1. C'est qui Lincoln ?

LINCOLN C'EST MOI.
JE SAIS, J'AI LE MÊME NOM QU'UN PRÉSIDENT CONNU MAIS C'EST COMME ÇA. NE ME FATIGUEZ PAS AVEC VOS QUESTIONS INUTILES.

MOI JE SUIS UN HÉROS DE BANDE DESSINÉE, UN JUSTICIER DE WESTERN PLUS EXACTEMENT. C'EST DIEU LUI-MÊME QUI M'A DÉSIGNÉ À CE POSTE ET POUR TOUT VOUS DIRE, ÇA NE M'A RAPPORTÉ QUE DES ENNUIS. SURTOUT QUE LE DIABLE LUI-MÊME EST VENU METTRE SON NEZ DANS L'HISTOIRE. ALORS DEPUIS QUELQUES TEMPS, J'ESSAIE DÉSESPÉRÉMENT DE ME DÉBARRASSER DE CES DEUX PÉNIBLES ET DE ME METTRE AU VERT.

DONC, POUR ÊTRE PEINARD, JE SUIS VENU ME PLANQUER AVEC QUELQUES POTES DANS UNE FERME PAUMÉE, LOIN DE TOUT.

LE SOUCI, C'EST QU'ON N'EST PAS DES PAYSANS, ON EST JUSTE UNE BANDE DE PLOUCS DU FAR WEST ET C'EST RAPIDEMENT DEVENU UN DRÔLE DE BAZAR PAR ICI. TOUT LE MONDE A PERDU DES AFFAIRES ET CHACUN ACCUSE L'AUTRE D'ÊTRE LE RESPONSABLE DE TOUTE CETTE PAGAILLE.

ALORS ÇA ME FAIT UN PEU MAL DE LE DIRE, MAIS ON VA AVOIR BESOIN D'AIDE POUR QUE CHACUN RETROUVE CE DONT IL A BESOIN AVANT QU'ON NE S'ENTRETUE.

ON POURRA PEUT-ÊTRE ENFIN SE LA COULER DOUCE APRÈS ÇA.

2. Qu'est-ce qu'il y a dans la boite ?

Vous trouverez d'abord 6 cartes Perso.

Sur le devant de la carte, vous avez un guignol venu se planquer à la ferme et, derrière, les objets qu'il a paumés et qu'il veut retrouver. Vous verrez que des personnages différents peuvent revendiquer les mêmes machins parce que chacun veut aussi piquer les trucs d'un autre !

Vous trouverez aussi 39 cartes de jeu. Ce sont les différents coins de la ferme avec au verso, 1, 2 ou 3 objets éparpillés.

3. But du jeu

Trouver les objets de sa carte Perso sur 3 cartes de jeu différentes.

4. Comment qu'on se met en place ?

D'abord, il faut mélanger comme il faut les cartes de jeu sans en mettre une dans sa manche sous peine de se retrouver pendu à un arbre. On pose ce tas au milieu de la table, la face qui montre les objets est cachée.

On distribue à chacun au hasard une carte Perso, et le premier qui se plaint de ne pas avoir celui qu'il voulait doit être roulé dans le goudron et les plumes par ses camarades. Chaque joueur pose sa carte Perso devant lui pour que tous les objets qu'il recherche soient visibles de tous, pendant toute la partie.

Si vous êtes moins de six joueurs, jetez les autres cartes perso au feu ou gardez les au chaud dans la boite.

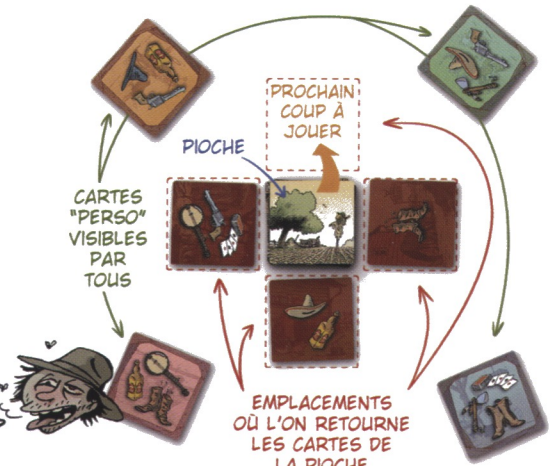
5. On démarre la partie.

