

THE LONE RANGER EXPANSION **LIVRE DE RÈGLES**

La rumeur disait que Cactus Town, une bourgade d'ordinaire paisible et attirant peu l'attention, était en effervescence. Le Marshal O'Callaghan n'avait aucune idée de ce dont il s'agissait, mais ce qu'il tenait pour certain, c'était que le shérif du coin risquait fort d'être incapable de maintenir l'ordre seul.

Pendant qu'il était occupé à former une équipe pour intervenir, le marshal avait besoin de quelqu'un sur place pour contenir la situation, quelle qu'elle soit. Il avait un homme tout désigné pour cette mission : le ranger solitaire, son prédécesseur au poste de marshal.

"Je veux que tu fasses en sorte que rien ne se produise à Cactus Town avant notre arrivée."

"Ne t'en fais pas O'Callaghan, je suis ton homme !" Les vingt ans qu'il avait passés en tant qu'US marshal lui avaient appris à ne faire confiance à personne, ce pour quoi il préférerait maintenant travailler en solo. Sa devise était : "Quand on voyage seul, on voyage plus vite". "Je vais tenir tout le monde en respect en attendant les renforts !"

Cette extension vous propose d'incarner une nouvelle faction à Cactus Town : **le ranger solitaire**.

Envoyé par le marshal, sa mission est d'**éviter tout débordement jusqu'à l'arrivée des renforts**. Ce mode de jeu apporte une nouvelle mécanique reposant sur un paquet de cartes événement. Une fois ce paquet épuisé, le marshal arrive et la partie se termine.

L'extension Ranger Solitaire nécessite la boîte de base de Cactus Town. Elle propose aux joueurs de nouvelles combinaisons de factions pour 2,3 ou 4 joueurs, et permet également de jouer **en solo ou d'ajouter un cinquième joueur**.

Dans le **mode solo**, vous jouerez avec les **hors-la-loi** dans une course contre la montre pour piller vos objectifs avant que le marshal n'arrive... pendant que le ranger solitaire, votre adversaire incarné par le jeu, s'évertuera à déjouer vos plans.

Dans une partie de **2 à 5 joueurs**, vous pouvez incarner le **ranger solitaire**, et tenter d'empêcher les autres joueurs d'atteindre leurs objectifs. Il vous faudra manipuler les événements et gagner du temps en attendant les renforts du marshal.

MATÉRIEL



4 cartes action



18 cartes événement



1 ranger solitaire



1 socle



9 cartes action pour le mode solo



1 dé



4 aides de jeu (4 langues)



1 écran pistolero

BUT DU JEU



Le but du ranger solitaire est d'empêcher la victoire des autres joueurs jusqu'à l'arrivée du marshal. "Pour arriver à vos fins, il faudra me passer sur le corps !" Il **remporte immédiatement la partie** quand la carte événement le marshal arrive est révélée.



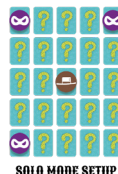
MISE EN PLACE

Suivez les règles de mise en place du jeu de base. L'extension Le Ranger Solitaire est compatible avec toutes les variantes du jeu (bâtiments de base ou avancés, ordre inversé ou planification dans l'ordre).

CHOIX DE FACTION ET POSITION DES PERSONNAGES

Utilisez la carte de mise en place B, qui présente les nouvelles possibilités pour combiner les factions selon le nombre de joueurs, ainsi que la position de chacun dans l'ordre du tour. Choisissez votre camp (en prenant garde à votre position dans le tour) puis continuez la mise en place comme décrit dans le livret de règles du jeu de base.

Si vous jouez en solo vous incarnez les hors-la-loi et votre adversaire automatisé jouera le ranger solitaire. **Ce dernier commence la partie dans le bureau du shérif.**



RÈGLES POUR 2 À 5 JOUEURS

La partie se déroule de la même manière que dans le jeu de base, avec l'alternance des phases de planification et d'action. Le jeu s'arrête toujours immédiatement quand une faction remplit ses conditions de victoire.

