

Le Ranch Sauvage est un jeu de **pose de tuiles** et de **gestion de territoires** où chaque décision compte : déplacer les cowboys, dresser les taureaux, affronter des prédateurs, provoquer des duels et bâtir des étables.

Pour 1 à 4 joueurs dès 10 ans, chaque partie offre 30 minutes de tension stratégique par joueur.

L'objectif : accumuler un maximum de points de victoire en fin de partie en contrôlant les territoires et sécurisant le bétail. Un univers riche, des choix tactiques et de retournements de situation...

Le ranch n'aura qu'un seul maître.

Contenu de la boîte :

33 tuiles : 1 tuile démarrage (avec le revolver), 24 tuiles territoire, 8 tuiles étables (2 par couleur)



32 taureaux ;



48 marqueurs pour taureaux (12 par couleur) ;



32 cowboys (8 par couleur) ;

Corps des adversaires vaincus



15 chevaux ;

Distinctions



12 moustiques ;



4 plateaux joueur ;



30 balles ;

Equipements et
peaux de bêtes
(10 kg maxi)



4 pions Dollars ;

Balles



1 distinction d'éleveur ;



1 distinction de tireur ;



12 cartes objectifs ;



des tokens « peaux de bêtes »



1 pion premier joueur

Dollars

1 plateau refuge avec de l'équipement à louer :

10 insecticides, 10 sérums, 10 bouées, 10 relances.

4 aides de jeu + une feuille pour compter les points.

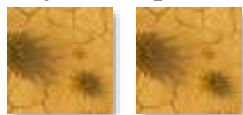


Mise en place

1. Placez La tuile de départ (celle avec le revolver) au centre de la table.
 2. Mélangez les tuiles territoire et formez une pile faces cachées.
 3. Révélez 3 tuiles.
 4. Chaque joueur prend :
 - 1 dé de sa couleur
 - 1 plateau joueur
 - 8 cowboys de sa couleur
 - 10 marqueurs de sa couleur
 - 8 taureaux
 - 2 étables de sa couleur
 - 3 dollars
 - 3 balles
 - 1 spray insecticide
 - 1 sérum anti-venin
 5. Placez le reste des équipements sur le plateau refuge.
- Nota :** Pour une partie à 2 joueurs, retirez 8 tuiles au hasard.



les joueurs piochent 2 cartes « objectifs » en secret
10 kg maxi dans la sacoche



Déroulement d'un tour

Chaque joueur doit réaliser **4 actions dans cet ordre :**

1. Choisir et poser une tuile territoire : gain = **1\$** par côté touchant.
2. Faire arriver un binôme : (cowboy sur le dos d'un taureau) sur une des 3 parcelles de la tuile venant d'être posée.
3. Procéder à l'épreuve de rodéo avec un dé (gains possibles).
4. Choix de la parcelle sur laquelle chute le cowboy.

Le joueur peut ensuite effectuer **des actions optionnelles**.

Le jeu se déroule **dans le sens horaire**.

Deux fins possibles :

- La partie s'arrête dès qu'un joueur remplit ses deux étables. On termine le tour jusqu'au joueur qui avait commencé la partie.
- La partie s'arrête quand la dernière tuile est posée. Le joueur finit son tour.

Pose d'une tuile territoire

Le joueur choisit une des 3 tuiles visibles et la pose à côté des autres en place sur la table. **Les côtés touchants doivent correspondre** (herbe/eau/désert) le joueur gagne **1\$** par côté touchant.

Nota : 2\$ sont octroyés au premier joueur.

Une nouvelle tuile est alors retournée pour toujours avoir un choix parmi 3. **Il est interdit de poser une étable au premier tour.**



Arrivée d'un binôme

Après avoir posé la nouvelle tuile, le joueur fait arriver un cowboy + un taureau sur une des 3 parcelles de cette tuile.

Nota : un taureau peut arriver dans l'eau (du coup, le cowboy ne se noie pas).



Restrictions :

Un taureau ne peut pas arriver ou passer sur un refuge



ni sur une parcelle avec un animal vivant.



Le cowboy n'est pas à l'abri des moustiques lorsqu'il est sur le dos d'un taureau ou à cheval.

Nota : les taureaux ne sautent pas.

Le rodéo

Le cowboy tente de tenir le plus longtemps possible sur le dos du taureau. Le joueur lance le dé :

 = gain **0\$** - c'est le joueur suivant qui choisit la parcelle ou la **tuile adjacente** sur laquelle tombe le cowboy



 = gain **0\$** - le joueur choisit la parcelle adjacente sur laquelle tombe son cowboy

  = gain **2\$**

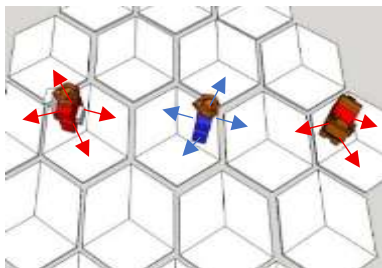
 = gain **3\$**

 = **4\$** - le joueur choisit la parcelle **ou la tuile adjacente** sur laquelle tombe son cowboy.

