

# CACTUS TOWN STAMPEDE

## EXPANSION LIVRE DE RÈGLES

Après 3 longs mois à mener son troupeau dans l'immensité de l'Ouest, le cow-boy approchait enfin de sa destination. Cactus Town pointait à l'horizon, et le train de bétail n'attendait plus que lui. Tout ce qu'il lui restait à faire, c'était de mener son troupeau de l'autre côté de la ville. Un jeu d'enfant..

Mais à mesure que le convoi approchait de la ville, le troupeau devenait de plus en plus nerveux. Chaque habitant qui passait risquait d'effrayer les bêtes, et de déclencher une vraie pagaille ! Si elles s'affolaient, elles n'épargneraient personne...



Cette extension nécessite la boîte de base de CACTUS TOWN, et permet de nouvelles combinaisons de factions.

## MATÉRIEL



4 cartes action



4 aides de jeu  
(4 langues)



2 cartes bâtiment  
de base



2 cartes bâtiment  
avancé



2 vaches



1 cow-boy sur un  
taureau



3 socles



3 tuiles enclos



1 tuile train de  
bétail



1 dé

## BUT DU JEU



Le cow-boy doit mener son troupeau depuis les enclos jusqu'au train de bétail. "Je vais enfin pouvoir boire un coup, mais avant ça il faut livrer le bétail !". Il remporte la partie dès qu'un animal est placé **sur chacun des 3 wagons du train**.



## MISE EN PLACE

Suivez les règles de mise en place du jeu de base. L'extension Ruée 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.



Après avoir mis en place la ville de 5x5 cartes, placez les trois tuiles enclos sous le bâtiment central le plus au sud, et la tuile train au-dessus du bâtiment central le plus au nord.



Notez bien que **les vaches ainsi que le cow-boy commencent la partie hors de la ville**, et qu'ils devront y entrer avec leur première action de mouvement. Ils ne peuvent jamais retourner dans les enclos.

La faction du cow-boy se compose de 2 types de personnages différents : d'une part un cow-boy sur un taureau, d'autre part ses vaches. Quand la règle mentionne une "vache", il s'agit uniquement d'une des deux vaches seules, sauf indication contraire.

## RÈGLES DU JEU

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 immédiatement quand une faction remplit ses conditions de victoire.

L'impasse, décrite dans la règle d'or #2 du livret de règles de base, ne s'applique qu'au "cow-boy sur un taureau". Les vaches seules ne provoquent pas d'impasse et ne sont pas affectées par celles-ci.

## NOUVELLES ICÔNES ACTION

La faction du cow-boy est radicalement différente des autres, **car toutes ses actions sont uniques et inédites**. Bien que ses conditions de victoire ne soient pas affectées par celles des autres joueurs, il devra utiliser ses actions pour créer la panique et déstabiliser ses adversaires.

### RÈGLE D'OR - TROUPEAU

Le cow-boy doit garder son troupeau en ordre, et éviter qu'une vache ne s'éloigne trop. **Vous ne pouvez pas volontairement déplacer votre cow-boy ou des vaches si cela laisse une bête à plus de 2 cases du cow-boy.**

Dès qu'une vache se trouve à plus de 2 cases du cow-boy, **elle est considérée hors de portée**, et les restrictions suivantes entrent en jeu :

- **Vous ne pouvez plus utiliser l'action SE FAUFILER avec votre vache** (la bête ne vous voit plus, elle refuse de bouger).
- Si votre carte action le permet, vous devez utiliser l'action **COURIR avec votre cow-boy en direction des animaux éloignés**. Si cette action doit vous éloigner de plus de 2 cases d'une autre vache, ne bougez pas.



**COURIR** (COW-BOY SUR UN TAUREAU)

Effectuez une action **COURIR** avec le cow-boy sur un taureau.



**SE FAUFILER** (COW-BOY SUR UN TAUREAU)

Effectuez une action **SE FAUFILER** avec le cow-boy sur un taureau.



**SE FAUFILER** (1 VACHE)



**SE FAUFILER** (2 VACHES)

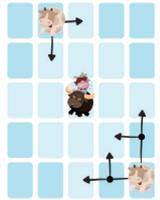
Effectuez une action **SE FAUFILER** avec 1 / 2 de vos vaches.





## REGROUPEZ

**REGROUPEZ VOS VACHES.** Tout animal se trouvant à plus de 2 cases du cow-boy se déplace vers celui-ci, en empruntant le chemin le plus court. Si plusieurs chemins sont possibles, choisissez celui que vous voulez. Si, pendant ce déplacement, une vache passe sur un bâtiment occupé par un personnage adverse, arrêtez son mouvement et passez en MODE RUÉE (voir l'action ruée).



## RUÉE

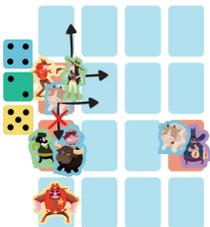
La **RUÉE** se déroule en deux temps :

**1. Identifier la cible :** Chacun de vos 3 animaux cherche à empaler les ennemis debouts présents sur leur bâtiment. S'il n'y a aucun personnage adverse sur leur bâtiment, mais qu'il y en a un sur un bâtiment adjacent, l'animal se déplace vers lui. La RUÉE ignore la règle d'or du troupeau, mais vos animaux ne peuvent se trouver ensemble sur un même bâtiment. Si vous avez plusieurs bâtiments vers lequel déplacer un animal, vous pouvez choisir librement votre cible. Ne révélez pas le bâtiment sur lequel vous finissez le mouvement.



