

# LE BON LA CHÈVRE ET LE TRUAND

*Vous êtes dans le Far West ! Ici, il n'y a pratiquement pas de lois. Vous pouvez voler, tuer et surtout bluffer !*

*Mentez à vos adversaires pour leur refiler les mauvais personnages et tentez de deviner leurs bluffs pour récupérer les meilleurs personnages. Profitez des lieux les plus intéressants, amassez la plus grande fortune et réglez sur la ville.*

## CONTENU



15 CARTES PERSONNAGE



40 PIÈCES (16)



3 JETONS ÉLIXIR



5 TUILES LIEU



15 PETITS CHAPEAUX  
(3 DE LA MÊME COULEUR PAR PERSONNE)



1 GRAND CHAPEAU  
(1 PAR PERSONNE)



8X BOUTEILLES (26)



4X FOURNITURES (36)



4X LASSES DE BILLETS (46)



3X BOVINS (56)



3X PÉPITES D'OR (56)

22 JETONS RESSOURCE

20 MARQUEURS



5 FICHES D'AIDE



# MISE EN PLACE

- 1** Placez la tuile **Saloon** au centre de l'aire de jeu. Selon le nombre de personnes, placez les lieux suivants verticalement au-dessus du **Saloon**, dans n'importe quel ordre :

**2 personnes :** **Magasin** et **Banque**.  
**3 personnes :** **Banque** et **Ranch**.  
**4 personnes :** **Magasin**, **Banque** et **Mine**.  
**5 personnes :** **Magasin**, **Banque**, **Ranch** et **Mine**.

Remettez les tuiles non utilisées dans la boîte.

- 2** Chaque personne reçoit **2 pièces** et **1 bouteille**. Tous les jetons Ressource que vous possédez durant la partie sont gardés face cachée, mais vous pouvez consulter uniquement les vôtres à tout moment.

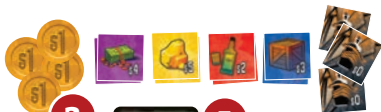
- 3** Créez une réserve à la portée de tout le monde avec toutes les pièces, les jetons Élixir et Ressource correspondants :

**2 personnes :** **4 fournitures**, **4 liasses de billets** et **4 bouteilles**,  
**3 personnes :** **3 liasses de billets**, **3 bovins** et **3 bouteilles**,  
**4 personnes :** **3 fournitures**, **3 liasses de billets**, **3 pépites d'or** et **3 bouteilles**,  
**5 personnes :** **3 fournitures**, **3 liasses de billets**, **3 bovins**, **3 pépites d'or** et **3 bouteilles**.

Remettez les jetons non utilisés dans la boîte.

- 4** Remettez dans la boîte les cartes Personnage correspondants aux tuiles Lieu non utilisées :

**2 personnes :** **Fermière**, **Cowboy**, **Mineur** et **Prospecteur**,  
**3 personnes :** **Gamin**, **Vendeur**, **Mineur** et **Prospecteur**,  
**4 personnes :** **Fermière** et **Cowboy**,  
**5 personnes :** ne retirez aucun Personnage.



**3**



**5**



**1**



**2**



**6**



- 5 Mélangez les cartes Personnage restantes pour former une pioche, face cachée, à côté des jetons Ressource, Élixir et pièces.
- 6 Chaque personne choisit 1 couleur et prend les 2 petits chapeaux ainsi que le grand chapeau correspondant.

**Exception :** lors d'une partie à 2, prenez 3 petits chapeaux ainsi que le grand chapeau correspondant.

Placez le grand chapeau face colorée devant vous, près des petits chapeaux.

- 7 Le ou la plus jeune devient le premier Donneur.

## BUT DU JEU

Votre objectif est d'avoir le plus d'argent à la fin de la partie, grâce à vos pièces et vos jetons Ressource.

