

Gads Hill 1874

Un jeu de logique pour 2 à 4 joueurs âgés de 10 ans et plus.

AUTEUR : Stephan Riedel
ILLUSTRATION : Christian Opperer
TRADUCTION ANGLAISE : Mälika Fetzer
TRADUCTION FRANÇAISE : Stéphane Athimon
RELECTURE DES RÈGLES FRANÇAISES :

Clicker

www.clicker-spiele.de

P2

Gads Hill fut fondée en 1872 par George W. Creach. Cette vieille ville de l'Ouest se tenait entre deux villes : Des Arcs et Piedmont dans le comté de Wayne dans le Missouri.

Cette ville devint célèbre à cause de la première attaque de train dans le Missouri par le gang James-Younger. Le 31 janvier 1874, à environ 16h45, les membres du gang James-Younger montèrent à bord du train express pour Little Rock. (Ce train faisait la liaison entre Saint-Louis dans le Missouri pour Little Rock dans l'Arizona.) Ils dévalisèrent les passagers du train pour un butin dont le montant exact n'a jamais été connu. Les journaux de l'époque estimèrent pourtant le montant entre 2 000 \$ et 22 000 \$.

Aujourd'hui, il ne reste presque plus rien de Gads Hill. Seul un panneau à l'endroit où le gang arrêta le train atteste de l'ancienne présence de la ville.

À quoi ressemblait Gads Hill il y a 140 ans ?

Où avaient lieu les duels ?

Où se trouvait l'hôtel où les détectives de l'agence Pinkerton passaient la nuit ?

Où ont été vus les frères Younger ?

Participez à la reconstruction de la ville. Le joueur qui apportera les informations les plus importantes remportera la partie.

Sources :

<http://www.civilwarstlouis.com/Reviews/missouritrainrobbery.htm>

<http://web.archive.org/web/20060317155048/http://www.historynet.com/we/blgadshill/>

<https://sundowntrailblog.com/2013/01/14/the-gads-hill-train-robbery/>

https://en.wikipedia.org/wiki/Gads_Hill,_Missouri

<http://www.angelfire.com/mi2/jamesyoungergang/gadshill.html>

<http://mentalfloss.com/article/25825/10-great-train-robberies>

P3

PETITE DESCRIPTION

En tant qu'archéologues, les joueurs vont essayer ensemble de reconstruire la vieille ville devenue aujourd'hui une ville fantôme délabrée.

En ces temps-là, la ville était composée de bâtiments tels qu'un hôtel, un maréchal-ferrant, une banque, un saloon et un cimetière.

Le plateau de jeu est une vieille carte du site. Il est construit comme tout réseau de rues typiquement américain, vous trouverez aussi une voie ferrée et plusieurs terres qui servent

comme pâturage pour les bisons ou comme cimetière.

Au début de la partie, les joueurs ne savent pas où se trouvaient les bâtiments individuels. En théorie, un bâtiment pouvait se trouver à plusieurs endroits. Au fil du temps, la ville changeait beaucoup, et les bâtiments pouvaient se trouver à différents endroits, faisant varier ainsi la disposition des bâtiments de partie en partie.

Les joueurs reçoivent des indices sur les lieux des bâtiments grâce aux cartes (par exemple, « M. Merrian travaillait dans la BANQUE des faubourgs est de la ville au moment où l'attaque du train a eu lieu. »)

Les cartes fournissent des informations venant de sources telles que des articles de journaux, d'inscriptions dans les registres fonciers ou d'histoires transmises de génération en génération. Les indices sur les cartes, et c'est compréhensible, sont vagues, car pendant les 140 dernières années beaucoup d'informations ont été perdues.

À l'aide de ces informations vagues, les endroits possibles seront déterminés en plaçant des marqueurs.

En jouant des cartes tout au long de la partie, certaines de ces possibilités seront exclues et les marqueurs seront retirés de ces emplacements. Dès qu'il ne reste plus qu'un seul marqueur pour un bâtiment alors le lieu de ce bâtiment est enfin déterminé. Le marqueur est retiré et remplacé par le bâtiment correspondant. Pour chaque marqueur retiré, le joueur actif reçoit un point.

Par conséquent, plus un joueur fournit d'informations pour la reconstruction de Gads Hill, plus il recevra de points.

