

SALOON TYCOON

LIVRE DE RÈGLES

INTRODUCTION

YEE HAW! Bienvenue dans le Far West! Vous voici le nouveau et heureux propriétaire d'un lot de terrain en plein milieu de la ville pour y construire votre Saloon. Mais vous n'êtes pas le seul! Empêchez vos adversaires de devenir le propriétaire du Saloon le plus populaire en ville en ajoutant de nouvelles fonctionnalités pour vos clients et pour attirer des citoyens influents qui visiteront votre Saloon. Mais soyez prudent! Ne laissez pas votre Saloon devenir un endroit où les bandits s'attardent! Rouler vos manches, mettez votre chapeau, et allons construire!

CREDITS

GAME DESIGN: Robert Couch

GAME DEVELOPMENT: A. J. Porfirio & Evan Derrick

ILLUSTRATION: Agnieszka Dabrowiecka

GRAPHIC DESIGN: Evan Derrick

PLAYTESTERS: Jason Slingerland, Kristine Couch, Laura Sherrod, Mike Sherrod, Lanier Wexford, Nathan Daugherty, Roger Hicks, and everyone at UnPub 2015!

LISTE DES COMPOSANTS

- * 12 Cartes Personnage (8 Citoyens, 4 Bandits)
- * 20 Grandes Tuiles
- * 20 Petites Tuiles
- * 10 Grandes Tuile de Toit
- * 10 Petites Tuile de Toit
- * 4 Carte Aide de Joueur
- * 37 Cartes Tycoon
- * 24 Cartes Open Claim
- * 32 Cartes Secret Claim
- * 100 Cubes Ressource
- * 40 Petites Pépite d'Or (Valant 1 Or chacune)
- * 10 Grosses Pépites d'Or (Valant 5 Or chacune)
- * 8 Meeples Cowboy
- * Piste de Score
- * 4 Plateau de Joueurs
- * Livre de Règles

Traduction par La Cinquième Colonne : Sébastien S.

Note : Pour respecter le texte original sur les tuiles et pour éviter les confusions, la façon de nommer les étages reste à l'Américaine. (Normalement le 1er étage (First Floor) Américain correspond au Rez-de-Chaussée Français, le 2ème étage au 1er étage Français et ainsi de suite). Comme l'on reste à l'Américaine, lorsque le livre de règle traduit parle du 3ème étage (le maximum) cela correspond à 3 tuiles superposées (et non pas 4 si on utilisait les étages Français).

MISE EN PLACE

La configuration décrite à la page 3 est un pour une partie à 2 joueurs.

1 Donner à chaque joueur un plateau de joueur avec la tuile de Saloon et les Meeples de Cowboy de la même couleur. Chaque joueur doit placer sa tuile Saloon sur le plateau de joueur dans l'espace indiqué. Placez les plateaux de joueur, les tuiles Saloon et les Meeples de cowboy inutilisés dans la boîte.

Les plateaux de joueur sont double face, mais les différences sont uniquement esthétique et n'affecte pas le gameplay. Les joueurs sont encouragés à placer leur plateau de joueur de telle façon que la piste de revenu soit en bas, face à eux. Si les joueurs le souhaitent, ils peuvent choisir le côté qui leur permet d'orienter leur plateau de joueur afin que toutes les tuiles de Saloon se fassent face. Bien que cela ne porte pas atteinte au gameplay, cela crée un «carrefour» dans le centre de la ville qui peut améliorer le plaisir des joueurs et la thématique du jeu.

2 Chaque joueur place un de leurs Meeples sur la case zéro de la piste de score.

3 Chaque joueur place leur deuxième Meeple sur la case 1 de la piste de revenu sur leur plateau de joueur.

4 Placez les autres tuiles sur la table avec le côté indiquant le coût face vers le haut. Les tuiles Spéciales ont un astérisque à côté de leur nom et sont placées par type. Les tuiles ordinaires et tuiles de Toit sont empilés dans leurs piles respectives.

5 Mélangez les cartes Tycoon et distribuez-en 3 à chaque joueur. Placer le reste, face cachée sur la table. Laissez de la place à côté pour la pile de défausse.

