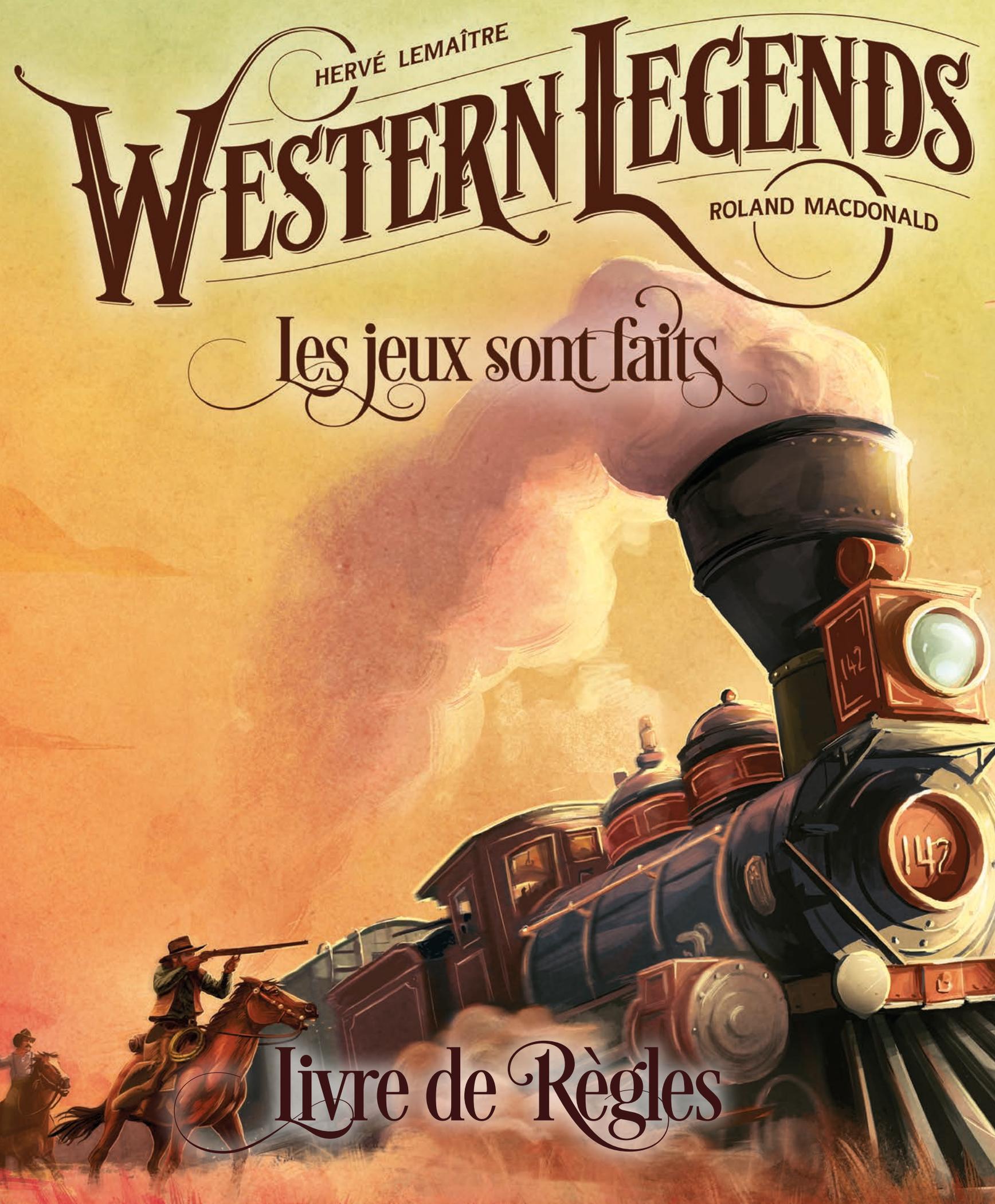


HERVÉ LEMAÎTRE

# WESTERN LEGENDS

ROLAND MACDONALD

Les jeux sont faits



livre de Règles

Alors que les territoires s'étendent vers l'Ouest, un destin hors du commun attend ceux qui essaient de marquer l'histoire de leur nom. Certains deviendront des légendes une arme à la main, d'autres fraieront leur chemin vers l'infamie grâce au jeu. Une fumée noire s'élève à l'approche de la locomotive. Par-delà l'horizon sans nuages vous attend la ville de Buzzard Gulch.

**Les jeux sont faits** est la première extension complète pour **Western Legends**. Elle introduit de nouveaux éléments de jeu, comme de nouvelles façons de parier, la piste Joueur, des cartes Événement, de nouveaux territoires et la locomotive. Elle ajoute également plus de personnages, d'équipements, et de cartes Histoire. Un exemplaire de **Western Legends** est nécessaire pour jouer.

## Un mot d'Hervé Lemaître

Je voudrais remercier toute l'équipe de Kolossal pour son travail acharné.

Je tiens à remercier tout particulièrement Chris Hamm pour son incroyable travail et son dévouement au projet.

