Pony Express

Un jeu de Bruno Faiduti et Antoine Bauza
Illustré par Mathieu Beaulieu
Direction Artistique : Philippe Nouhra

8+ 45-60' 3-5

Pony Express est édité par :

FUNFORGE
16, boulevard Saint Germain
75005 PARIS - FRANCE

www.funforge.fr
contact@funforge.fr

Crédits :

Bruno Faidutti (*www.faidutti.com*) remercie spécialement :
Serge Laget, Bruno Cathala, Ludovic Maublanc, Marc Laumonnier, Jef Gontier, William Jayne, Stéphane Pantin, Cyrille Daujean, Maud Daujean, Adrien Martinot, Pierô, tous les habitués des rencontres ludopathiques, des soirées jeux chez Marc à Aix , et des soirées jeux chez moi à Paris.

Antoine Bauza (*http://toinito.free.fr*) remercie spécialement :
Matthieu Houssais, Mathias Guillaud, Bruno Goube, Michaël Bertrand, Florian Grenier ainsi que les membres du club *"Jeux en société"* de Grenoble

Funforge remercie spécialement :
Antoine et Bruno pour avoir créé un jeu aussi délirant, Mathieu Beaulieu pour son talent, Claude Amardeil pour tout, ainsi que tous les testeurs qui sont trop nombreux pour être individuellement cités ici, ils se reconnaitront !

© 2009 Funforge - Tous droits réservés.

