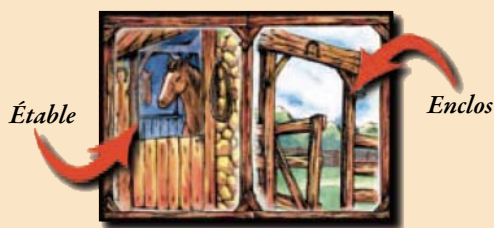


MUSTANG

Contenu de la boîte

La boîte contient :
5 cartes "Ranch"



47 compteurs "Mustang"

1 "Prince Noir"



1 jument "Blanche neige"



10 étalons



15 juments



20 poulains



1 compteur
premier joueur



1 paquet de cartes
"Cowboy"
(49 cartes)



1 paquet de cartes
"Événement"
(6 cartes)



Avant de démarrer la partie

Nota : un mustang est un cheval sauvage.

Chaque joueur pose une carte ranch devant lui, sur son espace personnel. Une carte ranch comprend une étable et un enclos. Faites ensuite trois piles distinctes de compteurs Mustang (étalons, juments et poulains) puis mélangez chacune de ces piles et placez-les au centre de la table.

Piochez un compteur de chaque pile et placez-le face révélée devant la pile à laquelle il appartient. Mettez les jetons Prince Noir et jument Blanche Neige à côté de ces trois piles. L'emplacement de ces marqueurs est nommé "Prairie" dans le reste de ces règles.

Le dernier joueur à avoir monté un cheval prend le compteur premier joueur. Il mélange chacun des deux paquets de cartes et distribue 6 cartes du paquet "Cowboys" à chaque joueur (lui compris).

Le jeu

Le premier joueur débute la partie, puis les autres joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Durant votre tour vous pouvez faire l'une des actions suivantes :

- ★ **Echanger des cartes.** Défaussez-vous d'une ou deux cartes que vous mettez sous le paquet de cartes Cowboy et piochez en le même nombre.

- ★ **Attraper un mustang.** Jouez une série de cartes de votre main. Déplacez ensuite le mustang associé de la prairie à votre enclos.

- ★ **Voler un mustang.** Jouez une série de cartes de votre main. Prenez ensuite un mustang depuis un enclos adverse pour le mettre dans votre enclos sauf si son possesseur joue une série de cartes plus puissante que la votre.

- ★ **Mettre un mustang dans votre étable.** Déplacez un mustang depuis votre enclos vers votre étable.

Les cartes ainsi jouées vont dans une nouvelle pile, distincte de la pioche, appelée "défausse". Pour chaque carte qu'un joueur aura joué, il en piochera le même nombre dans la pioche juste après avoir terminé son action.

Exemple: Will the Kid vole un poulain de l'enclos de Skinny Frank. Il joue deux cartes pour pouvoir le faire (une paire). Skinny Frank est préparé pour répondre à cette attaque : il bat Will avec une paire supérieure. L'action est terminée. Will the Kid et Skinny Frank piochent deux nouvelles cartes.

Le paquet de cartes "Cowboy"

Le paquet de cartes "Cowboy" est composé de cinq séries de cartes de différentes couleurs, de valeurs allant de 1 à 8 et de 9 cartes "Cowboy", faisant office de Jokers – Ils peuvent remplacer n'importe quelle carte, de n'importe quelle valeur ou couleur.

Attraper un mustang

Pour attraper un mustang, vous devez jouer l'une des combinaisons suivantes :

- Une paire (deux cartes de même valeur) pour attraper un poulain;
- Un brelan (trois cartes de même valeur) pour attraper une jument;
- Un carré (quatre cartes de même valeur) pour attraper un étalon;
- Une suite royale (cinq cartes dont les valeurs se suivent et de même couleur) pour attraper le prince noir ou la jument Blanche Neige.

Quand vous jouez une de ces combinaisons, vous pouvez soit prendre le compteur révélé correspondant ou le premier compteur, face cachée, placé sur la pile correspondante. Placez ensuite le compteur face révélée dans votre enclos.

Si le compteur que vous avez choisi est celui qui était face révélée, un nouveau est dévoilé et prend sa place.

Exemple: Will the Kid veut attraper une jument. Pour pouvoir y parvenir, il joue une paire de six et une carte Cowboy – le cowboy remplace le troisième six qu'il fallait à Will. Puisqu'il a joué un brelan, il peut soit prendre le compteur jument révélé dans la prairie, soit le premier compteur de la pioche "Jument", qui lui est face cachée, et le mettre dans son enclos. Pour terminer, il défausse les deux six et le cowboy qu'il vient de jouer et pioche trois nouvelles cartes depuis le paquet de cartes "Cowboy".

Voler un mustang

Pour voler un mustang vous devez indiquer quel compteur vous ciblez précisément et ensuite jouer la combinaison de cartes requise pour attraper le mustang: une paire pour un poulain, un brelan pour une jument, un carré pour un étalon et une suite royale pour Prince Noir ou Blanche Neige.