# MATÉRIEL



1 étal de Comptoir commercial

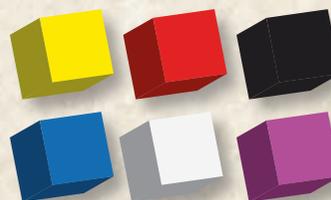


1 figurine de train



1 plateau Joueur/Train

1 plateau Buzzard Gulch



6 cubes de score



12 jetons de Pari de pharaon



8 cartes Personnage



32 cartes Objectif



10 cartes de poker alternatives :  
Vendetta, Rumeurs, Jackpot, Sentinelle, Attrail



24 cartes Équipement



22 cartes Événement



8 jetons Bétail

9 jetons Légendaire

8 cartes Train



7 marqueurs Événement



9 jetons Hors-la-loi



3 jetons Mineur illégal



3 jetons Flambeur



6 jetons Longhorn



12 jetons Frontière



2 marqueurs Canyon

# MISE EN PLACE

Les étapes ci-dessous sont destinées à être effectuées en même temps que les étapes de mise en place du livret de règles de **Western Legends**. Les étapes suivies d'une lettre complètent les étapes de mise en place du jeu de base. Les étapes numérotées en **rouge** remplacent complètement les étapes correspondantes dans le livret de règles de **Western Legends**.

**1A.** Placez les plateaux de **Les jeux sont faits** au milieu de la table à côté du plateau de **Western Legends** comme indiqué ci-contre.

**1B.** Placez tous les jetons inclus dans **Les jeux sont faits** en piles séparées face cachée, regroupés par icône.

**3.** Placez l'étal du Magasin et du Comptoir commercial à portée des joueurs. Choisissez 1 arme et 1 monture au hasard et placez-les dans le comptoir, puis utilisez le tableau ci-dessous pour déterminer combien d'objets divers ajouter au comptoir selon le nombre total d'Équipements utilisés pour la partie :

13-14 Équipements : 2 objets divers  
 15-17 Équipements : 3 objets divers  
 18+ Équipements : 4 objets divers  
 Placez toutes les cartes Équipement restantes dans le magasin.

**4.** Décidez si vous souhaitez remplacer les cartes de poker originales par celles de **Les jeux sont faits**. Si c'est le cas, retirez les cartes originales de valeurs et couleurs correspondantes à celles présentes dans **Les jeux sont faits** et remettez-les dans la boîte. Sinon, rangez les cartes alternatives de **Les jeux sont faits** dans la boîte. Mélangez toutes les cartes de poker restantes et placez-les en pile face cachée sur leur emplacement. (Nous conseillons fortement d'utiliser les cartes de poker alternatives de l'extension si vous jouez avec.)



**6A.** Placez les jetons Bétail oranges face cachée sur l'emplacement du ranch de Buzzard Gulch.

**8.** A. Placez les 2 dés de prospection et la réserve de pépites d'or à leur emplacement.  
 B. Placez la figurine du train sur la gare de Spike's View, orientée vers la droite, en direction du plateau de Buzzard Gulch. Mélangez les cartes Train et placez-les en pile face cachée à leur emplacement.

C. Assignez au hasard 1 jeton Frontière face visible à chaque case Frontière du plateau Buzzard Gulch et remettez les jetons restants dans la boîte.  
 D. Placez un marqueur Événement sur la 5<sup>e</sup> case des pistes Joueur, Marshall et Wanted. Placez 1 marqueur Événement toutes les 5 cases sur la piste de Points de Légende jusqu'au jeton Fin de partie.

## 8 Suite.

- E. Mélangez les cartes Événement et formez une pile face cachée à son emplacement.
- F. Piochez et résolvez 1 carte Événement pour chaque paire de joueurs, arrondi au supérieur. Placez les cartes résolues dans la défausse, à côté de la pile.  
**Si une carte Événement déplace le Shérif, ignorez cet effet. Le Shérif n'a pas encore été placé sur le plateau.**
- G. Placez les marqueurs Canyon au repaire de bandits A de Sunny Hills et au repaire C de Cliff Junction.



**9A.** Les joueurs placent leurs plateaux individuels du côté avec les emplacements des jetons Légendaire. **Les jeux sont faits** utilise ces plateaux, même si les joueurs n'utilisent pas la variante des objectifs.

**9B.** Les joueurs prennent le cube de score additionnel à leur couleur inclus dans **Les jeux sont faits** et le placent à côté de la piste Joueur.

**13A.** Lorsque chaque joueur a placé sa figurine sur son Lieu de départ, retirez tout jeton Événement s'y trouvant et remettez-le dans la réserve.

**19A.** Chaque joueur prend une aide de jeu. **Les jeux sont faits.**

**19A**

**Actions de Jeux**

**Banque**  
 - Prendre 100 \$ de la banque.  
 - Donner 100 \$ à la banque.  
 - Prendre 100 \$ de la banque et donner 100 \$ à la banque.  
 - Donner 100 \$ à la banque et prendre 100 \$ de la banque.

**Cabaret du Docteur**  
 - Prendre 100 \$ de la banque et donner 100 \$ à la banque.  
 - Donner 100 \$ à la banque et prendre 100 \$ de la banque.

**Frontière**  
 - Prendre 100 \$ de la banque et donner 100 \$ à la banque.  
 - Donner 100 \$ à la banque et prendre 100 \$ de la banque.

**Margain & Comptoir**  
 - Prendre 100 \$ de la banque et donner 100 \$ à la banque.  
 - Donner 100 \$ à la banque et prendre 100 \$ de la banque.