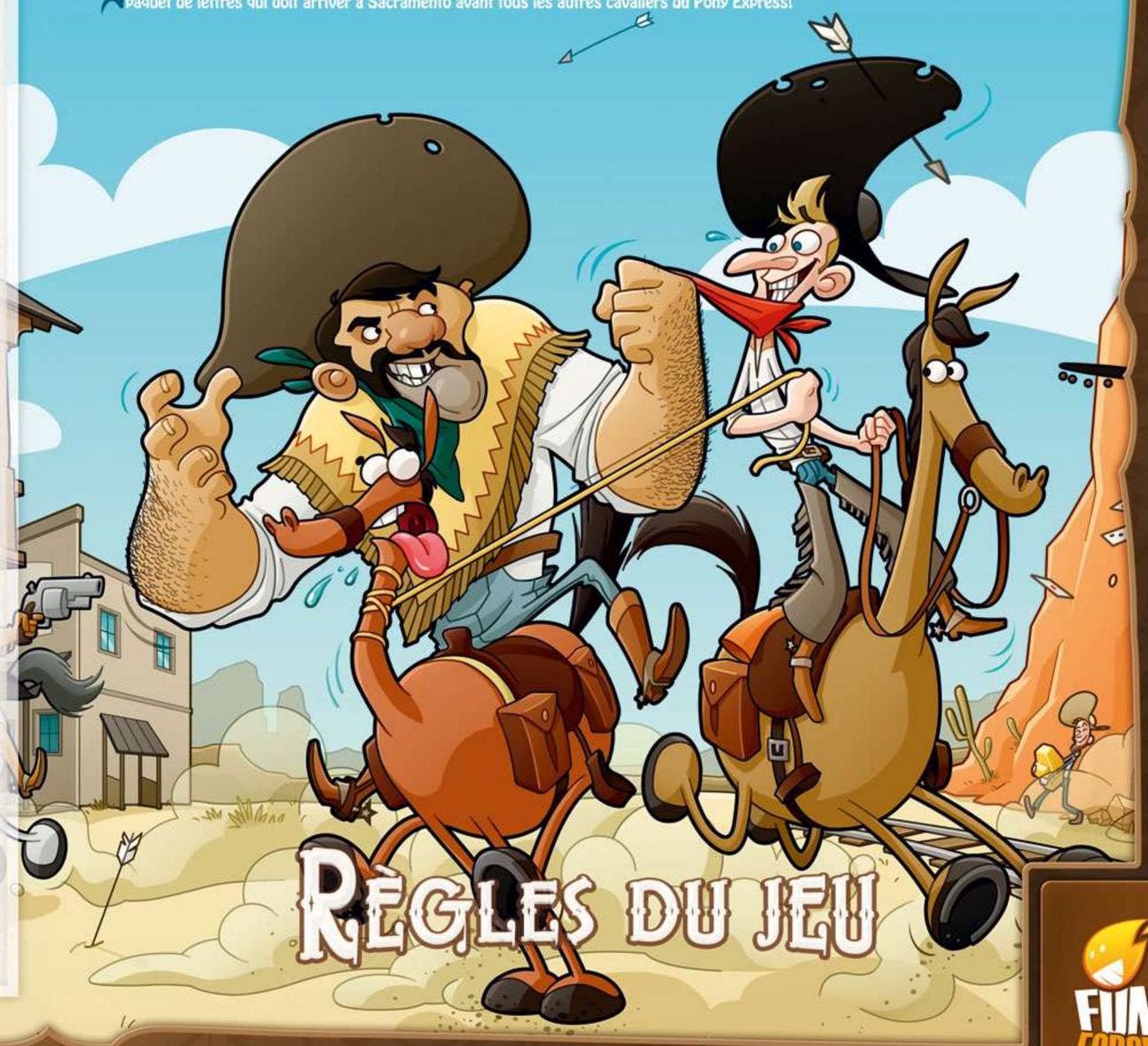
Bruno Faidutti ★ Antoine Bauza

Pony★Express

Illustrations: Mathieu Beaulieu

Entre 1860 et 1861, le Pony Express est le seul service de courrier rapide traversant le continent Nord-Américain depuis St. Joseph dans le Missouri, jusqu'à Sacramento en Californie. Les cavaliers, courageux, et parfois même un peu timbrés sont alors prêts à tout pour livrer leur courrier en moins de 10 jours – mais les choses commencent à se gâter lorsque le télégraphe débarque sur la scène. Les cavaliers se mettent alors en tête de parcourir le pays aussi vite que le vent pour atteindre leur objectif avant le nouveau «courrier électrique» !

Vous avez votre fier destrier, votre fidèle revolver à la ceinture et un chapeau tout neuf sur votre tête – mais par dessus tout, vous avez un paquet de lettres qui doit arriver à Sacramento avant tous les autres cavaliers du Pony Express!



Règles du jeu

Principe du jeu

Les joueurs sont des cavaliers du Pony Express, galopant de St Joseph, dans le Missouri, à Sacramento, en Californie. Le vainqueur de la course sera le premier à délivrer son courrier après avoir évité les obstacles rencontrés sur la route et les pièges tendus par ses rivaux.

Matériel

- 5 dés de poker, dont les faces indiquent A, K, Q, J, 10, 9.
- Un jeton duel
- Un gobelet
- Un plateau de jeu
- 30 pépites d'or
- 5 pions cavalier, un par joueur
- 5 cartes cavalier, des mêmes couleurs que les pions.
- 3 pions indiens
- 20 cartes équipement
- Ce livret de règles

Mise en place

Le plateau de jeu est placé sur la table.

Chaque joueur choisit un cavalier, qu'il place à St Joseph. (1) et prend la carte correspondante, qu'il pose devant lui (2) pour rappeler à tous sa couleur durant la partie et pour y placer ses pépites d'or. (3)

Chaque joueur reçoit trois pépites (3$) de la banque. Cette dernière est constituée des pépites restantes, placées à côté du plateau de jeu. (4)

Chaque joueur à son tour jette les cinq dés. Celui qui obtient la meilleure combinaison de poker est le premier joueur, le jeu se poursuivant en sens horaire.
En cas d'égalité, les résultats sont classés comme suit : les dés sont classés A-K-Q-J-10-9 (du plus haut au plus bas), ce qui signifie par exemple qu'un full avec trois rois (K) bat un full avec trois dames (Q). Si les trois dés sont identiques on compare la paire.
Cette règle de résolution des égalités s'applique tout au long du jeu lorsque plusieurs joueurs s'affrontent comme lors d'une partie de poker. En cas d'égalité parfaite, les joueurs relancent les dés.