PAQUET DE CARTES ÉVÉNEMENT

Prenez les 18 cartes événement et mettez de côté la carte le marshal arrive. Mélangez les 17 cartes restantes et piochez-en un certain nombre face cachées, selon le nombre de joueurs :

Joueurs	2	3	4	5
Cartes dans le deck événement (sans compter le marshal arrive)	8	10	10	10

Mélangez ensuite la carte le marshal arrive avec les 2 cartes du bas de la pile, de sorte que la partie puisse s'achever pendant n'importe lequel des 3 derniers tours.

À chaque tour, **avant la phase d'action**, le ranger solitaire pioche une carte dans le paquet événements et lit le texte correspondant à haute voix (référez vous à la dernière page du présent livret). Après avoir appliqué ses effets, il place la carte dans la défausse.



NOUVELLES ICÔNES ACTION

Cette extension ajoute de nouvelles actions spéciales en plus d'utiliser les icônes du jeu de base.



DUEL

Le **DUEL** fonctionne de la même manière que dans le jeu de base. Si le ranger solitaire **gagne un duel qu'il a initié**, **défaussez le prochain événement** du paquet d'événements. S'il perd un duel, le ranger solitaire est **repoussé**.



EMBROUILLER

Si vous êtes dans le même bâtiment qu'un adversaire, vous pouvez regarder ses cartes objectif (un seul adversaire), en choisir une et la défausser. L'adversaire pioche une nouvelle carte objectif du paquet.



SE FAUFILER HORIZONTALEMENT

(uniquement en mode solo)



SE FAUFILER VERTICALEMENT

(uniquement en mode solo)



DOUBLE ESQUIVE (uniquement en mode solo)

Effectuez jusqu'à 2 actions SE FAUILER successives, en suivant les règles du livret de base.



SPRINT (uniquement en mode solo)

Effectuez jusqu'à 2 actions COURIR successives, en suivant les règles du livret de base. Ne révélez que le bâtiment sur lequel vous terminez votre mouvement.

RÈGLES DU JEU SOLODUS

La partie solo se déroule de la même manière qu'une partie classique, avec une phase de planification et une phase d'action. Elle s'arrête également dès que vous ou le ranger solitaire avez rempli vos conditions de victoire.

En solo, vous incarnez les hors-la-loi, mais votre objectif est légèrement différent : **vous devez piller 3 objectifs et faire en sorte que chacun d'entre eux fuie dans la nature.**

Le ranger solitaire essaiera de ruiner vos plans, devenant de plus en plus fort au fil des tours avant l'arrivée du marshal. **Il remporte la victoire si la carte le marshal arrive est piochée en tant qu'action.**

Donnez le jeton premier joueur au ranger solitaire. Il changera de camp à chaque tour, comme dans une partie classique.

PHASE DE PROGRAMMATION

Au début de la partie, **ainsi qu'avant chaque tour**, vous devrez préparer la **pioche de carte action solo**, en utilisant les cartes action solo numérotées.

1er tour : prenez les 4 cartes action solo marquées  et mélangez-les pour former le paquet de cartes action.

2ème au 5ème tour : ajoutez aux cartes des tours précédents une carte  choisie au hasard pour former la nouvelle pioche de cartes action, et mélangez-la.

6ème tour : Ajoutez la carte *le marshal arrive*  au paquet de cartes action. C'est la DERNIÈRE carte qui sera ajoutée. Mélangez le paquet, qui comporte maintenant 9 cartes.

N'oubliez pas que la partie se termine immédiatement si vous piochez la carte *le Marshal arrive en tant qu'action*. Si cette carte est piochée pour l'utilisation du deuxième tir, la partie continue normalement.

A partir du tour 7 : Retirez de la partie 1 carte du paquet d'action solo, en commençant par la #1 puis dans l'ordre au fil des tours. La probabilité que le marshal arrive augmente donc progressivement.

Pendant la phase de programmation, au tour du ranger solitaire, piochez la première carte du paquet d'actions solo, et placez-la face cachée sur la pile d'action programmée, sans la regarder. Après avoir tiré ses 3 actions, piochez une carte action solo supplémentaire et mettez-la de côté : elle représente son *deuxième tir*.

