

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 des braquages 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 (taureaux dressés dans les étables, cavaliers, duels réussis, etc.).

Un univers riche, des choix tactiques et des 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) ;



15 chevaux ;



12 moustiques ;

4 plateaux joueur ;



30 balles ;



4 pions Dollars ;



1 distinction d'éleveur ;



1 distinction de tireur ;



1 pion premier joueur (à définir au dé) ;

Trophées :



1 plateau refuge : location d'équipements et vente de balles insecticides, sérums, bouées, relances.

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



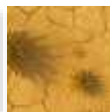
Corps des adversaires vaincus

Distinctions

Sacoche pouvant contenir 5 objets

Balles

Dollars



12 cartes objectifs

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 plateau
 - 1 dé de la couleur du plateau
 - 8 cowboys de sa couleur
 - 10 marqueurs à taureaux de sa couleur
 - 8 taureaux sauvages
 - 2 étables de sa couleur
 - place le curseur \$ sur 3 de son compteur
 - 3 balles au ceinturon
 - 1 relance ? et 1 sérum anti-venin dans la sacoche.
5. Placez le reste des équipements dans refuge.

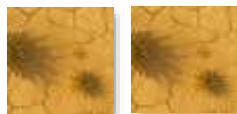


Refuge

Principe Le joueur gère les balles et l'équipement de son équipe de couleur

Nota : Pour une partie à 2 joueurs, retirez 8 territoires au hasard.

Les joueurs piochent 2 cartes "objectifs" en secret



Deux fins possibles :

- 1) La partie prend fin lorsqu'un joueur remplit ses deux étables = 6 **taureaux**. Les joueurs terminent leur tour jusqu'au premier joueur.
- 2) à la pose la dernière tuile. Les joueurs font un dernier tour à vide.

Déroulement d'un tour = 4 actions obligatoires
dans cet ordre :

1. Choisir une des trois tuiles et la poser à côté de la structure déjà en place, gain = 1\$ par côté touchant (herbe/herbe, terre/terre, eau/eau). Le curseur \$ est déplacé suivant le gain obtenu.
2. Poser un binôme (cowboy + taureau) sur une des trois parcelles de la tuile venant d'être placée.
3. Procéder à l'épreuve de rodéo.
4. Choisir la parcelle adjacente sur laquelle tombe le cowboy.

Les autres actions sont optionnelles. Le jeu se déroule en sens horaire.

Pose d'une tuile

Les côtés touchants doivent correspondre (herbe/herbe, eau/eau, terre/terre) le joueur gagne 1\$ par côté touchant. 2\$ sont octroyés au premier joueur. Une nouvelle tuile est de suite retournée.

Interdiction de poser une étable au premier tour.



Arrivée d'un binôme

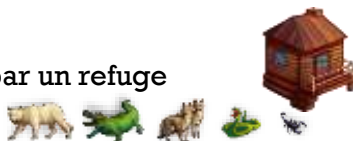
Après avoir placé sa tuile, le joueur pose un binôme (cowboy sur le dos d'un taureau) sur une des trois parcelles de cette nouvelle tuile.

Nota : un binôme peut arriver dans l'eau (le cowboy ne se noie pas).

Restrictions :

Un taureau ne peut pas arriver ou passer par un refuge ni sur une parcelle avec un animal vivant.

Nota : les taureaux ne sautent pas.



Le cowboy n'est pas à l'abri des moustiques lorsqu'il est sur un taureau ou un cheval (voir piqûres de moustiques).

Rodéo :

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 son cowboy tombe.

•• gain = 2\$

••• gain = 3\$

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

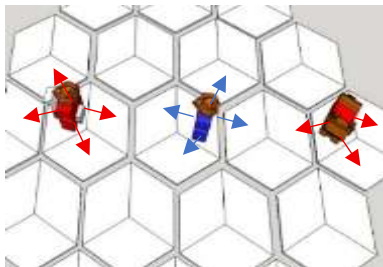


Cowboy = à pied, **Cavalier** = à cheval, **Binôme** = cowboy sur taureau

Actions optionnelles

Pendant son tour, le joueur peut :

- Déplacer un cowboy = 1\$ par parcelle
- Déplacer un taureau marqué = 1\$
- Marquer un taureau = 2\$
- Tirer sur un animal 
- Créer un cavalier = 2\$
- Provoquer un duel ou un braquage 
- Pousser un personnage*
- Se soigner des piqûres de moustiques dans un refuge
- Louer de l'équipement ou acheter des balles dans les refuges.



