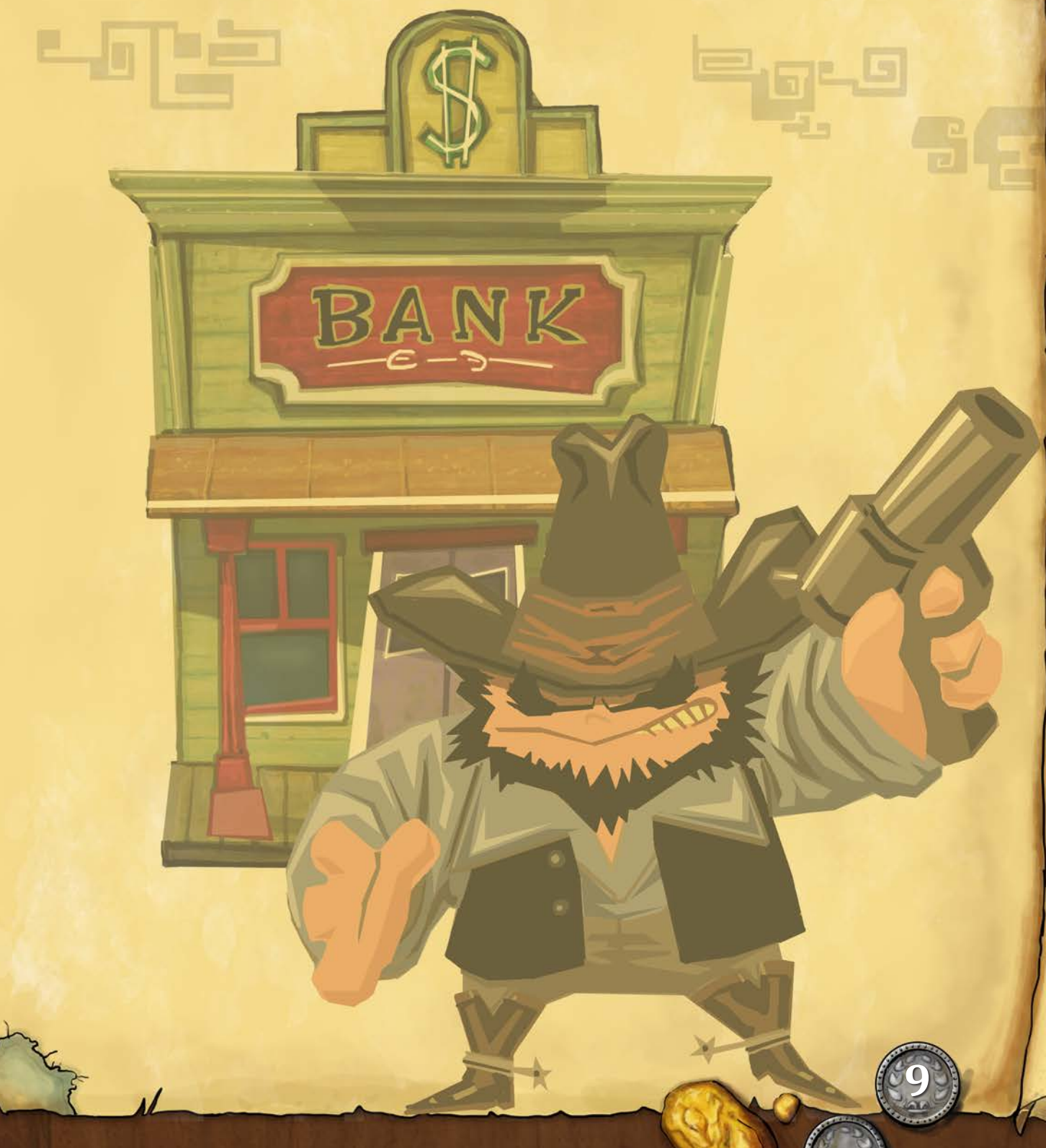




Horloge : réglée à 5h.
Chapeaux : côté **bleu.**

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

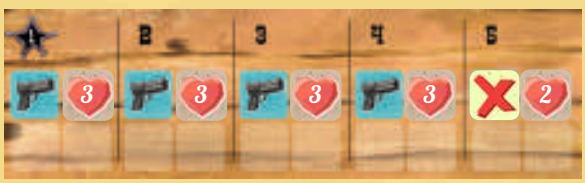
Scénario 7

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 surs. 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 !

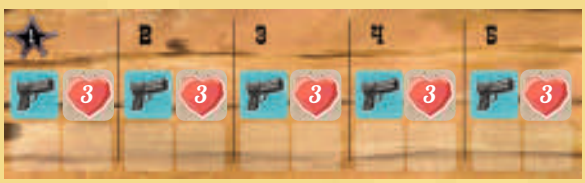
Scénario 8

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.



