



REGLES (VERSION BETA)

I. BUT DU JEU

Outlaws est un duel sans merci sur fond de fourberie et d'intrigues politiques. Chaque joueur y endosse le rôle d'un gouverneur américain au temps du Far West, prêt à tout pour déjouer les plans de son rival et l'emporter d'une des trois façons possibles :

LA METHODE DU BON

Outlaws retrace l'histoire d'une course présidentielle dans laquelle chaque vote compte. Le gouverneur ayant le plus de voix au moment de l'élection l'emporte. Mais l'Ouest américain est une terre pleine de surprises et sans pitié, et tout peut arriver d'ici le jour du vote !

LA METHODE DE LA BRUTE

Le Far West ne manque pas d'individus sans scrupule, et les notables n'hésitent jamais à faire appel à ce genre de crapules pour s'occuper de leur sale besogne sans se salir les mains. Si un tueur à gages parvient à loger une balle dans le crâne de votre rival... disons simplement qu'il est plus difficile d'être élu Président quand on est six pieds sous terre...

LA METHODE DU TRUAND

Par chance, il existe encore quelques justes âmes pour faire respecter la Loi en ces temps sinistres. Si le shérif parvient à déjouer une tentative d'assassinat et à coffrer le tueur à gages, le commanditaire sera pris la main dans le sac ! Et tout le monde sait que le scandale est parfois aussi fatal qu'une balle entre les deux yeux.

Chacun des deux joueurs contrôle dix personnages, tous dotés de leur propre talent. Ces individus sont alignés face à leurs adversaires, de façon à ce que leur identité ne soit connue que du joueur qui les contrôle. Durant la partie, ils se déplaceront de gauche à droite le long de leur camp, se révéleront pour récupérer des objets au centre de la table, et mettront à profit leurs différents pouvoirs.

Les joueurs devront exploiter au mieux ce qu'ils apprennent, tout en gérant habilement les informations qu'ils dévoilent. C'est ainsi qu'il parviendront à attirer les personnages adverses dans leurs pièges et à atteindre en premier l'une des trois conditions de victoire. Si la gloire et le pouvoir attendent le vainqueur, son adversaire ne connaîtra lui que la disgrâce... ou la mort !

II. MATERIEL

- * **20 figurines cartonnées (2 équipes de 10 personnages) à assembler**
- * **17 jetons Objets, dont :**
 - » **3 Balles**
 - » **3 Menottes**
 - » **6 Votes**
 - » **4 « X » jetons nuls**
 - » **1 Election**
- * **6 Marqueurs Journal**
- * **2 Aides de jeu reprenant les pouvoirs de chaque personnage, également rappelés par des icônes spécifiques sur chaque figurine cartonnée.**
- * **2 x 10 jetons Personnages utilisés comme aide-mémoire (si vous ne faites pas entièrement confiance à votre mémoire, vous pouvez à la place prendre des notes).**



III. MISE EN PLACE

1. Sortez toutes les figurines cartonnées de la boîte et assemblez-les en glissant un pied dans l'encoche prévue à cet effet à droite de la tuile.
2. Séparez-les par couleur (**Rouge** ou **Vert**) pour former deux équipes de 10 Personnages.
3. Asseyez-vous face à face et prenez chacun tous les Personnages d'une même couleur.
4. Alignez chacun devant vous 8 de vos personnages, au choix, de façon à être le seul à connaître leur identité et à ce que chacun d'eux soit en face d'un personnage adverse ; ces deux lignes forment Main Street (la rue principale de la ville). Couchez les 2 autres Personnages face visible à côté de vous (dans votre Saloon). **Attention : Le Gouverneur ne peut jamais se trouver au Saloon.**

Bien que le placement des personnages soit une décision stratégique importante, nous vous conseillons de les placer de façon aléatoire pour votre première partie.

Assurez-vous d'écartier suffisamment les personnages pour pouvoir les déplacer facilement durant la partie.