À la fin, lorsque Gads Hill a été reconstruite, le vainqueur est le joueur qui a le plus contribué à cette reconstruction.

P4

CONTENU

1 plateau de jeu, 25 bâtiments différents, 110 marqueurs, 60 cartes bleues, 1 locomotive en bois, les règles du jeu.

PLATEAU DE JEU

Le plateau de jeu montre les emplacements possibles pour les bâtiments et les 3 champs lointains (encadrement noir) pour la gare, le cimetière et le champ de pâturage pour les bisons.

Les positions exactes des entrées des bâtiments individuels sont indiquées. C'est important pour le placement des bâtiments et pour la compréhension des cartes.

La voie ferrée, le nom des rues et les points cardinaux servent de points d'orientation.

La voie ferrée sert de piste d'avancement. La locomotive est avancée d'une case pour chaque bâtiment qui a été placé sur l'emplacement déterminé.

Voie ferrée	Emplacement	Entrée
-------------	-------------	--------

Lieu pour le cimetière, le pâturage des bisons ou la gare		Nom de la rue
---	--	---------------

22 Bâtiments + 3

Il y a 22 bâtiments différents auxquels il faut ajouter la gare, le cimetière et le pâturage des bisons. Ces derniers sont placés au début de la partie sur les lieux désignés où ils vont

rester jusqu'à la fin de la partie.

Les 22 bâtiments sont placés tout au long de la partie. Le nombre actuel de bâtiments placés (y compris la gare, le cimetière et le pâturage des bisons) est indiqué par la position de la locomotive sur la voie ferrée.

Vous ne pouvez pas mettre plus d'un bâtiment par emplacement.

Symbole du bâtiment
Entrée

P5

110 marqueurs

Il y a 5 marqueurs pour chaque bâtiment. Grâce aux marqueurs, les joueurs marquent les lieux possibles des bâtiments. Chaque marqueur qu'un joueur récupère durant la partie est un point de victoire.

Dos du marqueur = point de victoire.

Face avant du marqueur.

60 cartes indice

Les joueurs reçoivent des indices sur les lieux possibles des bâtiments grâce aux cartes.

Il y a trois types de cartes :

- 22 cartes Bâtiment
- 16 cartes Quartier
- 22 cartes Condition

Les emplacements possibles où auraient pu se trouver les bâtiments sont illustrés par des points d'interrogation (« ? ») sur le petit plan de la ville sur la carte à jouer.

Le petit plan de la ville sur la carte est toujours décisif pour fixer les positions des bâtiments !

Symbole du bâtiment

Type de la carte
(couleur)

Texte international

Nom du bâtiment

Emplacements possibles
Nombre de la carte

Rouge : cartes bâtiment
(cartes 1 à 22)

Orange : cartes quartier
(cartes 23 à 38)

Vert : cartes condition
(cartes 39 à 60)

P6

MISE EN PLACE

- Placez le plateau sur la table.
- Placez les 22 bâtiments à côté du plateau de jeu.
- Triez les marqueurs en fonction de leur image et placez les faces visibles sur les bâtiments appropriés.
- Placez la gare, le cimetière et le pâturage des bisons au hasard sur les trois lieux désignés (encadrement noir) sur le plateau de jeu.
- Triez les cartes par type (cartes bâtiment, cartes quartier et cartes condition) mélangez chaque sorte de cartes séparément et placez les tuiles face cachée à côté du plateau de jeu pour former trois pioches (communes).

- Placez la locomotive sur la voie ferrée, pointant vers la case « 3 » (car trois bâtiments ont été déjà placés – la gare, le cimetière et les pâturages des bisons).

- Le joueur le plus vieux commence la partie.
- Chaque joueur prend 3 cartes bâtiment, 1 carte quartier et 1 carte condition des pioches.
- En commençant par le premier joueur, chaque joueur dans l'ordre prend d'abord un bâtiment et ses marqueurs et ensuite chacun en prend un second qu'il place devant lui en continuant jusqu'à ce que les limites soient atteintes :

Les parties à 2 joueurs : chaque joueur prend 7 bâtiments,

Les parties à 3 joueurs : chaque joueur prend 5 bâtiments,

Les parties à 4 joueurs : chaque joueur prend 4 bâtiments.

Le reste des bâtiments et des marqueurs restent à côté du plateau de jeu.

