

Malgré les cases hexagonales, il ne s'agit pas d'un wargame. Mais ce petit jeu de poursuite et de combat n'en fera pas moins appeler à votre sens tactique. Hugh !

Nombre de joueurs : 2.

Matériel : en plus du terrain de jeu, ci-contre, les joueurs devront se procurer 7 pions-indiens, 1 pion-diligence (pièces de 5 et 50 centimes, par exemple), un dé, une feuille de papier et un crayon.

But du jeu : le joueur qui prend la diligence cherche à atteindre, à partir de la ville de West Point, une des deux villes situées de l'autre côté du terrain. Le joueur qui prend les indiens cherche à l'en empêcher.

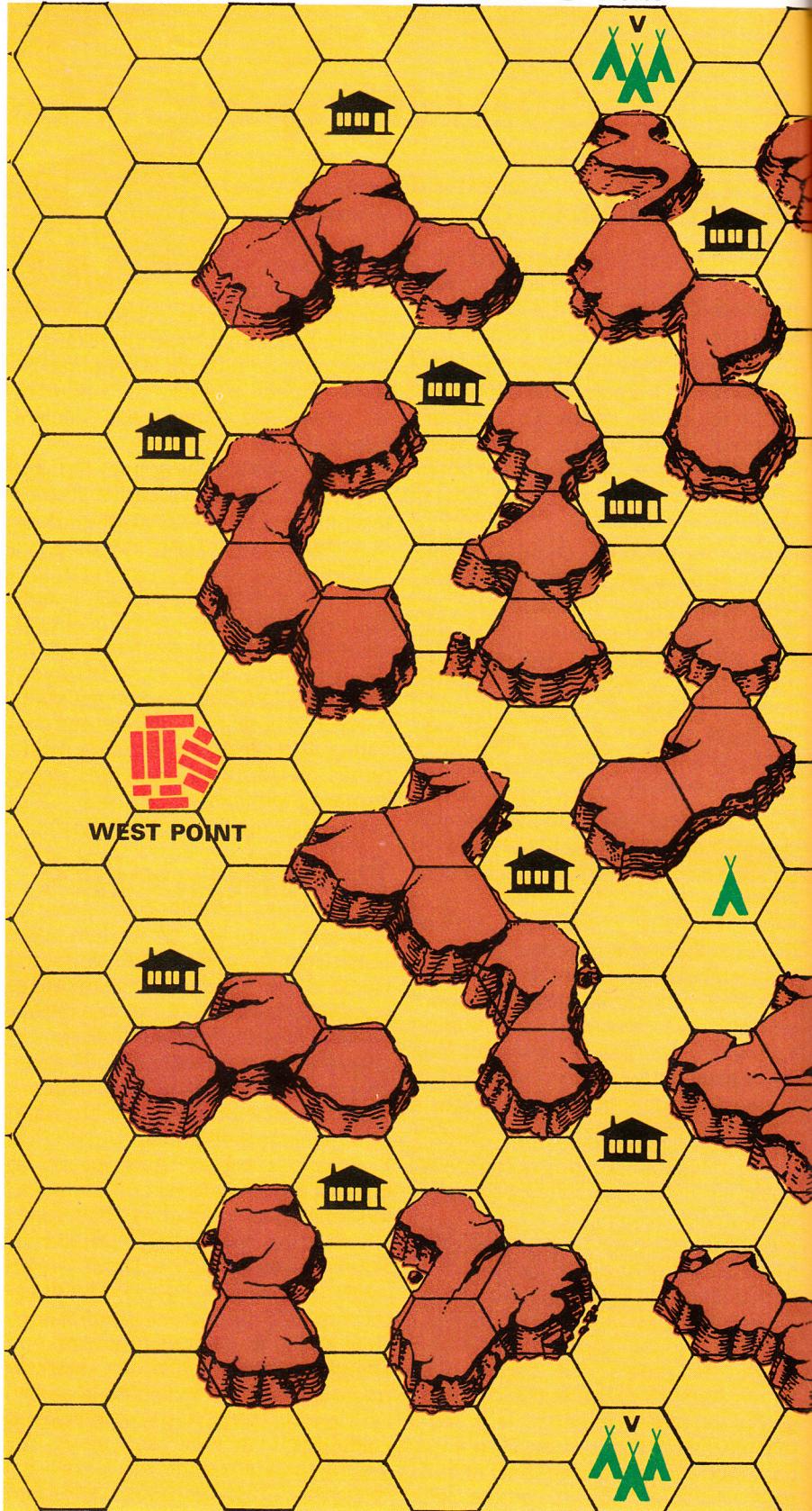
Début de la partie : le joueur visage-pâle (VP) inscrit, secrètement, sa destination (North City, ou South Corner) et oriente sa diligence sur l'hexagone de départ. Le joueur indien (I) dispose ses pièces à raison d'une par *tepee* et par village. Puis il désigne celle placée sur l'un des villages V, qu'il va déplacer en premier. C'est le VP qui commence.