**Mine**  
 - Prendre 100 \$ de la banque et donner 100 \$ à la banque.  
 - Donner 100 \$ à la banque et prendre 100 \$ de la banque.

**Camp de Hors-la-Loi**  
 - Prendre 100 \$ de la banque et donner 100 \$ à la banque.  
 - Donner 100 \$ à la banque et prendre 100 \$ de la banque.

**Train**  
 - Prendre 100 \$ de la banque et donner 100 \$ à la banque.  
 - Donner 100 \$ à la banque et prendre 100 \$ de la banque.

# NOUVEAUTÉS

## ÉVÉNEMENTS :

**Western Legends : Les jeux sont faits** contient des cartes Événement proposant de nouveaux défis aux joueurs. La première fois que le cube de score d'un joueur atteint ou dépasse une case contenant un marqueur Événement, le joueur pioche immédiatement une carte Événement et en applique les effets. Ces cartes demandent souvent de placer des jetons Événement sur différentes cases des plateaux (voir la description des jetons ci-dessous). Puis défaussez la carte Événement et retirez le marqueur du jeu.

## JETONS ÉVÉNEMENT :

Plusieurs types de jetons peuvent être ajoutés sur le plateau suite à des événements. Ils sont tous considérés comme des jetons Événement même s'ils sont placés par d'autres moyens. **Lorsqu'un événement demande au joueur qui le résout d'ajouter un jeton sur le plateau, le jeton peut uniquement être placé sur une case inoccupée. Dans ce cas, inoccupé signifie ne comprenant ni figurine ni jeton d'aucun type. Voici les différents types de jetons Événement :**



HORS-LA-LOI



MINEUR ILLÉGAL



FLAMBEUR



LONGHORN



**JETONS LONGHORN :** Les joueurs peuvent les acquérir de trois manières :

1. Lorsqu'il se trouve sur une case contenant un jeton Longhorn, un joueur peut dépenser une action pour prendre le ou les jetons Longhorn.
2. Un jeton Longhorn peut être gagné en récompense sur un jeton Frontière. Dans ce cas, aucune action n'est requise par le joueur, le jeton est gagné automatiquement.
3. Des jetons Longhorn peuvent être gagnés en volant un adversaire possédant un ou des jetons Longhorn.

Un joueur peut posséder plusieurs jetons Longhorn. Le nombre de jetons possédés par un joueur est indépendant de tout jeton Bétail standard qu'il possède. Chaque jeton Longhorn possédé par un joueur réduit son mouvement de 1 case, jusqu'à un minimum de 1 case.

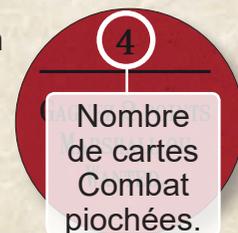
Les joueurs peuvent livrer leurs jetons Longhorn aux Lieux ci-dessous pour gagner 1 Point de Légende (PL) et 30\$ :



Les jetons Longhorn sont considérés comme des jetons Bétail quand un joueur est arrêté ou volé. Quand un joueur est arrêté, il doit défausser tous ses jetons Longhorn. Un joueur qui réussit à voler un joueur possédant 1 ou des jetons Longhorn peut choisir de prendre 1 jeton Longhorn. Le voleur ne peut pas prendre un jeton Bétail et un jeton Longhorn.

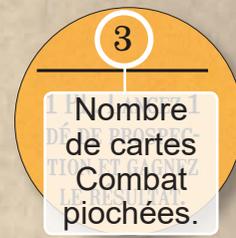


**JETONS HORS-LA-LOI :** Un joueur qui se déplace sur une case contenant un jeton Hors-la-loi doit arrêter son mouvement et révéler le jeton. Le chiffre au-dessus de la ligne indique le nombre de cartes à piocher pour le combat. Résolez le combat entre le joueur et le Hors-la-loi comme pour n'importe quel PNJ. Quel que soit le résultat du combat, remettez le jeton Hors-la-loi dans la réserve. La récompense en cas de victoire est décrite sous la ligne au dos du jeton. Un joueur qui perd un combat contre un Hors-la-loi subit 1 blessure et pioche 1 carte de poker.





**JETONS MINEUR ILLÉGAL :** Un joueur qui se déplace sur une case contenant un jeton Mineur illégal doit arrêter son mouvement et révéler le jeton. Le chiffre au-dessus de la ligne indique le nombre de cartes à piocher pour le combat. Résolvez le combat entre le joueur et le Mineur illégal comme pour n'importe quel PNJ. Quel que soit le résultat du combat, remettez le jeton Mineur illégal dans la réserve. La récompense en cas de victoire est décrite sous la ligne au dos du jeton. Un joueur qui perd un combat contre un Mineur illégal subit 1 blessure et pioche 1 carte de poker.