CONSEIL : lors de leur première partie, les joueurs doivent choisir les bâtiments pour lesquels ils ont des cartes bâtiment (rouge).

P7

LE JEU

Le jeu

- **Le joueur actif réalise une des actions suivantes :**

1. Le joueur joue une ou deux cartes de sa main

Le joueur actif place un marqueur sur chaque lieu possible comme indiqué sur la carte, retire les marqueurs du plateau en fonction des informations (voir les règles de jeu et de retrait des marqueurs) et, si possible, place les bâtiments (voir page 13). Le joueur reprend tous les marqueurs qui ne sont plus nécessaires. Il place les marqueurs face cachée devant lui.

Lorsque 16 bâtiments ont déjà été placés au cours du jeu, une seule carte par tour peut être jouée jusqu'à la fin de la partie.

2. Le joueur défausse deux cartes (qui ne peuvent plus être jouées)

Le joueur peut prendre n'importe quel marqueur du plateau. Si par cette action, le lieu d'un ou de plusieurs bâtiments est exactement défini, le joueur reçoit tous les marqueurs qui ne sont plus nécessaires (voir page 13).

3. Si le joueur ne peut pas jouer de cartes ou ne veut pas en jouer une, le joueur suivant dans l'ordre du tour joue son tour.

- **Option** : le joueur peut « acheter » un nouveau bâtiment (à partir des bâtiments encore disponibles à côté du plateau) en défaussant deux de ses marqueurs déjà récupérés.

Chaque joueur peut acheter un maximum de trois bâtiments au cours de la partie.

- À la fin de son tour, il prend une nouvelle carte de la pioche.
- Toutes les cartes jouées ou défaussées sont placées dans la défausse.
- La locomotive est avancée d'une case pour chaque bâtiment qui a été placé à l'endroit déterminé.
- Le tour du joueur actif est maintenant terminé. C'est ensuite au joueur à sa gauche (dans le sens horaire donc) de jouer.

P8

Fin de la partie

Lorsque la locomotive atteint le 22, la partie est terminée. Le joueur actif peut terminer son tour et placer un autre bâtiment s'il le peut.

Le joueur qui a accumulé le plus de points gagne la partie de Gads Hill.

Les marqueurs encore sur le plateau ou qui n'ont pas encore été placés ne comptent pas.

En détail : les cartes

Les cartes diffèrent par le nombre de places possibles pour le bâtiment et le type d'informations.

Les informations sur les cartes indiquent les emplacements possibles pour le(s) bâtiment(s).

Cartes Bâtiment :

Le bâtiment aurait pu se trouver à quatre endroits différents. Les indices sur ces cartes se rapportent toujours à un bâtiment spécifique : « L'église était... », etc. Le bâtiment nommé n'a pas besoin de se trouver devant le joueur actif pour pouvoir jouer une telle carte.

Il peut s'agir d'un bâtiment qui se trouve devant un autre joueur ou à côté du plateau.

Remarque : les cartes Bâtiment peuvent être jouées dès le début, puisque les quatre emplacements possibles du bâtiment peuvent être marqués sur le plateau avec quatre marqueurs. À la fin de la partie, ces cartes ne peuvent souvent plus être jouées.

Cartes Quartier :

Ces cartes décrivent la position de « mon bâtiment » [par exemple, « Mon bâtiment était situé dans la rue Piedmont »].

Le joueur actif choisit un des bâtiments qui se trouve devant lui.

Exemple : si le joueur a le saloon et la banque devant lui, il peut jouer la carte soit comme « Le saloon était dans la rue Piedmont », soit comme « La banque était dans la rue Piedmont ».

Remarque : afin de pouvoir jouer les cartes Quartier, les emplacements possibles (qui sont 8 au début du jeu) doivent déjà avoir été réduits à 5 ou moins par le placement de marqueurs ou de bâtiments.

Cartes Condition :

Ces cartes décrivent la relation entre un bâtiment spécifique (« L'écurie était... », « Le juge vivait... ») et « mon bâtiment ».

Exemple : « le CASINO était dans la partie est de la ville à côté de mon bâtiment ».

Encore une fois, le joueur choisit un de ses bâtiments.

S'il a l'hôtel et le médecin devant lui, il peut choisir entre « Le CASINO était dans la partie est de la ville à côté de l'HÔTEL » ou « Le CASINO était dans la partie est de la ville à côté du DOC » comme information.