Déplacement :

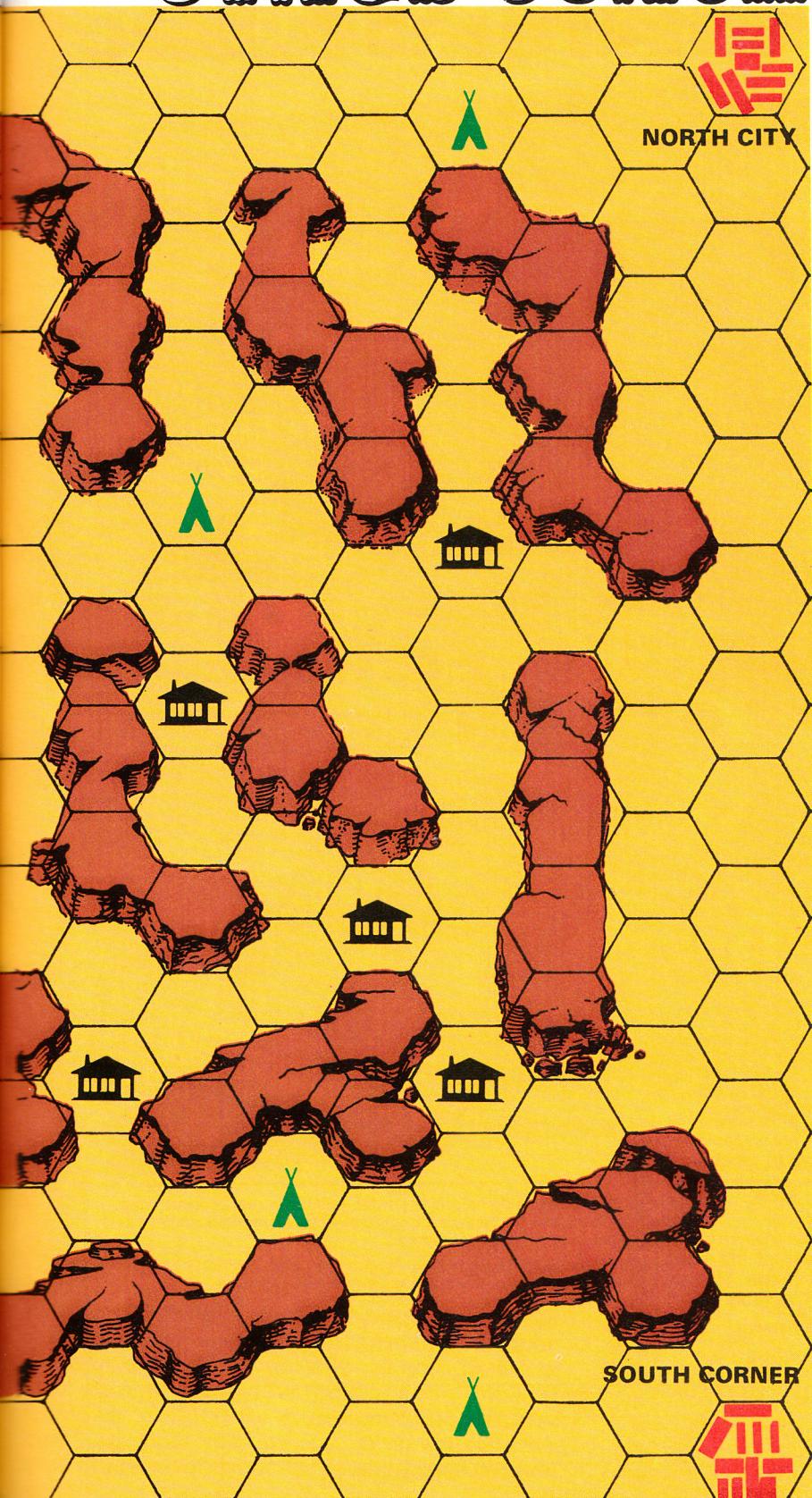
a. déplacement du VP : on détermine où est l'avant de la diligence (la tête de la semeuse, par exemple), le côté opposé étant l'arrière. L'avant de la diligence doit toujours être orienté sans ambiguïté vers un des côtés de l'hexagone. La diligence dispose de 5 points de déplacement par tour ; chaque case franchie et chaque changement de direction coûte un point.