## TOUR DE JEU

La partie se déroule en 3 manches (4 manches lors d'une partie à 2).  
Chaque manche se décompose en 4 phases :

1. Entretien
2. Distribution
3. Saloon
4. Fin de manche



### 1. ENTRETIEN

Chaque tuile Lieu possède une icône de jeton Ressource en bas à gauche. Placez 1 jeton face visible de la ressource correspondante à gauche de chaque tuile Lieu. Si la tuile Lieu possède également des icônes de pièce, mettez également autant de pièce à gauche du lieu en question.

**Note :** les jetons Ressource et pièces non récupérés de la manche précédente ne sont pas retirés mais se cumulent avec ceux de la nouvelle manche.

Retirez les deux premières cartes Personnage de la pioche. Mettez en 1 face visible et 1 face cachée à côté de l'aire de jeu. Ces cartes ne seront pas utilisées pendant cette manche.



**Note :** si la carte visible est la **Chèvre**, piochez 1 nouvelle carte face visible à la place et remélangez la **Chèvre** dans la pioche.

## 2. DISTRIBUTION

Le Donneur prend 4 cartes de la pioche dans sa main, sans les montrer aux adversaires. Après les avoir consultées, le Donneur doit proposer 1 carte Personnage à 1 adversaire, en la mettant face cachée devant cette personne (voir « personne active et inactive » en page 5).

Le Donneur doit déclarer ce qu'il propose. **Exemple :** « Veux-tu faire l'action du **Hors-la-loi** ? ». **Le personnage en question doit être 1 des 4 cartes dans la main du Donneur**, mais pas forcément celui donné à l'adversaire. **Il est donc permis de mentir sur la carte Personnage proposée !**

Sans regarder la carte, l'adversaire recevant l'offre peut décider d'accepter ou non la carte Personnage proposée.

✓ **Si la carte Personnage est acceptée**, l'adversaire révèle la carte et place 1 de ses petits chapeaux dessus pour indiquer que cette carte lui appartient.

✗ **Si la carte Personnage est refusée**, le Donneur révèle la carte et place 1 de ses petits chapeaux dessus pour indiquer que cette carte lui appartient.

La carte Personnage est placée ensuite à droite du lieu correspondant. Les icônes en bas de chaque lieu ainsi que la couleur du fond de la carte servent de rappel.



**Exception :** la **Chèvre** est placée en dessous du **Saloon** car elle n'a pas de lieu correspondant.

Si le personnage possède un effet instantané (⚡), il est résolu immédiatement (voir liste des effets des cartes Personnage en page 10 et suivantes).

## NOUVEAU DONNEUR

Une fois l'offre résolue, le Donneur passe ses 3 cartes Personnage restantes à la personne active d'après, dans le sens des aiguilles d'une montre. Cette personne devient le nouveau Donneur.

Après avoir reçu les cartes Personnage, le Donneur pioche 1 carte de manière à avoir de nouveau 4 cartes Personnage en main.

C'est à son tour de proposer une carte Personnage à un adversaire, répétant la procédure décrite précédemment.



## PERSONNE INACTIVE

Quand une personne place son 2<sup>e</sup> petit chapeau sur une carte Personnage, pour montrer qu'elle lui appartient (son 3<sup>e</sup> petit chapeau dans une partie à 2), cette personne doit retourner son grand chapeau côté gris pour indiquer qu'elle est désormais inactive. Elle ne pourra plus être ni le Donneur, ni recevoir de carte Personnage pour le reste de la manche.

## DERNIERE PERSONNE ACTIVE

Lorsqu'il ne reste qu'1 seule personne active, toutes les personnes inactives vont à ce moment-là pouvoir être de nouveau Donneur. En revanche, la dernière personne active ne pourra plus être le Donneur.

Comme précédemment, le Donneur passe ses cartes Personnage restantes à la personne d'après dans le sens des aiguilles d'une montre, hormis la dernière personne active.

Ce nouveau Donneur doit prendre toutes les cartes restantes de la pioche et les rajouter à sa main, en plus des 3 cartes Personnage reçues. Il n'y aura donc plus besoin de piocher jusqu'à la fin de la manche car toutes les cartes Personnage sont désormais dans les mains des Donneurs.

