

*the old town = la vieille ville.*

**p.2:**

La ruée vers l'or est terminée, les chercheurs d'or sont partis depuis longtemps. Seules quelques vieilles tombes et ruines témoignent d'une ancienne prospérité.

Qui a vécu où ?

Où les duels ont-ils eu lieu ?

Où donc le juge Johns passait ses week-ends ?

Des documents, des actes et des coupures de journaux fournissent des informations et des dates sur la vie passée dans la vieille ville.

Maintenant, c'est à vous d'en révéler les secrets.

Une pensée logique et une réflexion, seul ou à plusieurs, seront nécessaires.

L'objectif est de résoudre le mystère de la vieille ville.

Voilà donc comment la ville avait l'air en 1878, ou était-ce les plans en 1891 ?

Personne ne peut le dire à coup sûr...

**p.3:**

Description brève:

A la manière des archéologues, les joueurs vont tenter de reconstruire une vieille ville fantôme aujourd'hui délabrée.

À l'époque, la ville était composée de bâtiments différents tels qu'un Hôtel, une forge, une banque, un saloon ou encore un cimetière. Le plateau de jeu montre un vieux plan de la ville. Il est constitué d'un réseau orthogonal de rues typiquement américain, un chemin de fer et divers lieux comme les prairies à bisons ou le cimetière.

Au début de la partie, les joueurs ne savent pas où les bâtiments étaient situés. En théorie, chaque bâtiment pourrait avoir été à plusieurs endroits. Au cours du temps, la ville a été en constante évolution et les bâtiments ont été à des endroits différents; variant la disposition des bâtiments d'une partie à une autre.

Les joueurs reçoivent des cartes indices quant aux emplacements des bâtiments (par exemple, "La banque était dans Dalton Rd.»).

Les cartes fournissent des informations provenant de sources telles que les articles de journaux, les entrées dans le cadastre ou des histoires transmises de génération en génération.

Les indices sur les cartes ne sont pas complets puisque durant les 130 dernières années beaucoup de renseignements ont été perdu.

Avec l'aide de ces informations incomplètes, les emplacements possibles des bâtiments seront indiqués en plaçant des jetons.

En jouant d'autres cartes au cours du jeu, certaines de ces possibilités seront supprimées et les jetons sur ces emplacements seront alors retirés. Une fois qu'il ne reste plus qu'un seul jeton pour un bâtiment donné, l'emplacement de ce bâtiment est donc déterminé. Ce jeton est alors enlevé et remplacé par le bâtiment correspondant.

Pour chaque jeton enlevé, le joueur actif reçoit un point de victoire.

Par conséquent, plus un joueur fournit d'informations précises aidant à la reconstruction de la vieille ville, plus il reçoit des points de victoire.

A la fin, quand la vieille ville a été entièrement reconstruite, le gagnant est le joueur qui a le plus contribué à la reconstruction de la Ville (celui qui a le plus de points de victoire).

**p.4:**

Contenu

18 bâtiments différents, 90 jetons, un plateau de jeu, 60 cartes, 1 règle.

Note: Avant la première partie vous devez coller les autocollants sur les jetons en bois et les plaques représentant les bâtiments.

Blanchisserie croque-mort Banque imprimerie Casino Barbier

Pharmacie Docteur Hôtel Eglise juge prison

Saloon école shérif forgeron étable diligence

**p.5:**

Plateau de jeu (=Game board)

Le plateau de jeu montre les emplacements possibles des bâtiments. La position de l'entrée de chaque bâtiment est aussi marquée. Il est important de respecter le placement des bâtiments pour bien comprendre les cartes.

Sont aussi représentés le chemin de fer, le nom des rues et les points cardinaux.

Les bâtiments (=buildings)

Il y a 18 bâtiments différents, mais seulement 16 emplacements. À la fin du jeu, deux bâtiments ne seront pas placés. Un seul bâtiment peut être placé sur chaque emplacement.

Les jetons (=markers)

Il y a 5 jetons pour chaque bâtiment. Avec ces jetons les joueurs indiquent les emplacements possibles des bâtiments.

Les cartes (=cards)

Les cartes donnent des indices aux joueurs quant à l'emplacement des bâtiments.

Il y a des chiffres jaunes sur le coin supérieur droit de la carte.

Ces chiffres indiquent le type des cartes: 4, 8 (+ 7) et 8+8. Le petit plan montre les emplacements possibles.

**p.6:**

Étaler le plateau sur la table.

- Disposer les 18 bâtiments face visible à côté du plateau.
- Trier les jetons et les placer sur leur bâtiment.
- Trier les cartes par type (4, 8 (+ 7) et 8+8) et mélanger chaque type séparément.

• Chaque joueur reçoit le nombre suivant de cartes:

A 4 joueurs

Chaque joueur reçoit deux cartes de type 4 et deux cartes de type 8+8 qu'il place dans sa main.