Horloge : réglée à 3h.
Chapeaux : côté **bleu.**

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 c. 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.

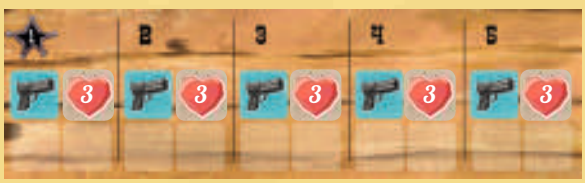
Objectif :

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.







Horloge : réglée à 8h.

Chapeaux : côté **rouge.**

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

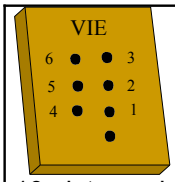
info@pretzelgames.com
www. pretzelgames.com

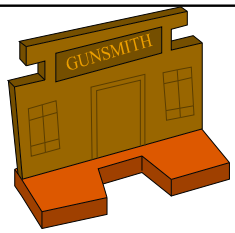
PITCH IN THE WEST – BOITE 1

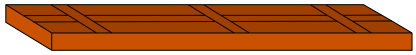
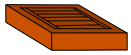
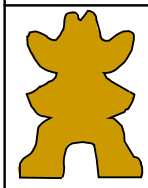
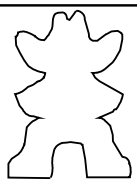
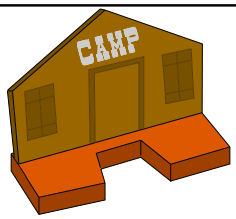
Ce jeu est un alliage entre le jeu de pitch et le jeu de figurines.
Les joueurs évoluent dans l'univers du western.
Les villes de l'Ouest ne sont pas sans danger, mettez-vous dans la peau d'un Hors la loi et partez piller les banques, libérer un prisonnier, attaquer une diligence… Ou prenez l'étoile 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 …

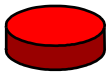
MATERIEL

Boite de base numéro 1

<table>
<tr><td colspan="2">

10 plateaux individuels de jeu avec 10 marqueurs de points de vie</td><td>

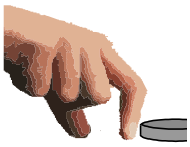
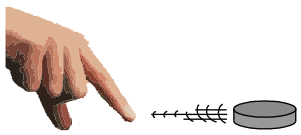
6 bâtiments + 6 socles</td><td>12 objets
6 barrières

6 caisses
</td></tr>
<tr><td>
5 figurines sheriff</td><td>
5 figurines cow-boys non joueurs</td><td>
5 figurines Hors-la-loi</td><td>

1 Camp</td></tr>
<tr><td>
24 cylindres colts</td><td>
6 cylindres dynamites</td><td>
10 cylindres sacs d'or</td><td>
1 palet de déplacement</td></tr>
<tr><td>
6 cubes Duels</td><td>
12 cubes Points de vie</td><td></td><td></td></tr>
</table>

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

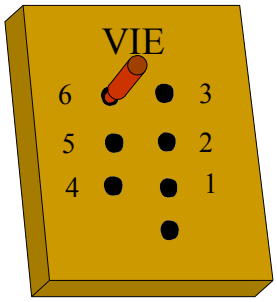
CHOIX DES EQUIPES
En général, le gang des hors la loi affronte le sheriff et ses adjoints ; mais il se peut que les scénarios proposent d'autres types d'équipe. Dans les règles, nous nous en tiendrons au cas le plus répandu.
Suivant le nombre de joueurs, déterminer le nombre de hors-la-loi et le nombre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

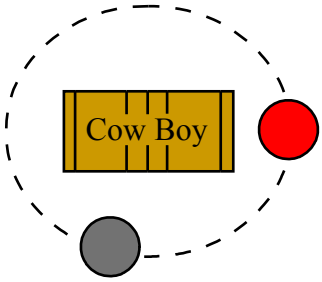
REGLES GENERALES

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.

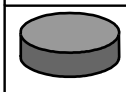
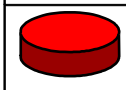
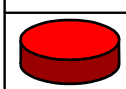
REGLES DES CYLINDRES
Votre cow-boy a 2 mains. Il ne peut donc porter au maximum que 2 cylindres colt et dynamite. D'un seul coup d'œil, les joueurs voient donc ce qu'ils possèdent et ce que portent leurs adversaires et coéquipiers.

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.

