

CACTUS TOWN

LIVRET DE RÈGLES

Cactus Town est un jeu de **planification asymétrique** pour 2 à 4 joueurs. Prenant place dans l'Ouest sauvage, il propose un gameplay interactif au cours duquel différentes factions vont s'opposer et se pourchasser afin d'atteindre leurs objectifs. Vous devrez déjouer les plans de vos adversaires et deviner leurs mouvements afin de remporter la partie.

MATÉRIEL



BUT DU JEU

Cactus Town est une petite ville paisible de l'Ouest Américain, qui va bientôt être le théâtre de nombreux événements. Vous contrôlez l'une des quatre factions du jeu, chacune ayant ses propres objectifs et conditions de victoire. Voici ce que vous devez faire pour remporter la partie:



Le but du **shérif et de ses adjoints** est d'arrêter les hors-la-loi. *"Pas de pillage dans ma ville !"* Le shérif remporte la victoire dès que **2 hors-la-loi sont en prison**.



Le but des **hors-la-loi** est de piller leurs objectifs secrets et de quitter la ville. *"Vous ne nous arrêterez jamais, imbéciles ! À nous le butin !"* Les hors-la-loi remportent immédiatement la victoire quand **2 d'entre eux ont fui dans les étendues sauvages avec un jeton butin chacun**.



Le but du **chasseur de primes** est de capturer un hors-la-loi et de trouver le moyen de l'emmener jusqu'à la capitale du district afin d'encaisser la récompense. *"C'est MA proie, pas celle du shérif !"* Le chasseur de primes remporte la partie une fois qu'il a **capturé 1 hors-la-loi et volé 2 chevaux**, dans n'importe quel ordre.



La non moins redoutable **danseuse de Cancan** doit quant à elle se venger de tous ceux qui lui ont fait du tort. *"Ils se croient supérieurs? Je vais leur montrer de quel bois je me chauffe !"* Elle remporte immédiatement la partie dès qu'elle a **remboursé ses dettes dans 2 bâtiments objectif et gagné 3 duels**. Elle peut réaliser ces actions dans n'importe quel ordre.



CHOISIR SON CAMP

Voici la liste des combinaisons possibles selon le nombre de joueurs.

À 2 joueurs, prenez le shérif et les hors-la-loi, à 3 joueurs, choisissez n'importe laquelle des combinaisons de la **carte de mise en place A**, à 4 joueurs, utilisez les 4 factions. Notez bien que l'ordre des joueurs est important, choisissez donc votre faction en fonction d'où vous êtes assis autour de la table, ou installez-vous en fonction de la faction que vous avez choisie.

D'autres combinaisons pour 1, 2, 3, 4 et 5 joueurs sont disponibles dans les extensions du jeu. Elles sont résumées sur la carte de mise en place B.



MISE EN PLACE (MODE STANDARD)

LA VILLE

Placez le bureau du shérif au milieu de la zone de jeu **1**. Mélangez les cartes bâtiment de base (dos bleu) et placez-les faces cachées autour du bureau du shérif, pour former un carré de 5x5 cartes. Cette zone représente Cactus Town **2**. Les bâtiments les plus éloignés du centre représentent la **limite de la ville**, donnant directement sur les étendues sauvages **3**. Mélangez les cartes bâtiment avancé (dos rouge) pour former le **paquet objectifs** **4**.

Placez les personnages de votre faction sur les lieux indiqués au dos de la carte de mise en place A (**5** - **8**):


Attention : le schéma montre 7 factions en place. Cela inclut les 3 factions (Dakota & Tashunka, ranger solitaire et cow-boy) des extensions existantes à ce jour, ainsi que le train et les enclos de La Rue. Vous trouverez des informations sur ces extensions grâce au QR code ci-contre :



Révélez les bâtiments situés sur les positions de départ des joueurs. Donnez le jeton premier joueur à la faction dont le symbole est repris en premier dans la configuration que vous avez choisie. Prenez les 4 cartes action portant votre symbole, le dé de votre couleur ainsi que votre aide de jeu, et placez-les dans votre zone de jeu **9**.