Remarque : les cartes Condition peuvent être utilisées pendant la partie pour définir l'emplacement de plusieurs bâtiments et ainsi gagner de nombreux points. Ce sont les cartes les plus puissantes du jeu. Cependant, vers la fin du jeu, elles sont souvent en contradiction avec la situation sur le plateau.

Remarque : les bâtiments ou les marqueurs d'autres joueurs peuvent être utilisés et placés par n'importe quel joueur lorsque le texte de la carte fait référence à un certain bâtiment (par exemple, « La PRISON était... »). Les cartes qui montrent des textes avec

« ... mon bâtiment... » ne peuvent pas faire référence aux bâtiments d'autres joueurs.

1. Règle de placement des marqueurs

a) Pas de marqueurs placés pour un bâtiment jusqu'à présent

Le joueur actif joue une carte avec des informations sur un (ou plusieurs bâtiments) et il n'y a pas de marqueurs d'un de ces bâtiments sur le plateau : le joueur place les marqueurs de ce bâtiment sur tous les endroits indiqués.

Si moins de cinq marqueurs sont nécessaires, le joueur actif recevra tous les marqueurs inutiles. Ces marqueurs sont des points de victoire. Il place les marqueurs face cachée devant lui.

S'il y a plus de 5 emplacements possibles sur le plateau, la carte ne peut pas être jouée à ce tour.

Le Casino où ses marqueurs n'ont pas encore été placés. Le premier joueur joue la carte « Cole Younger aurait passé toute la journée dans le CASINO de la rue Piedmont » (A). Il y a quatre emplacements possibles sur lesquels le casino aurait pu se trouver (B). Le cinquième marqueur ne sera pas nécessaire. Le joueur peut prendre ce marqueur (C).

Le joueur actif joue maintenant la carte de condition « Le CASINO était dans la partie est de la ville à côté de mon bâtiment » (A).

Si le joueur a le shérif et l'hôtel devant lui et qu'il décide d'utiliser l'hôtel (« Le CASINO était dans la partie est de la ville à côté de l'HÔTEL ») (B), il réduit les emplacements possibles.

À partir des quatre emplacements d'origine du casino, il n'y a plus que deux emplacements possibles, situés directement à côté de l'hôtel (C).

Ainsi les quatre emplacements de l'hôtel au nord du chemin de Iron Mountain et au sud de la rue Piedmont sont exclus (D).

Le joueur actif est autorisé à prendre ces cinq marqueurs et reçoit ainsi cinq points de victoire (E).

b) Marqueurs déjà placés sur un emplacement

Lorsqu'un ou deux marqueurs se trouvent sur un emplacement, un nouveau marqueur peut être ajouté. À la fin d'un tour, un maximum de trois marqueurs est autorisé sur chaque emplacement. S'il y a déjà trois marqueurs sur un emplacement, une carte qui nécessite un marqueur supplémentaire sur cet emplacement ne peut pas être jouée (pour le moment).

c) Emplacements avec bâtiments

S'il y a déjà un bâtiment sur l'emplacement, il n'est pas permis d'y placer un marqueur (à la fin du jeu sur chaque endroit, il y aura un bâtiment). Le joueur actif reçoit chaque marqueur qui ne peut pas être joué.

d) Deux emplacements et deux bâtiments

Deux emplacements chacun avec deux marqueurs qui sont les mêmes deux bâtiments et il n'y a pas d'autres marqueurs pour ces bâtiments sur le plateau. Un autre marqueur d'un autre bâtiment ne peut être placé sur aucun de ces deux emplacements.

Pourquoi ? Sur deux emplacements, il ne peut y avoir que deux bâtiments. (Le troisième serait éliminé.) Le joueur actif reçoit les marqueurs, qui ne peuvent donc pas être placés.

2. Règle pour retirer les marqueurs

Tous les marqueurs sur le plateau, qui sont en contradiction avec la carte jouée doivent être retirés par le joueur actif. Ces marqueurs sont des points à gagner.

Il n'est pas permis de retirer tous les marqueurs d'un bâtiment. Cette carte n'est pas

jouable.

Les marqueurs qui sont retirés du plateau sont des points à gagner. Il n'est pas permis de placer à nouveau ces marqueurs sur le plateau.