6 Mélangez les cartes Open Claim. Prenez un nombre de cartes Open Claim égale au nombre de joueurs +2 et placez-les face visible sur la table. Le reste des cartes Open Claim doit être remis dans la boîte de jeu.

*2 Joueurs = 4 cartes Open Claim

*3 Joueurs = 5 cartes Open Claim

*4 Joueurs = 6 cartes Open Claim

7 Mélangez les cartes Secret Claim et distribuez-en 4 à chaque joueur. Avant que la partie ne commence, chaque joueur doit choisir 2 de leur cartes Secret Claim à garder et 2 à défausser. Tout carte Secret Claim défaussé et inutilisé, doit être retournée dans la boîte de jeu et resté cachée.

8 Placez les cartes Citizen (Citoyen) et Outlaw (Bandit) face visible sur la table..

9 Placer les Pépites d'or dans une réserve général. Donnez 3 Petites Pépites d'Or à chaque joueur. Les Petite Pépites d'Or valent 1 Or, tandis que les Grosses Pépites d'Or valent 5 Or.

10 Placez les cubes d'approvisionnement dans une réserve générale en fonction du nombre des joueurs de la partie :

*2 Joueurs = 40 cubes

*3 Joueurs = 60 cubes

*4 Joueurs = 80 cubes

Mettez les cubes restants de côté. Vous pourriez peut-être en avoir besoin à la fin de la partie.

COMMENT GAGNER

Les joueurs seront en compétition pour obtenir des points de Réputation en construisant leur Saloon, en attirant des citoyens notables, et en accomplissant des objectifs spéciaux appelés Revendications (Claim). Le joueur avec le plus de points de Réputation à la fin de la partie est déclaré gagnant!

GAMEPLAY

Le joueur qui a le plus récemment regardé un film de Western ou une émission de télévision est déclaré premier joueur.

Saloon Tycoon est joué avec des joueurs prenant leur tour à tour l'un après l'autre. Chaque tour se compose de ces étapes effectuées par le joueur actif dans l'ordre suivant:

1. Revenu
2. Actions
3. Fin de Tour

ÉTAPE I - REVENU

Prenez un nombre de Pépite d'Or de la réserve générale égale à votre niveau de revenu actuel, indiqué par le Meeple Cowboy sur la piste des revenus de votre plateau de joueur. Votre niveau de revenu est toujours équivalent au nombre total de tuiles sur votre plateau. Chaque fois que vous placez une nouvelle tuile sur votre plateau, que ce soit une petite tuile, une grande tuile ou une tuile Toit, ajuster le Meeple sur votre piste de revenu en conséquence. Vous pouvez toujours compter vos tuiles pour confirmer votre niveau de revenu.

Si **Flatfoot Flemming** est dans le Saloon d'un joueur, celui-ci reçoit 1 Or de moins que la normal au cours de l'étape de revenu, aussi longtemps qu'elle y sera présente. Ne diminuez pas de 1 votre Meeple Cowboy qui suit votre revenu lorsque **Flatfoot** est dans votre Saloon. Au lieu de cela, prenez juste un Or de moins au cours de l'étape de revenu.

Les Petite Pépites d'Or valent 1 Or, tandis que les Grandes Pépites d'Or valent 5 Or. Les joueurs peuvent faire de la monnaie si besoin.