Laissez les écrans pistolero ainsi que les jetons calumet de la paix, recharge et balle dans la boîte; ils ne sont utilisés que dans le mode pistolero.

 Mettez la carte prison dans votre zone de jeu **10**.

Piochez 4 cartes dans le paquet objectifs sans les révéler aux autres joueurs. Les bâtiments sur ces cartes représentent les cibles de pillage des hors-la-loi (ne tenez pas compte des icônes ou du texte sur ces cartes) **11**. Formez une réserve avec les jetons butin et placez-les près du paquet objectifs **12**.

Piochez une carte dans le paquet objectifs sans la révéler aux autres joueurs. Le bâtiment sur cette carte représente un lieu où voler un cheval **13**. Mettez les 2 jetons cheval, face grise visible, dans votre zone de jeu **14**. Placez le jeton captif dans la réserve **12**.

Piochez 4 cartes dans le paquet objectifs. Les bâtiments sur ces cartes sont des lieux où la danseuse peut rembourser ses dettes **15**. Placez les 2 jetons rembourser ses dettes et les 3 jetons duel face grise visible dans votre zone de jeu **16**.



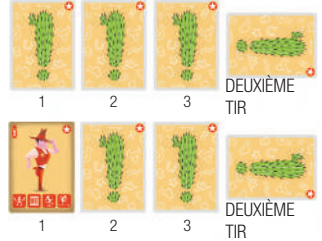
RÈGLE D'OR #1: PIOCHER UN OBJECTIF

Lorsque vous piochez des cartes objectif, aucune d'entre elles ne peut représenter un lieu sur lequel l'un de vos personnages se trouve déjà. Défaussez les cartes en question et piochez-en de nouvelles jusqu'à avoir rempli cette condition. Après avoir fini de piocher, mélangez les cartes ainsi défaussées dans le paquet. Gardez vos cartes objectif secrètes jusqu'au moment où vous les utilisez.

RÈGLES DU JEU

La partie est divisée en tours, et s'arrête immédiatement (même en cours de tour) dès que l'un des joueurs remplit ses conditions de victoire. Chaque tour se compose de deux phases :

Phase de planification: Chaque joueur choisit simultanément 3 cartes action de sa main et les pose en ligne devant lui, face cachée. Vous pouvez consulter vos cartes à tout moment. Les cartes inutilisées sont placées à droite de votre séquence, inclinées à 90 degrés, pour un usage ultérieur.




Phase d'action: Le premier joueur révèle sa première carte action, et effectue une action indiquée (si possible). C'est ensuite le tour du joueur à sa gauche. Répétez la phase d'action dans le sens horaire jusqu'à ce que chaque joueur ait révélé ses trois cartes action.


Une fois que toutes les cartes ont été révélées, le jeton premier joueur passe au joueur suivant dans le sens horaire. Vous êtes prêts pour un nouveau tour !

MODE PIONNIER ! Après avoir découvert le jeu en mode d'introduction comme indiqué ci-dessus, nous vous conseillons d'essayer le mode pionnier, qui représente un vrai challenge. Dans ce mode, les actions sont réalisées dans l'ordre inverse duquel elles ont été posées, faisant de chaque tour un vrai casse-tête. Voir page 6.

CARTES ACTION

Chaque joueur possède une main de 4 cartes action portant une ou plusieurs icônes d'action. Quand une carte est révélée pendant la phase d'action, **le joueur dont c'est la carte choisit une (et une seule) icône et applique son effet** tel que décrit ci-dessous. Chaque action s'applique à **un seul personnage**, sauf mention contraire.

 Jusqu'à 3 personnages peuvent réaliser cette action.

 Vous ne pouvez utiliser cette action que dans une partie à 3 joueurs ou plus.