3) Dernier marqueur

S'il ne reste qu'un seul marqueur d'un bâtiment sur le plateau, l'emplacement de ce bâtiment est établi sans aucun doute. Le joueur actif remplace le marqueur par le bâtiment correspondant (et reçoit tous les autres marqueurs de cet emplacement). Il peut s'agir d'un bâtiment qui se trouve devant un autre joueur ou à côté du plateau.

Si la position d'un ou de plusieurs bâtiments est établie en enlevant l'un des marqueurs, le joueur est autorisé à prendre tous les marqueurs qui doivent ensuite être retirés du plateau.

Le joueur actif joue la carte « Mon bâtiment se trouvait dans la rue Piedmont » (A). Si le casino et le maréchal-ferrant se trouvent devant le joueur et qu'il décide d'utiliser le casino, l'indice devient « Le casino était dans la rue du Piedmont ». L'emplacement du casino est limité à l'emplacement situé entre la rue Front et la rue Oak (B). Le joueur actif prend le marqueur de la limite est de la ville.

Maintenant qu'il n'y a plus qu'un seul marqueur pour le casino sur le plateau, son emplacement est défini (C). Le joueur actif peut remplacer le marqueur casino par le bâtiment du casino. Avant de le faire, il doit enlever le marqueur du maréchal-ferrant puisque le site définitif du casino exclut cette position possible pour le maréchal-ferrant. Le tour complet rapporte trois points de victoire (E).

4. Règles supplémentaires

1) Les informations des cartes qui ont déjà été jouées ne peuvent pas être revues

Elles ne sont plus applicables pour reconstruire la ville.

2) Deux marqueurs seulement sur un emplacement

Lorsque les marqueurs de deux bâtiments sont placés sur un seul emplacement et que les marqueurs de ces deux bâtiments ne sont pas placés sur d'autres emplacements, les marqueurs resteront en place tant qu'un joueur aura confirmé l'emplacement d'un de ces bâtiments en jouant la carte appropriée (le marqueur du deuxième bâtiment est alors retiré). Il n'est évidemment pas possible de construire deux bâtiments sur un seul emplacement.

Cette situation peut se produire si les joueurs n'ont pas remarqué que l'emplacement d'un ou plusieurs bâtiments a déjà été confirmé.

3) Contrôle des points

Avant le tour suivant, un autre joueur peut annoncer "STOP", quand sur la base d'une conclusion logique, un ou plusieurs marqueurs peuvent être retirés du plateau. Il explique la situation aux autres joueurs et prend les marqueurs appropriés pour lui.

4) La pioche est épuisée

Si la pioche est épuisée avant la fin de la partie, les 8 cartes déjà jouées seront mélangées et replacées pour former la nouvelle pioche.

5) Mon bâtiment

Le quartier et les cartes de condition ne concernent que les bâtiments que le joueur a devant lui. Dès qu'un joueur a placé « son » bâtiment, il ne peut plus être utilisé comme étant « mon bâtiment ».

6) Une carte ne peut pas être jouée

a) Plus de 5 marqueurs nécessaires

Il n'y a que 5 marqueurs pour chaque bâtiment dans le jeu. Par conséquent, il n'est pas permis de jouer une carte qui nécessitera plus de cinq emplacements possibles pour un bâtiment (voir pp. 12 et 13).

b) Contradiction avec les marqueurs ou les bâtiments

Les cartes ne peuvent être jouées que si leurs informations ne contredisent pas les bâtiments ou les marqueurs déjà placés sur le plateau.

La carte « Témoignages pertinents en rapport avec le vol de train sont à remettre au SHERIFF (coin de la rue Piedmont et rue Main. ») est une carte contradictoire.

Il y a des marqueurs placés au sud de la rue Main, ce qui est contradictoire avec la situation sur le plateau.

c) Maximum de 3 marqueurs sur un emplacement de bâtiment

À la fin d'un tour, un maximum de trois marqueurs est autorisé sur chaque emplacement. S'il y a déjà trois marqueurs sur un emplacement, une carte qui nécessite un marqueur supplémentaire sur cet emplacement ne peut pas être jouée (pour le moment).

La carte « L'entrée du DOC était dans la rue principale » ne peut pas être jouée, sinon il y aurait quatre marqueurs sur l'emplacement (banque, maréchal-ferrant, église, casino).