A 3 joueurs

Chaque joueur reçoit deux cartes de type 4 et deux de type 8+8 qu'il place dans sa main.

En outre, trois autres cartes de type 8+8 et trois autres cartes de type 4 sont placées au-dessus de la pile de Cartes de type 8 (Ordre de haut en bas: 3 x 4, 3 x 8+8, toutes les cartes 8)

A 2 joueurs

Chaque joueur reçoit deux cartes de type 4 et deux cartes de type 8+8 qu'il place dans sa main.

Chaque joueur reçoit de plus trois cartes de type 4 et trois cartes de type 8+8 qu'il mélange sans les regarder pour constituer une pioche personnelle.

Les cartes restantes de type 4 et 8+8 ne sont plus nécessaires. Vous pouvez les ranger dans la boîte.

Les cartes 8 (+ 7) sont placées à côté du plateau et serviront de pioche commune.

Choisir un premier joueur, il sera appelé joueur actif.

En commençant par le premier joueur, chaque joueur prend d'abord un bâtiment et les jetons associés, puis chacun en prend un second, et les place face visible devant lui.

ASTUCE: lors des premières parties, il est préférable de choisir des bâtiments pour lesquels les joueurs ont des cartes de type 4.

#### **p. 7:**

Déroulement du jeu

Premier tour

Le joueur actif doit effectuer une des actions suivantes:

1. jouer une carte "jouable" de sa main.

Le joueur place alors un jeton du bâtiment joué sur chaque emplacement possible comme indiqué sur la carte, supprime des jetons précédemment placés sur le plateau si l'information de la carte le permet (voir ex. p10 - p12) et lorsque cela est possible pose des bâtiments sur les lieux (ex. p13). Le joueur prend tous les jetons qui ne sont plus nécessaires et les positionne devant lui.

A la fin de son tour il pioche 1 nouvelle carte.

Ou

2. se défausser de deux cartes de "confirmation" et/ou de "contradiction" (soit 2 d'un type, soit 1 de chaque type, voir p15).

Le joueur enlève un jeton déjà posé sur le plateau (n'importe lequel) et le place avec ses points de victoire.

Si par cette action, la localisation d'un ou plusieurs bâtiments est exactement déterminée, le joueur reçoit tous les jetons qui ne sont plus nécessaires (ex. p13).

A la fin de son tour il pioche 2 nouvelles cartes.

Ou

3. Si le joueur ne peut pas jouer, il pioche 1 nouvelle carte (il a maintenant une carte de plus dans sa main).

Le tour du joueur actif est terminé. Toutes les cartes jouées sont mises dans une pile de défausse.

Le jeu continue dans le sens horaire, le joueur à gauche du premier joueur devient le joueur actif.

Note: lors de la pioche de carte(s), à 2 joueurs, le joueur actif peut choisir entre la pioche commune et sa pioche personnelle.

**p. 8:**

Tours suivants:

Tous les autres tours se déroulent de la même manière que le premier.

Cependant, le joueur actif vérifie au début de son tour le nombre de bâtiments situés en face de lui. Si le joueur actif a moins de deux bâtiments devant lui, il choisit immédiatement un nouveau bâtiment avant de jouer.

Il prend un bâtiment (et les jetons associés) parmi ceux encore disponibles à côté du plateau.

Exception: si le nombre de bâtiments encore disponibles est inférieur ou égal au nombre de joueurs, alors ne prend un nouveau bâtiment que les joueurs qui n'ont plus de bâtiment devant eux.

Fin de la partie

Une fois que la ville est complètement construite, le jeu se termine.

Le joueur, qui a recueilli le plus de jetons, gagne la partie.

Les cartes

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

Les informations sur les cartes indiquent les endroits possibles pour le ou les bâtiments.

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

Les emplacements sont repérés sur les cartes soit avec des étoiles bleues («Le shérif était ... ') ou avec des points verts («Mon bâtiment ...).

Carte de type 4:

Il y a un '4 ' jaune sur ces cartes. Il indique qu'il existe quatre positions possibles où le bâtiment aurait pu se trouver. Les indices sur ces cartes se rapportent toujours à un bâtiment spécifique: «L'église était ..."

Le bâtiment nommé n'a pas besoin d'être situé en face du joueur pour jouer une telle carte.

Note: Les cartes de type 4 peuvent être jouées dès le début étant donné que les 4 emplacements possibles peuvent être marqués sur le plateau avec quatre jetons.

**p. 9:**

Carte de type 8:

Il y a un '7 sur deux de ces cartes et un '8 'Sur tous les autres. Ces cartes décrivent la position de «mon bâtiment» [par exemple «Mon bâtiment est entre Main Street et Cemetery Rd. '].