Valeur de deuxième tir



ACTIONS DE DÉPLACEMENT

RÈGLE D'OR #2 : DÉPLACEMENT ET IMPASSE

- À l'exception de la phase de mise en place, il ne peut jamais y avoir 2 personnages de la même faction dans le même bâtiment.
- Lors de votre première phase d'action, vous devez déplacer tous vos personnages de façon à quitter leur bâtiment de départ.
- Les personnages de factions différentes se trouvant **debout** dans le même bâtiment sont considérés dans une **impasse**. Ils ne peuvent pas utiliser l'action COURIR, et **ne peuvent être séparés qu'à la suite d'une action SE FAUFILER, d'un DUEL ou d'une action ATTIRER.**



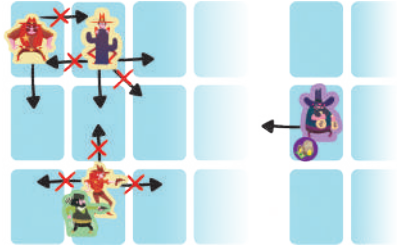
COURIR



COURIR (TOUS)

Déplacez 1 personnage / tous vos personnages d'un bâtiment maximum, orthogonalement. **Révélez la carte bâtiment** sur laquelle ils finissent leur déplacement, même pour ceux qui n'ont pas bougé ce tour. Si l'un de vos mouvements est impossible à cause d'une impasse, ne révélez PAS le bâtiment.

Un hors-la-loi possédant un jeton butin peut utiliser l'action **COURIR** pour **fuir dans les étendues sauvages** s'il se trouve en bordure de la ville. Mettez votre hors-la-loi et son jeton butin dans votre zone de jeu pour garder une trace de votre progression. Les hors-la-loi ne peuvent fuir la ville qu'**un seul à la fois**.



SE FAUFILER



SE FAUFILER (TOUS)

Déplacez 1 personnage / tous vos personnages d'un bâtiment maximum orthogonalement, mais **NE RÉVÉLEZ PAS la carte bâtiment** de destination. Vous pouvez utiliser cette action pour quitter un bâtiment, même si un autre personnage s'y trouve, **ignorant ainsi les impasses**.

Note: l'action SE FAUFILER ne permet PAS à un hors-la-loi de fuir dans les étendues sauvages. (Il n'y a pas grand-chose derrière quoi se cacher dans le désert !)



DANSER LE CANGAN

Déplacez votre personnage d'une case maximum, en diagonale. Révélez la carte bâtiment sur laquelle vous finissez votre mouvement. Danser vous permet d'ignorer les impasses.

DUEL



DUEL

Choisissez un bâtiment contenant l'un de vos personnages et au moins un personnage adverse debouts. **Chaque joueur possédant un personnage debout dans le bâtiment jette un dé.**

Les joueurs qui le souhaitent peuvent ajouter à leur résultat la valeur **deuxième tir** affichée sur la carte action qu'ils n'ont pas utilisé ce tour. Chacun peut ainsi augmenter ses chances de remporter un duel, en gardant sa meilleure carte en réserve pendant la phase de planification.

Pour utiliser le **deuxième tir**, retournez votre carte action face visible. **Vous ne pouvez bénéficier de son bonus qu'une fois par tour.**

Dans la variante Pistolero, les joueurs peuvent utiliser divers jetons pour modifier leur résultat (voir pages 7-8). L'effet de ces jetons doit être résolu avant que vous décidiez ou non d'utiliser votre **deuxième tir**. Chacun peut utiliser son **deuxième tir** à tout moment, y compris en réponse à un autre joueur qui utiliserait son propre **deuxième tir**.

Quand tout le monde a décidé d'utiliser ou non le deuxième tir, additionnez la valeur de votre dé avec les modificateurs que vous avez joués. **Le joueur ayant le plus grand score final remporte le duel.**

En cas **d'égalité après avoir appliqué tous les effets**, le joueur ayant provoqué le duel est désigné vainqueur. Si ce joueur n'est pas compris dans l'égalité (dans le cas d'une échauffourée à 3 joueurs ou plus), les joueurs ayant obtenu le plus grand score relancent chacun leur dé, jusqu'à ce qu'ils parviennent à se départager.

Le ou les perdants vérifient ensuite les conséquences de leur défaite. Il existe deux effets possibles : étourdi et repoussé. Le shérif, ses adjoints, le chasseur de primes et la danseuse de Cancan sont toujours repoussés, les hors-la-loi toujours étourdis.