Les cartes équipement sont mélangées. Chaque joueur en reçoit deux, les regarde, en conserve une de son choix et défausse l'autre. (5) Les cartes défaussées sont mélangées avec celles restantes pour constituer la pioche. (6)

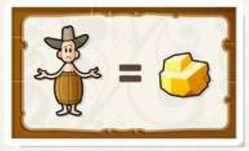
Placez les 3 pions indiens sur les points rouges sous Sacramento. (7)

Placez le marqueur de duel à côté du plateau dans l'attente d'un duel (voir *" Duel et poker "*). (8)

Le tour d'un joueur

1- Recevoir la charité ?

Si le joueur actif n'a plus d'or, il reçoit **1 pépite** de la banque.



La charité pour les sans-le-sou...

2- Lancer les dés

Le joueur actif mélange les dés dans le gobelet et retourne celui-ci sur la table. Il soulève ensuite discrètement l'un des côtés pour voir le résultat des dés, en prenant soin de ne pas les révéler aux autres joueurs.

3- Relancer des dés (facultatif)

Le joueur actif peut payer **1 pépite** pour relancer un ou plusieurs dés.

Il peut soit :

- sortir un ou plusieurs dés du gobelet, sans les tourner, les révélant ainsi aux autres joueurs, et relancer les dés restants sous le gobelet.

ou

- Sortir un ou plusieurs dés du gobelet et en relancer tout ou partie visible, conservant les dés restants cachés sous le gobelet.

Après chaque lancer, le joueur peut réarranger les dés visibles et cachés comme il le souhaite (placer un ou plusieurs dés visibles sous le gobelet et/ou enlever un ou plusieurs dés de sous le gobelet pour les rendre visible) tant qu'il n'en modifie pas les valeurs.

Un joueur qui relance les dés doit toujours en conserver au moins un, visible ou caché.

Un joueur peut relancer les dés plusieurs fois, tant qu'il le souhaite et qu'il paie pour cela, et peut sortir ou remettre des dés sous le gobelet entre deux lancers.

Exception – dernier joueur :
Si le cavalier du joueur actif est le seul dernier en course, sa première relance est gratuite. Les relances suivantes coûtent le prix habituel.

Le dernier a une relance gratuite.

Exception – désert :
*Si le cavalier du joueur actif est dans le désert, c'est à dire sur les cases 25 et suivantes, les relances lui coûtent **2 pépites** et non **1**.*

Le désert commence en case 25

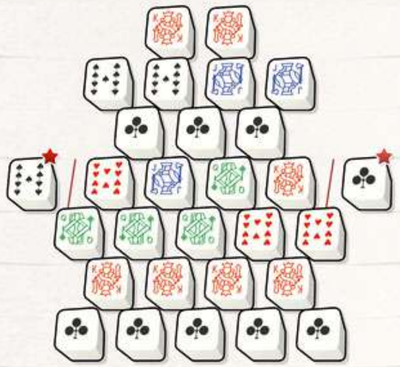
Cas particulier :
Une fois qu'un cavalier est arrivé à Sacramento (case n°33, avec la première boite aux lettres), il avance d'une case à chaque tour, sans que le joueur ait à lancer les dés (voir " Dernière case: Sacramento, et la livraison du courrier ").

Exemple :
Ted lance les 5 dés dans le gobelet. Après avoir jeté un coup d'œil au résultat, il décide de conserver deux valets (J) sous le gobelet, paye 1 pépite et relance les dés restant de façon visible. Il obtient un valet supplémentaire – Excellent ! Les sacoches de son cheval étant bien remplies, il décide de les alléger d'une pépite de plus : il sort ses deux premiers valets de sous le gobelet pour les rendre visibles avec son troisième et relance les deux autres dés sous le gobelet. Il obtient une dame (Q) et un 9. Les autres joueurs voient les valets visibles mais ignorent s'il a obtenu un brelan, un carré, un poker ou peut-être un full. Cela semble être le bon moment pour annoncer un full...

4 - Annoncer une main

Le joueur actif annonce la main de poker qu'il prétend avoir obtenue avec les dés. Cette main indique le nombre de cases dont il souhaite avancer son cavalier.
Même si le joueur n'a obtenu aucune combinaison de poker, il doit annoncer au moins une paire. Un joueur peut annoncer une main inférieure à celle qu'il a obtenue.

