

# WANTED GRANDEUR NATURE

## I. Objectif

Obtenir le plus de points à la fin du jeu.

## II. Organismes

4 personnes au minimum :

- ⇒ Un banquier
- ⇒ Une fille de saloon
- ⇒ Un colporteur
- ⇒ Une riche lady, un indien (coordinateur du jeu)

Si l'on dispose de plus de monde, on peut augmenter l'effectif en mettant une seconde personne à la banque pour permettre des hold-up, plusieurs filles au saloon pour fluidifier les passages et dissocier la riche lady de l'indien.

## III. Participants

- ⇒ 20 à 40 joueurs.
- ⇒ A partir de 10 ans.

## IV. Lieu

Le jeu peut se dérouler en intérieur mais gagnera en intensité en se jouant à l'extérieur en veillant cependant à ne pas trop espacer les lieux pour que les joueurs puissent facilement se trouver.

- ⇒ La banque
- ⇒ Le saloon (divisé en deux zones : le bar et les tables de jeu).
- ⇒ La maison du médecin (qui doit rester en vue d'un des organisateurs pour gérer les soins).
- ⇒ Le marché noir (divisé en deux zones : le magasin du colporteur et la zone de duel).
- ⇒ De l'espace pour que les joueurs puissent s'affronter à leur guise.
- ⇒ Une salle des fêtes pour l'accueil, la présentation des règles et la conclusion.

## V. Durée

Environ deux heures.

## VI. Matériel

- ⇒ Une carte d'identité par joueur (15% de shérifs, 30% d'adjoints du shérif, 40% de hors la loi, 15 % de renégats).
- ⇒ Pour chaque joueur 5 cartons Points de Vie (PV), 6 pour les shérifs, plus un certain nombre en rab pour fluidifier le passage au saloon.
- ⇒ De l'argent sous forme de billets de 5 10 et 20 \$ en fonction du nombre de joueurs. Soit X le nombre de joueurs : 4 X billets de 5, 2 X billets de 10 et X billets de 20.
- ⇒ Une bourse contenant 26 papiers, un par lettre de l'alphabet.
- ⇒ Des paquets de cartes : environ un pour 5 joueurs.
- ⇒ Des cartes : Duel (1 pour 4 joueurs), Bimbeloterie (1 par joueur), Braquage (1 pour 5 joueurs).
- ⇒ Deux pistolets balles rouges avec des balles.
- ⇒ Des accessoires de costumation : chapeaux, bandanas, ceinturons... pour l'ambiance.

## VII. Déroulement du jeu

### A. Briefing

Le banquier réunit tous les habitants de la ville dans la salle des fêtes pour leur annoncer que la situation n'est plus tenable dans la ville et qu'il faut trouver un maire et des assistants pour la diriger. Pour cela, les habitants vont s'affronter afin de gagner de la réputation. Celui qui aura acquis le plus de points de réputation en fin d'épreuve sera désigné maire, les trois suivants seront ses assistants.

Chaque joueur se voit remettre une enveloppe dans laquelle se trouve ses PV et sa carte d'identité qu'il doit garder secrète.

Chaque cow-boy va pouvoir à tout moment en défier un autre en duel. Le vainqueur se verra remettre un PV de la part du vaincu qu'il pourra porter à la banque afin de gagner de l'argent et de la réputation.

Mais attention, la réputation sera fonction de l'adversaire vaincu. Le barème exact des points de réputation ne doit pas être communiqué aux joueurs. Ils doivent seulement être informés de qui ils ont intérêt à venir à bout.

Vainqueur	Adversaire vaincu			
	Shérif	Adjoint	Renégat	Hors la loi
Shérif	0	0	6	3
Adjoint	0	1	4	3
Renégat	5	2	1	1
Hors la loi	3	2	2	1

## **B. Les épreuves**

### **1. La fusillade**

A tout moment et en dehors des lieux identifiés tout joueur peut en défier un autre dans une fusillade. Le duel se résout au meilleurs des trois manches au cours d'un jeu mêlant coordination et shi fu mi (je charge, je tire, je me protège). Une fois que les joueurs en ont bien compris le principe, on peut apporter des variantes de façon à ce que cette épreuve ne soit pas trop longue, en ajoutant par exemple une seconde arme et une seconde parade.

