

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

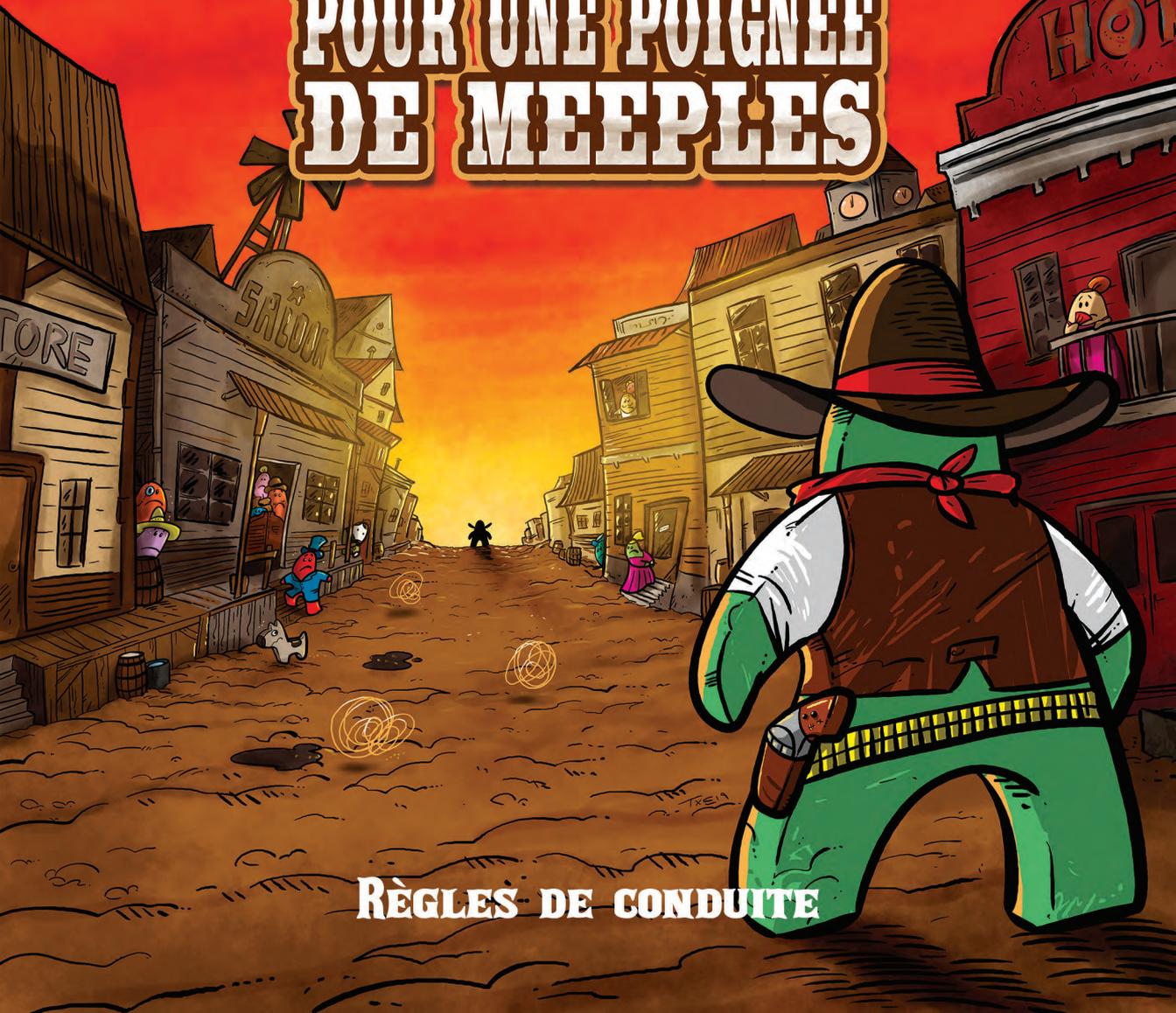
09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



POUR UNE POIGNÉE DE MEEPLES



RÈGLES DE CONDUITE

CONTENU



1 Plateau de Jeu



1 Madame



4 Adjoints



5 Bandits



6 Mineurs



21 Ouvriers



36 Cubes d'Or



4 Jetons Confrontation



32 Tuiles Chapiteau



18 Cubes de Pierre



2 Dés



3 Caisses de Dynamite



6 Barres d'Or



1 Sac de Minage

POUR UNE POIGNÉE DE MEEPLES

Quand le Mancala rencontre le placement d'ouvriers dans un jeu du Far West ! À votre tour vous saisissez une Poignée de Meeples et vous les posez le long de la rue. Effectuez des actions comme : extraire de l'or, monter des affaires, combattre en duel dans la rue, et mettre au point des évasions explosives ! Une fois la poussière retombée, le joueur avec le plus de points gagne !