Le dernier à être allé à la ferme commence.
On joue chacun son tour et dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur dont c'est le tour retourne la 1ère carte de la pioche et la dépose sur n'importe lequel des 4 emplacements autour.

Si un emplacement est vide, il faut le remplir. S'il y en a plusieurs qui sont vides, comme en début de partie, il choisit celui qu'il veut. C'est pas compliqué.

Attention... c'est là qu'il faut être attentif, réactif et vif. Si je repère, **sur 3 cartes différentes,** les trois objets que je recherche (ceux de ma carte Perso à moi), je dois rapidement en taper deux avec mes deux mains. Ensuite j'attends qu'un autre joueur tape la 3ème carte contenant **mon** 3ème objet.

Exemple d'une partie à 4 joueurs :



Et là... Plus personne ne bouge ! Une carte tapée est tapée, on ne change pas d'avis sinon on se fait taper par les autres joueurs.
Ensuite, on lève les mains en l'air, comme quand le shérif fait une descente au saloon, et on vérifie si tout le monde a bon.

- Si tout le monde a bon (mes 3 objets sont sur les 3 cartes tapées) : je prends les 2 cartes que j'ai tapées et l'autre joueur prend la sienne. On les glisse sous nos cartes Perso.

- Si je me suis trompé quelque part : je dois remettre une carte précédemment gagnée (si j'en ai) sous la pioche. Personne ne gagne de carte.

- Si j'ai bon mais que l'autre joueur s'est planté tout seul (mes 3 objets figurent bien sur 3 cartes différentes, j'en tape 2 bonnes mais un autre joueur en tape une mauvaise) : je prends les 2 cartes que j'ai tapées, l'autre remet une de ses cartes précédemment gagnées (s'il en a) sous la pioche.

Une petite précision tout de même : il est évident que seul le joueur qui a vu ses 3 objets sur 3 cartes différentes est autorisé à utiliser ses deux mains. Les autres ne peuvent en utiliser qu'une. Il faut garder l'autre pour mettre une baffe au voisin s'il triche.

Maintenant soyez vigilants : quand les joueurs gagnants prennent des cartes, ils font apparaître celles qui sont en dessous et donc peut-être de nouvelles combinaisons... Avant même que la prochaine carte de la pioche ne soit retournée...

Il peut arriver que plusieurs joueurs tapent sur la même carte et il faut les départager, c'est vrai. Evidemment, la main qui est en dessous l'emporte et les autres sont enlevées. Mais si les deux mains sont côte-à-côte alors c'est celle qui recouvre le plus la carte qui gagne. S'il y a parfaite égalité, déchirez la carte en deux et chacun repart avec son bout. Ensuite allez acheter une nouvelle boite pour une prochaine partie.

C'est maintenant au tour du joueur qui a tapé la 3ème carte de jouer. Et si personne n'avait tapé la 3ème carte, c'est celui qui avait tapé les 2 cartes qui doit jouer.

6. Fin de partie

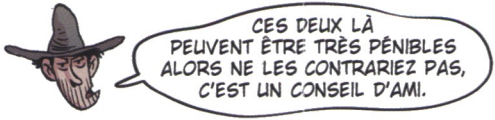
On joue comme ça jusqu'à épuisement de la pioche. Celui qui a le plus de cartes a gagné, il a le droit de faire le malin. En cas d'égalité, débrouillez-vous, faîtes un bras de fer ou un pierre-feuille-ciseau.

Voilà, c'est tout. C'est quand même pas compliqué.

7. Les variantes, que vous pouvez combiner comme vous voulez :

● **Le Diable :**
Dans le paysage de certaines cartes de jeu, vous verrez parfois apparaître le Diable, souvent discrètement. À ce moment, il est interdit à quiconque de taper sur quoi que ce soit à part son voisin. Si quelqu'un a tapé une ou plusieurs cartes, il doit rendre une de ses cartes précédemment gagnées sous la pioche et les autres se moquent de lui. Le Diable sera content.