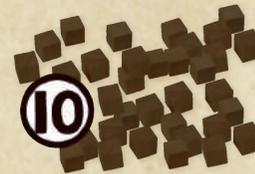
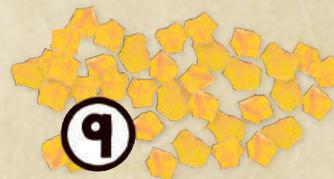
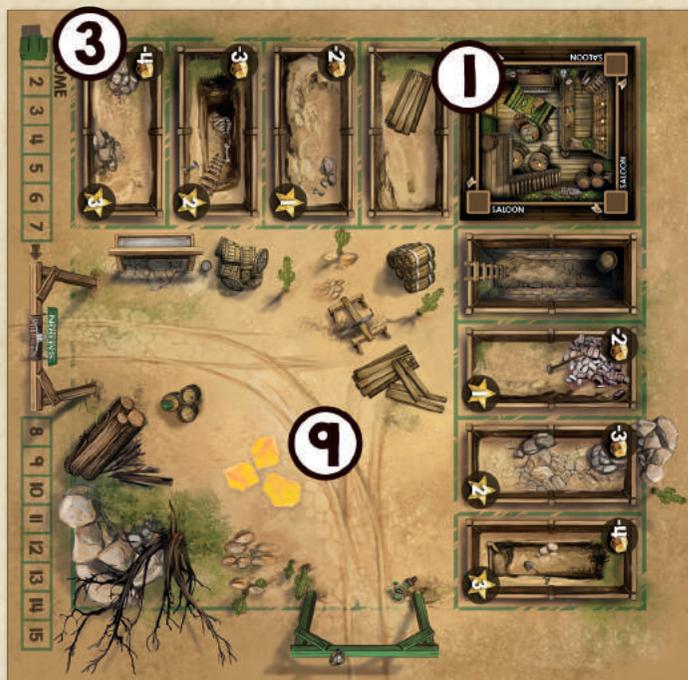
Remarque: Vous gagnez toujours au moins 1 Or!

LOOK! AN OUTLAW!

FLATFOOT FLEMMING

I USUALLY STICK TO BANKS, BUT I AIN'T AGAINST EXTORTING A WEALTHY SALOON OWNER NOW AND THEN.

Flatfoot Flemming aime attaquer les propriétaires de Saloon assez fou pour attirer son attention. Le premier joueur à avoir 10 Pépites d'Or à son tour de jeu reçoit immédiatement sa carte Bandit. Tant qu'elle est présente, le joueur reçoit 1 Or de moins lors de l'étape de revenu.



ÉTAPE 2 - ACTIONS

À votre tour, vous pouvez effectuer une Action Tycoon (Magnat) et n'importe quel nombre d'Actions Gratuites. Celles-ci peuvent être effectuées dans l'ordre que vous souhaitez.

Actions Tycoon (une seule par tour)

- * Gagnez 2 Or
- * Piochez 2 Cartes Tycoon
- * Jouer une carte Tycoon
- * Construire un Tuile
- * Corrompre un Personnage

Actions Gratuites (aussi souvent que vous voulez et que vous pouvez)

- * Réclamez une carte Open Claim
- * Approvisionnez vos tuiles

ACTIONS TYCOON

Vous pouvez effectuer l'une de ces actions à votre tour.

Gagnez 2 Or

Prenez 2 or de la réserve générale.

Piochez 2 cartes Tycoon

Piochez les 2 cartes du dessus de la pile Tycoon. Vous ne pouvez pas avoir plus de 5 cartes Tycoon dans votre main. Si piochez, vous fait dépasser cette limite, vous devez défausser assez de cartes AVANT de tirer les nouvelles cartes, jusqu'à votre limite en main. S'il n'y a pas assez de cartes dans la pile Tycoon, mélangez la défausse pour créer une nouvelle pile de carte Tycoon.

CARTES TYCOON

① Nom de la Carte Tycoon

② Texte d'Ambiance

③ Capacité de la Carte

Après avoir joué le Chariot de Ravitaillement, vous recevrez 4 Or et 2 cubes Ressource.



Jouer une carte Tycoon

Jouer et résoudre 1 carte Tycoon. Ces cartes fournissent une variété de choses tel que de l'or, des actions, des cubes ressource, ainsi que d'autres effets spéciaux. Suivez les instructions sur la carte et défaussez-la une fois qu'elle a été résolu.

Si **Moonshine Angie** est dans le Saloon d'un joueur, celui-ci doit, en premier, se défausser d'une carte Tycoon afin de pouvoir en jouer une. Si vous êtes incapables de vous défausser d'une carte Tycoon (si vous n'en avez pas dans votre main) vous ne

ANOTHER OUTLAW!

THIS ONE APPEARS TO BE DRUNK...