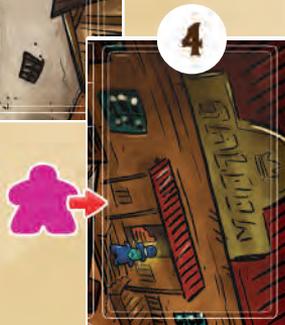


MISE EN PLACE DU JEU

1. Posez le plateau au milieu de la table.
2. Posez 1 Barre d'Or sur chacune des 6 cases de la Banque.
3. Posez 1 Caisse de Dynamite sur chacune des 3 cases de la Prison.
4. Posez le Meeple Madame [VIOLET] sur le Salon.
5. Posez 3 Meeples, pris au hasard, sur chacun des 12 Bâtiments de la Rue Principale.

Note : vous pouvez utiliser le Sac de Minage pour tirer au sort les Meeples.

6. Préparez le Sac de Minage en le remplissant avec les 36 Cubes d'Or et les 18 Cubes de Pierre.



MISE EN PLACE DES JOUEURS

Chaque joueur choisit une couleur et prend les éléments de cette couleur :

- 1 Jeton Confrontation
- 8 Tuiles Chapiteau Double-face

Choisissez un joueur de départ. En commençant par le joueur à sa droite, et en continuant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, chaque joueur pose une Tuile Chapiteau (face "5 Points" visible) sur un des quatre Bâtiments au coin de la Rue Principale. (Voir 7. page précédente)

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

SÉQUENCE D'UN TOUR

Les joueurs jouent à tour de rôle, en commençant par le premier joueur et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsqu'un joueur commence son tour, il doit suivre les étapes suivantes dans l'ordre :

- 1 Choisissez un Lieu contenant au moins 1 Meeple (Bâtiment, Saloon, ou Prison) et prenez tous les Meeples s'y trouvant.
- 2 Posez les Meeples sur des cases libres de la Rue Principale, un Meeple par case, en les égrainant dans le sens que vous souhaitez jusqu'à les avoir tous posés.
 - Chaque case Confrontation ne peut contenir qu'un Meeple. S'il y a déjà un Meeple sur une case Confrontation, passez-la, et continuez à poser les Meeples restants de l'autre côté de la rue.

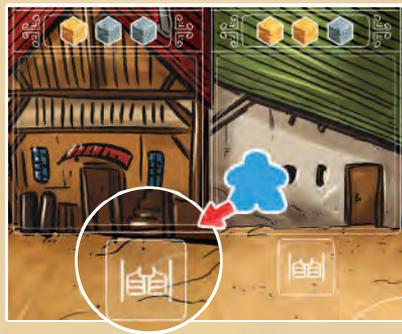
2A Poser les Meeples d'un Bâtiment sur la Rue Principale.

- Vous devez poser les Meeples sur une case Porte ou Confrontation adjacente au bâtiment choisi (donc pas sur la porte du bâtiment), puis continuer dans la même direction.

Exemple : Si vous posez un Meeple sur la case dans le sens inverse des aiguilles d'une montre du Bâtiment choisi, vous devez continuer à poser les Meeples dans le sens inverse des aiguilles d'une montre jusqu'à la fin de votre tour.

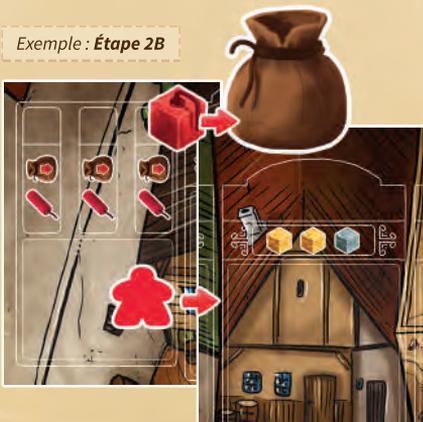
2B Poser les Meeples à partir du Saloon ou de la Prison

- Si vous choisissez le Saloon ou la Prison, vous devez choisir n'importe quelle case Porte ou Confrontation libre pour commencer votre égrainage. Puis posez le reste de vos Meeples dans une direction à partir de cette case.
- Lorsque vous choisissez la Prison, ajoutez immédiatement 1 Caisse de Dynamite de la Prison dans le Sac de Minage. (S'il n'y a plus de Caisse de Dynamite dans la Prison, passez cette étape.)