5. Donnez à chaque joueur un jeton Balle et un jeton Menottes, puis mélangez les 13 autres jetons Objets sans les regarder et placez-en un entre chaque paire de personnages adverses, face cachée. Rassemblez les 5 jetons restants pour former la pile de Réserve, puis posez-la, face cachée, à l'une des extrémités de Main Street .
6. Tirez le premier joueur à pile ou face (avec une pièce de monnaie ou un jeton Balle).
7. Chaque joueur reçoit 3 Marqueurs Journal, 10 jetons Aide-mémoire et une Aide de jeu

IV. TOUR DE JEU

À son tour, chaque joueur peut effectuer 2 actions avant de laisser la main à son adversaire. Une même action peut être jouée deux fois dans le même tour. Il existe 4 actions possibles :

SE DEPLACER

Le joueur actif échange la position de 2 de ses personnages présent dans Main Street , sans les révéler. Il peut s'il le souhaite cacher momentanément les figurines échangées de la vue de son adversaire, afin de secrètement les replacer aux mêmes positions (ou non !).

Quitter le Saloon : Si un joueur souhaite déplacer un de ses Personnages de son Saloon vers Main Street , il ajoute simplement cette figurine aux 2 Personnages déplacés. Il replace ensuite un de ces derniers dans son Saloon , face visible, puis les deux figurines restantes dans Main Street , selon les règles normales de déplacement.

Le Saloon est un espace propre à chaque joueur, situé hors de Main Street , et qui contient 2 Personnages. Ces derniers doivent toujours rester visibles des deux joueurs, mais ne peuvent pas être utilisés tant qu'ils s'y trouvent. N'importe quel Personnage peut se rendre au Saloon , à l'exception du Gouverneur, qui ne s'abaisserait jamais à fréquenter ce type d'établissement !

REGARDER UN JETON OBJET

Le joueur actif révèle un de ses Personnages, puis regarde le jeton Objet se trouvant en face de cette figurine, sans le montrer à son adversaire. Il replace ensuite le jeton et le Personnage dans leur position initiale. Révéler un personnage : La plupart des actions du jeu requièrent ou permettent de "révéler" un Personnage. Pour ce faire, retournez simplement le Personnage concerné de façon à le montrer à votre adversaire. Le Personnage est à nouveau retourné vers vous à la fin de l'action.

Jetons aide-mémoire: Outlaws est un jeu de mémoire est de stratégie. Cependant, si les jeux de mémoire ne sont pas votre tasse de thé, vous pouvez utiliser les jetons aide-mémoire pour vous rappeler de la position des Personnages de votre adversaire. Utilisez la face colorée lorsque vous êtes sûr de l'identité du Personnage, et la face sépia lorsque vous avez un doute! Vous pouvez déplacer ces jetons à votre guise, mais à part leur rôle d'aide-mémoire, ils n'ont pas d'effet sur le jeu.

PRENDRE UN JETON OBJET

Le joueur actif choisit un jeton présent dans Main Street et révèle son Personnage en face de ce jeton. Il annonce ensuite à voix haute un Objet, puis retourne le jeton. Si ce jeton ne représente pas l'Objet annoncé, il est replacé dans sa position initiale et l'action n'a pas d'autre effet. Si l'Objet correspond à celui annoncé, le joueur peut s'en emparer et le placer devant lui, face visible, à condition que le bon personnage ait été révélé:



Les Votes peuvent être ramassés par n'importe quel Personnage, à l'exception du Gouverneur



Les Menottes ne peuvent être récupérées que par le Shérif



Une Balle ne peut être prise que par le Tueur à Gages



Une Election ne peut être déclenchée que par le Gouverneur, à condition que le joueur actif possède plus de Bulletins de Vote que son adversaire

Remplacer un jeton : Lorsqu'un joueur récupère un Objet, les jetons restants sont d'abord décalés dans le sens opposé à la Réserve, puis le premier jeton de la pile est posé à l'emplacement ainsi libéré, à l'une des extrémité de Main Street.

UTILISER LA CAPACITE SPECIALE D'UN PERSONNAGE

Le joueur actif révèle un de ses Personnages pour activer immédiatement sa capacité spéciale. Chaque capacité est unique, et certaines ne peuvent être utilisées que dans certaines conditions.

The Governor – Le Gouverneur n'a pas de capacité spéciale. Son seul avantage est de pouvoir récupérer le jeton Élection s'il possède plus de Bulletins de vote que son rival (voir section Gagner la partie).