MOONSHINE ANGIE

ME'S... I'S JEST GONNA STAY HERE. OR HERE. IMA STAY OUTTA YER... IN YER... WAY AS BESTEST AS I'S CAN. AS POSSUMBLE.



Moonshine Angie va partout où il y a du monde et de la fête. Dans ce cas, cela signifie le plus grand et tapageurs des Saloons. Le premier joueur qui construit 5 tuiles reçoit sa carte Bandit. Tant qu'elle est présente, ce joueur doit se défausser d'une carte Tycoon de sa main à chaque fois qu'ils veut en jouer une autre.

pouvez pas en jouer une. Cet effet s'applique uniquement lorsque vous utilisez une action pour jouer une carte Tycoon. Si une carte ou une tuile vous permet de jouer une carte Tycoon vous n'avez pas besoin de vous défausser d'une carte en premier.

Construire un Tuile

Acheter une tuile, retournez-la et placez-la sur votre plateau dans un lot disponible ou au-dessus d'une autre tuile complétée. Une tuile complétée contient un cube ressource sur tous les case de la tuile (voir **Approvisionnez vos Tuiles** ci-dessous).

Afin de construire une tuile, tous les éléments suivants doivent être remplies:

- * Vous devez avoir assez d'or pour payer pour la tuile ET les coûts additionnelles pour tout lot(s) où vous allez placer la tuile (ces lots ne peuvent être acheté qu'au moment où vous placez une tuile).
- * Vous devez répondre à toutes les conditions pré-requises de la tuile que vous achetez.
- * Vous devez placer la tuile selon les règles suivantes:

- La tuile doit être placé immédiatement lors de l'achat.
- Vous devez placer la tuile adjacente à une autre tuile ou au-dessus d'une tuile complétée.
- La tuile entière doit complètement s'insérer dans la case du plateau.
- Vous ne pouvez pas placer une tuile au-dessus du 3e étage, à l'exception d'un toit comme expliqué dans la section **Compléter une Tuile**, page 6.
- Vous pouvez placer une grande tuile au-dessus d'une grande tuile complétée ou au-dessus de 2 petites tuiles complétées. Les petites tuiles ne peuvent être placées que sur le dessus d'une petite tuile complétée. Planifier en conséquence!

Après avoir placé la tuile, ajustez immédiatement votre revenu à la hausse de 1. En outre, marquer des points de Réputation si vous avez construit dans l'un des lots extérieurs.



Ajuster toujours votre revenu à la hausse de un à chaque fois que vous construisez une tuile, même une tuile Toit! Votre piste de revenu devrait correspondre au nombre de tuiles que vous avez construit.

AVANT LA CONSTRUCTION



APRÈS LA CONSTRUCTION



1 Nom de la tuile

2 Coût

3 Bonus de Finition

4 Tuile Spécial
(Seulement sur certaines tuiles; indiqué par un *)

5 Condition Prérequis
(Seulement sur certains tuiles)

6 Case de Cube Ressource

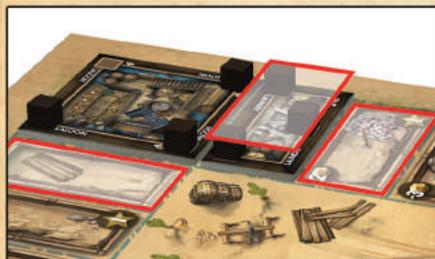
Corrompre un Personnage

Payez 6 or pour déplacer une carte Personnage, (Bandit ou Citoyen), du Saloon d'un joueur vers le Saloon d'un autre (y compris le vôtre). Les Personnages qui ne sont pas encore arrivés en ville (qui ne sont encore sur le côté de l'aire de jeu et qui ne sont encore pas dans un Saloon d'un joueur) ne peuvent pas être corrompus.

Remarque: Lorsque la fin du jeu a été déclenchée, vous ne pouvez plus corrompre un Personnage, et vous ne pouvez plus jouer une carte Tycoon qui vous permet de déplacer un Personnage!