● **Dieu :**
Parfois c'est Dieu que vous verrez intervenir sur une carte de jeu. Comme il n'aime pas que vous vous détestiez les uns les autres, ne tapez sur rien pour l'instant. Chacun devra d'abord donner sa carte Perso à son voisin de gauche. Comme ça, Dieu sera content.



● **La flèche :**
Il arrive aussi qu'un guignol apparaisse avec un panneau indiquant une flèche. Il montre l'emplacement sur lequel vous devrez obligatoirement retourner la carte. Sauf si une pile est vide, évidemment, on ne laisse pas une pile vide... C'est énervant une pile vide.

● **Pan dans le nez :**
Si un joueur voit la combinaison d'un autre joueur un peu distrait avant lui, il tape la pioche en gueulant "Pan dans ta face" ou "Pan dans le nez" ou un autre truc ridicule du même ordre, au choix. Celui qui a oublié de taper doit rendre une de ses cartes déjà gagnées sous la pioche. C'est alors à son tour de jouer et de retourner la nouvelle carte sur un des objets qu'il convoitait. Ça lui apprendra à être distrait.

8. Il est propre, mon jeu, il est propre !

LINCOLN EST UN JEU CONÇU, RÉALISÉ, ÉDITÉ ET FABRIQUÉ INTÉGRALEMENT EN FRANCE, EN RÉGIONS RHÔNE-ALPES ET LIMOUSIN :

- CONÇU ET RÉALISÉ PARCE QUE L'AUTEUR DU JEU TRAVAILLE À LYON, AINSI QUE L'ILLUSTRATEUR, LE SCÉNARISTE ET LA COLORISTE DU JEU ET DE LA BANDE DESSINÉE LINCOLN !
- ÉDITÉ PARCE QUE LES JEUX OPLA HABITENT À LYON.
- FABRIQUÉ PARCE QUE LA BOITE EST FABRIQUÉE DANS LA DRÔME, À ROMANS-SUR-ISÈRE, LA COUVERTURE EST IMPRIMÉE DANS LE RHÔNE, À LYON, LES CARTES ET LE LIVRET EN CORRÈZE, À BRIVE-LA-GAILLARDE. L'ASSEMBLAGE ET LE CONDITIONNEMENT ONT ÉGALEMENT ÉTÉ RÉALISÉS À LYON !

AINSI ON MINIMISE L'IMPACT ENVIRONNEMENTAL DE LA PRODUCTION DU JEU, QUI EST TRÈS LOIN DE TRAVERSER LA PLANÈTE POUR ARRIVER DANS VOTRE FERME !

DE PLUS, NOUS ATTACHONS UNE GRANDE IMPORTANCE À CE QUE TOUS LES ÉLÉMENTS DU JEU SOIENT ENTIÈREMENT ÉCO-CONÇUS !

9. Remerciements

OLIVIER THEILLAUMAS, JOHANNA PONCET, YVES RENOU, ANNIE TOSCANO, MARC ET MANÉE PONCET, TOUT L'ATELIER KCS, LES ÉDITIONS PAQUET, ALEXANDRE DROIT ET NICOLAS BOURGOIN ET LEURS NANAS ET LÉA SUAUD ET FRÉDÉRIC VUAGNAT, THIBAULT PONCET (LE VRAI LINCOLN), TOUTES LES BOUTIQUES ET BARS À JEUX ET FESTIVALS QUI NOUS VOIENT RÉGULIÈREMENT, ET TOUS CEUX QUI ONT JOUÉ UNE FOIS AU PROTOTYPE DE CE JEU, OÙ QUE CE SOIT, OU MÊME AILLEURS !

LINCOLN : WWW.BD-LINCOLN.COM
L'ATELIER KCS : WWW.KCS-PRODUCTION.COM
PAILLE EDITIONS : WWW.PAILLE-EDITIONS.COM
CHAMBOULTOU : WWW.CHAMBOULTOU.FR
PAQUET : WWW.PAQUET.LI

JEUX OPLA : WWW.JEUX-OPLA.FR