ÉTOURDI

Un personnage étourdi est représenté **couché**. Les personnages étourdis ne sont pas vaincus, mais **ils ne peuvent plus effectuer d'autre action que RÉCUPÉRER. Ils ne peuvent plus prendre part à d'autres duels, et ne comptent pas dans les impasses.**

DEUXIÈME TIR



REPOUSSÉ

Quand un personnage est repoussé, le vainqueur du duel peut le déplacer jusqu'à 3 bâtiments de distance. Les déplacements ne se font pas obligatoirement en ligne droite, mais doivent toujours être orthogonaux. Le personnage repoussé **révèle la carte bâtiment sur laquelle il termine**. Il est possible de faire passer le personnage par des bâtiments déjà occupés, mais il ne peut terminer son mouvement sur une carte contenant déjà un personnage de sa faction.



AUTRES CONSÉQUENCES DES DUELS

Un **chasseur de primes** qui perd un duel **libère systématiquement le hors-la-loi sous sa garde**, s'il en avait capturé un. Le hors-la-loi ainsi libéré entre en jeu debout, soit à l'endroit où s'est déroulé le duel, **soit sur un bâtiment adjacent orthogonalement**, au choix du vainqueur du duel. Remettez le jeton hors-la-loi captif dans la réserve de jetons.



À chaque fois que **la danseuse de Cancan gagne un duel** (il ne suffit pas d'y participer), **retournez un jeton duel de sa zone de jeu du côté coloré (objectif accompli)**.



ACTIONS SPÉCIFIQUES À CHAQUE PERSONNAGE



SOUS LES VERROUS

S'il se trouve sur le même bâtiment que lui, le shérif ou l'un de ses adjoints peut mettre un hors-la-loi étourdi **EN DÉTENTION**. Pour ce faire, **prenez le personnage** (et le jeton butin s'il y en avait un), et **placez-le sur la carte prison**.



PILLER

L'un de vos hors-la-loi peut **piller** un bâtiment, si celui-ci fait partie de vos objectifs. **Révélez la carte objectif correspondante**, montrez-la aux autres joueurs puis **défaussez-la**. Prenez ensuite un jeton butin de la réserve et placez-le sous le personnage qui a effectué le pillage. Le butin lui appartient et se déplacera avec le personnage jusqu'à la fin de la partie. Chaque hors-la-loi ne peut transporter qu'un seul jeton butin.



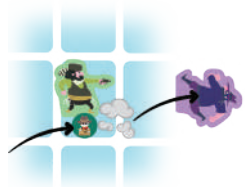
RÉCUPÉRER

Effectuez l'action **RÉCUPÉRER** sur l'un de vos personnages, en le replaçant en position debout.



CAPTURER

Un chasseur de primes peut **CAPTURER** un hors-la-loi étourdi se trouvant dans le même bâtiment que lui. Pour ce faire, **prenez le personnage** (et le jeton butin s'il y en avait un), et **placez-le dans votre zone de jeu**. Prenez le jeton captif de la réserve et placez-le sous le chasseur de primes. Il ne peut transporter qu'un seul hors-la-loi captif à la fois.



LIBÉRER UN PRISONNIER

Un chasseur de primes se trouvant au bureau du shérif peut **LIBÉRER un prisonnier**. Placez le personnage hors-la-loi debout dans le bureau du shérif, avec son jeton butin s'il en possédait un.



VOLER UN CHEVAL

Un chasseur de primes peut **VOLER UN CHEVAL** sur un bâtiment qui fait partie de ses objectifs.
Révélez la carte objectif correspondante, montrez-la aux autres joueurs puis **défaussez-la**.
Retournez un jeton cheval de votre zone de jeu sur sa face colorée (objectif accompli) afin de garder une trace de votre progression.



PIOCHER UNE CARTE OBJECTIF

Piochez une carte du paquet objectifs.



ATTIRER

Déplacez un personnage adverse depuis un bâtiment adjacent au vôtre (orthogonalement) sur votre bâtiment. Ignorez les impasses dans le bâtiment adjacent. **Révélez** le bâtiment sur lequel vous vous trouvez.