CONSTRUIRE UNE PETITE TUILE

Jason vient d'acheter une tuile **Pharmacie**. Il y a 3 endroits où il pourrait la placer; dans le lot vide à côté de sa tuile de Saloon (gratuit); au-dessus de la tuile Cuisine (également gratuit); ou dans le prochain lot à côté de la tuile blanchisserie (coutant 2 Or, mais rapportant 1 point de Réputation). Il ne peut pas la placer sur le dessus de la tuile de Saloon, et il ne peut la placer dans un lot qui est non adjacente à une tuile précédemment construite. Il décide de placer la pharmacie au-dessus de la tuile de cuisine. Il retourne la tuile avant de la placer, puis ajuste son revenu en l'augmentant de un.



CONSTRUIRE UNE GRANDE TUILE

Jason a maintenant acheté la tuile **Distillerie de Whisky**. Il peut la placer dans l'un des deux lots adjacents à la tuile Saloon (coutant 2 Or, mais rapportant 1 point de Réputation); au-dessus des tuiles construites Pharmacie et Garde-Manger (gratuitement); ou dans deux lots adjacents au Garde-Manger (coutant 7 Or et rapportant 5 points de Réputation). Il ne peut pas la placer au-dessus de sa tuile Saloon car elle n'est pas encore terminée (il manque un cube ressource). Il décide de la construire dans les deux lots adjacents à sa tuile Saloon, en payant les 2 Or nécessaire. Il retourne la tuile avant de la placer, puis ajuste son revenu en l'augmentant de un et gagne 1 point de Réputation.



ACTIONS GRATUITES

Vous pouvez effectuer ces actions pendant l'Étape d'Action aussi souvent que vous le souhaitez, et autant de fois que vous pouvez le faire.

Réclamez une carte Open Claim

Remarque: Les cartes Open Claim, qui sont disposé face visible sur la table, ont une bordure orange, tandis que les cartes Secret Claim, qui sont conservés dans les mains des joueurs, ont une bordure rouge.

Une fois que vous avez rempli toutes les exigences d'une carte Open Claim, vous pouvez prendre cette carte et marquer le nombre de points de Réputation qui est indiqué dessus. Une fois qu'une carte Open Claim a été utilisée pour marquer des points, elle ne peut pas être utilisée de nouveau, mais garder la de côté dans le cas où vous devriez votre score. Ne pas remplacer une carte Open Claim dûment complété par une nouvelle.

Ceci ne concerne que les cartes Open Claim qui sont face visible sur la table. Les cartes Secret Claim dans votre main sont gardées secrètes jusqu'au moment où l'on marque les points en fin de la partie.

Remarque: Il est possible que la demande d'une carte Open Claim puisse devenir inaccessible. Si cela se produit, la carte peut être retirée du jeu, mais elle n'est pas remplacée.



CARTE OPEN CLAIM

1 Nom de la Carte Open Claim

2 Texte d'Ambiance

3 Personnage Requis

(Toutes les cartes Claim n'exige pas forcément un personnage)

4 Exigences de la Carte

5 Points de Réputation

Beaucoup de cartes Claim (à la fois Open et Secret) vous obligeront d'avoir certains Personnage afin de les remplir. Souvent, ces Personnages sont spécifiés par leurs noms et leurs portraits affichés sur la carte. Certaines cartes Claim, cependant, se réfèrent à un personnage en spécifiant leur Sexe ou leur Titre (par exemple, Avoir 3 Personnages masculins) et montrera l'une des icônes suivantes.

C Tout Citoyen

O Tout Bandit

F Tout Personnage Femelle

M Tout Personnage Mâle

 Tout Personnage

Approvisionnez Vos Tuiles

Chaque tuile contient 3 ou 4 cases carrées pour les cubes de Ressources. À n'importe quel moment pendant votre tour vous pouvez placer des cubes Ressources sur vos tuiles comme suit:

1. Payez 2 Or par cube Ressource que vous souhaitez acheter (si **Phineus Pillbottom** est dans votre Saloon, payer 3 Or par cube Ressource à la place).
2. Prendre les cubes ressource que vous avez achetées et placez-les sur une/des cases libres de n'importe quelle tuile de votre plateau.