**JETONS FLAMBEUR :** Les jetons Flambeur sont placés sur les Saloons. Un joueur souhaitant jouer au poker contre un Flambeur doit utiliser une action au Saloon où se trouve le Flambeur. Le joueur doit miser 20\$ et le croupier qui joue pour le Flambeur pioche autant de cartes de poker que le nombre indiqué au-dessus de la ligne au dos du jeton Flambeur. La récompense du jeton remplace le gain normal d'une victoire au poker et le croupier ne rajoute pas d'argent aux mises. Si le joueur gagne, il remporte sa mise, la récompense indiquée sur le jeton et toute récompense additionnelle due à une capacité de personnage, à des équipements ou aux cartes Chance ou Jackpot. Si le joueur perd, sa mise de 20\$ est remise dans la réserve. Quand un joueur défie un Flambeur, aucun autre joueur ne peut participer, car il s'agit de défis en tête à tête. Quel que soit le résultat, remettez le jeton Flambeur dans la réserve. Défier un Flambeur est considéré comme du Jeu.



## JEU :

Dans **Les jeux sont faits** les joueurs peuvent s'adonner au Jeu en jouant une partie de pharaon ou de poker et en défiant un Flambeur. Tout joueur participant à ces activités, qu'il les ait ou non initiées, a choisi de jouer et doit donc résoudre tous les effets qui en découlent.

## PISTE JOUEUR :

Un joueur peut avancer sur la piste Joueur quelle que soit sa position sur les pistes Marshall et Wanted. Chaque fois qu'un joueur gagne un point Joueur, il avance d'une case sur la piste Joueur et reçoit immédiatement la récompense indiquée sur la case.

Si un joueur se trouve sur la dernière case de la piste Joueur, chaque fois qu'il gagne un point Joueur il gagne à nouveau la récompense de la dernière case (2 jetons Légendaire, se défausser jusqu'à en avoir 3 si nécessaire).

Durant le décompte de fin de partie, le joueur le plus avancé sur la piste Joueur gagne 1 PL. En cas d'égalité, tous les joueurs à égalité gagnent 1 PL.

**PÉPITES D'OR :** Certains effets peuvent ajouter des pépites d'or sur certains Lieux du plateau. Aucune action n'est requise pour ramasser les pépites présentes sur le plateau. Un joueur qui termine son action de déplacement sur une case contenant des pépites peut en ramasser autant qu'il souhaite, tant qu'il ne dépasse pas le maximum qu'il peut transporter.

# JOUER AVEC LES JEUX SONT FAITS

## DÉBUT DU TOUR

Le début du tour subit un seul changement : le joueur déplace le Train à la prochaine Étape.

Durant la phase de DÉBUT DU TOUR, le joueur actif effectue les étapes suivantes :

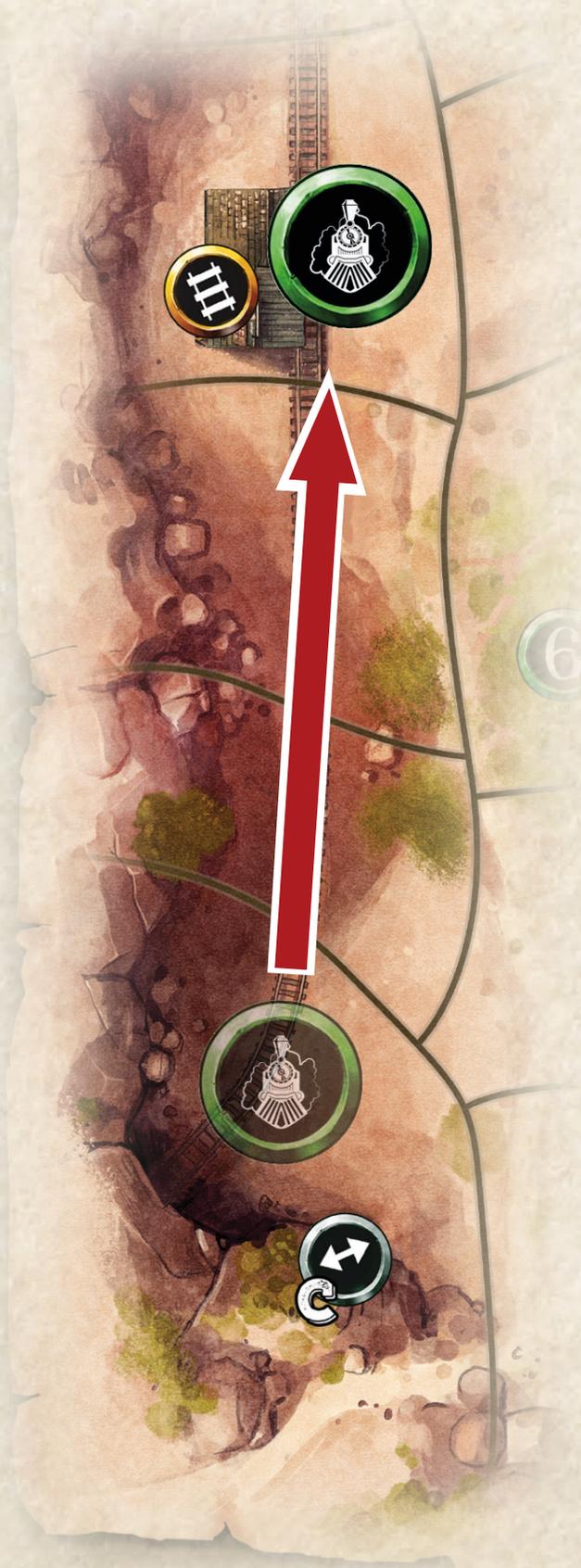
- Déplacer le Train.
- Vérifier les effets de début de tour.
- Choisir entre : gagner 20\$, piocher 2 cartes de poker, ou gagner 10\$ et piocher 1 carte de poker.
- Choisir 1 arme et 1 monture pour ce tour.



