

# SALOON

Un jeu de cartes pour 3 à 6 joueurs  
de Mark Sienholz et Ralf Sandfuchs.

## QUE TROUVE-T-ON DANS LE SALOON?

- 6 cartes «Bagarreurs» (une par joueur)
- 54 cartes «Saloon» (24 cartes «Attaque», 8 cartes «Objets», 6 cartes «Coups», 3 cartes «Aide», 8 cartes «Défense», 5 cartes «Événements»)
- Une règle.

Chaque joueur a également besoin d'un marqueur.

## AVANT DE COMMENCER...

Chaque joueur reçoit l'une des 6 cartes «Bagarreur» du jeu et la pose face visible devant lui. Un marqueur (dé, pièce de monnaie, verre à whisky ou balle de revolver) est posé sur le chiffre 10 de sa carte ; le chiffre ainsi recouvert représente les points de KO actuels du joueur.

Ensuite, les cartes «Saloon» sont mélangées et chaque joueur reçoit 5 cartes qui constituent sa main. Les autres cartes «Saloon» sont empilées face cachée et forment une pioche.

Le joueur qui au visage le plus renfrogné commence la partie. Il choisit un autre joueur et cherche un prétexte pour provoquer une dispute. Cela ne devrait pas être trop difficile, car les vieux westerns et les livres d'aventures qui nous racontent la conquête de l'Ouest nous donnent un tas d'indications précieuses sur le sujet :

- **Je rêve ou tu m'as marché sur le pied ?**
- **C'est MA copine !**
- **Alors, il paraît que tu cherches les embrouilles ?**

Ensuite, l'agresseur porte le premier coup à son rival.

## «PRENDS ÇA DANS LES DENTS!»

Pour porter un coup à son adversaire, l'agresseur joue une carte «Attaque» (poutre rouge en haut de la carte). Avec certaines cartes, le joueur peut renforcer la violence de son attaque avec une carte «Objet» (poutre violette) (mais seulement si la carte «Attaque» le permet); le joueur peut également jouer en plus une carte «Coup» (poutre marron).

Les autres joueurs peuvent jouer une carte «Aide» supplémentaire (poutre grise) et ainsi soutenir l'un des deux joueurs en lice. On ne peut jouer qu'une seule carte «Aide» par coup; c'est la première carte jouée qui est utilisée.

(Les différentes sortes de cartes se distinguent par la couleur des poutres représentées en haut des cartes, mais aussi par certains symboles, voir page suivante).

## «RATÉ!»

Bien sûr on peut contrer une attaque et c'est la raison pour laquelle nous appellerons le joueur qui cherche à se défendre le *défenseur*.

Et pour lui simplifier la tâche, il y a (qui l'eût cru ?) des cartes «Défense» (poutre verte). Un défenseur ne peut jouer qu'une carte «Défense» par attaque. Il peut également y renoncer, qu'il ait une carte «Défense» ou non. Les effets sont indiqués sur les cartes elles-mêmes.

## «AÏE ! TU M'AS FAIT MAL!»

Lorsqu'une attaque n'a pas pu être complètement contrée, le défenseur est

touché. La carte «Attaque» indique le nombre de points de dommages causés à l'adversaire. Le nombre de points de dommages peut être augmenté par des cartes «Objet» ou bien des cartes «Coup» et réduit par des cartes «Défense».

Le total des points de dommages est alors déduit des points de KO du défenseur ; le marqueur est donc placé sur la nouvelle valeur des points de KO du joueur.

Lorsqu'un défenseur perd tous ses points de KO lors d'une attaque, il est expédié au pays des souvenirs. Le joueur retourne sa carte «Bagarreur» et remet toutes ses cartes «Saloon» sur la défausse : il est éliminé du jeu.

### **«ET ÇA CONTINUE!!!»**

Après une attaque, toutes les cartes «Saloon» jouées sont défaussées. Ensuite, l'agresseur pioche deux nouvelles cartes «Saloon». Il peut de plus se défausser de l'une de ses cartes «Saloon» et en piocher une nouvelle. Cependant, il ne peut jamais avoir plus de 5 cartes en main ! (sauf lorsque, comme il est décrit, on reçoit du joueur actif une nouvelle carte ou bien lorsque l'on a la carte «Injures» [ ] et que l'on peut, pour un temps donné, avoir plus de 5 cartes en main. On ne pioche pas de nouvelles cartes lorsque l'on en a déjà 5 ou plus en main).