Vous ne pouvez pas acheter de cube Ressource vous ne disposez pas de case libre sur vos tuiles.

Remarque: Si la réserve générale de cube Ressource est épuisé, ajouter des cubes supplémentaires selon les besoins, mais il faut noter que cela déclenche la fin.

**GALDARNIT!
MORE OUTLAWS!**

**I'M PRACTICALLY GIVING
THESE SUPPLIES AWAY! I
WOULDN'T EVEN GIVE MY OWN
MAMA A DEAL LIKE THIS!**



Si **Phineus Pillbottom** est pris en train de «marchander» pour quelqu'un d'autre que lui-même, je suis l'oncle d'un singe! En fait il vend exactement les mêmes fournitures, mais à un prix supérieur. Si Phineus est dans le Saloon d'un joueur celui-ci paie 3 or par cube Ressource au lieu de 2.

PHINEUS PILLBOTTOM

ETAPE 3 - FIN DE TOUR

Si pendant votre tour la réserve générale de cube Ressource est épuisé, annoncer que la fin du jeu a été déclenché et que chaque autre joueur après vous joue encore 1 dernier tour. Le joueur qui déclenche la fin du jeu n'obtient pas un autre tour.

Note: Le joueur qui a déclenché la fin de jeu peut toujours Corrompre/Acquérir des personnages et acheter des cubes ressource en les prenant dans ceux mis de côté au début du jeu, jusqu'à la fin de son tour. Précision par A.J Porfirio sur B.G.G

COMPLÉTER UNE TUILE

Lorsque vous placez un cube Ressource sur la dernière case libre d'une tuile, elle est maintenant considérée comme complétée. Compléter une tuile vous donne des points, un bonus, et permet à des tuiles supplémentaires d'être placés sur au-dessus de celle-ci!

Lorsque vous avez terminé une tuile, procédez comme suit:

1. Marquer les points de la tuile et déplacez-vous sur la piste de score comme suit:

- * +7 Points de Réputation pour une grande tuile
- * +5 Points de Réputation pour une petite tuile.

2. Prenez le bonus à usage unique indiqué sur la tuile.

 **Or** - Prenez la quantité d'or indiquée de la réserve d'Or.

 **Cube Ressource** - Prenez et placez immédiatement le nombre indiqué de cube Ressource. Tous les cubes que vous ne pouvez pas placer sont perdus et doivent rester dans la réserve générale. Planifier en conséquence.

 **Piocher des Cartes** - Piochez le nombre de cartes indiqué dans la pile de carte Tycoon.

 **Jouer une Carte** - Vous pouvez jouer et résoudre une carte.

 **Action** - Effectuer immédiatement n'importe quelle action de votre choix.

 **Bonus de Citoyen** - Le Citoyen indiqué vient dans votre Saloon. Prenez la carte Personnage et placez-la en face de vous.

3. Si la tuile est au 3ème étage, prendre la tuile Toit approprié (Petit ou Grand), retournez-la, placez-la au-dessus et marquer +4 points de Réputation.

Remarque : Lorsque vous placez une tuile Toit, assurez-vous d'augmenter votre revenu de 1. Vous augmentez toujours votre revenu d'1 case lorsque vous placez une tuile, même si c'est une tuile Toit.

FIN DU JEU & SCORE FINAL

LE TOUR FINAL

À tout moment pendant le tour d'un joueur si la réserve générale de cube ressource est appauvri, la fin du jeu est déclenché. Chaque joueur recevra un dernier tour, sauf le joueur qui a déclenché la fin du jeu.

Prenez tous les cubes Ressource mis de côté au début du jeu et placez-les dans la réserve générale. Les joueurs peuvent acheter et placer autant de cube Ressource qu'ils le veulent et ils ne sont plus limités à ce qu'il y a normalement dans la réserve générale.

En outre, annoncer que les personnages ne peuvent plus être déplacés du tout. L'action Corrompre un Personnage n'est plus disponible pour les joueurs; les Personnages ne peuvent plus être déplacés en jouant une carte (par exemple, la carte Tycoon No-Good Trouble maker); et les Personnages ne peuvent plus être acquis en complétant une tuile. Si vous complétez une tuile au cours du dernier tour, qui vous attribue un personnage, vous ne le recevez pas.