### **2. La bagarre**

A tout moment et en dehors des lieux identifiés tout joueur peut en défier un autre dans une bagarre. Le duel se résout au meilleurs des trois manches au cours d'un jeu d'opposition et d'équilibre. Les adversaires sont face et face et ne peuvent se toucher que paumes contre paumes sans se tenir. Il suffit alors de se pousser jusqu'à ce qu'un des adversaires bouge un pied du sol.

### **3. Le poker**

Les tables de poker se trouvent au saloon. A tout moment dans ce lieu, tout joueur peut en défier un autre dans une partie de poker. Le duel se résout au meilleurs des trois manches au cours d'un jeu de hasard.

Chaque joueur reçoit 5 cartes. A son tour, il se défausse du nombre de cartes qu'il souhaite et en reprend autant. On continue à tour de rôle jusqu'à ce que chaque joueur ait eu droit à trois défausses. On révèle sa main, le plus fort l'emporte.

Les combinaisons sont les suivantes de la plus faible à la plus forte : une carte, une paire, deux paires, un brelan, une quinte, une couleur, un full, un carré, une quinte flush.

Les règles et les combinaisons doivent être affichées pour que les cow-boys puissent jouer seuls même si la fille du saloon peut les renseigner en cas de besoin.

### **4. Les insultes**

Le duel d'insulte a lieu au bar et est arbitré par la fille du saloon. A tout moment dans ce lieu, tout joueur peut en défier un autre dans un duel d'insultes. Une lettre est tirée au sort dans la bourse. Le joueur qui a provoqué le duel commence. Il doit trouver une insulte commençant par la lettre désignée. En cas de réussite, c'est à son adversaire de faire de même avec une insulte différente jusqu'à ce que l'un d'eux ne trouve plus rien à dire au bout d'un délai défini par la fille du saloon. Bien entendu, il s'agit d'insultes à la « Capitaine Haddock », elles doivent être amusantes et en aucun cas vulgaires, ce qui causerait immédiatement la perte du duel.

### **5. Le duel**

La particularité du duel est qu'il s'agit d'un affrontement payant qui a la particularité de rapporter plus de points de réputation au vainqueur.

Pour initier un duel au pistolet, les adversaires doivent se rendre chez le colporteur qui leur prêtera une arme et des balles en échange d'un peu d'argent. Les deux adversaires se font face avec le pistolet posé sur une table à portée de main. Au signal du colporteur, chacun s'empare de l'arme et fait feu. Le colporteur détermine le vainqueur du duel et remet à celui-ci une carte duel (en plus du PV pris à l'adversaire). Les armes sont rendues au colporteur à la fin du duel.

### **6. Amélioration**

En fonction de l'effectif de l'équipe encadrante et du matériel disponible, on peut imaginer d'autres épreuves : rodéo, lasso, traversée de cañon ou de rivières...

## **C. Les lieux et personnages**

### **1. La banque**

Les cow-boys apportent régulièrement les PV gagnés à la banque. En échange, le banquier leur remet de l'argent (le montant peut varier en fonction de l'évolution du jeu au gré des organisateurs). Il note aussi secrètement sur sa feuille le nombre de points de réputation gagnés en fonction des adversaires vaincus en n'oubliant pas d'octroyer un bonus (3 points) pour chaque carte Duel apportée.

Le calcul des points de réputation n'a pas à être connu des joueurs. Le banquier suit le barème indiqué mais il est tout à fait libre d'appliquer des bonus ou des malus en fonction des actions des joueurs, de la façon dont ils jouent leur rôle ou de leur état d'esprit.

### **2. Le saloon**

En plus des affrontements au poker et aux insultes, il est possible de payer les services de la fille du saloon. Contre un peu d'argent, elle peut :

Servir un verre de whisky. Pour chaque verre bu, le cow-boy regagne un PV que lui remet la fille du saloon.