Le joueur actif choisit l'un de ses bâtiments devant lui. Si le joueur a le saloon et la banque devant lui, il peut jouer la carte soit comme «Le saloon était entre Main Street et Cemetery Rd. » soit comme « La Banque était entre Main Street et Cemetery Rd.».

Note: Afin d'être en mesure de jouer les cartes de type 8, les emplacements possibles (qui sont 7 ou 8 au début de la partie) doivent avoir été réduit à 5 ou moins par des placements précédents de jetons ou de bâtiments.

Carte de type 8+8:

Ces cartes décrivent la relation entre un bâtiment spécifique («L'écurie était ...», «Le juge a vécu ...») et «mon bâtiment»>. Encore une fois, le joueur choisit un de ses bâtiments pour remplacer dans l'énoncé de la carte le <<mon bâtiment>>.

Note: Les cartes de type 8+8 peuvent être utilisées pendant le jeu afin de définir l'emplacement de plusieurs bâtiments et ainsi gagner beaucoup de points. Ce sont les cartes les plus puissantes pendant la partie. Cependant, vers la fin du jeu, elles sont souvent en contradiction avec la situation sur le plateau.

#### **p.10:**

Placer des jetons

1) règle de base

Le joueur actif joue une carte avec des informations sur un (ou plusieurs) bâtiment(s) et il n'existe pas de jetons de ce(s) bâtiment(s) sur le plateau:

Le joueur place les jetons de ce(s) bâtiment(s) sur le plateau en fonction des indications de la carte.

Si moins de cinq jetons sont nécessaires le joueur actif va obtenir tous les jetons inutilisés qui seront des points de victoire.

Il place ces jetons, retournés, devant lui.

Le premier joueur joue la carte «L'église était en vue du cimetière"

(A). Il y a quatre places possibles sur lesquelles l'Eglise aurait pu se trouver.

(B). Le cinquième jeton n'est pas nécessaire. Le joueur peut prendre ce jeton (C).

#### **p.11:**

Le joueur actif joue maintenant la carte de type 8+8 «L'église était à côté de mon bâtiment (A)>>. Le joueur a devant lui le shérif et l'hôtel, il décide d'utiliser l'hôtel comme "son bâtiment" («L'église était à côté de l'hôtel) (B), il réduit les quatre emplacements possibles de l'église aux deux désormais possibles se trouvant directement à côté de l'hôtel. En outre, les deux emplacements de l'hôtel au nord de la voie ferrée sont exclus.

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

**p.12:**

2) emplacement avec des bâtiments

Il n'est pas permis de placer un jeton sur un bâtiment déjà placé.

(À la fin du jeu il y aura un bâtiment sur chaque emplacement).

Chaque jeton qui n'est pas jouable est gagné par le joueur actif.

3) Deux places et deux bâtiments

Dans l'illustration, si le shérif est à l'emplacement de gauche alors l'hôtel est obligatoirement à l'emplacement droit ou vice versa. Un troisième jeton bâtiment ne peut donc pas être placé sur ces deux emplacements.

Retirer des jetons

4) Règle de base

Tous les jetons sur le plateau, qui sont en contradiction avec la carte jouée, sont récupérés par le joueur actif. Ces jetons sont des points de victoire.

Il n'est pas autorisé d'enlever tous les jetons d'un bâtiment. Si c'est le cas, cette carte est alors dite "non jouable" (p15).

Les jetons qui ont été retiré du plateau ne peuvent plus être rejoués sur le plateau. Ce sont maintenant des points de victoire.

5) se défausser de deux cartes

Le joueur actif peut aussi retirer n'importe quel jeton du plateau en jouant 2 cartes dites de "contradiction" et/ou de "confirmation" (soit 1 de chaque, soit de 2 du même type).

**P.13 :**

Placer un bâtiment

6) Dernier jeton

L'emplacement d'un bâtiment est établi avec certitude s'il ne reste plus qu'un seul jeton de ce bâtiment sur le plateau. Le joueur actif remplace alors ce jeton avec le bâtiment correspondant. Ce bâtiment peut être pris indifféremment devant le joueur actif, devant un autre joueur ou à côté du plateau.

Le joueur reçoit aussi tous les jetons de ce bâtiment qui n'avait pas encore été placé sur le plateau. De plus le joueur est autorisé à prendre tous les jetons qui doivent être retirés du plateau suite à la pose d'un ou plusieurs bâtiments.

(Example)

Le joueur actif joue la carte de type 8+8 «Mon bâtiment était à l'est de Cavendish St ou au sud de Cemetery Rd.» (A). Si le joueur a devant lui l'église et la forge et qu'il décide d'utiliser l'église, l'indice devient «L'église était à l'est de Cavendish St ou au sud de Cemetery Rd.