Note: Les cubes Ressource ne sont pas limités à ce qui est inclus dans le jeu. Dans le cas extrêmement rare ou vous manquerez de cubes Ressource, continué comme si vous les aviez placés, en marquant les points des tuiles complétées si nécessaire.

SCORE FINAL

Chaque joueur marque des points de Réputation supplémentaires comme suit:

1. Scorez vos tuiles inachevées: +3 points pour une grande tuile, +2 points pour une petite tuile (les cubes ressource ne valent rien).
2. Scorez vos cartes de Citoyens: +5 points chacune.
3. La carte Bandit Sidney Smythe: -5 points
4. Vérifier vos cartes Secret Claim. Pour chaque carte que vous avez complétée, scorez les points Réputation indiqué. Notez que vous DEVEZ avoir les exigences remplies lorsque le jeu prend fin. Planifier en conséquence!

Après avoir ajouté tous les points, le joueur avec le meilleur score gagne! En cas d'égalité, le joueur avec le plus d'or gagne. Si l'égalité persiste, le joueur avec le plus de carte Claim complété (Open et Secret) gagne.

GAH! ONE FINAL OUTLAW! SYDNEY SMYTHE

IF YA GOT PATRONS,
THEN YA GOT POTENTIAL
BUYERS OF MY FAMOUS
SNYKE OIL!

Ouais, **Sydney Smythe** c'est ce gars. Et si Sydney est dans le Saloon d'un joueur à la fin d'un du jeu celui-ci perd -5 points de Réputation.



TUILES SPÉCIALES

Il n'y a qu'un seul exemplaire de chaque tuile spéciale (désigné par un astérisque * à côté du nom de la tuile). Les tuiles spéciales accordent toujours des bonus de Personnage. Celles-ci attireront dans votre saloon le citoyen indiqué par l'image sur la tuile !

Les tuiles spéciales ont des prérequis que vous devez rencontrer afin de construire la tuile. Les exigences peuvent être trouvés sur les tuiles elles-mêmes, mais voici les tuiles et les exigences plus en détail.

Maison de Prostitution

Afin de construire cette tuile, le joueur doit déjà avoir placé une Chambre de Client.

Théâtre

Le théâtre doit être placé au-dessus la tuile Saloon soit sur le deuxième ou le troisième étage. Cela aidera les clients pour entendre la musique et voir le spectacle.

Distillerie de Whisky

Afin de construire cette tuile, le joueur doit avoir déjà construit une tuile Pharmacie. Vous avez besoin d'ingrédients et d'équipements spécialisés pour brasser un Whisky de haute qualité.

Imprimerie

L'imprimerie ne peut pas être placée dans un Saloon qui a déjà une tuile Blanchisserie (Laundry). L'air chaud et humide ruinera le papier journal. Vous pouvez, toutefois, construire une tuile Blanchisserie après la construction d'une Imprimerie. Lucy Allen ne sera pas heureuse, mais elle ne pourra rien faire à ce sujet.

La Suite de Luxe

La Suite de Luxe doit être placée au 3ème étage. La Veuve Campbell veut en avoir pour son argent, elle attend d'avoir une belle vue.

Prison

Afin de construire cette tuile, le joueur doit avoir déjà construit une tuile Salle de Poker. Avec le jeu, les choses peuvent devenir un peu turbulentes. Le Sheriff Fletcher aime rappeler aux gens les conséquences.

Écurie

Les Écuries doivent être placés au 1er étage. Les chevaux ne peuvent pas monter les escaliers.

Salle de Classe

La Salle de Classe ne peut pas être placée dans un Saloon qui a déjà une tuile Salle de Poker. Mlle Watson ne veut pas que ses élèves soient influencés par ces comportements ouvertement désagréables. Cependant, vous pouvez construire une Salle de Poker après avoir construit une Salle de Classe (mais s'il vous plaît, pensez aux enfants).