Déplacements :

Après avoir réalisé les 4 actions obligatoires. 1\$ par parcelle.

Le joueur peut faire autant de déplacements qu'il a de dollars.

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

Marquer un taureau

Pour déplacer taureau, il faut d'abord l'avoir marqué à sa couleur. 

Pour cela, il faut qu'un cowboy soit adjacent au taureau et payer 2\$.

Un taureau marqué rapporte 3 PV en fin de partie.

Tuer un animal sauvage

Utiliser une balle et tirer (jet de dé). Pour tuer l'animal il faut :

- alligator   ou +

- coyote   ou +

- puma   ou +

Une fois l'animal tué, le cowboy doit se rendre sur sa parcelle pour récupérer sa peau si elle fait partie d'un objectif.

Attention : sacoche limitée à 5 articles

 - serpent   ou +

 - scorpion   ou +. Le sérum  immunise le cowboy des animaux à venin mais ne les tue pas. Lorsqu'un cowboy utilise le sérum, il est protégé tant qu'il reste sur la parcelle.

S'il veut récupérer la peau de l'animal, il doit l'abattre (lancé de dé).

L'animal est neutralisé pendant le tour (cela permet de faire passer le bétail). Un autre animal de la même espèce prendra sa place au prochain tour.

Les moustiques



Les moustiques piquent les cowboys, qu'ils soient à pied, sur un taureau ou à cheval. Chaque piqûre non soignée enlèvera **1 PV** en fin de partie. 3 piqûres = **mort du cowboy - 3PV**.

Précision : l'insecticide neutralise tous les moustiques d'une parcelle et retourne au refuge.



Un cowboy déjà piqué ne peut se soigner qu'au refuge (soins gratuits).



L'eau :

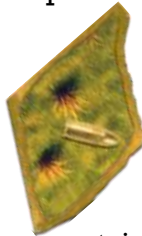
- un taureau peut arriver ou passer dans l'eau sans se noyer.
- si un cowboy tombe ou est poussé dans l'eau alors qu'il ne possède pas de bouée, il se noie - **3 PV** en fin de partie.



Parcelle aride :

Tout personnage resté sur une zone aride à la fin de la partie meurt de soif et sort du jeu. Un cowboy ou cavalier – **3 PV**.

Les taureaux dressés ne valent plus rien.



Balle gratuite :

Des balles sont disponibles sur certaines parcelles.

Nota : Pensez à déposer les balles quand vous retournez ces tuiles.

Elles sont ramassées par les cowboys ou cavaliers qui s'arrêtent sur la parcelle.

Lorsqu'un cowboy se trouve sur le dos d'un taureau, il ne peut pas ramasser une balle.

Une fois ramassées, les balles ne sont pas remplacées. Si le cowboy n'a plus de place à son ceinturon, le joueur doit laisser la balle.

Le refuge :



les cowboys et cavaliers se soignent gratuitement (piqûres).

On peut y acheter des balles pour **1 \$** et **louer** de l'équipement.

Attention la sacoche ne peut contenir que 5 objets (peaux comprises).

Il est possible de vendre des peaux dans les refuges :



3\$



3\$



2\$



1\$

Duel et braquage **interdits** dans les refuges.

Le cowboy doit sortir du refuge à la fin de son prochain tour, sinon il est retiré du jeu. Il va dans la fosse commune **-3PV**.

Equipements disponibles à louer dans les refuges

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



L'insecticide = **1\$**. En se servant de l'insecticide, le joueur évite les piqûres de tous les moustiques présents sur une parcelle.



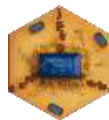
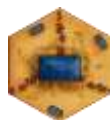
Le sérum = **1\$**. Immunise des serpents et des scorpions.



La bouée = **2\$**. Evite la noyade.