». Les emplacements possibles de l'église sont maintenant limités à l'emplacement le plus au sud (B). Le joueur actif prend le jeton situé au bord de la voie ferrée. Maintenant qu'il n'y a plus qu'un seul jeton représentant l'église sur le plateau, son emplacement est défini (C). Le joueur actif peut remplacer le jeton église avec le bâtiment église. Avant de le faire, il doit enlever le jeton forge placé sur l'emplacement définitif de l'église. Ce tour de jeu complet rapporte trois points de victoire (2 jetons église + 1 jeton forge) (E).

**p.14 :**

Les cartes dites « non jouables »

7) emplacement occupé

À la fin d'un tour, au plus trois jetons sont admis sur chaque emplacement de bâtiment. S'il y a déjà trois jetons sur un espace de construction, une carte qui exige de poser un jeton sur cet espace ne peut pas être jouée (pour le moment).

*(exemple)*

La carte « le casino était entre Cemetery Rd et le chemin de fer » ne peut pas être jouée parce que sinon il y aurait quatre jetons sur l'emplacement au sud de la gare (banque, forgeron, église, casino).

8) Plus de 5 jetons nécessaires

Il y a seulement 5 jetons pour chaque bâtiment. Par conséquent, il n'est pas autorisé de jouer une carte qui offre plus de cinq emplacements possible pour un bâtiment (voir p. 12 et 13).

*(not useful as such information is given into 11)*

9) Contradictoire à des jetons ou des bâtiments

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

10) « Mon bâtiment »

Les cartes de type 8 et 8+8 ne concernent toujours que les bâtiments posés devant le joueur actif. Dès que le joueur actif a placé «son» bâtiment, ce bâtiment ne peut plus être utilisé comme «Mon bâtiment ».

**p.15 :**

11) cartes dites « de confirmation » / « de contradiction »

Les cartes qui ne modifient pas la situation sur le plateau (le nombre et le type des bâtiments et des jetons ne sont pas modifiés) sont appelées cartes « de confirmation ».

Les cartes dont l'information est en contradiction avec la situation des bâtiments et/ou des jetons sur le plateau sont appelées cartes « de contradiction ».

Il peut arriver que des cartes de type 8 ou 8+8 soient temporairement non jouable (par exemple plus de 5 jetons sont nécessaires ou il y a déjà

trois jetons de posés sur un emplacement de la carte). Ces cartes ne sont pas pour autant des cartes « de confirmation » ou « de contradiction ». les cartes « de confirmation » ou « de contradiction » ne sont pas jouables mais elles peuvent être défaussées par groupe de 2 pour récupérer un jeton.

(*exemple*)

La carte «le Sheriff vivaient au nord de Main St » est une carte « de contradiction ». Il n'y a que des jetons placés Au sud de Main St et ceci est en contradiction avec la situation sur le plateau.

La carte «le Sheriff vivaient au nord de Main St » est une carte « de confirmation ». Ce n'est pas une nouvelle information. Aucun jeton ne peut être enlevé ou aucun bâtiment ne peut être posé.

### **p.16 :**

#### Règles complémentaires

12) les informations des cartes déjà jouées ne peuvent pas être prises en compte de nouveau.

Elles ne sont plus applicables pour la reconstruction de la ville.

13) erreur

Il ne reste par exemple qu'un jeton Shérif et un jeton hôtel sur le même emplacement. Il n'est évidemment pas possible d'avoir deux bâtiments sur un seul espace. Cette situation ne peut se produire que si les joueurs n'ont pas remarqué que la localisation d'un ou plusieurs bâtiments avait déjà été confirmée précédemment.

14) Points supervisés

Avant le tour du joueur suivant, un autre joueur peut dire 'STOP' si le joueur actif n'a pas vu que certains jetons supplémentaires pouvait être enlevés du plateau. Il explique la situation aux autres joueurs et récupère ces jetons comme points de victoire.

15) la pioche est vide.

Si la pioche est épuisée avant la fin de la partie, les cartes déjà jouées de type 8 sont alors mélangées et forment la nouvelle pioche.

16) les cartes « Mon bâtiment » de type 8 et 8+8

Ces cartes portent toujours sur les bâtiments posés devant le joueur.

Dès qu'un joueur a placé «son» bâtiment, il ne peut plus être utilisé comme « mon bâtiment » avec une autre carte.

Un bâtiment ou des jetons qui sont devant un joueur peuvent être placés par les autres joueurs. Le bâtiment doit être nommé par son nom (par exemple, "la prison était ...") sur la carte jouée. Par contre le texte "mon bâtiment ..." ne peut pas se référer aux bâtiments des autres joueurs.

Quand le nombre de bâtiments encore disponibles à côté du plateau est inférieur ou égal au nombre de joueurs (par exemple il reste 4 bâtiments à 4 joueurs), un joueur n'est autorisé à prendre un nouveau bâtiment que s'il n'a plus de bâtiments devant lui.