Le Train se déplace au début du tour. Il se déplace à l'Étape suivante comme indiqué sur le schéma (Gares, Canyons, repaires de bandits). Placez l'avant du Train sur la case de l'Étape. Le Train est considéré comme un Lieu sur cette case pour la durée du tour du joueur.



Le Train va s'arrêter à chacune des Étapes indiquées.



## UTILISER L'ACTION D'UN LIEU :

**Western Legends : Les jeux sont faits** ajoute de nouvelles actions de Lieux pour ceux existants, ainsi que de nouveaux Lieux où les joueurs vont pouvoir effectuer des actions.



### LE TRAIN :

Le Train est considéré comme un Lieu sur la case qu'il occupe actuellement. Toutes les Étapes du Train étant des Lieux à part entière, le Train est considéré comme un Lieu additionnel sur la case et n'affecte en rien la capacité des joueurs à interagir avec l'autre Lieu. Les joueurs sur la case où se trouve l'avant du Train peuvent utiliser une action pour effectuer une Attaque de train.



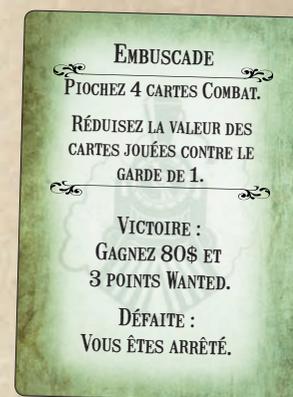
### ATTAQUE DE TRAIN :

Sur la case du Train, un joueur peut utiliser une action pour initier une Attaque de train. Pour ce faire, il doit d'abord piocher 1 carte Train et en suivre les instructions. La plupart des cartes Train demandent au joueur de combattre le garde du train pour réussir. Un joueur ne peut initier qu'une seule Attaque de train par tour.

### COMBATTRE LE GARDE DU TRAIN :

Le joueur à la droite du joueur actif pioche le nombre de cartes Combat indiqué sur la carte Train pour le garde.

- Résoudre les effets « début du combat ».
- Le joueur actif choisit 1 carte de poker de sa main et la joue face cachée.
- Le garde joue 1 carte Combat face cachée.
- Les deux cartes sont révélées.
- Appliquer les effets des capacités de personnage, équipements, armes et de la carte de poker jouée.
- Le joueur actif peut jouer une ou plusieurs Réactions.
- Les effets de la carte Combat sont appliqués.
- La plus haute valeur remporte le combat. Le garde remporte toutes les égalités.
- Si le joueur actif remporte le combat, il gagne la récompense de victoire indiquée sur la carte Train.
- Si le joueur actif perd le combat, il subit les conséquences de défaite indiquées sur la carte Train en plus des conséquences habituelles en cas de combat perdu. (Il subit 1 blessure et pioche 1 carte de poker.)
- Défausser la ou les cartes de poker jouées et remettre les cartes Combat sous la pioche après les avoir mélangées.



### PLATEAU TRAIN ET ATTAQUE DE TRAIN :

Les cases de Train sur le plateau Joueur/Train correspondent aux repaires de bandits sur le plateau original de **Western Legends**. Quand le Train est sur une des cases du plateau supérieur, un joueur peut effectuer une Attaque de train s'il se trouve sur le repaire de bandits correspondant. Par exemple, si le Train se trouve sur la case B du plateau supérieur, un joueur se trouvant sur le repaire de bandits B du plateau central peut tenter d'attaquer le Train.





### LE MAGASIN ET LE COMPTOIR COMMERCIAL :

S'il se trouve sur ne case adjacente à un Magasin ou à un Comptoir commercial, un joueur peut dépenser une action pour acheter et/ou améliorer un ou plusieurs équipements, tant qu'il a assez d'argent et que les objets sont disponibles. Durant la mise en place, certains objets sont assignés aléatoirement à l'étal Comptoir commercial et peuvent être achetés et améliorés uniquement au Comptoir commercial. De même, un joueur se trouvant au Magasin ne peut acheter et améliorer que les objets disponibles au Magasin. Les seules exceptions sont les éventuels équipements promotionnels, considérés comme disponibles partout, y compris aux joueurs utilisant l'action de la carte **Attirail** pour qui tous les objets sont disponibles. Toutes les autres règles concernant les achats, améliorations et équipements se trouvant page 9 du livre de règles de **Western Legends** s'appliquent.



### RANCHS :

**Western Legends : Les jeux sont faits** ajoute un nouveau Ranch et les jetons Bétail correspondants. Toutes les règles concernant les Ranchs, l'acquisition, la vente et la livraison de jetons Bétail s'appliquent, avec l'ajout suivant :



**Longhorns** : Les joueurs peuvent remettre des jetons Longhorn à n'importe quel Ranch de la même manière qu'un jeton Bétail standard pour gagner 1 PL et 30\$. Voir page 6 pour plus de détails sur les jetons Longhorn.