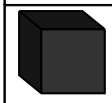
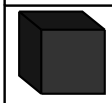
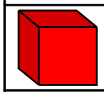
Visualisez une zone autour de la figurine dans laquelle vous placez votre ou vos cylindres ou cubes sacs d'or.

Cylindres	Objets	Méthodes d'utilisation	Pitchs réussis	Pitchs 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.

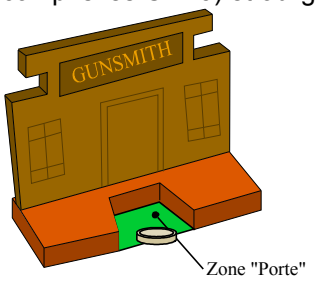
Cubes	Objet	Méthode d'utilisation
	DUEL (Version facile)	Désignez un adversaire Les 2 joueurs prennent leur figurine sans leurs cylindres et les placent hors de la ville à environ 40 cm l'une de l'autre. Chaque joueur place 3 cylindres balles à droite de sa figurine et 3 à gauche assez écarté pour pouvoir effectuer les pitchs. 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 6ème. 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 à 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. Pitchez votre ou vos cylindres gris sur vos adversaires et la dynamite sur les bâtiments.

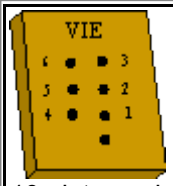
PRENDRE
Si vous êtes entré dans un bâtiment (voir chapitre LES BATIMENTS), vous pouvez prendre 1 cube ou 1 cylindre. Lors d'un déplacement, si vous touchez un cow-boy mort, vous pouvez prendre 1 cube ou 1 cylindre. Lors d'un déplacement si vous touchez un coéquipier, vous pouvez échanger 1 cube ou 1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

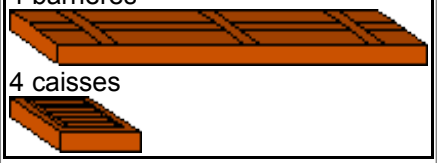
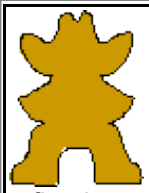
PITCH IN THE WEST – BOITE 2

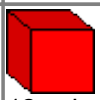
Ce jeu est un alliage entre le jeu de pitch et le jeu de figurines.
Les joueurs évoluent dans l'univers du western.
Les villes de l'Ouest ne sont pas sans danger, mettez-vous dans la peau d'un Hors la loi et partez piller les banques, libérer un prisonnier, attaquer une diligence… Ou prenez l'étoile 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

<table>
<tr><td colspan="2">

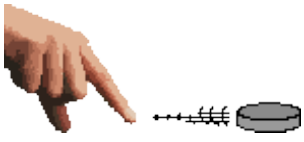
10 plateaux individuels de jeu avec 10 marqueurs de points de vie</td><td colspan="2">
4 bâtiments + 4 socles</td><td>
12 objets
4 barrières
4 caisses</td></tr>
<tr><td>
5 figurines shériff</td><td>
5 figurines cow-boys non joueurs</td><td>
5 figurines Hors-la-loi</td><td>

1 Camp</td></tr>
<tr><td>
24 cylindres colts</td><td>
6 cylindres dynamites</td><td>
10 cylindres sacs d'or</td><td>
1 palet de déplacement</td></tr>
<tr><td>
6 cubes Duels</td><td>
12 cubes Points de vie</td><td>1 diligence + 1 socle</td><td>1 train et 1 wagon + 2 socles</td></tr>
</table>

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

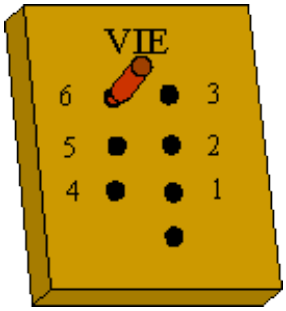
CHOIX DES EQUIPES

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.

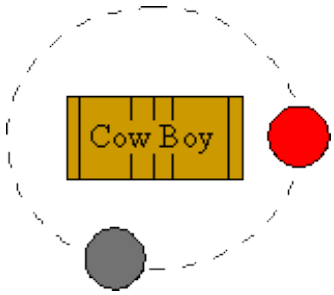
REGLES GENERALES

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.



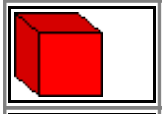
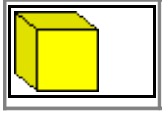
Il n'est pas autorisé de bouger un cylindre avant un pitch. Attention donc, lors de la pose de vos cylindres autour de votre figurine lors d'un déplacement.

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	Pitchs réussis	Pitchs 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 pitchs. 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 6ème. 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 à 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. Pitchez 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.