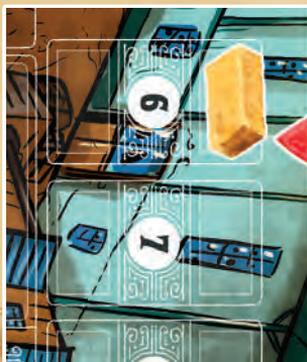


Exemple : **Étape 2**

Exemple : **Étape 2B**



Exemple : **Étape 4**



3 Résolvez les Actions des Meeples

- Résolvez les actions de chaque Meeple que vous avez posé dans l'ordre de votre choix (voir Actions de Meeple).

4 Vérifiez les Barres d'Or

- Si vous avez un nombre de Cubes d'Or dans votre réserve supérieur ou égal à la valeur la plus faible des Barres d'Or disponibles à la Banque, vous devez mettre le nombre correspondant de Cubes d'Or dans le Sac de Minage, et prendre la Barre d'Or pour l'ajouter à votre réserve.

Note : Prenez toujours la Barre d'Or qui nécessite le moins de Cubes d'Or. Ceci s'effectue seulement à la fin de votre tour, lorsque les actions de tous les Meeples ont été résolues. Les Barres d'Or ne peuvent pas être utilisées comme des Cubes d'Or – elles apporteront des points seulement en fin de partie.

LIEUX ET CASES

Les **Lieux** sont les endroits où vous prenez des Meeples au début de votre tour. Ils correspondent aux Bâtiments, au Saloon et à la Prison.

- Les **Bâtiments** sont 12 Lieux placés des deux côtés de la Rue Principale, ils peuvent contenir n'importe quel nombre de Meeples.
- Le **Saloon** est le Lieu où sont placés les Meeples qui remportent les Confrontations, ainsi que les Ouvriers déplacés par Madame.
- La **Prison** est le Lieu où les Bandits sont emprisonnés par les Adjoints.
- Si vous prenez les Meeples du Saloon ou de la Prison, vous pouvez choisir n'importe quelle case Porte ou Confrontation pour commencer à les égrainer.

Les **cases** sont les endroits où sont posés les Meeples pendant le tour d'un joueur. Elles correspondent aux cases Porte et Confrontation.

- Une case **Porte** est la zone d'un Bâtiment où est posé un Meeple avant la résolution de son action. Une fois l'action résolue, déplacez le Meeple à l'intérieur du Bâtiment.

***Note :** Une case Porte ne peut contenir qu'un Meeple à la fois.*

- Une case **Confrontation** est la zone où est posé un Meeple avant la résolution d'une Confrontation. Lorsque vous posez un Meeple sur une case Confrontation, posez aussi votre jeton Confrontation sous ce Meeple pour montrer qu'il est sous votre contrôle lors de la prochaine Confrontation.
- Chaque case Confrontation ne peut contenir qu'un seul Meeple à la fois. Si vous arrivez au niveau d'une case Confrontation occupée lors de votre égrainage, passez-la et continuez de l'autre côté de la Rue Principale.

***Attention :** Si vous deviez poser Madame sur une case Confrontation, envoyez-la au Saloon au lieu d'initier une Confrontation.*

- Une "case disponible" fait référence à une case Porte ou une case Confrontation sans Meeple placé dessus.

ACTIONS DE MEEPLE

Les Meeples peuvent agir en fonction de leur nouveau Lieu et des autres Meeples déjà présents. Mineurs, Bandits, Adjoints et Madame doivent effectuer leurs actions correspondantes si possible. Toutefois, vous n'êtes pas obligés de construire ou d'améliorer une Tuile Chapiteau avec un Ouvrier si vous ne le souhaitez pas. S'il y a un Meeple sur chacune des deux cases Confrontation, vous devez résoudre la Confrontation (pendant l'étape d'Actions de Meeples de votre tour).