**Note :** le nombre de cartes restantes dans la pioche dépend du nombre de petits chapeaux de la dernière personne active ainsi que du nombre de personnes dans cette partie. Cela peut aller de 1 à 3 cartes Personnage.



Le Donneur propose 1 carte Personnage de sa main, mais cette fois-ci uniquement à la dernière personne active, celle qui n'a pas encore utilisée tous ses petits chapeaux.

✓ **Si la carte Personnage est acceptée**, la dernière personne active révèle la carte et place 1 de ses petits chapeaux dessus pour indiquer que cette carte lui appartient.

✗ **Si la carte Personnage est refusée**, la carte est révélée puis défaussée.

Une fois l'offre résolue, procédez comme d'habitude pour le changement de Donneur. Les Donneurs doivent continuer de proposer des cartes Personnage à la dernière personne active jusqu'à ce qu'elle n'ait plus de petit chapeau.

***Note :** si le nombre de petit chapeau restant de la dernière personne active est égal au nombre de cartes Personnage du Donneur avant une offre, elle devra accepter ces cartes Personnage.*

### 3. SALOON



Une fois la phase de distribution finie, les personnages du **Saloon** doivent activer leurs effets. Ces personnages sont activés dans l'ordre croissant. Leurs chiffres sont indiqués en haut à droite de chaque carte Personnage. L'ordre des effets est donc le suivant : **Hors-la-loi, Shérif, Voleur, Charlatan, Serveuse, Joueur**. Il se peut que certains personnages ne soient pas présents, toutefois l'ordre croissant d'activation est maintenu.

L'effet est résolu par la personne qui contrôle la carte Personnage.

## 4. FIN DE MANCHE

S'il s'agit de la dernière manche, passez directement à la fin de partie.  
Sinon, suivez les étapes suivantes :

- Chaque personne récupère ses petits chapeaux et retourne son grand chapeau sur le côté coloré.

- Remettez les jetons Élixir dans la réserve.

- Mélangez toutes les cartes Personnage pour former une nouvelle pioche. N'oubliez pas de récupérer les 2 cartes Personnage mises de côté durant l'entretien.

- Refaites une nouvelle manche. La dernière personne active devient le premier Donneur de cette nouvelle manche.



## FIN DE PARTIE

La partie s'arrête après la phase de **Saloon** de la 3<sup>e</sup> manche (4<sup>e</sup> manche dans une partie à 2).

La personne avec le plus d'argent, pièces et valeurs de jetons Ressource cumulés, gagne.

En cas d'égalité, la personne avec le plus de pièces gagne. Si l'égalité persiste, la personne avec le plus de jetons Ressource gagne. Si l'égalité persiste encore, alors les personnes à égalité se partagent la victoire.



## EXEMPLES



**EXEMPLE 1 :** *Pedro* est le Donneur et il possède les cartes suivantes dans sa main : *Fermière*, *Chèvre*, *Charlatan* et *Shérif*. *Pedro* offre une carte à *Arthur* en lui disant qu'il s'agit du *Shérif* ❶. Le *Shérif* n'est pas une bonne option à ce moment-là car le *Hors-la-loi* est déjà en jeu (appartenant à *Georges*) et le *Shérif* se fera tuer avant même d'avoir appliqué son effet. *Arthur* refuse donc l'offre. *Pedro* récupère la carte et la révèle. Il s'agissait en réalité de la *Fermière* ❷. *Pedro* place un de ses petits chapeaux sur cette carte et la place à côté du *Ranch* ❸. Son effet s'applique immédiatement. *Pedro* récupère tous les jetons présents au *Ranch*, il prend donc **2 bovins**.