Donner des informations sur l'identité des autres joueurs. Le joueur choisit la personne sur qui il veut des informations et la fille du saloon lui donne une réponse sur ce qu'il n'est pas. Par exemple : *Dudule n'est pas hors la loi*. Elle doit noter les informations communiquées pour ne pas redonner les mêmes à la même personne. Contre une somme plus importante, elle peut accepter de répondre par oui à par non à une question du type : *Est-ce que Dudule est shérif ?*

### **3. Le marché noir**

En plus de louer le matériel nécessaire aux duels et de les arbitrer, le colporteur vend aussi des cartes Bimbeloterie qui pourront être données à l'indien et des cartes Braquage pouvant être utilisées contre la riche lady.

On peut aussi imaginer que le colporteur dispose de toute une série de cartes diverses et variées à la vente, chacune d'elle pouvant soit avoir un intérêt (duel gratuit, argent, bons pour des verres de whisky ou une info, gain de réputation...) ou complètement inutiles (vieille cafetière, chapeau usagé, plume d'indien...).

### **4. La riche lady**

Muni d'une carte Braquage, un cow-boy peut partir à la recherche de la riche lady qui se promène ponctuellement dans l'aire de jeu. En échange de la carte Braquage, elle lui fait choisir entre 4 enveloppes. 3 contiennent de l'argent (en plus ou moins grande quantité) que le braqueur peut garder et la quatrième annonce l'arrivée d'un héros solitaire qui sauve la riche lady. Non seulement le cow-boy ne gagne pas d'argent mais il donne un PV à la riche lady.

Ce personnage a aussi un rôle de coordinateur. Il suit l'évolution du jeu, informe ses collègues postés et ramène l'argent, les PV et les cartes aux personnes concernées.

### **5. L'indien**

L'indien se promène ponctuellement dans l'aire de jeu pour tenter de dépouiller les cow-boys. Lorsque ceux-ci se trouvent face à l'indien, ils doivent lui donner une carte Bimbeloterie ou de l'argent (pour au moins le double du montant de la carte). A défaut, l'indien leur prend un ou plusieurs PV. Il peut ensuite donner ces PV à des cow-boys qui lui paraissent sympathiques ou à Dudule pour qu'il voit ce que cela fait d'apporter des PV à la banque !

C'est un personnage régulateur qui peut compliquer un peu la tâche des plus vaillants mais c'est surtout un personnage d'ambiance. Si on le souhaite, au lieu que la défaite face à l'indien soit automatique, on peut l'affronter en Bagarre ou en Fusillade mais il n'y aura rien à gagner en cas de victoire. Pour rendre cet affrontement plus difficile, on peut considérer que l'affrontement commence alors que l'indien a automatiquement gagné la première manche.

Ce personnage a aussi un rôle de coordinateur. Il suit l'évolution du jeu, informe ses collègues postés et ramène l'argent, les PV et les cartes aux personnes concernées.

### **6. La maison du médecin**

Lorsqu'un personnage n'a plus de PV, il est gravement blessé et n'est plus en état d'agir. Il doit alors se rendre à la maison du médecin pour se faire soigner. Pour chaque tranche de deux minutes pendant lesquelles il reste (sous le contrôle de l'organisateur le plus proche), il récupère 1 PV. C'est à lui de décider s'il veut repartir dès qu'il a regagné 1

PV ou s'il préfère attendre de les avoir tous récupérés. L'organisateur lui remet le nombre de PV correspondants à son départ. C'est l'un des rares lieu du jeu, où il ne peut y avoir aucun affrontement.

## **VIII. Conclusion**

Lorsque les organisateurs le décident, ils commencent à annoncer la fin des épreuves une bonne quinzaine de minutes avant la fin du jeu, de façon à ce que chacun puisse avoir le temps d'apporter ses PV à la banque (qui pourra apporter encore quelques

points de réputation supplémentaires ou départager les éventuels ex-æquo).

Pendant que les décomptes sont faits par le banquier, le colporteur pourra organiser une vente aux enchères des dernières cartes qui lui restent pour faire patienter les joueurs. Celles qui rapportent des points de réputation pourront facilement être ajoutées au dernier moment lorsque le banquier viendra annoncer les résultats.

Le vainqueur et ses assistants se voient remettre les clés de la ville, qu'il vont pouvoir diriger de main de maître au vu du talent démontré au cours de la soirée.