The Hitman – Après avoir révélé le Tueur à gages, défaussez un jeton Balle pour révéler le personnage adverse en face de lui. S'il s'agit du Gouverneur, votre tentative d'assassinat est fructueuse (voir section *Gagner la partie*). S'il s'agit d'un autre personnage, votre tentative échoue : le jeton Balle est perdu et les 2 personnages sont replacés dans leur position normale.

The Sheriff - Après avoir révélé le Shérif, défaussez un jeton Menottes pour révéler le personnage adverse en face de lui. S'il s'agit du Tueur à gages, vous parvenez à l'arrêter (voir section Gagner la partie). S'il s'agit d'un autre personnage, votre arrestation échoue : le jeton Menottes est perdu et les deux personnages sont replacés dans leur position normale.

Le Shérif peut également être révélé pour tenter d'arrêter le Bandit. Révélez le personnage adverse en face de lui : s'il s'agit du Bandit, ce dernier est immobilisé. Sinon, l'action est sans effet. (cette action ne nécessite pas de jeton Menottes).

Enfin, si le Shérif se trouve à côté du Gouverneur lorsque le Tueur à gages tente d'assassiner ce dernier, vous pouvez défausser un jeton Menottes pour déjouer l'assassinat et coffrer le Tueur à gages (voir section *Gagner la partie*).

Immobilisé : Lorsqu'un Personnage est immobilisé, il est immédiatement couché face visible à l'emplacement où il se trouve. Un Personnage immobilisé ne peut pas être activé, que ce soit pour se déplacer, interagir avec un jeton ou utiliser sa capacité spéciale. Certains Personnages permettent de libérer un Personnage immobilisé ; dans ce cas, redressez la figurine, face tournée vers vous. Le personnage peut à nouveau être utilisé normalement.

The Indian – Après avoir révélé l'Indien, vous pouvez révéler le Personnage adverse en face de lui.

The Storekeep – Après avoir révélé le Quincaillier, vous pouvez intervertir (sans en prendre connaissance) 2 jetons parmi les 3 devant lui et ses deux voisins, ou l'un de ces 3 jetons avec un jeton de la Réserve.

The Lead Dancer – Après avoir révélé la Meneuse de revue, prenez (sans la révéler !) l'une des deux figurines à droite ou l'une des deux figurines à gauche du Personnage adverse en face d'elle. Décalez le Personnage en face de la Meneuse de revue (et éventuellement le personnage à côté de lui) pour combler l'emplacement ainsi libéré, puis placez la première figurine en face de la Meneuse de revue.

The Reporter – Après avoir révélé le Journaliste, nommez un Personnage et révélez la figurine adverse en face du Journaliste.

Si vous aviez nommé le bon Personnage, prenez un jeton Journal et mettez-le sur sa carte : cette dernière restera révélée jusqu'à la fin de la partie. Sinon, l'action est sans effet et vous perdez un jeton Journal.

Chaque joueur ne peut utiliser la capacité spéciale du Journaliste que 3 fois par partie (qu'elle soit réussie ou non). Si vous n'avez plus de jetons Journal, vous ne pouvez pas utiliser la capacité spéciale du Journaliste.

The Bandit – Après avoir révélé le Bandit, vous pouvez désigner le Tueur à gages ou le Shérif, puis révéler le personnage adverse en face du Bandit. Si vous révélez le Tueur à gages et que vous l'aviez annoncé, vous pouvez voler un jeton Balle à votre adversaire. Si vous révélez le Shérif et que vous l'aviez annoncé, vous pouvez voler un jeton Menottes à votre adversaire.

The Reverend – Après avoir révélé le Pasteur, vous pouvez libérer le Bandit immobilisé s'il se trouve directement à sa gauche. De plus, si le Shérif adverse arrête le personnage (Bandit ou Tueur à gages) situé directement à la gauche du Pasteur, vous pouvez révéler ce dernier pour annuler l'arrestation. S'il s'agissait du Tueur à gages, le jeton Menottes de votre adversaire est tout de même perdu.

The Mayor – Après avoir révélé le Personnage immédiatement à la droite du Maire pour utiliser sa capacité spéciale, vous pouvez choisir de révéler également ce dernier afin d'augmenter la portée de la capacité activée : une capacité ciblant la figurine adverse en face du Personnage activé peut alors s'appliquer aux figurines adverses voisines. Le Tueur à gages, le Bandit et la Meneuse de revue ne peuvent pas profiter de ce pouvoir.