Actions optionnelles

Pendant son tour, le joueur peut :

- Déplacer un cowboy pour **1\$** la parcelle
- Marquer un taureau pour **2\$**
- Déplacer un taureau marqué pour **1\$**
- Tirer sur un animal 
- Créer un cavalier pour **2\$**
- Provoquer un duel 
- Pousser un personnage*
- Se soigner des piqûres de moustiques dans un refuge
- Louer de l'équipement dans un refuge.



Déplacements :

Le joueur peut déplacer un cowboy ou un taureau qu'après avoir réalisé les 4 actions obligatoires. Déplacement = **1\$** par parcelle. Il peut faire autant de déplacements qu'il possède des dollars.

Nota : Les cowboys peuvent sauter les autres personnages. (le personnage sauté compte 1).

Marquer un taureau

un cowboy doit être adjacent au taureau et payer **2\$**.

Le taureau devient la propriété du joueur qui peut maintenant le déplacer pour **1\$** par parcelle. Valeur en fin de partie + **3 PV**.



Neutraliser un animal sauvage

Il faut utiliser une balle et tirer d'une parcelle adjacente.

Carnassiers

alligator 	Réussite =  + 	Peau = 4 kg
coyote 	Réussite =  + 	Peau = 2 kg
puma 	Réussite =  + 	Peau = 3 kg

Le joueur peut tirer autant de fois qu'il a de balles. Si son cowboy meurt, il sort du jeu. Le joueur perdra **3 PV** en fin de partie.

Animaux venimeux Il est possible d'utiliser du sérum à titre préventif pour ne pas subir de dégâts mortels :

serpent ou scorpion  Réussite =  +  Peau = **1 kg**
 Réussite =  + 

Si le tir est réussi, tant que le personnage reste dessus, l'animal est inactif. Lorsque le cowboy se déplace, un autre animal de la même espèce prendra sa place au tour prochain.

Les moustiques



Les moustiques piquent les cowboys, qu'ils soient à pied, sur un taureau ou à cheval. Chaque piqure enlève **1 PV** en fin de partie.

3 piqures = **mort du cowboy - 3PV**.

Précision : le spray insecticide ne sert que de manière préventive. Si le cowboy est piqué, il ne peut se soigner que dans un refuge. Les soins y sont gratuits.



L'eau :

- un taureau peut arriver ou passer dans l'eau.
- si un cowboy tombe dans l'eau sans bouée, il se noie - **3 PV** en fin de partie.



Parcelle aride :

Tous les personnages restés sur une zone totalement désertique en fin de partie meurt de soif : Ils sortent du jeu = Un cowboy – **3 PV**.

Les cavaliers perdent leur chevaux – **3 PV**.

Les taureaux dressés ne valent plus rien.



Balle gratuite :

Des balles apparaissent sur certaines parcelles.

Nota : Pensez à déposer les balles quand vous retournez ces tuiles. Elles sont ramassées par les cowboys ou cavaliers s'arrêtant dessus.

Un cowboy sur le dos d'un taureau ne peut pas ramasser une balle.

Une fois enlevées, les balles ne sont pas remplacées.

Si la ceinture du cowboy est pleine, le joueur laisse les balles.

Le refuge : est un lieu de protection.

les cowboys et cavaliers se soignent gratuitement (piqûres).

On peut acheter des balles et louer de l'équipement.

Les duels et braquages ne sont pas autorisés dans les refuges.

Le cowboy doit être sorti à la fin de son prochain tour.

Si pour X raison, le joueur ne peut pas sortir son cowboy, il le couche. Il faudra payer **3\$** pour le sortir (2\$ pour le relever + 1\$ pour le déplacer).

S'il est encore dans le refuge en fin de partie, il sort du jeu **-3PV**.



Equipements disponibles à louer dans les refuges

Servent une fois et **retournent au refuge**.



Le spray insecticide **1\$** : évite les piqûres de tous les moustiques présents sur une parcelle. **1 kg**



Le sérum **1\$** : protège des morsures de serpents et des piqûres de scorpions. **1 kg**



La bouée **2\$** évite la noyade. **2 kg**



Relance **2\$** : autorise le joueur à relancer un dé lorsque celui-ci n'est pas satisfait du résultat, que ce soit pour un tir ou pour corriger l'épreuve de rodéo. **2 kg**

Nota : Il est possible de s'en servir contre un adversaire.