Note : Vous devez résoudre l'action de tous les Meeples posés, mais dans l'ordre de votre choix.

■ Ouvriers [MARRON]

- A** Lorsque vous résolvez l'action d'un Ouvrier sur un Bâtiment qui n'a pas encore de Tuile Chapiteau, vous pouvez y construire un Chapiteau de votre réserve.
- Pour construire un Chapiteau, payez le coût indiqué sur le Bâtiment, remettez les Cubes d'Or et/ou de Pierre dans le Sac de Minage, puis posez une de vos Tuiles Chapiteau de votre réserve sur le Bâtiment, face "5 Points" visible.
- B** Lorsque vous résolvez l'action d'un Ouvrier sur un Bâtiment qui a déjà une Tuile Chapiteau dont la face "5 Points" est visible, le propriétaire de cette Tuile peut l'améliorer.
- Pour améliorer un Chapiteau, son propriétaire doit payer le coût indiqué sur le Bâtiment, puis retourner la Tuile face "10 Points" visible.



Note : Si vous résolvez l'action d'un Ouvrier sur un Bâtiment où la Tuile Chapiteau d'un autre joueur est posée, face "5 Points" visible, il peut l'améliorer même si c'est votre tour (au moment où vous choisissez de résoudre l'action de cet Ouvrier).

■ Mineurs [JAUNE]

Lorsque vous résolvez l'action d'un Mineur sur un Bâtiment qui a une Tuile Chapiteau, le propriétaire de la Tuile pioche des Cubes dans le Sac de Minage.

- Une Tuile "5 Points" permet de piocher 2 Cubes.



- Une Tuile "10 Points" permet de piocher 4 Cubes.
- Si le Bâtiment n'a pas de Tuile Chapiteau, personne ne pioche.
- Si le Bâtiment a une Tuile Chapiteau d'un autre joueur, ce dernier doit piocher dans le Sac de Minage selon la valeur de la Tuile (au moment où vous choisissez de résoudre l'action de ce Mineur).



■ Bandits [ROUGE]

Lorsque vous résolvez l'action d'un Bandit sur un Bâtiment où est posé au moins 1 Mineur, piochez 2 Cubes dans le Sac de Minage pour chaque Mineur sur le Bâtiment.



■ Adjoints [BLEU]

Lorsque vous résolvez l'action d'un Adjoint sur un Bâtiment où est posé au moins 1 Bandit, piochez 2 Cubes dans le Sac de Minage pour chaque Bandit sur le Bâtiment. Puis retirez tous les Bandits du Bâtiment, et jetez-les en Prison !



■ Madame [VIOLET]

Lorsque vous résolvez l'action de Madame sur un Bâtiment où est posé au moins 1 Ouvrier, piochez 1 Cube dans le Sac de Minage pour chaque Ouvrier sur le Bâtiment. Puis envoyez tous les Ouvriers du Bâtiment au Salon !

■ **Confrontation** (*seulement s'il y a un Meeple sur chacune des cases Confrontation*)

Vous devez résoudre la Confrontation s'il y a un Meeple sur chacune des deux cases Confrontation. Suivez les étapes suivantes dans l'ordre :

1. Chaque joueur avec un jeton Confrontation sur la Rue Principale lance un dé.
2. Le joueur qui contrôle le Meeple avec la plus haute compétence de tir peut relancer son dé une fois. Les compétences de tir sont classées ainsi :

Adjoint ▶ **Bandit** ▶ **Mineur** ▶ **Ouvrier**

Le joueur qui a obtenu le résultat le plus élevé "remporte" la Confrontation, et piochera des Cubes du Sac de Minage en récompense.

En cas d'égalité, le joueur concerné contrôlant le Meeple avec la plus haute compétence de tir de la Confrontation gagne.

***Note :** Si les Meeples sont à égalité et ont la même compétence de tir, ils sont tous les deux envoyés sur une Tombe libre du Cimetière, puis les joueurs correspondants piochent leur récompense dans le Sac de Minage comme s'ils avaient tous les deux remporté la Confrontation.*

3. Le Meeple perdant est posé dans une Tombe du Cimetière.

***Note :** S'il n'y a plus de Tombe disponible, remettez le Meeple dans la boîte.*

4. Le Meeple vainqueur est posé dans le Saloon.
5. En récompense, le joueur contrôlant le Meeple vainqueur pioche des Cubes dans le Sac de Minage. Le nombre de Cubes piochés dépend du type de Meeple envoyé au Cimetière. Selon ce qui est indiqué à côté du Cimetière : **Adjoint** : 4 pioches ; **Bandits** : 3 pioches ; **Mineurs** : 2 pioches ; **Ouvrier** : 1 pioche.