**EXEMPLE 2 :** *Pedro* passe les 3 cartes de sa main à *Silvia* qui devient la nouvelle Donneuse. *Silvia* pioche 1 carte pour avoir de nouveau une main avec 4 cartes Personnage et offre une carte à *Pedro* en lui indiquant qu'il s'agit de la *Chèvre* ❶. *Pedro* a vu les cartes au tour d'avant et pense que *Silvia* bluffe et qu'il s'agit en réalité d'une bonne carte qu'elle veut se garder. *Pedro* accepte la carte et découvre que *Silvia* disait la vérité ❷. *Pedro* place un de ses petits chapeaux sur cette carte et la place en dessous du *Saloon* ❸. La *Chèvre* n'a pas d'effet à la grande déception de *Pedro* lui faisant perdre 1 action ...





**EXEMPLE 3** : durant la phase de **Saloon**, il y a 4 cartes. Le **Hors-la-loi** (appartenant à **Georges**), le **Shérif** (**Silvia**), le **Voleur** (**Arthur**) et la **Serveuse** (**Arthur**). La première carte à être résolue est le **Hors-la-loi**. Son pouvoir est de tuer le **Shérif**. Comme ce dernier est en jeu, son pouvoir s'applique et **Georges** reçoit 4 pièces **1**. Ensuite, cela aurait été au tour du **Shérif** de faire son pouvoir mais il a été tué par le **Hors-la-loi**. De ce fait, il ne réalise pas son pouvoir, c'est 1 action de perdue pour **Silvia** **2**. Puis vient l'effet du **Voleur** qui possède 1 **pépite d'or** volée de la **Mine**. Comme il n'a pas été arrêté par le **Shérif** car ce dernier a été tué, **Arthur** prend le jeton et le rajoute face cachée à sa réserve **3**. Enfin vient l'effet de la **Serveuse**. Comme il n'y a pas de **Joueur**, **Arthur** doit uniquement prendre toutes les **bouteilles** du **Saloon** et les donner à ses adversaires, à son grand désarroi **4**. Il décide de ne pas les répartir équitablement mais de donner les **2 bouteilles** à **Silvia**.

## EFFETS DES PERSONNAGES

Vous trouverez ci-après une liste de l'ensemble des personnages et de leurs effets. Tous les effets doivent être réalisés même si parfois ils sont à votre désavantage. Il en existe 2 catégories :

### ⚡ EFFET INSTANTANÉ

Ils ont une icône ⚡. Ces effets sont appliqués **immédiatement** au moment où la carte Personnage est placée à côté de la tuile Lieu correspondante.

### 🏠 EFFET DE SALOON

Ils ont une icône 🏠. Ces effets sont appliqués durant la phase de **Saloon**, dans l'**ordre croissant**. Leurs chiffres sont indiqués en haut à droite de chaque carte Personnage.

**Note** : le **Voleur** et le **Charlatan** ont un effet instantané et un effet de **Saloon**. L'effet instantané permet de voler mais ils ne peuvent conserver leurs butins que s'ils ne sont pas arrêtés durant la phase de **Saloon**.

## VENDEUR, BANQUIER, FERMIÈRE ET MINEUR



**Effet instantané** ⚡ : prenez tous les jetons Ressource de la tuile Lieu correspondante et mettez-les face cachée dans votre réserve personnelle.

*Si le lieu n'a plus de jeton Ressource, pas de chance, vous ne recevez rien.*

## GAMIN, VEUVE, COWBOY ET PROSPECTEUR



**Effet instantané** ⚡ : prenez toutes les pièces de la tuile Lieu correspondante et ajoutez-les à votre réserve personnelle.

*Si le lieu n'a plus de pièces, dommage.*

## HORS-LA-LOI 1



**Effet de saloon** 1 : si le **Shérif** est en jeu, tuez-le (défaussez-le), prenez 4 pièces de la réserve et ajoutez-les à votre réserve personnelle.