Main annoncée	Mouvement
PAIRE	1 CASE
DEUX PAIRES	2 CASES
BRELAN	3 CASES
SUITE	4 CASES
FULL	5 CASES
CARRÉ	6 CASES
POKER	7 CASES



Note : une Suite peut se composer de 9+10+J+Q+K ou de 10+J+Q+K+A

Le joueur actif n'avance pas encore son cavalier. Cela sera fait après la phase suivante.

5 - Bluff ?

Le joueur bluffe si la main de poker qu'il a annoncée est différente de celle indiquée par les dés, qu'elle soit inférieure ou supérieure.

Les joueurs qui peuvent accuser le joueur actif de bluffer sont ceux dont le cavalier est sur la même case ou, s'il n'y en a pas, ceux dont les cavaliers sont les plus proches, que ce soit devant ou derrière celui du joueur actif. Si les cavaliers de plusieurs autres joueurs sont à la même distance de celui du joueur actif, le premier à lancer une accusation est prioritaire, et les autres ne peuvent ensuite plus porter d'accusation.

Les joueurs dont le cavalier est en prison ne peuvent pas dénoncer un bluff, et leurs cavaliers sont donc ignorés pour déterminer les joueurs pouvant lancer une accusation. Si tous les autres cavaliers sont en prison, le joueur actif peut donc annoncer la main de son choix, nul ne pouvant le dénoncer.

Ted (marron) et Bill (blanc) peuvent accuser Harry (vert) de bluffer.

6 - Révélation des dés et déplacement

• Si nul n'accuse le joueur actif de bluffer
Le joueur actif avance son cavalier sur le parcours du nombre de cases correspondant à la main annoncée, comme indiqué sur le tableau du plateau de jeu. Les duels et effets des cases interviennent après le déplacement.
Le joueur ne révèle pas le résultat des dés.

• Si le joueur actif est accusé de bluffer
Il soulève le gobelet et révèle le résultat des dés :

• Si le joueur actif a bluffé :
Le joueur qui a dénoncé le bluff peut, s'il le souhaite, avancer son cavalier du nombre de cases correspondant à la main annoncée. Il peut, s'il préfère, renoncer à ce déplacement.
Le cavalier du joueur actif ne bouge pas.

• Si le joueur actif n'a pas bluffé :
Le cavalier du joueur qui a dénoncé le bluff est envoyé en prison.
Le joueur actif avance son cavalier du nombre de cases correspondant au résultat des dés.
Les duels et effets des cases interviennent après le déplacement.

Exemple de lancer, relance et bluff :
Bill lance les dés sous le gobelet et obtient deux paires,: K+K+10+10+J. Son objectif étant d'avancer de 3 cases, il lui faut un brelan. Il paie donc une pépite pour relancer les dés (il n'est pas le dernier dans la course). Il sort les deux rois du gobelet et relance les trois autres dés. Il obtient A, J et 9, et n'a donc plus maintenant qu'une modeste paire de rois. Il prend donc un air sûr de lui et annonce « brelan ! ».
Ted, dont le cavalier est à une case de celui de Bill, le soupçonne de bluffer mais, après quelques instants de réflexion, décide de ne pas prendre le risque d'aller en prison. Il annonce donc, l'air résigné, qu'il croit Bill qui, un sourire satisfait sur le visage, avance son cavalier de trois cases.

Duel et poker

Lorsque le cavalier du joueur actif termine son déplacement sur une case où se trouve un, et un seul autre cavalier, il y a duel.
S'il y a deux autres cavaliers, ou plus, sur la case d'arrivée, il y a partie de poker.

***Exception :** Sur les premières cases du parcours, à St Joseph, ville de départ du Pony Express, il n'y a ni duel, ni parties de poker. Les cavaliers de plusieurs joueurs peuvent s'y trouver sans conséquences particulières (☮).*

St. Joseph est une ville paisible.

• Duel :

Le jeton duel est placé sur la case de la rencontre, comme repère. ❶ Chacun des deux adversaires prend son cavalier et le place sur l'une des cases de duel, dans deux coins opposés du plateau de jeu. ❷ Chacun des deux adversaires prend ensuite un dé.

