

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



PITCH IN THE WEST – BOITE 1

Ce jeu est un alliage entre le jeu de pitch et le jeu de figurines.

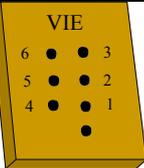
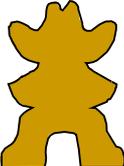
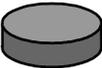
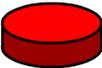
Les joueurs évoluent dans l'univers du western.

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

Boîte de base numéro 1

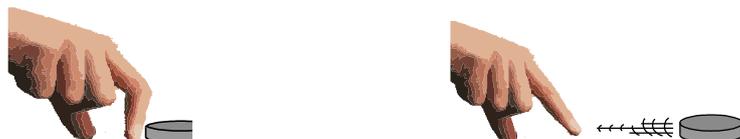
 <p>10 plateaux individuels de jeu avec 10 marqueurs de points de vie</p>	 <p>6 bâtiments + 6 socles</p>	<p>12 objets 6 barrières</p>  <p>6 caisses</p> 	
 <p>5 figurines sheriff</p>	 <p>5 figurines cow-boys non joueurs</p>	 <p>5 figurines Hors-la-loi</p>	 <p>1 Camp</p>
 <p>24 cylindres colts</p>	 <p>6 cylindres dynamites</p>	 <p>10 cylindres sacs d'or</p>	 <p>1 palet de déplacement</p>
 <p>6 cubes Duels</p>	 <p>12 cubes Points de vie</p>		

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.

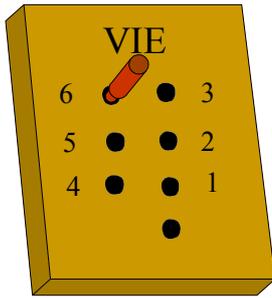
Ainsi vous décidez de la difficulté du scénario. La même histoire peut être jouée avec plus de hors-la-loi ou plus de sheriff.

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.

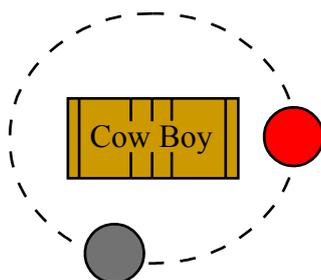
REGLES DU PREMIER TOUR

Il est interdit d'entrer dans un bâtiment au premier tour.

REGLES DES CYLINDRES

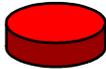
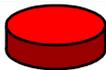
Votre cow-boy a 2 mains. Il ne peut donc porter au maximum que 2 cylindres colt et dynamite. D'un seul coup d'œil, les joueurs voient donc ce qu'ils possèdent et ce que portent leurs adversaires et coéquipiers.

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	Pitches réussis	Pitches 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.

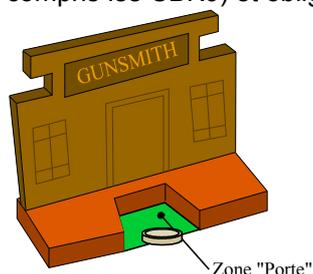
Cubes	Objet	Méthode d'utilisation
	DUEL (Version facile)	Désignez un adversaire Les 2 joueurs prennent leur figurine sans leurs cylindres et les placent hors de la ville à environ 40 cm l'une de l'autre. Chaque joueur place 3 cylindres balles à droite de sa figurine et 3 à gauche assez écarté pour pouvoir effectuer les pitches. 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 6 ^{ème} . 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 a 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. Pichez 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.

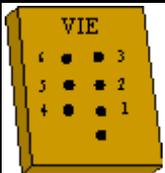
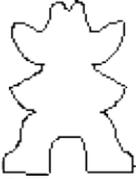
Les joueurs évoluent dans l'univers du western.

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

 <p>10 plateaux individuels de jeu avec 10 marqueurs de points de vie</p>		 <p>4 bâtiments + 4 socles</p>		<p>12 objets 4 barrières</p>  <p>4 caisses</p> 	
 <p>5 figurines shérif</p>		 <p>5 figurines cow-boys non joueurs</p>		 <p>5 figurines Hors-la-loi</p>	
 <p>1 Camp</p>		 <p>24 cylindres colts</p>		 <p>6 cylindres dynamites</p>	
 <p>10 cylindres sacs d'or</p>		 <p>1 palet de déplacement</p>		<p>1 diligence + 1 socle</p>	
 <p>6 cubes Duels</p>		 <p>12 cubes Points de vie</p>		<p>1 train et 1 wagon + 2 socles</p>	

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 shérif 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 shérif 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 shérif et ses adjoints, puis mélangez les.

Chaque joueur tire une figurine qui lui indiquera dans quelle équipe il se trouve.

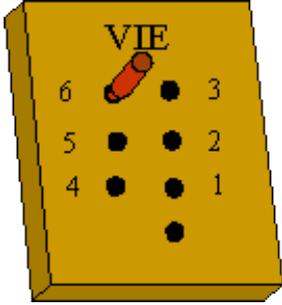
Ainsi vous décidez de la difficulté du scénario. La même histoire peut être jouée avec plus de hors-la-loi ou plus de shérif.

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.

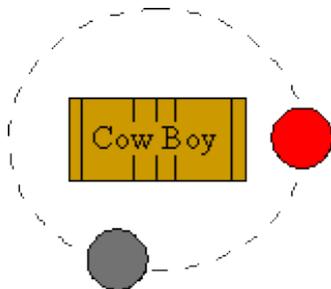
REGLES DU PREMIER TOUR

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.

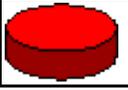
Ces 2 objets portés se positionnent autour de votre figurine.



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.

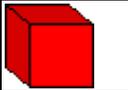
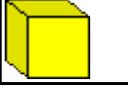
Visualisez une zone autour de la figurine dans laquelle vous placez votre ou vos cylindres ou cubes sacs d'or.

Cylindres	Objets	Méthodes d'utilisation	Pitches réussis	Pitches 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 pitches. 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 6 ^{ème} . 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. Pichez 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.