CARTE PERSONNAGE

- 1 Nom du Personnage
- 2 Image du Personnage
- 3 Texte d'Ambiance
- 4 Comment Acquérir le Personnage
- 5 Sexe et Titre
- 6 Bonus (Citoyens) ou Pénalité (Bandits)

PERSONNAGES

Les personnages de Saloon Tycoon sont composés de Citoyens et de Bandits. Les citoyens ont des bordures bleues sur le bas de la carte tandis que Bandits ont des bordures rouges. Certaines cartes Claim se réfèrent spécifiquement au sexe d'un Personnage. Dans ces cas, le sexe d'un personnage sera le facteur dans l'objectif de la carte Claim. Si une carte Claim ne se réfère pas spécifiquement à un sexe, cela n'aura aucun rapport avec l'objectif de cette carte.

Il existe un nombre égal de Personnages masculins et féminins, 6 de chaque.

EXEMPLE D'UN TOUR



1 Chasse commence son tour avec 2 Or, 5 tuiles (sa tuile de Saloon original, la Salle de Poker, le Théâtre, la Cuisine, et la Pharmacie), et 2 personnages, qui sont tous deux des Bandits (**Flatfoot Flemming** et **Moonshine Angie**). Son revenu est à 5 (depuis qu'il a construit 5 tuiles) ce qui signifie qu'il prend normalement 5 Or au cours de l'étape revenu, mais comme **Flatfoot Flemming** traîne dans son Saloon, il ne prend que 4 Or. Il a maintenant **6 Or** au total.

2 Avant d'effectuer sa seule **Action Tycoon**, Chasse décide d'effectuer une **Action Gratuite: Approvisionner ses Tuiles**. Il utilise ses 6 Or pour acheter 3 cubes de Ressource et les placer sur la tuile Blanchisserie. Cela lui vaut 5 points de Réputation (pour la finition d'une petite tuile) et obtient le droit de piocher 2 cartes Tycoon, car c'est le Bonus à usage unique de la Blanchisserie.



3 L'une des cartes que Chasse a pioché est la "**Supply Wagon**" et il décide d'utiliser sa seule **Action Tycoon** pour effectuer **Jouez une Carte Tycoon**. Malheureusement, à cause de **Moonshine Angie** il doit jeter la deuxième carte Tycoon pour pouvoir faire cette action. Il défausse sa seconde carte Tycoon pour jouer "**Supply Wagon**" et prend 4 Or et 2 cubes Ressource. Il doit immédiatement placer les cubes Ressource. Il décide de les placer sur la tuile Théâtre.



4 Chasse décide de prendre l'Action **Approvisionner vos Tuiles** à nouveau (car il c'est une **Action Gratuite**, il peut le faire aussi souvent qu'il le veut, aussi longtemps qu'il le peut). Il utilise 4 Or pour acheter 2 autres cubes Ressource et les place sur la tuile Théâtre, qu'il complète. Comme il c'est une grande tuile, il marque 7 points. De plus, parce qu'il est au troisième étage, il place immédiatement une tuile Toit au-dessus et scores 4 points supplémentaires.



5 Le bonus à usage unique de Chasse pour avoir complété la tuile Théâtre est que **Purty Nellie** rend visite à son Saloon. Il prend sa carte de Personnage et il la place avec **Flatfoot Flemming** et **Moonshine Angie**.



6 Chasse prend une dernière **Action Gratuite: Réclamé une carte Open Claim**. L'une des cartes Open Claim dans le jeu est **Ladies 'Club**, qui exige a un joueur d'avoir trois personnages féminins (Il n'y a pas d'importance qu'ils soient Citoyens ou Bandits). Collecté **Purty Nellie** lui donne son troisième personnage féminin, donc il prend la carte **Ladies 'Club** et score immédiatement 6 points.

7 Chasse vérifie si la réserve générale de cube Ressource a été épuisé pendant son tour. Il n'y a plus de cubes Ressource à gauche dans la réserve générale, donc la fin du jeu est déclenché. Chaque autre joueur obtient un dernier tour, mais pas Chasse.