Exemples :

Le joueur actif révèle l'Indien, puis le Maire placé juste à côté. L'Indien peut alors choisir de révéler l'un des trois Personnages adverses en face de lui.

Le joueur actif révèle le Quincaillier, puis le Maire placé juste à côté. Le Quincaillier peut alors intervertir 2 jetons parmi les 5 en face de lui (ou échanger l'un d'eux avec un jeton de la Réserve).

V. GAGNER LA PARTIE

Il y a trois façons d'être élu président et de l'emporter :

La victoire du Bon

Si un joueur révèle son Gouverneur et s'empare d'un jeton Élection, il gagne la partie.

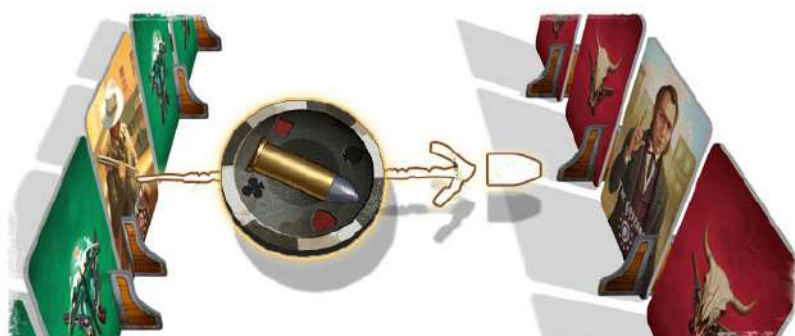
Rappel : vous ne pouvez prendre un jeton Élection que si vous possédez plus de jetons Votes que votre adversaire.



La victoire la Brute

Si un joueur parvient à assassiner le Gouverneur adverse avec son Tueur à gages, il gagne la partie.

Rappel : Pour commettre une tentative d'assassinat, un joueur doit d'abord défausser un jeton Balle.



La victoire du Truand

Si un joueur parvient à arrêter le Tueur à gages adverse avec son Shérif, il gagne la partie.

Rappel : Pour tenter une arrestation, un joueur doit d'abord défausser un jeton Menottes.



Mort Subite: Dans des cas très rares, il peut arriver des situations où la victoire devient impossible : lorsque les 2 joueurs ont 3 Votes chacun, et les 6 jetons Balle et Menottes ont été utilisés. Si cela arrive, prenez les trois jetons Balle, les trois jetons Menottes, et deux jetons "X" nuls. Mélangez-les et placez les au hasard dans Main Street. Continuez la partie jusqu'à ce que quelqu'un gagne!

VI. VERSION 3 & 4 JOUEURS

Avec deux boîtes Outlaws, vous pouvez également jouer avec 3 ou 4 joueurs!

Dans ces versions, le jeu prend une forme légèrement différente mais les règles de base restent les mêmes. Cependant, avec d'avantage de Shérifs et de Tueurs à Gages, de Balles et de Menottes, ces parties peuvent devenir très intenses! Le duel de base reste inchangé mais vous avez bien plus d'éléments à prendre en compte, alors tenez-vous prêts!

VERSION 3 JOUEURS

Mise en Place: L'installation se fait comme pour un jeu classique, mais avec 3 équipes de 10 Personnages au lieu de 2. Les équipes sont installées en forme "Y" comme démontré ci-dessous.

Le Saloon de chaque Joueur est placé à la droite de leur ligne de personnages. Les jetons sont placés au milieu des trois Main Streets.

Au moment de choisir les jetons, prenez:

- **8 Votes**
- **2 Balles**
- **2 Menottes**
- **2 Elections**
- **4 Nuls**

Les règles restent identiques à celles d'un jeu standard. Vous ne pouvez interagir qu'avec des Personnages ou des Jetons se retrouvant en face d'un de vos propres Personnages.

Si un joueur déclenche la victoire du Bon, il gagne automatiquement la partie!