*Si le **Shérif** n'est pas en jeu, rien ne passe, c'est 1 action de perdue ...*

## SHÉRIF 2



**Effet de saloon** 2 : prenez 2 pièces de la réserve et ajoutez-les à votre réserve personnelle.

Si le **Voleur** est en jeu, arrêtez-le (défaussez-le), prenez 2 pièces supplémentaires de la réserve et ajoutez-les à votre réserve personnelle. Remettez les jetons Ressource volés sur les tuiles Lieu correspondantes. Si le **Charlatan** est en jeu, arrêtez-le (défaussez-le), prenez 1 pièce supplémentaire de la réserve et ajoutez-la à votre réserve personnelle. Redonnez les pièces volées à leurs propriétaires respectifs, celles et ceux qui ont des jetons Élixir.

*Si le **Hors-la-loi** est en jeu, vous avez été tué avant de pouvoir agir. Le **Voleur** et le **Charlatan** ne sont donc pas arrêtés.*

## VOLEUR 3



**Effet instantané** ⚡ : choisissez 1 lieu, à l'exception du **Saloon**. Prenez tous les jetons Ressource de la tuile Lieu en question et mettez-les sur le **Voleur**.

**Note** : le **Voleur** est placé à côté du **Saloon** et non pas à côté du Lieu volé.

*Si aucun lieu ne possède de jeton Ressource, rien ne passe.*

🏠 **Effet de saloon** 3 : si le **Shérif** ne vous a pas arrêté, ajoutez les ressources volées face cachée à votre réserve personnelle.

Si le **Shérif** vous a arrêté, remettez les ressources volées sur la tuile Lieu correspondante.

## CHARLATAN 4



**Effet instantané** ⚡ : prenez un total de 3 pièces chez vos adversaires comme bon vous semble (3 pièces chez la même personne, 2 pièces chez 1 adversaire et 1 pièce à un 2<sup>e</sup> adversaire ou 1 pièce à 3 adversaires différents) et mettez-les sur le **Charlatan**. Ces adversaires trompés par le **Charlatan** reçoivent 1 jeton Élixir pour chaque pièce perdue.

*Si aucun adversaire ne possède de pièce, pas de chance, vous ne dupez personne.*

🏠 **Effet de saloon** 4 : si le **Shérif** ne vous a pas arrêté, ajoutez ces pièces à votre réserve personnelle.

Si le **Shérif** vous a arrêté, redonnez ces pièces à leurs propriétaires. Les jetons Élixir servent juste à se rappeler qui a été dupé par le **Charlatan** et de combien de pièces. Dans les deux cas, remettez ensuite les jetons Élixir dans la réserve.

## SERVEUSE 5



🏠 **Effet de saloon** 5 : prenez toutes les **bouteilles** du **Saloon** et distribuez-les comme bon vous semble à vos adversaires et vous ne recevez rien. **C'est votre tournée !**

Si le **Joueur** est en jeu, réalisez en plus son action à sa place !  
*Ce dernier ne fera donc pas son action.*

## JOUEUR 6



**Effet de saloon 6** : choisissez 1 adversaire, prenez-lui au hasard 1 jeton Ressource de sa réserve personnelle et ajoutez-le face cachée à votre réserve personnelle.

Si la **Serveuse** est en jeu, c'est elle qui a réalisé votre action à votre place. Vous avez perdu votre action.

*Si aucun adversaire ne possède de jeton Ressource, vous ne prenez rien.*

## CHÈVRE



Aucun effet.

*C'est juste une chèvre...*

**Auteur** : Sergio HALABAN

**Illustrations** : Weberson SANTIAGO

**Graphiste** : Luis FRANCISCO

**Adaptation française** : Yolaine GLENISSON

**Développement** : Robert COELHO

**Règles** : Pedro VINICIUS

**Mise en page des règles** : André TERUYA

**Testeurs** : Aron PALO, Bruno LIGUORI, Éderson AYRES, Fernando TSUKUMO, Gabriel RAMIREZ, Maurício NÓBREGA, Pedro "Baby Shark" MARTINS, Ronaldo JUNIOR et Yuri MORRONI.



grok.