Rick essaye d'éviter les innocents en tirant sur Sammy.

Une case duel.

Chaque adversaire à son tour, en commençant par le joueur actif, celui qui vient d'amener son cavalier sur la case, va tenter de toucher son adversaire en frappant le dé, comme une bille (le faisant rouler sur le plateau), depuis derrière la ligne de tir située devant son cavalier. ❸ Chacun tire à son tour jusqu'à ce qu'un joueur touche le cavalier adverse, ou jusqu'à ce que chacun ait tiré trois fois en vain.

Le jeton duel est ensuite retiré du parcours, et les joueurs replacent leurs cavaliers sur la case de la rencontre.
Le perdant du duel donne la moitié de son or, arrondi au supérieur, au vainqueur*.
S'il n'y a pas eu de vainqueur, rien ne se passe.

Cas particulier : si, lors d'un duel, un dé touche un cavalier ne participant pas au duel, ❹ le joueur qui avait lancé ce dé est arrêté par le sheriff. Il perd le duel et est envoyé en prison (voir plus loin).

** Cas particulier : Si le perdant n'a plus aucune pépite, la banque paie **1 pépite** au vainqueur, et le perdant du duel est envoyé en prison.*

• Poker :
S'il y a déjà deux cavaliers ou plus sur la case d'arrivée, il n'y a pas duel mais partie de poker.
L'un après l'autre, les joueurs concernés lancent les cinq dés, visibles, une seule fois, et notent la combinaison obtenue.
Le joueur ayant obtenu la meilleure main de poker reçoit **2 pépites** de chacun de ses adversaires. *
En cas d'égalité, les joueurs concernés relancent les dés jusqu'à ce qu'il n'y ait qu'un vainqueur.

** Cas particulier: Si un joueur n'a plus aucune pépite, la banque paie pour lui et il est envoyé en prison.*

Effets des différentes cases

Lorsque le cavalier du joueur actif termine son déplacement sur une case spéciale (avec un symbole de couleur), on applique l'effet de cette case. En cas de duel ou de partie de poker, l'effet de la case est appliqué après le duel ou la partie de poker, et uniquement si le cavalier du joueur actif n'a pas été envoyé en prison.

Gare :
Le joueur actif peut payer le prix, en pépites, indiqué sur la case pour avancer immédiatement son cavalier jusqu'à la gare suivante. Il ne peut avancer son cavalier que d'un seul tronçon. La dernière gare (case 22) est la fin de la ligne, et ne permet donc pas d'avancer.

Note : les duels intervenant avant les effets des cases spéciales, il peut y avoir un duel avant de prendre le train, mais il ne peut pas y en avoir à la gare d'arrivée.

Indiens :
Placez les trois pions indiens sur les trois points rouges dans le coin Sud-Ouest du plateau de jeu. (1)

Rick essaye de toucher les Indiens.

Toujours debout !

Le joueur actif prend un dé et le lance depuis derrière la ligne de tir du coin opposé. (2) tentant de faire chuter les trois indiens. (3) Il recule ensuite son pion d'autant de cases que d'indiens encore debout. (4) et reçoit **1 pépite** par indien abattu.

Cas particulier : Si un autre cavalier présent sur le parcours est touché, le joueur actif est arrêté par le sheriff et envoyé en prison. Il ne reçoit pas d'or et ne recule pas.

Mine d'or :
Le joueur actif lance les cinq dés, visibles, une seule fois, et reçoit de la banque le nombre de pépites correspondant. Le nombre de pépites d'or est indiqué par le même tableau que les déplacements.

Saloon :
Le joueur lance les cinq dés, visibles, une seule fois, et paie le nombre de pépites correspondant à la banque. S'il n'a pas de quoi payer, il paie ce qu'il a et est envoyé en prison.
De plus, le joueur doit aller chercher des boissons dans le plus proche réfrigérateur et servir à boire à toute la table.

Relais du Pony Express :
Le joueur pioche deux cartes équipement, en choisit une qu'il conserve dans sa main et replace l'autre sous la pioche.