Les étables

La Première étable est posée au lieu de poser une tuile territoire. Elle peut être posée n'importe où mais ne rapporte rien. Elle ne fait pas venir de nouveaux binômes.

Une étable peut recevoir **3 taureaux**.

La pose d'une étable n'empêche pas le joueur de faire des actions optionnelles comme par exemple : déplacer des personnages ou provoquer un duel, etc.

Ressources : chaque taureau arrivé dans une étable rapporte **1\$** à son propriétaire **à chaque début de son tour**.

Un taureau dans l'étable rapporte **5 PV** en fin de partie.

Seconde étable

Quand un joueur veut poser sa deuxième étable, il la remet au joueur de gauche qui la pose **où il veut**. Pendant ce tour, le joueur peut faire des actions optionnelles et dépenser des dollars.

Dans les étables, les taureaux sont protégés.

Un déplacement à l'intérieur d'une étable d'un box coûte **1\$**.

La deuxième étable doit obligatoirement être posée avant la fin de partie. Si vide = **malus - 5 PV**

Cavaliers

Pour créer un cavalier il faut 2 cowboys adjacents et dépenser **2\$**.

Un des cowboys reste à pied. Il faudra qu'il rencontre un autre cowboy à pied de sa couleur pour faire un nouveau cavalier.

Un cavalier = **2 PF** (point de force)

Un cavalier peut **aller dans l'eau**, **pousser** ou **attirer** un taureau d'une parcelle une fois par tour, **sauter** par-dessus un groupe de personnages contigus.

Un cavalier rapporte **3 PV** en fin de partie.



Combats

Quand deux groupes ennemis se touchent, il faut comparer les **PF** pour savoir lequel est majoritaire (points de force).

Cowboy = **1 PF**

cavalier = **2 PF**



Duel

Pendant son tour un joueur peut décider de provoquer en duel un adversaire adjacent faisant partie d'un groupe de même force ou moins. Les deux joueurs lancent leurs dés en même temps : le chiffre sup. l'emporte : le vainqueur met le corps du vaincu sur son plateau + **3 PV** en fin de partie. - **3 PV** pour le perdant.

S'il y a égalité, les deux cowboys ont utilisé une balle pour rien.

Un autre duel peut éventuellement démarrer.

Le vainqueur d'un duel reçoit la distinction du meilleur tireur  ce qui lui permettra de tirer en premier lors d'un prochain duel.

Faire  ou + lui permettra de remporter le duel sans que l'adversaire n'ait le temps de tirer. S'il fait moins, l'adversaire pourra alors tirer et éventuellement gagner s'il fait  ou +. Il récupérera le corps et la distinction. Sinon ils perdront une balle.

*Braquer ou pousser

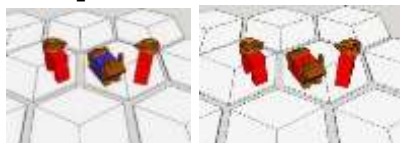
Un cowboy qui n'a plus de balle, touché par deux cowboys d'une même couleur peut se faire braquer ou pousser :

- **Braquer** : le voleur prend ce qu'il veut dans la sacoche : peaux ou/et équipement (dans la limite du poids autorisé).
- **Pousser** : le pousseur déplace le cowboy d'une parcelle (ex. sur un animal sauvage ou dans l'eau). Si le cowboy meurt, son corps est retiré du jeu. Le joueur perdra **3 PV**. Sa mort n'apportera rien à celui qui l'a poussé.

Vol de bétail :

Deux cowboys peuvent **marquer** gratuitement un taureau sauvage ou **voler** un taureau marqué s'ils le touchent par deux côtés.

Vol d'un taureau



Fin de partie

Le joueur qui remplit sa deuxième étable met fin à la partie.

On termine le tour jusqu'au joueur qui avait commencé la partie.

Décompte final

Points de victoire :

Taureau en étable	+5
Taureau marqué	+3
Cavalier	+3
Duel gagné	+3
Dollars restants	+1
distinction d'éleveur	+5
distinction de tireur	+5

Dès qu'un joueur réalise un objectif,

il retourne sa carte et y dépose les peaux.

Ce qui a pour effet d'alléger sa sacoche.

Les PV correspondants seront ajoutés au score en fin de partie.

Seront déduits du score les PV des objectifs non réalisés (voir sur la carte).

Malus :

Cowboy mort **-3**

Cowboy resté dans un refuge en fin de partie **-3**

Cowboy resté dans une zone désertique **-3**

Cavalier resté dans une zone désertique perd son cheval **-3**

Piqûre de moustique **-1**

Etable vide **-5**

Les taureaux restés dans les zones désertiques ne rapportent rien.