Relance = **2\$**. Autorise le joueur à relancer un dé lorsqu'il n'est pas satisfait du résultat, que ce soit pour un tir ou pour corriger l'épreuve de rodéo. Possible de s'en servir pour forcer un adversaire à relancer.



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 et ne fait pas venir de nouveau binôme.

Le premier joueur qui remplit une étable reçoit la distinction  **+ 3 \$**

La pose d'une étable n'empêche pas le joueur de faire des actions optionnelles pendant son tour et tant qu'il possède des dollars.

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

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

Seconde étable

Quant à son tour, un joueur veut poser sa deuxième étable, il la remet au joueur placé à sa gauche. Celui-ci la pose où il veut. Pendant ce tour, le joueur peut faire des actions optionnelles. Dans les étables, les taureaux ne peuvent pas être volés ni poussés. Un déplacement d'un box à l'intérieur d'une étable coûte **1\$**. Une étable vide ou non placée en fin de partie = **malus - 5 PV**. Le joueur qui remplit sa 2^{ème} étable récupère la distinction **+ 5 PV**.

Cavaliers

Pour créer un cavalier il faut que 2 cowboys soient adjacents et dépenser **2\$**. Un reste à pied, l'autre devient cavalier. Un cavalier peut **aller dans l'eau, pousser ou attirer** un taureau d'une parcelle grâce à son pique et son lasso (une fois par tour). Il peut **sauter** par-dessus un groupe de personnages adjacents. Un cavalier rapporte **3 PV** en fin de partie.



Duel (l'adversaire a des balles)

Pendant son tour un joueur peut provoquer en duel un adversaire adjacent de même catégorie (cowboy/cowboy ou cav./cav.), on dit qu'il a l'initiative.

Chaque joueur utilise une balle et lance le dé : le chiffre supérieur l'emporte : le vaincu est couché - **3 PV** en fin de partie

Si le vainqueur veut marquer **3PV** il doit se déplacer = **1\$** pour récupérer le corp du vaincu, qu'il place alors sur son plateau. S'il ne peut pas se déplacer, le corps va en fosse commune. En cas d'égalité, le joueur qui a l'initiative peut faire de nouveaux duels et ce, tant qu'il possède des balles.



Le vainqueur du premier duel reçoit la distinction du meilleur tireur. Ce qui lui permettra de tirer le premier lors d'un prochain duel. En faisant **⚔** ou **+** il remportera le duel sans que l'adversaire n'ait le temps de tirer. S'il fait moins, ce sera alors à l'adversaire de tirer. Pour récupérer l'étoile, il faut battre le possesseur ou cumuler + de morts sur son plateau. Le meilleur tireur gagne **5 PV** en fin de partie

Braquer ou pousser (l'adversaire n'a pas de balle)

Un cowboy ou cavalier avec des balles peut **braquer** ou **pousser** un adversaire de même catégorie n'en ayant plus, se trouvant sur une parcelle adjacente. S'il meurt le joueur perdra **3PV**.

Le pousseur ne pourra pas recevoir les **+ 3PV** (car fosse commune).

S'il le braque : il lui vole ses dollars et ce qui se trouve dans sa sacoche. Le personnage est alors couché pour signifier que le braquage a eu lieu (un cowboy ne peut pas être braqué 2 fois de suite).

Au tour suivant, le joueur pourra le relever s'il veut le déplacer.

Nota : un cowboy couché en fin de partie sera retiré du jeu - **3PV**

Vol de bétail :

Deux cowboys ou cavaliers peuvent **marquer** gratuitement un taureau sauvage ou le **voler** s'ils l'encerclent par 2 côtés adjacents.

Fin de partie

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

Les joueurs terminent leur tour jusqu'au premier joueur.

- La pose de la dernière tuile met fin à la partie.

Les joueurs font un dernier tour à vide.

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 :
Les **PV** sont gagnés. Sa sacoche se vide.

S'il le souhaite, le joueur peut tirer une nouvelle carte pour essayer de gagner d'autres PV (Pas plus de 2 cartes en main).

Les PV des objectifs non réalisés seront déduits du score final.

Malus :

Cowboy mort **-3**

Cowboy couché en fin de partie **-3**

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

Piqûre de moustique **-1**

Etable vide **-5**