### GARES :

**Western Legends : Les jeux sont faits** ajoute une nouvelle Gare sur le plateau Buzzard Gulch. Toutes les règles concernant la vente de jetons Bétail sont appliquées. De plus, les joueurs peuvent dorénavant vendre les jetons Longhorn à n'importe quelle Gare et peuvent voyager en train.

**Longhorns** : Les joueurs peuvent remettre des jetons Longhorn à n'importe quelle Gare de la même manière qu'un jeton Bétail standard pour gagner 1 PL et 30\$. Voir page 6 pour plus de détails sur les jetons Longhorn.

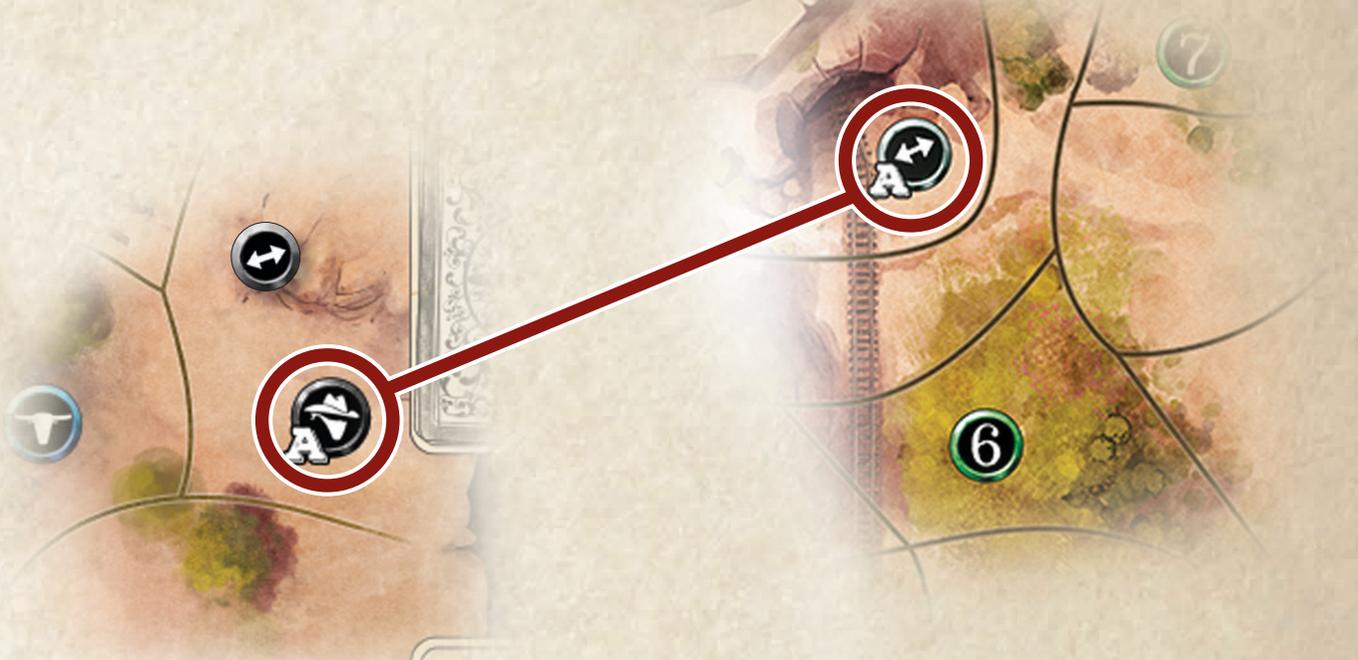
**Voyage en train** : Un joueur se trouvant sur une Gare peut effectuer une action de Voyage en train. Un Voyage en train est une action de Mouvement et de Lieu spéciale pour laquelle le joueur paie 10\$, se déplace à l'autre Gare, puis peut se déplacer à hauteur de sa capacité de mouvement à partir de celle-ci. Ceci est considéré comme une action de Mouvement.



### CANYONS :

**Western Legends : Les jeux sont faits** ajoute des Canyons au jeu. Un joueur qui se trouve au départ d'un Canyon peut utiliser une action Canyon pour se déplacer entre le plateau original et le plateau de Buzzard Gulch.

**Action Canyon :** Une action Canyon est une action de Mouvement et de Lieu spéciale qui utilise tout le déplacement d'un joueur pour une action. Le joueur se déplace alors comme indiqué ci-dessous :



Il y a 2 Canyons :

- Le Canyon A relie le repaire de bandits A en haut à droite du plateau original à la case de Canyon A en haut à gauche du plateau de Buzzard Gulch et vice versa. Une action Canyon peut être effectuée sur l'une de ces deux cases pour se déplacer sur l'autre.
- Le Canyon C relie le repaire de bandits C en bas à droite du plateau original à la case de Canyon C en bas à gauche du plateau de Buzzard Gulch et vice versa. Une action Canyon peut être effectuée depuis l'une de ces deux cases pour se déplacer sur l'autre.



### CASES FRONTIÈRE :

Les joueurs sur une case Frontière contenant toujours un jeton Frontière peuvent effectuer une action Frontière pour explorer et développer le territoire en échange d'une récompense.