Si un joueur arrête le Tueur à Gages d'un adversaire (la victoire du Truand) ou assassine le Gouverneur d'un adversaire (la victoire de la Brute) alors le joueur vaincu sort immédiatement de la partie avec tous ses personnages et jetons. Les deux derniers joueurs continuent alors la partie en replaçant leurs personnages dans une configuration classique : en 2 lignes face à face. Les jetons qui se seraient superposés sont mélangés: 4 sont placés comme d'habitude et les autres sont placés dans la Réserve.

Les deux joueurs restants continuent alors le jeu.



VERSION 4 JOUEURS

Mise en place: Préparez 4 équipes (lots de 10 cartes) au lieu de 2.

Installez les équipes en forme de "X", comme montré ci-dessous. Le Saloon de chaque joueur est placé à droite de leur ligne.

Les jetons sont placés entre les 4 Main Streets.

Au moment de choisir les jetons, prenez:

- **12 Votes**
- **2 Balles**
- **2 Menottes**
- **2 Elections**
- **6 Nuls**

Les règles restent identiques que pour un jeu standard.

Vous ne pouvez interagir qu'avec des Personnages ou des Jetons se retrouvant en face d'un de vos propres Personnages.

Si un joueur déclenche la victoire du Bon, il gagne automatiquement la partie!

Si un joueur arrête le Tueur à Gages d'un adversaire (la victoire du Truand) ou assassine le Gouverneur d'un adversaire (la victoire de la Brute) alors le joueur vaincu sort immédiatement de la partie avec tous ses personnages et jetons.

Les trois joueurs restants fusionnent leur lignes pour créer une installation en forme de "Y" (voir ci-dessus). Les jetons qui se seraient superposés sont mélangés: 4 sont placés comme d'habitude et les autres sont placés dans la Réserve avant de continuer la partie.

Lorsqu'un deuxième joueur est éliminé, les deux derniers joueurs continuent alors la partie en remplaçant leurs personnages dans une configuration classique : en 2 lignes face à face. Les jetons qui se seraient superposés sont mélangés: 4 sont placés comme d'habitude et les autres sont placés dans la Réserve. Les derniers joueurs continuent alors la partie jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant!



VERSION 4 JOUEURS REPUBLICAINS VS DEMOCRATES

Dans cette version du jeu, les joueurs forment deux équipes.

Chaque équipe cherchera à gagner, mais seulement un joueur pourra devenir Président!

A la fin de la partie le joueur avec le plus de Votes dans l'équipe des gagnants sera élu Président, alors que son co-équipier devra se contenter d'être Vice-Président, alors gardez bien un oeil sur vos "amis" dans des parties de ce type!

Installez un jeu 2 joueurs classique. Cependant, la Main Street sera composée de 11 cartes au lieu de 8..

Chaque joueur de chaque équipe aura un Gouverneur, un Tueur à Gages et un Shérif à lui, qu'il sera le seul à pouvoir contrôler. Les 7 autres personnages pourront être utilisés par les 2 membres de l'équipe.

Il y aura 2 emplacements de Saloon, un pour chaque membre de l'équipe.

L'ordre de jeu alterne entre les deux équipes: si l'équipe un se compose des joueurs A et B, et l'équipe 2 des joueurs C et D, l'ordre de jeu serait A,C,B,D.

Les membres d'une même équipe peuvent échanger des informations. Cependant, toute décision finale doit être prise par le joueur actif.

Si un joueur est éliminé par la Méthode de la Brute ou la Méthode du Truand, enlevez le Personnage éliminé (le Gouverneur ou le Tueur à Gages), ainsi que leurs jetons respectifs (des Votes si le Gouverneur en avait, des Balles si le Tueur à Gages en avait)

L'autre membre de l'équipe prend alors le contrôle de tous les autres personnages et jetons de leur co-équipier, et la partie continue: leur première action doit être de remplacer le Personnage perdu avec un Personnage du Saloon: en suivant les mêmes règles de mouvement que pour déplacer un personnage du Saloon, sauf que le personnage enlevé ne sera pas remplacé, les trois Personnages partiront dans Main Street.

Si les 2 joueurs d'une équipe sont éliminés, ils perdent le jeu.

Pour déclencher la Victoire du Bon, l'équipe qui prend le jeton Election doit avoir plus de Votes que l'équipe adverse.

Une fois qu'une équipe a gagnée la partie, comptez les Votes de chaque membre: celui avec le plus de Votes devient le Président et le grand gagnant de la partie!

