

LONGHORN





1870 : QUELQUE PART AU TEXAS

L'élevage de Long Horn, ces vaches venues du nord du Mexique, bat son plein. C'est devenu une belle source de revenus pour les fermiers texans, attirant la convoitise des voleurs de bétail de tous poils.

Les joueurs incarnent deux hors-la-loi particulièrement redoutés : Eagle Perkins et Jessie Artist Byrd.

Leur objectif est simple : voler du bétail (et quelques pépites si possible) pour se constituer le plus gros pactole à la fin de la partie... ou bien se débrouiller pour que l'adversaire se fasse capturer par le Sheriff !

MATÉRIEL

- 9 tuiles territoires



Sur chaque tuile, une icône indique le nombre de vache présent sur le territoire en début de partie, et possède un emplacement destiné à accueillir les jetons Action.

- 19 jetons Action



- 2 jetons Wanted (un par joueur) + 1 jeton Hors-la-loi (une face par joueur)



recto

verso

- 36 vaches en bois (9 dans chacune des quatre couleurs)



MISE EN PLACE

- Les deux joueurs décident d'un commun accord lequel des hors-la-loi ils incarnent. Ils placent devant eux le jeton wanted correspondant.
- Mélangez les 9 tuiles territoires, et placez-les aléatoirement sur la table, de sorte à former un carré de 3*3
- Mélangez les jetons Action. Piochez-en 9, et placez-les un par un, sur l'emplacement prévu à cet effet sur chacun des territoires.
Important : Si le jeton Sheriff est présent, il est obligatoirement placé sur Nugget Hill. Echangez si nécessaire sa position avec celle du jeton placé aléatoirement sur Nugget Hill.
- Mélangez ensuite les vaches en bois, et placez aléatoirement le nombre de vaches indiqué sur chacun des territoires.
- Déterminez le premier joueur en lançant le jeton hors-la-loi en l'air (comme une pièce de monnaie). La face visible indique quel joueur va débiter. Son adversaire choisit le terrain de départ parmi ceux contenant quatre vaches (Cherokee Spring, Dagger Flat, Maverick Junction, Red River Valley, Kid Cooper's Ranch) et place le jeton sur ce territoire.

Exemple :



La partie peut maintenant commencer. Be wild !

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le jeton hors-la-loi indique lequel des deux adversaires doit jouer.

Lors de son tour, ce hors la loi doit :

- 1- Voler du bétail
- 2- Déplacer et retourner le jeton hors-la-loi

1- VOLER DU BÉTAIL :

Sur le terrain où il est placé, le joueur choisit une couleur, et DOIT voler toutes les vaches de cette couleur. Il place ces vaches devant lui. Elles constituent le troupeau

dont on calculera la valeur en fin de partie.

Si, à l'issue de ce vol, le territoire ne contient plus aucune vache, alors, le joueur DOIT appliquer l'effet du jeton action présent sur ce terrain.

EFFETS DES JETONS ACTION :



PÉPITES : le jeton est conservé devant le joueur. En fin de partie, il rapportera le nombre de \$ indiqué : de 200 à 500 \$



FER ROUGE : défaussez le jeton, et prenez sur un des terrains adjacents orthogonalement toutes les vaches d'une même couleur. Ajoutez ces vaches à votre troupeau. Important : si vous videz une nouvelle case grâce au fer rouge, le jeton action présent sur cette case est sans effet. Il est simplement remis dans la boîte.



EPIDÉMIE : défaussez le jeton. Choisissez une couleur et supprimez du plateau toutes les vaches de cette couleur encore présentes. Ce type de vache ne rapportera donc rien en fin de partie.



SHERIFF : si vous devez prendre ce jeton... le sheriff vous capture et vous perdez immédiatement la partie.



SNAKE OLL : le fameux elixir permet de rejouer immédiatement. Le joueur défausse le jeton, puis déplace le jeton hors-la-loi en respectant les règles de base, mais ne le retourne pas : c'est encore à lui de jouer.



EMBUSCADE : Défaussez le jeton et volez immédiatement à votre adversaire, selon votre choix, soit un jeton pépites pris au hasard parmi ceux qu'il possède, soit deux vaches d'une même couleur.



CROTALE : Le serpent à sonnette provoque une panique dans le troupeau. Défaussez le jeton, puis prenez une vache de chacune des couleurs que vous possédez et répartissez-les comme vous le souhaitez sur les terrains voisins orthogonalement (vous pouvez placer toutes les vaches sur un seul de ces terrains si vous le souhaitez)

2- DÉPLACER ET RETOURNER LE JETON HORS-LA-LOI

Le joueur DOIT ensuite déplacer le jeton hors-la-loi vers un autre territoire distant d'un nombre de cases égal au nombre de vaches qu'il vient de voler.

Lors de ce déplacement, le passage d'un terrain vers un autre se fait toujours en vertical ou en horizontal, sans jamais effectuer d'aller-retour entre deux terrains.