**Action Frontière :** Un joueur se trouvant sur une case Frontière contenant un jeton Frontière face cachée peut effectuer une action Frontière. Le joueur doit défausser des cartes de poker de sa main, d'une valeur totale égale ou supérieure à la somme des valeurs indiquées sur la case Frontière et sur le jeton Frontière. **Dans le cadre de cette défausse, les cartes 2 à 9 comptent pour leur valeur, les 10 et les figures comptent pour 10, et les As comptent pour 11.** Après avoir défaussé les cartes nécessaires, le joueur retourne le jeton Frontière, gagne la récompense indiquée, et remet le jeton dans la boîte.





## **SALOON :**

**Les jeux sont faits** ajoute un nouveau Saloon et change quelques règles concernant les Saloons. En plus du poker, les joueurs peuvent maintenant jouer au pharaon, ou bien défier un Flambeur dans un duel en tête à tête. Le poker subit de légères modifications de règle concernant les récompenses, mais reste sinon inchangé.

**Poker :** S'il est sur une case adjacente à un Saloon, un joueur peut jouer une partie de poker. Pour ce faire, il utilise une action Jeu et offre aux autres joueurs présents dans la même ville la possibilité de rejoindre la partie. C'est une partie standard de poker de **Western Legends**. Elle suit toutes les règles habituelles avec les exceptions suivantes :

- Si le joueur actif gagne une partie de poker, il peut choisir de gagner soit 1 PL soit 1 point Joueur. Il gagne également tout l'argent du pot normalement, quel que soit son choix.
- Si un autre joueur que le joueur actif gagne la partie, il gagne 1 point Joueur, ainsi que l'argent du pot.
- En cas d'égalité, le joueur actif gagne la partie normalement et choisit de gagner 1 PL ou 1 point Joueur.
- Si plusieurs joueurs non actifs sont à égalité, ils gagnent 1 point Joueur et se partagent équitablement l'argent du pot en arrondissant à l'inférieur et en remettant l'argent restant dans la réserve si nécessaire.

**Pharaon :** S'il est sur une case adjacente à un Saloon, un joueur peut jouer une partie de pharaon. Pour ce faire, il utilise une action de Jeu et offre aux autres joueurs présents dans la même ville la possibilité de rejoindre la partie. Si au moins un autre joueur rejoint la partie de pharaon, le joueur actif gagne 10\$. Puis la partie commence !

1. Le premier joueur à droite du joueur actif et qui ne participe pas à la partie de pharaon pioche 4 cartes Combat et en révèle 3 face visible. Si tous les joueurs participent, le joueur actif est le croupier.
2. Les joueurs qui participent placent leurs paris dans l'ordre du tour en terminant par le joueur actif. Parier signifie placer un ou deux paris de 10\$ ou 20\$. Les joueurs placent leurs jetons de Pari sur une valeur de carte affichée dans la zone de pari pour indiquer sur quelle carte ils parient, et la face visible du jeton indique s'ils misent 10\$ ou 20\$. Si un joueur veut parier sur 2 cartes, il place son 2<sup>e</sup> jeton sur une autre carte. **Le total misé par un joueur ne peut jamais dépasser le montant total dont il dispose.** Les joueurs qui participent peuvent parier sur n'importe quelle carte sans restriction, indépendamment des paris des adversaires. 
3. Le croupier mélange maintenant les 4 cartes face cachée et propose au joueur actif de couper les cartes. Puis le croupier révèle une carte. Tous les paris sur cette carte sont perdants. Les joueurs qui ont parié sur cette carte paient la somme mise à la réserve et reprennent leurs jetons de Pari. Le croupier révèle une 2<sup>e</sup> carte. Les paris sur cette carte sont gagnants. Les joueurs gagnants gagnent 1 point Joueur et gagnent de la réserve la somme mise. Une mise de 20\$ rapporte 20\$ au joueur. À ce moment, dans l'ordre du tour en terminant par le joueur actif, tous les joueurs ayant encore des paris sur le plateau peuvent décider de reprendre leurs jetons de Pari et de quitter la partie. Tout joueur qui ne retire pas ses paris décide de participer à la manche bonus. 
4. Une carte supplémentaire est révélée pour la manche bonus. Tous les paris sur d'autres cartes que celle révélée sont perdants. Les joueurs perdants paient la somme mise à la réserve et reprennent leurs jetons de Pari. Tous les paris sur la carte révélée remportent le Jackpot. Les joueurs qui remportent le Jackpot gagnent 1 point Joueur et gagnent de la réserve 3x leur mise. Une mise de 20\$ rapporte 60\$ au joueur. Les joueurs prennent leurs gains de la réserve et reprennent leurs jetons de

Pari. Mélangez les cartes utilisées pour la partie et remettez-les sous la pile de cartes Combat.

### RÉVÉLER :

Le joueur actif pioche 4 cartes Combat et en révèle 3 avant que les mises ne soient placées.



**PERDANT :** Tous les paris sont perdus. Les perdants paient le montant de leur mise à la réserve.



**GAGNANT :** Les joueurs gagnants gagnent 1 point Joueur et gagnent la somme qu'ils ont mise.

### QUITTER/RESTER :

Les joueurs ayant encore des paris peuvent choisir de retirer leurs jetons de Pari restants ou rester pour tenter le Jackpot.