Règle générale sur les duels, parties de poker et cases spéciales :
Duels, parties de poker et effets des cases spéciales ne peuvent être provoqués que par le déplacement normal du cavalier du joueur actif. Cela signifie qu'il n'y a pas de duel ou de partie de poker dans la gare d'arrivée lorsqu'un cavalier prend le train. Il n'y a pas non plus de duel, de poker ou d'effet des cases spéciales lorsque le joueur qui a dénoncé un bluff avance son pion, ou lorsqu'un joueur recule du fait des indiens.

Prison

Sammy (bleu) est en prison

Lorsqu'un joueur est envoyé en prison, son cavalier reste sur la case où il se trouve, mais est mis en position couchée. Il passera son prochain tour sans se déplacer, à moins qu'il ne paie **3 pépites** pour sortir de prison ou ne parvienne à s'échapper.
Si, à son tour suivant, le joueur paie **3 pépites**, il peut alors jouer normalement.
S'il ne paie pas, il lance les dés une seule fois, visibles. S'il obtient une paire ou moins, rien ne se passe. S'il obtient deux paires ou mieux, les effets suivants se produisent :

DEUX PAIRES	1 PÉPITE
BRELAN	1 CARTE
SUITE	ÉVASION
FULL	ÉVASION + 1 PÉPITE
CARRÉ	ÉVASION + 1 CARTE
POKER	ÉVASION + 1 PÉPITE + 1 CARTE

Si le joueur actif s'évade, il relance les dés normalement pour son déplacement.
Si le joueur ne réussit pas à s'évader, il redresse son cavalier, indiquant ainsi qu'il pourra se déplacer normalement au tour suivant. Les prisons de l'Ouest sont petites et les criminels nombreux, en conséquence, le Shériff ne garde jamais un prisonnier plus d'un seul tour...

Cartes équipement

Chaque joueur débute la partie avec une carte équipement, choisie parmi les deux qu'il a reçues en début de partie.
Lorsqu'un cavalier termine son déplacement sur une station du Pony Express, le joueur pioche deux cartes et en conserve une de son choix, replaçant l'autre sous la pioche.
Chaque carte équipement peut être jouée au moment indiqué sur la carte. Les cartes équipement jouées sont retirées du jeu.
Si la pioche de cartes événements est épuisée, on ne peut plus en piocher dans les relais du Pony Express.

Dernière case : Sacramento, et la livraison du courrier

Il n'est pas nécessaire de tomber juste pour parvenir à la dernière case, Sacramento. Si la combinaison du joueur actif lui permettrait d'aller au delà, les cases de déplacement en excédent sont ignorées.

Livraison de courrier à Sacramento

Le premier joueur à atteindre Sacramento place son cavalier sur la première boite aux lettres. À son tour suivant, si aucun autre joueur n'a encore atteint Sacramento, il avance sur la deuxième boite aux lettres. Si, un tour plus tard, aucun autre joueur n'a encore atteint Sacramento, il avance sur la troisième boite aux lettres et remporte immédiatement la partie.

Victoire: deux façons de gagner

1 - Jackrabbit : " Attrapez moi bande de coyotes ! "

Un cavalier qui atteint Sacramento avec une certaine avance peut livrer son courrier dans les trois boites aux lettres avant que ses poursuivants ne le rejoignent (voir ci-dessus, " *Sacramento et la livraison du courrier* "). Lorsqu'il parvient à la troisième boite aux lettres, il remporte immédiatement la partie et est désormais considéré comme le cavalier le plus rapide du Pony Express.

2 - Last man standing : " Cette ville est trop petite pour nous deux – étranger ! "

Si un second cavalier parvient à Sacramento avant que le premier n'ait atteint la troisième boite aux lettres, un duel entre le premier et le second arrivé détermine le vainqueur.

Le joueur dont le cavalier est arrivé le premier à Sacramento tire le premier. Si son cavalier est déjà sur la deuxième boite aux lettres, il peut même tirer à deux reprises avant le premier tir de son adversaire.
C'est un duel à mort, chacun des joueurs tirant à son tour jusqu'à ce que l'un d'entre eux soit touché ou arrêté par le sheriff.
Le vainqueur du duel final est certainement le plus rapide et le plus brave cavalier du Pony Express, et remporte donc la partie.