PHASE D'ACTION

Pendant la phase d'action. le ranger solitaire utilisera systématiquement son deuxième tir, appliquant sa valeur à chaque duel du tour.

CIBLES VISIBLES



Les actions du ranger solitaire dépendent du fait que des cibles soient visibles ou non (la distance n'a aucune importance). Une cible visible peut être :

- Un hors-la-loi avec un jeton butin
- Un objectif face visible



Les 4 objectifs des hors-la-loi sont disposés faces visibles dans votre zone de jeu. Quand l'un de ces bâtiments est révélé sur le plateau, il devient un cible visible. Si un de vos hors-la-loi le pille, retournez la carte objectif correspondante : ce bâtiment n'est plus une cible visible.

SÉQUENCE D'ICÔNES ACTION

Les icônes action disposées à la suite sont effectuées pendant le même tour, l'une après l'autre, de gauche à droite. Ignorez les actions qui sont impossibles à réaliser.

Quand les icônes sont séparées par une barre oblique, effectuez la première action si possible. Dans le cas contraire, effectuez la deuxième. Si aucune action n'est possible, passez le tour du ranger solitaire.

DÉPLACEMENTS DU RANGER SOLITAIRE

Le ranger solitaire se déplace toujours vers le hors-la-loi le plus proche, en prenant en compte le nombre de bâtiments qu'il devra traverser orthogonalement pour y arriver. Si plusieurs hors-la-loi sont à la même distance, déterminez la cible aléatoirement.

Si le ranger solitaire doit effectuer un déplacement mais qu'il se trouve déjà sur le même bâtiment qu'un hors-la-loi, il ne bouge pas.



ÉVÈNEMENT	NOM (NOMBRE)	EFFET POUR LE TOUR
1	Tempête de sable (2)	Votre vision se brouille. Personne ne peut utiliser son <i>deuxième tir</i> pendant ce tour.
2	Désordre (2)	Changement de plan. Quand les joueurs révèlent leurs cartes action, chacun peut échanger une seule de ses cartes avec celle qu'il avait mise de côté. Les joueurs qui le font ne peuvent utiliser leur <i>deuxième tir</i> pendant ce tour.
3	Déconcentré (1)	Vous vous laissez distraire. Chaque joueur initiant un duel ce tour applique un malus de -1 à son jet de dé.
4	Train (1)	Le marshal approche à toute vitesse. Mettez le prochain événement dans la défausse. S'il s'agit de la carte le marshal arrive, la partie se termine immédiatement.
5	Diligence (1)	Le marshal perd du temps. Mélangez la défausse du paquet événements, puis prenez-y 2 cartes au hasard (si possible). Mettez ces deux cartes faces cachées sur le dessus du paquet événement.
6	Puits asséché (2)	Vous avez soif. Chaque action COURIR (TOUS) ne peut être effectuée que par un seul personnage. Les factions ne possédant qu'un seul personnage ne sont pas affectées.
7	Un serpent dans ma botte (2)	Vous ne contrôlez plus vos mouvements. Chaque action SE FAUFILER (TOUS) ne peut être effectuée que par un seul personnage. Les factions ne possédant qu'un seul personnage ne sont pas affectées.
8	Fusillade (2)	Vous vous levez à l'aube pour faire parler le plomb. Si la carte que vous avez mise de côté est une carte duel, vous pouvez provoquer un duel immédiatement, avec un bonus de +2 à votre jet de dé.
9	Gâchette rapide (1)	Vous avez l'âme d'un pistolero. Toutes les factions lancent leur dé deux fois pendant les duels et additionnent les résultats. Appliquer les modifications apportées par les jetons ou bâtiments aux résultats de chacun des jets de dé.
10	Virevoltant (3)	Aucun effet.
11	Le marshal arrive (1)	La partie prend fin immédiatement. Le ranger solitaire remporte la victoire !

CRÉDITS

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

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

Le contenu de cette boîte peut différer des visuels présentés.

© 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.



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