**JACKPOT :** Les joueurs gagnant le Jackpot gagnent 1 point Joueur et gagnent 3x leur mise.



**PERDANT :** Les perdants paient le montant de leur mise à la réserve.



**BUREAU DU MARSHALL :**

C'est ici que vont les joueurs wanted qui sont arrêtés par le Shérif ou par un joueur alors qu'ils sont dans la région de Buzzard Gulch. Dès qu'un joueur est arrêté et déplacé au bureau du Marshall, placez-y également le Shérif.



**CAMP DE HORS-LA-LOI :**

Le camp de hors-la-loi est une combinaison de Ranch et de repaire de bandits du jeu de base **Western Legends** où les joueurs peuvent livrer des jetons Bétail, remettre des jetons Longhorn et combattre les jetons Hors-la-loi qui pourraient y apparaître suite à la résolution d'une carte Histoire.

**Livrer :** Lorsqu'un joueur termine son action Mouvement sur le camp de hors-la-loi, il peut y livrer un jeton Bétail, quelle que soit sa couleur, pour gagner 1 point Wanted et la récompense indiquée au dos du jeton Bétail. Les jetons Bétail livrés sont réintégréés à leurs piles de jetons respectives.

**Longhorns :** Les joueurs peuvent remettre des jetons Longhorn au camp de hors-la-loi de la même manière qu'un jeton Bétail standard pour gagner 1 PL et 30\$.

**FIN DE PARTIE**

Le seul changement à la fin de partie lors de parties utilisant **Western Legends : Les jeux sont faits** est que le joueur le plus avancé sur la piste Joueur gagne 1 PL. En cas d'égalité, tous les joueurs à égalité gagnent 1 PL.

**PISTE JOUEUR**

-1- 10\$ ou PIOCHEZ 1 CARTE POKER	-2- 1PL	-3- 10\$ ou PIOCHEZ 1 CARTE POKER	-4- 1 JETON LÉGENDAIRE	-5- 20\$ ou PIOCHEZ 2 CARTES POKER	-6- 2 PL	-7- 2 JETONS LÉGENDAIRE ★
---	------------	---	---------------------------------	--	-------------	---------------------------------------

★ Pour chaque point Joueur gagné après 7, gagnez 2 jetons Légendaire.

# VARIANTES

## **TOURNOI DE POKER :**

Ceci est une variante pour les joueurs souhaitant inclure une nouvelle forme de jeu dans leurs parties de **Western Legends : Les jeux sont faits**. Elle ne remplace pas la version du poker décrite plus tôt dans ces règles, mais propose un autre type de partie que les joueurs peuvent initier lorsqu'ils sont sur une case adjacente à un Saloon. Le tournoi de poker est toujours considéré comme du Jeu pour tout ce qui concerne les effets de jeu ou de capacités.

Si aucun autre joueur ne rejoint le tournoi de poker, le joueur à la droite du joueur actif sera le croupier. Le croupier pose sa main de cartes de côté et pioche une main de 5 cartes de poker. Le Saloon ajoute 40\$ aux mises comme récompense pour le vainqueur.

Une fois que tous les joueurs ont payé leurs mises et pioché leurs cartes, les 3 premières cartes du paquet de cartes de poker sont révélées. C'est le « flop ». Les joueurs décident alors s'ils veulent miser 20\$ supplémentaires pour rester dans le tournoi, ou s'ils préfèrent se coucher et abandonner la partie. Les joueurs décident dans l'ordre du tour, en terminant par le joueur actif. Si tous les joueurs sauf un se couchent, la partie prend fin et le joueur restant est déclaré vainqueur. Si la partie continue, le Saloon ajoute 20\$ aux mises. Si la partie se déroule uniquement entre le joueur actif et le croupier qui représente le Saloon, le croupier reste automatiquement dans la partie et rajoute les 20\$. Si au moins deux joueurs restent dans la partie, les 2 premières cartes du paquet de cartes de poker sont révélées. Ces cartes sont appelées le « Turn » et la « River ». Les joueurs réalisent alors leur meilleure combinaison de 5 cartes en utilisant 2 de leurs cartes en main et 3 cartes parmi les 5 qui ont été révélées. Si un joueur n'a pas de cartes en main au moment où il mise, il doit jouer avec l'unique carte piochée et 3 cartes parmi les 5 révélées. Voir le classement des combinaisons de poker page 10 du livre de règles de **Western Legends**.

Le vainqueur remporte tout l'argent des mises et gagne 1 point Joueur et 1 PL, quel que soit le joueur qui a initié le tournoi.

En cas d'égalité lors d'un tournoi de poker, procédez comme suit :

- Le joueur actif remporte les égalités, il remporte donc la partie et gagne 1 point Joueur et 1 PL.
- Si plusieurs joueurs non actifs sont à égalité, ils gagnent tous 1 point Joueur et 1 PL, puis ils se partagent les mises, en arrondissant le total à l'inférieur et en remettant l'argent restant dans la réserve.

# Contributions

- Conception du jeu : Hervé Lemaître
- Illustrations : Roland MacDonald
- Conception graphique : Chris Byer
- Développement : Chris Hamm
- Création du contenu : Chris Hamm
- Production : Zongxiu Yao-Charpentier
- Marketing : Ian Birdsall
- Édition des règles : Van Willis
- Police de caractères du titre : Lennart Wolfert
- Remerciements particuliers à Matagot et Surfin' Meeple