REMBOURSER SES DETTES

Remboursez vos dettes si vous vous trouvez sur un bâtiment faisant partie de vos objectifs. **Révélez la carte objectif correspondante**, montrez-la aux autres joueurs puis **défaussez-la**. **Retournez un jeton rembourser ses dettes de votre zone de jeu** face colorée visible (objectif accompli) afin de garder une trace de votre progression.



ÉNERGIE DU DÉSESPOIR

L'action suivante **n'est possible que dans des parties à 3 joueurs ou plus comprenant les hors-la-loi, le shérif et les chasseurs de prime**. Elle ne peut être utilisée **que si aucun personnage hors-la-loi n'est jouable (1 en fuite, 1 en prison, 1 captif)**.



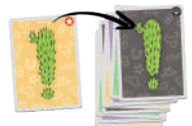
S'ÉCHAPPER

Un hors-la-loi parvient à s'échapper de prison ou à échapper au chasseur de primes. Jetez votre dé. Sur un résultat de 1 à 3, libérez le hors-la-loi de prison, sur un résultat de 4 à 6, libérez le hors-la-loi captif du chasseur de primes. Placez le hors-la-loi (et son jeton bution s'il en avait un) sur le bureau du shérif, ou à l'endroit où se trouvait le chasseur de primes qui le retenait. Dans le cas où le hors-la-loi échappe au chasseur de primes, remettez le jeton captif dans la réserve.

MODE PIONNIER

Une fois les différentes factions maîtrisées, nous vous proposons de pimenter vos parties en jouant au jeu comme il a été créé au départ : en jouant les actions dans le sens inverse.

Phase de planification (sens horaire): Le joueur possédant le jeton premier joueur place une carte action de sa main face cachée sur la table. Le joueur suivant place ensuite une de ses cartes action face cachée sur la carte qui vient d'être posée. Répétez cette séquence jusqu'à ce que chaque joueur ait joué 3 cartes, formant la **pile d'action**. La quatrième carte de chaque joueur reste dans sa zone de jeu et n'est pas révélée.



Phase d'action (sens anti-horaire): En commençant par le haut de la pile, les cartes action sont retournées une par une et leur effet immédiatement résolu par le joueur qui a joué la carte. Si l'action en question est impossible, ignorez la carte et passez à la suivante.



Attention ! Les actions sont donc résolues dans l'ordre inverse de celui dans lequel elles ont été posées. Ainsi, la faction possédant le jeton premier joueur sera la dernière à agir. Êtes-vous prêts pour ce défi ?

VARIANTE CACTUS

Vous pouvez jouer la variante cactus pour ajouter du piquant à vos parties. Cette variante est compatible avec tous les modes, variantes et extensions du jeu. Elle est automatiquement intégrée au mode pistolero. Placez le cactus près du plateau au début de la partie.



À chaque fois qu'un personnage entre dans un bâtiment portant le symbole cactus, le joueur contrôlant ce personnage **déplace le cactus vers un autre bâtiment inoccupé**, que celui-ci soit révélé ou non.

Le cactus bloque les mouvements, vous ne pouvez jamais passer ou vous arrêter sur le bâtiment sur lequel il se trouve.



MODE PISTOLERO

MISE EN PLACE

Référez-vous à la mise en place décrite page 2, mais utilisez les cartes bâtiment avancées (dos rouge) pour former Cactus Town, et les cartes bâtiment de base (dos bleu) pour former le paquet objectifs. Disposez les calumets de la paix, les balles et les recharges dans la réserve, près du paquet objectifs. Donnez un écran pistolero à chacun. N'oubliez pas d'intégrer la variante cactus quand vous jouez en mode pistolero.

EFFETS UNIQUES DES BÂTIMENTS

En mode Pistolero, certains bâtiments possèdent des effets uniques décrits au bas de leur carte. La résolution de ces effets est **obligatoire**. Ils se déclenchent parfois sous certaines conditions :



RÉVÉLER : le joueur ayant révélé le bâtiment applique l'effet une fois.