**2. Passez en MODE RUÉE (sauf pour les bâtiments adjacents aux enclos) :**

- Si n'importe laquelle de vos bêtes (y compris celle que monte le cow-boy) se trouve dans le même bâtiment qu'un ou plusieurs adversaires **debout**, elle essaye de le ou les empaler. Le cow-boy choisit dans quel ordre procéder, mais chaque animal doit **terminer sa tentative** avant de passer au suivant.
- **EMPALER :**
  - I. Chaque joueur possédant un personnage dans le bâtiment, y compris celui qui joue le taureau/la vache, jette un dé simultanément. Les joueurs ne peuvent pas utiliser leur deuxième tir, ni aucun jeton pour modifier leur résultat.
  - II. Le taureau/la vache empale tous les personnages obtenant un résultat inférieur ou égal au sien : déplacez les personnages adverses d'1 case orthogonalement, soit vers le nord (vers le train) soit horizontalement. Vous avez le droit de déplacer le(s) personnage(s) vers une autre vache ou vers le taureau. Ne révélez pas le ou les bâtiments sur le ou lesquels se déplacent le ou les personnages.
  - III. Si un adversaire obtient un score plus élevé que le joueur cow-boy, celui-ci parvient à esquiver. Déplacez le taureau/la vache d'1 case orthogonalement, soit vers le sud (vers les enclos) soit horizontalement. Ce mouvement ignore la règle d'or du troupeau. Si cela est possible, déplacez la bête vers un bâtiment contenant une nouvelle cible à empaler. Ne révélez pas le bâtiment vers lequel vous déplacez votre personnage.
  - IV. Continuez vos tentatives d'empalement avec cet animal dans chaque bâtiment où il se rend, jusqu'à ce qu'il se retrouve seul sur sa case, ou qu'il ait empalé tout le monde sur cette case, ou encore qu'il se retrouve sur un bâtiment adjacent aux enclos.



Note: Tous les déplacements durant une ruée (ceux des animaux et des adversaires) sont effectués par le joueur contrôlant le cow-boy. Dans le chaos d'une ruée, il est possible qu'un personnage soit empalé par plusieurs vaches, **mais un personnage ne peut être empalé plusieurs fois par le même animal dans le même tour**. Dans certains cas, la seule destination possible d'un personnage empalé sera un bâtiment déjà occupé par un personnage de sa faction. Dans ce cas, ne déplacez pas le personnage empalé, celui-ci pourra se trouver sur la même case que l'animal à la fin de la ruée.

## ACTIONS DUEL DES AUTRES JOUEURS

Le cow-boy et ses vaches ne possèdent pas de carte duel, car ils sont pacifiques. Mais s'ils sont provoqués en duel par un autre joueur, ils se défendent comme les autres factions. Suivez les règles du jeu de base, et repoussez le cow-boy ou la vache de 3 cases en cas de défaite. Seul le cow-boy sur un taureau peut utiliser *deuxième tir*.

Notez bien que les duels sont le seul moyen d'interrompre le mouvement du troupeau, ils sont donc essentiels pour les autres joueurs. Les règles particulières de la danseuse de Can-Can (retournez un jeton duel) et des Amérindiens (piochez une carte objectif ou prenez un jeton exploration) ne s'appliquent qu'en cas de duel contre le cow-boy sur un taureau, pas contre les vaches.

## EMBARQUER DANS LE TRAIN

Pour remporter la partie, le cow-boy doit mener son troupeau à la gare, au nord de la ville. Chaque personnage doit se trouver sur **un wagon différent**, et **on ne peut entrer dans chaque wagon que par les bâtiments indiqués ci-contre**.



**Le cow-boy doit impérativement monter en dernier.** Une fois embarqué dans le train, un personnage ne peut plus revenir dans la ville.

## CARTES BÂTIMENT

Cette extension comprend deux nouveaux bâtiments. Si c'est la première fois que vous utilisez des cartes bâtiment alternatives, prêtez attention à l'icône "type" associée à chaque bâtiment. Cette icône se trouve à gauche du nom de la carte, et vous aidera à choisir vos cartes sans déséquilibrer le jeu.

Les groupes de cartes **avec des icônes identiques** (elles vont souvent par paires) **doivent toujours être utilisées ensemble** dans une partie. **Si vous ajoutez les deux cartes vache à votre partie, retirez n'importe quelle paire de bâtiments du jeu de base portant la même icône.** Si vous intégrez de nouvelles cartes, n'oubliez pas de faire la manipulation à la fois dans les cartes bâtiments de base et dans les cartes bâtiments avancés, afin que vos objectifs correspondent aux bâtiments qui sont en jeu.



Tous les bâtiments issus d'autres extensions ou de cartes promotionnelles sont compatibles entre eux et avec le jeu de base, vous pouvez les intervertir à loisir.

### RÈGLES PARTICULIÈRES DU MODE PISTOLERO

Action du bâtiment	Quand l'utiliser	Effet
	En révélant un bâtiment	Effectuez une action <b>RUÉE</b> .

## 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](http://www.secondgategames.com)