b. déplacement du I : seul un pion I situé dans l'un des deux villages (V) peut se déplacer au premier tour. Les autres ne peuvent se déplacer que si un pion I est passé sur leur *tepee* de départ. Ils se déplacent alors, le tour suivant, normalement. Le joueur I peut bouger tous ses pions « sur le sentier de la guerre » dans son tour. Chaque pion I dispose de 3 points de déplacement par tour ; chaque case franchie coûte 1 point de déplacement. Les pions I ne peuvent pas passer à travers le pion VP et réciproquement. Il ne peut y avoir qu'un seul pion par case. Un pion

STAGE COACH



STAGE COACH



peut se déplacer dans toutes les directions sauf sur les cases-montagnes qui sont infranchissables.

Combat : chaque pion I vaut 2 points de combat ; le pion VP, au départ vaut 2 PC, mais il prend un passager et un PC supplémentaire, quand il passe sur une case-village (relais). Si pion I et pion VP arrivent en contact, ils peuvent combattre sur la proposition de l'un quelconque des joueurs. On détermine le rapport de forces en comparant les PC, de part et d'autre ; le joueur dont c'est le tour est l'attaquant, c'est lui qui lance le dé. Le résultat est appliqué immédiatement. Le défenseur à son tour peut choisir entre combattre et se déplacer.

Quand un pion I attaque le pion VP par le côté où se trouve l'arrière de la diligence, le VP ne vaut plus que 1 PC en défense.

Quand la diligence attaque un pion I qui n'est pas encore sur le sentier de la guerre (il est dans son *tepee*), I ne vaut que 1 PC en défense. Quand un pion perd tous ses PC, il est éliminé. Quand un I perd un de ses 2 PC, à la suite d'un combat, il est retourné (ex : face = 2 PC, pile = 1 PC).

Fin de partie : si le VP parvient à atteindre la ville qu'il avait choisie au départ, il a gagné. Si le VP arrive, avec au moins un PC, dans la ville qu'il n'a pas choisie, la partie est nulle ; s'il est éliminé, I a gagné.

Table des combats

Att/ dé Def	1/3	1/2	1/1	2/1	3/1
1	X	D1PC	D1PC	D2PC	D2PC
2	X	X	D1PC	D1PC	D2PC
3	A1PC	X	X	D1PC	D1PC
4	A1PC	A1PC	X	X	D1PC
5	A2PC	A1PC	A1PC	X	X
6	A2PC	A2PC	A1PC	A1PC	X

On arrondit le rapport de forces en faveur du défenseur ; un rapport de force supérieur à 3/1 ou inférieur à 1/3, est traité comme 3/1 ou 1/3. X = les deux adversaires perdent un PC ;

D1PC, D2PC = le défenseur perd 1 ou 2 PC ;

A1PC, A2PC = l'attaquant perd 1 ou 2 PC.