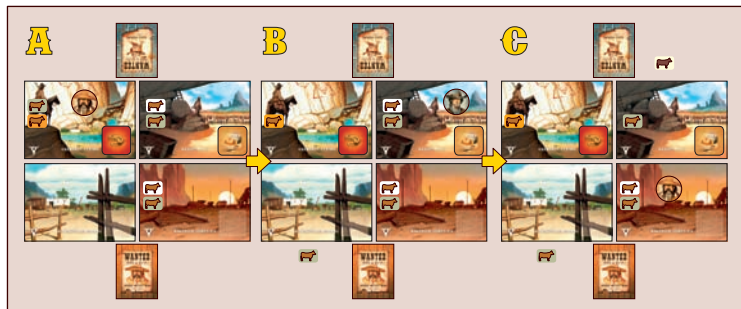
Sur le terrain d'arrivée, le jeton hors-la-loi est retourné sur son autre face, indiquant que c'est à l'adversaire de jouer.

Important : Si tous les territoires situés à la distance indiquée par le nombre de vache volées sont vides, alors la partie est terminée et on passe au décompte des points. Mais tant qu'au moins un des territoires situés à cette distance contient des vaches, alors, on doit déplacer le jeton vers un de ces territoires.



Dans l'exemple ci-dessus, Eagle Perkins a le choix : soit il vole la vache beige, ce qui met fin à la partie car tous les territoires à une case de distance (Blackstone Corral, Red River Valley, Tulsa) sont vides, soit il vole les deux vaches oranges, et il est alors obligé de faire jouer son adversaire à Dagger Flat, qui est le seul territoire contenant des vaches situé à exactement deux cases de distance.

Spécificité des territoires dangereux : Les territoires contenant des jetons action jaunes (Crotale / Sheriff) sont considérés comme dangereux. Un joueur qui quitte un territoire dangereux ne peut pas y être renvoyé dès son tour suivant, sauf s'il n'y a pas d'autre possibilité de mouvement valide.



Exemple : A- Eagle Perkins est à Cherokee Spring. Il vole une vache grise et fait jouer Jessie Artist Byrd à Nugget Hill. B- Jessie Artist Byrd vole une vache blanche. Il doit donc déplacer le jeton hors-la-loi de une case... mais il ne peut pas retourner tout de suite à Cherokee Spring car c'est un territoire dangereux. C- Il fait donc jouer Eagle Perkins à Maverick Junction.

FIN DE PARTIE :

La partie prend fin dans trois situations différentes :

- 1-Si un hors-la-loi est obligé d’activer le jeton Sheriff, il perd immédiatement la partie.
- 2-Si un hors-la-loi réunit les 9 vaches d’une même couleur, il gagne immédiatement la partie. (important : si les conditions 1 et 2 sont réunies en même temps, alors on ne prend en considération que la condition 1).
- 3-Tous les territoires éloignés du nombre de case indiqué par le dernier vol de bétail sont vides. Chacun calcule alors la valeur de son troupeau, et ajoute la valeur de ses pépites. Le plus riche l’emporte !

Pour calculer la valeur du troupeau : chaque vache possédée rapporte 100 \$ pour chaque vache de même couleur encore présent sur le plateau central !

Dans l’exemple ci-dessous, chaque vache beiges rapporte 200 \$ (il en reste deux sur le plateau), les marrons ne valent rien (il n’y en a plus), les rouges valent 100 \$ (il n’en reste qu’une), et les oranges valent 400 \$ (il en reste 4)



	1000\$		400\$
	0\$		0\$
	500\$		300\$
	800\$		1200\$
 	300\$	  	600\$
TOTAL	2600\$	TOTAL	2500\$

LONGHORN

A game by Bruno Cathala. © 2000-2013. All rights reserved for all countries. Longhorn is a trademark of Blue Orange.

Un jeu de Bruno Cathala. © 2000-2013. Tous droits réservés pour tous pays. Longhorn est une marque déposée de la société Blue Orange.

Un juego de Bruno Cathala. © 2000-2013. Todos los derechos reservados para todos los países. Longhorn es una marca registrada de la sociedad Blue Orange.

Un gioco di Bruno Cathala. © 2000-2013. Tutti i diritti riservati per tutti i paesi. Longhorn è un marchio depositato dalla società Blue Orange.

Ein Spiel von Bruno Cathala. © 2000-2013. Alle Rechte für alle Länder vorbehalten. Longhorn ist ein Warenzeichen der Firma Blue Orange.

Een spel van Bruno Cathala. © 2000-2013. Alle rechten voorbehouden voor alle landen. Longhorn is een geregistreerd merk van de onderneming Blue Orange.

Um jogo de Bruno Cathala. © 2000-2013. Todos os direitos reservados para todos os países. Longhorn é uma marca registrada da sociedade Blue Orange.



www.blueorangegames.eu