Les joueurs remettent leur jeton Confrontation dans leur réserve.

***Note :** Si vous posez un Meeple sur une case Confrontation alors qu'un de vos Meeples occupe déjà la case Confrontation de l'autre côté de la Rue Principale, vous pouvez choisir un autre joueur qui devra poser son jeton Confrontation sous le Meeple venant d'être posé. Puis continuez votre tour normalement. Le joueur choisi contrôlera le Meeple pendant la Confrontation.*

FIN DE PARTIE

DÉCLENCHEMENT DE LA FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsqu'une de ces conditions survient :

1. Il n'y a plus de Barre d'Or à la Banque.
2. Il n'y a plus de Tombe libre au Cimetière (après le 6^{ème} mort donc).
3. Les trois Caisses de Dynamite ont été piochées dans le Sac de Minage.

Dans tous les cas, la partie continue jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué un nombre de tours identique (en terminant par le joueur à la droite du premier joueur). Puis procédez au décompte.

DÉCOMPTE

Marquez les Points suivants :

- 1 Point par Cube d'Or dans votre réserve
- 10 Points par Barre d'Or dans votre réserve
- La somme des Points indiqués sur les Tuiles Chapiteau que vous avez construites (5 ou 10 Points chacune)



Le joueur avec le plus de Points gagne la partie ! En cas d'égalité, c'est le joueur avec le plus de Cubes d'Or et de Pierre qui gagne. S'il y a encore égalité, rejouez une partie !

Conçu par Jonathan “Jonny Pac” Cantin

Développé par Boris Momikj & Vladimir Scarface Trajcevski

Illustré par Mihajlo Dimitrievski – The Mico

Maquetté par Bojan Drango

Livre de règle édité par Drake Villareal

Produit par Ivana & Vojkan Krstevski, Toni Toshevski, Maja Matovska

Publié par Final Frontier Games

Localisation française par Super Meeple

Traduction par Arnaud Zannier

GUIDE RAPIDE

TOUR DE JOUEUR

1. Choisissez un Lieu et prenez les Meeples qui s'y trouvent. Choisissez une direction en partant d'une porte adjacente du lieu de départ et égrainez les Meeples sur les cases Porte et cases Confrontation libres dans cette direction (depuis le Saloon ou la Prison, égrainez à partir du lieu de votre choix et si Madame est posée sur une case Confrontation, elle est envoyée aussitôt au Saloon).
2. Résolez toutes les actions des Meeples posés, une à la fois et dans l'ordre de votre choix (l'action des Ouvriers est facultative, les autres sont obligatoires).
3. À la fin du tour, transformez vos Cubes d'Or en Barres d'Or, si possible.

ACTIONS DE MEEPLE

Mineur - Selon l'indication sur la tuile, le propriétaire du Chapiteau pioche 2 ou 4 fois dans le Sac de Minage.



Bandit - Pioche 2 fois pour chaque Mineur sur le Lieu.



Adjoint - Pioche 2 fois pour chaque Bandit sur le Lieu, puis met tous les Bandits en Prison.



Madame - Pioche 1 fois pour chaque Ouvrier sur le Lieu, puis met tous les Ouvriers dans le Saloon.



Ouvrier - Construit une Tuile Chapiteau sur le Lieu ou améliore une Tuile Chapiteau du propriétaire du Lieu, en payant le coût indiqué sur le Bâtiment.



La partie se termine si :

- Il n'y a plus de Barre d'Or à la Banque
- Il n'y a plus de place au Cimetière (après le 6^{ème} mort donc).
- Les 3 Caisses de Dynamite ont été piochées du sac

Décompte du score :

- 1 Point par Cube d'Or
- 10 Points par Barre d'Or
- Les Points des Tuiles Chapiteau construites.

Si un cube de dynamite est pioché du sac, il est posé au centre de la rue et tous les joueurs défaussent leurs Cubes de Pierre, arrondi à l'inférieur.