Ensuite, le défenseur devient le nouvel agresseur. Il peut s'en prendre à l'énergumène qui vient de lui mettre une raclée («Quoi, tu me cherches, espèce de lopette!»), ou bien agresser un autre joueur («Quoi ? Tu trouves ça drôle ? Fais gaffe!»). Si le défenseur du tour précédent a perdu son dernier point de KO, l'agresseur peut rejouer.

### **«JE NE PEUX PAS...!»**

Il peut arriver qu'un joueur n'ait plus de carte «Attaque» en main ou bien qu'il ne veuille pas attaquer pour une raison quelconque.

Dans ce cas, l'agresseur a le choix entre :

- jouer une carte «Événement» (poutre bleue) dont l'action est effectuée immédiatement ; sont également comprises les «Bouteilles de whisky» qu'on ne peut cependant jouer que pour les boire et récupérer un point de KO. Ensuite, le joueur désigne un nouvel agresseur pour le tour suivant, qui lui même désignera la victime de son choix.
- lorsqu'il n'a pas de carte «Événement», donner une quelconque carte «Saloon» à un autre joueur qui devient automatiquement le nouvel agresseur. Le joueur peut prendre la carte qui lui est donnée, même si provisoirement il a suité à ce don plus de 5 cartes en main.

### **«ESPÈCE DE DEGONFLÉS!»**

Le dernier agresseur à tenir le coup (qui n'aura donc pas encore perdu tous ses points de KO) gagne la partie et a le droit d'aller chercher un whiskey bien mérité au comptoir.

## **LES CARTES «SALOON»**

### **CARTES ROUGES: ATTAQUE**

#### **Fautschlag - Coup de poing (8)**

1 point de dommages

Peut être accompagné d'une carte «Objet»

**Fusstritt - Coup de pied (4)**  
inflige 2 points de dommages

**Roundhouse (3)**  
2 points de dommages  
Peut être accompagné d'une carte «Objet»

**Gegenstand werfen - Lancer un objet (4)**  
Augmente de 2 points les dommages d'une carte «Objet».

**Sprung über die Theke - Saut sur le comptoir (1)**  
Les deux joueurs se retrouvent sur le comptoir.  
Agresseur : 1 point de dommages  
Défenseur : 2 points de dommages

**Kopfstoß - Coup de boule (1)**  
2 points de dommages  
Étourdi pendant un tour (le joueur ne peut plus jouer de carte pendant un tour, ni en attaque, ni en défense)

**Vom Tisch springen - Sauter de la table (1)**  
3 points de dommages  
Le défenseur touché ne peut plus réagir et ne peut plus jouer de cartes pendant un tour

**Anspucken - Cracher à la figure (1)**  
Le défenseur est aveuglé  
L'agresseur tire 2 cartes de la main du défenseur et les défausse.  
Pas de dommages, mais pas de parade possible

**Wurf durch den Tisch - Chute sur une table (1)**  
2 points de dommages  
Le défenseur a besoin d'un tour pour se remettre de sa chute et ne peut donc pas attaquer en jouant des cartes.

## **CARTES MARRON: COUPS**

**Komm her, Kumpel - Viens par ici, l'ami (1)**  
L'agresseur cherche un autre joueur pour l'aider à porter des coups. Le défenseur ne pourra parer qu'une seule des deux attaques.

**Hut ins Gesicht ziehen - Enfoncer le chapeau (1)**  
Avant de porter ton coup, le joueur enfonce le chapeau du défenseur sur sa tête. Ce dernier ne peut plus se défendre ( et ne joue donc aucune carte « Défense »)

**Flug durchs Fenster - Vol plané à travers la fenêtre (1)**  
Si le défenseur perd au moins 1 point pendant l'attaque, il passe par la fenêtre. Avant qu'il ne se remette de ses émotions, l'agresseur peut encore lui porter un coup.