MUSTANG

Le possesseur de l'enclos peut essayer d'empêcher le vol – Pour cela il doit jouer une combinaison de cartes supérieure à celle de son adversaire. Si, par exemple, un adversaire joue une paire de trois, le propriétaire du mustang peut jouer une paire de quatre ou de tout autre valeur supérieure, un brelan, un carré ou une suite royale (**faites attention, joueurs de poker: dans "Mustang" il n'y a pas de "suite". Une suite de cartes n'a pas de valeur si elle est composée de cartes de différentes couleurs !**)

Si le vol est réussi, vous pouvez prendre le compteur que vous aviez désigné. Dans le cas contraire, vous devez défausser tous les cowboys présents dans votre main.

Après que le vol soit résolu les deux joueurs (ou seulement le voleur, si le propriétaire de l'enclos attaqué n'a pas décidé de défendre son ranch) piochent le même nombre de cartes qu'ils ont ainsi joué et défaussé (y compris les éventuels cowboys défaussés suite à une attaque ratée).

Exemple: Will le Kid vole un poulain de l'enclos de Skinny Frank. Il joue une paire de deux. Skinny Frank était bien préparé à cette attaque et joue une paire de six. Le poulain reste dans son enclos et Will le Kid défausse le cowboy qu'il avait en main. Will pioche ensuite trois cartes du paquet de cartes "Cowboy" et Skinny Frank en pioche deux.

Mettre un mustang dans son étable

Vous pouvez mettre un mustang présent dans votre enclos dans votre étable. Déplacez simplement le compteur. Vous n'avez pas à jouer de cartes pour cela. Un mustang ne peut pas être volé depuis l'étable, contrairement à l'enclos.

Événements

Quand la pioche des cartes "Cowboy" est épuisée, mélangez les cartes composant la défausse entre elles pour composer une nouvelle pioche. Révélez ensuite la première carte de la pioche événement et activez-la immédiatement.

Les événements possibles sont :



Barrière brisée

Chaque joueur doit remettre dans la prairie, face révélée, un des mustangs qu'il a dans son enclos.



Les indiens kidnappent la fierté du troupeau

Retirez de la partie les compteurs présents dans la prairie étant face révélée (y compris Prince Noir et Blanche Neige). Dévoilez un nouveau poulain, une jument et un étalon.



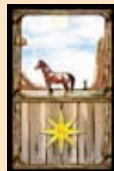
Pluie violente

Chaque joueur peut immédiatement déplacer deux mustangs depuis son enclos vers son étable.



Naissance

Chaque joueur qui possède au moins un étalon et une jument dans son étable prend un compteur poulain depuis la pile face cachée de la prairie et le met immédiatement dans son étable.



Un jour ensoleillé

Rien ne se passe.

Fin du jeu

La partie s'arrête dans deux cas :

- ★ Si l'une des 3 piles de mustangs (poulains, juments ou étalons) est épuisée.
- ★ Si un joueur possède un troupeau complet dans son étable, soit un étalon, deux juments et trois poulains.

Score

Quand la partie s'achève, les joueurs comptent leurs points en prenant compte de tous les mustangs qu'ils possèdent dans leur étable et leur enclos.

Ils gagnent :

- 5 points pour Prince Noir ou Blanche Neige
- 3 points pour chaque étalon
- 2 points pour chaque jument
- 1 point pour chaque poulain

Certains points de bonus peuvent être également alloués :

- 2 points si vous avez un étalon et au moins une jument de la même couleur.
- 7 points si vous avez un troupeau complet de même couleur dans votre étable (soit un étalon, deux juments et trois poulains de même couleur). **ATTENTION!** Dans ce cas précis, vous ne remportez pas les deux points bonus récompensant le fait d'avoir un étalon et une jument de même couleur.
- 3 points pour le joueur qui a fait se terminer la partie (en prenant le dernier mustang d'une pile de la prairie ou en ayant réuni un troupeau dans son étable).

Le vainqueur est le joueur ayant le score le plus important. En cas d'égalité, le vainqueur est le joueur possédant Prince Noir ou Blanche Neige. Si l'égalité persiste, c'est le joueur qui a le plus d'étalons dans son étable qui l'emporte, et ainsi de suite.

Combinaisons requises

- Poulain – une paire (ex : 2,2)
- Jument – un brelan (ex : 2, 2, 2)
- Étalon – un carré (ex : 2, 2, 2, 2)
- Prince Noir ou Blanche Neige – une suite royale (ex : 2, 3, 4, 5, 6 tous de même couleur)
- Un cowboy remplace n'importe quelle carte.
- Il n'y a aucune suite dans ce jeu (5 cartes qui se suivent mais n'étant pas de même couleur n'est pas une combinaison)*

Auteurs

Auteur: Michał Sołtysiak
Support: Małgorzata Majkowska, Tomasz Z. Majkowski, Marcin Podsiadło
Illustré par: Radosław Gruszewicz
Graphismes: Agnieszka Bała
Edité par: Wolf Fang PH.
Testeurs: Laura Gyabronka-Pasek, Ewa Korczyńska, Agata Zasowska, Łukasz Czosnowski, Mateusz Dykzak, Maurycy Menke, Piotr Narloch, Janusz Pasek, Arkadiusz Słowik, Michał „Puszon” Stachyra, Andrzej Świech, Oskar Usarek, Maciej „Squa” Zasowski, Krzysztof Zięba