ENTRER : appliquez (si possible) l'effet à chaque fois qu'un personnage **finit** son mouvement sur cette carte bâtiment, y compris la première fois qu'elle est révélée. Le type de mouvement n'a aucune importance (**COURIR, SE FAUFILER, DANSER**, repousser, etc). Un personnage peut quitter la carte puis y retourner pendant le même tour pour déclencher l'effet une nouvelle fois.



Lors d'un duel ou en appliquant l'effet d'une carte, un personnage repoussé peut être amené à révéler/entrer dans un bâtiment. L'effet révéler/entrer du bâtiment s'applique normalement dans ce cas.

Note:

- Pendant la mise en place, il vous est demandé de révéler les bâtiments situés sur les positions de départ de vos personnages. Cela ne déclenche pas les effets révéler/entrer des cartes bâtiments, qui sont ignorés jusqu'au début du premier tour de jeu.
- Ne prêtez pas attention aux icônes situées à côté du nom des bâtiments. Elles sont en lien avec des bâtiments proposés dans les extensions et les cartes promotionnelles du jeu, comme celles offertes avec la version Kickstarter. Rendez-vous sur la boutique en ligne de Second Gate Games afin d'obtenir les extensions disponibles.

Certains bâtiments génèrent des **jetons**. À chaque fois qu'un personnage termine son mouvement sur une carte bâtiment comprenant l'image d'un jeton, son propriétaire prend le jeton correspondant de la réserve (s'il est disponible) et le cache derrière son écran pistolero. Il n'existe que 4 jetons de chaque type, et ils sont défaussés après leur utilisation (ils ne retournent jamais dans la réserve).

Vous ne pouvez pas posséder plus de six jetons à la fois. Si un bâtiment vous permet de piocher un 7ème jeton, vous pouvez défausser l'un de vos jetons actuels pour le prendre.










UN ATOUT DANS LA MANCHE

Pendant un duel, les joueurs peuvent utiliser des **jetons spécifiques** (calumet de la paix, balle, recharge) pour surprendre l'adversaire. Une fois le duel déclenché dans un lieu, chaque participant choisit les jetons de son choix **en secret** (un de chaque type maximum) et les place dans sa main, paume fermée. Tous les participants **ouvrent leur main simultanément** pour révéler ce qu'ils ont choisi, puis appliquent les effets correspondants. Les jetons ainsi utilisés sont ensuite défaussés.



RÈGLES PARTICULIÈRES DU MODE PISTOLERO

Jeton / Action du bâtiment	Quand l'utiliser	Effet du jeton
 Calumet de la paix	Duel	Le joueur ayant utilisé un calumet de la paix ne participe pas au duel. Si le duel ne peut plus avoir lieu faute de participants, les autres jetons utilisés pour ce duel sont également défaussés, comme s'ils avaient été utilisés.
 Balle	Duel	+1 au résultat du dé.
 Recharge	Duel	Vous pouvez relancer votre dé une fois.
 Piège	Après le déplacement d'un adversaire	Annulez le mouvement d'un unique personnage adverse, même si c'est un déplacement involontaire (comme un personnage repoussé).
 Cactus	En entrant dans un bâtiment	Déplacez le cactus vers une autre case vide.
 Courir	En révélant un bâtiment	Effectuez une action COURIR avec l'un de vos personnages.
 Courir	En révélant un bâtiment	Effectuez une action COURIR avec un personnage adverse.
 Se faufiler	En révélant un bâtiment	Effectuez une action SE FAUFILER avec l'un de vos personnages.

CRÉDITS

Auteur **Raul Luque**
Illustrateur **Isaac Murgadella**
Traducteur **Adrien Martel**

Second Gate Games tient à remercier tout particulièrement les joueurs ayant soutenu le projet sur Kickstarter. Cette aventure n'aurait pas été possible sans vous !

© 2021 Second gate Games, tous droits réservés. Les logos Cactus Town et Second Gate Games sont des marques déposées par Second Gate Games, S.L.

La reproduction d'un quelconque élément de ce jeu est interdite sauf autorisation expresse.

Le contenu de cette boîte peut différer des visuels présentés.



C/ Casp, 37 2-1, 08010 Barcelone, Espagne
www.secondgategames.com