**Fluchen - Insultes (1)**  
L'agresseur profère de telles insanités que tous les autres joueurs sont interloqués. L'agresseur en profite pour piocher discrètement deux cartes supplémentaires.

**Berserker (1)**  
Avec un tel coup, les points de dommages sont doublés.

**Zwei auf einen Streich - Deux d'un coup (1)**  
L'agresseur touche deux adversaires d'un coup.  
Les deux peuvent encore se défendre.  
Le joueur agressé en premier sera le prochain agresseur.

## **CARTES VERTES: DEFENSE**

**Stählerner blick - Regard d'acier (1)**  
Contre n'importe quelle attaque lorsqu'elle n'est pas accompagnée d'un objet.

**Jemand anders greifen - Bouclier humain (1)**

Le défenseur place un autre joueur devant lui et s'en sert comme bouclier. C'est ce dernier qui prend les coups et qui sera le prochain agresseur.

**Gegenangriff - Contre-attaque (1)**

Le défenseur retourne l'attaque de l'agresseur contre lui-même et peut perdre les points qu'il voulait infliger au défenseur. Il peut se défendre normalement et lancer une nouvelle attaque.

**Harter Kerl - Gros dur (1)**

Le défenseur peut ignorer toute attaque inférieure ou égale à 3 points.

**Ausweichen - Esquive (1)**

Pare toute attaque associée à un objet.

**Abblocken - Contre (3)**

Réduit les dommages de 2 points.

**CARTES VIOLETTES: OBJETS**

**Flasche Whiskey - Bouteille de Whiskey (4)**

1 point de dommage

ou

Peut être bu pour reprendre des forces : + 1 KO

**Stuhl - Chaise (2)**

2 points de dommages

**Spucknapf - Crachoir (1)**

2 points de dommages

Après une telle attaque, le défenseur ne peut pas porter de coup, car il doit d'abord se nettoyer.

**Bierfass - Tonneau de bière (1)**

2 points de dommages

Si le défenseur prend au moins 1 point de dommages, il roule par terre avec le tonneau et ne peut plus attaquer, car il doit se remettre de ses émotions.

**CARTES GRISES: AIDE**

**Kampfschrei - Cri de guerre (1)**

Le joueur se précipite dans la mêlée en poussant un épouvantable cri de guerre. Les autres sont tellement surpris qu'ils ne peuvent pas se défendre. Le joueur devient le prochain agresseur.

**Schläger festhalten - Contenir le défenseur (1)**

Le joueur maintient entre ses bras musclés un défenseur, qui bien sûr, ne peut plus se défendre.

**Hoppala! - Oups! (1)**

Le joueur fait un croche-pied à l'agresseur. Ce dernier trébuche et tombe en subissant les dommages qu'il pensait infliger à son adversaire.

L'agresseur peut «esquiver» cette carte.

**CARTES BLEUES: EVENEMENTS**

**Tisch - Table (1)**

Cette carte est placée face visible devant le joueur jusqu'à ce qu'il se fasse attaquer. La table protège contre une attaque et empêche de perdre des points.

**Piano-Spieler - Pianiste (1)**

Le pianiste joue une mélodie de la région natale du joueur qui joue cette carte. Le joueur se sent requinqué et récupère 2 points de KO.

**Can-Can-Tänzerin - Danseuse de French Cancan (1)**

Le prochain agresseur est distrait par une belle danseuse. Il ne peut pas attaquer.

**Doktor - Médecin (1)**

Le médecin passe dans les parages et soigne le joueur, en lui redonnant 2 points de KO.

**Barkeeper - Tenancier (1)**

Le tenancier joue du gourdin et tape sur tout ce qui bouge. Chaque joueur doit jouer une carte «Défense» contre le tenancier (en commençant par le propriétaire de la carte). Si un joueur ne peut pas se défendre, il perd 2 points et devient le prochain agresseur.

Traduction française : Philippe Guilbert

[guilbertph@wanadoo.fr](mailto:guilbertph@wanadoo.fr)

Septembre 2002