DESPERADOS OF DICE TOWN

Un jeu de **Bruno Cathala & Ludovic Maublanc**
pour **2 à 4 joueurs** dès **8 ans**
25 minutes environ

Desperados of Dice Town **est un jeu de dés rapide et amusant dans l'univers de** ***Dice Town*****. Vous êtes le chef d'une bande de Desperados... mais tous vos hommes de main sont en prison ! Pour l'emporter, il vous suffit d'être le premier à les avoir tous fait évader, tout en étant alors le plus riche ! Prise de risque, chance et tactique sont les clés de la victoire.**

DESCRIPTION DU MATÉRIEL

• **DESPERADOS :** Chaque joueur a un gang de 5 Desperados possédant tous un symbole Personnage différent.
Ces cartes sont double face, avec un recto « En prison » et un verso « Évadé ».





CÔTÉ « EN PRISON » :
Chaque Desperado possède un certain nombre de « crans ». Ce nombre de crans représente la difficulté à faire sortir ce Desperado de prison.

Quand un joueur avance la libération d'un de ses Desperados, il pivote sa carte d'un cran jusqu'à la valeur directement inférieure.

Lorsque le dernier cran est dépassé et que le Desperado arrive sur les clés, il s'évade de prison et est immédiatement retourné sur son côté « Évadé ».

CÔTÉ « ÉVADÉ » :
Rappel de l'effet spécial ou de la puissance d'attaque sous forme d'icônes.

• 4 dés spéciaux avec une face « Action » et cinq faces « Personnage » (une face Personnage pour chacun des types de Desperados)
• 29 cartes Wild West
• 200 $ sous forme de jetons (valeurs 1$, 5$ et 10$)
• 4 cartes Gang



FACE ACTION



FACES PERSONNAGE



PRÉPARATION

Chaque joueur reçoit un gang de 5 Desperados, la carte Gang correspondante et 50 $ (5x1$ + 5x5$ + 2x10$). Il place son gang devant lui, côté « En prison », chaque carte bien droite (le cran le plus élevé en haut de la carte).
Chaque joueur lance les 4 dés. S'il obtient une face Action, ou plus de 2 dés identiques, il relance les dés concernés jusqu'à obtenir 4 faces Personnage, avec au maximum deux identiques. Puis, pour chaque face Personnage obtenue, il tourne le Desperado correspondant d'un cran.





Exemple : Avec le lancer ci-dessus, le joueur tourne son Truand de 2 crans, sa Bad girl d'un cran, et son Boss d'un cran.

Les cartes Wild West sont placées en une pioche face cachée.
A 2 ou 3 joueurs : les $ restants sont retirés du jeu.
La partie peut maintenant commencer ! Le plus jeune joueur commence.

Note : Si le joueur obtient deux faces Fourbe (bouteille), il commence avec son Desperado Fourbe côté « Évadé » !

TOUR DE JEU

Chaque joueur, à son tour, effectue les deux phases suivantes, à la suite :

1 - Lancer les 4 dés (1 à 3 lancers).
2 - Faire agir un ou plusieurs Desperados OU piocher des cartes Wild West.

1- LANCER LES DÉS : Le joueur lance les 4 dés. Il a le droit à 3 lancers maximum par tour, en étant libre à chaque jet de relancer tout ou une partie de ses dés.

2- EFFET DU LANCER : Lorsqu'il décide de s'arrêter (généralement après le 3ème lancer), il applique les effets des faces obtenues :

- Il a obtenu une ou plusieurs faces Action ; il peut faire agir ses Desperados (voir page 3).
- Il a obtenu un brelan, un carré et/ou aucune face Action, il pioche des cartes (voir page 4).

FAIRE AGIR SES DESPERADOS

FACE PERSONNAGE : Les faces Personnage obtenues indiquent les Desperados qui peuvent agir. Il ne sert à rien d'avoir plusieurs faces du même Desperado.

FACE ACTION : Chaque face Action permet de faire agir un des Desperados désignés par les faces Personnage obtenues. Si le joueur obtient plusieurs faces Action, il peut les affecter à un même Desperado ou à des Desperados différents.

Exemple 1 : Le joueur obtient 1 face Action, 2 faces Bad girl et 1 face Boss



Il peut faire agir :
1 fois
sa Bad Girl
OU
1 fois
son Boss.

Exemple 2 : Le joueur obtient 2 faces Action, 1 face Brute et 1 face Boss.



Il peut faire agir :
1 fois sa Brute et
1 fois son Boss.



OU
2 fois son Boss.



OU
2 fois sa Brute.



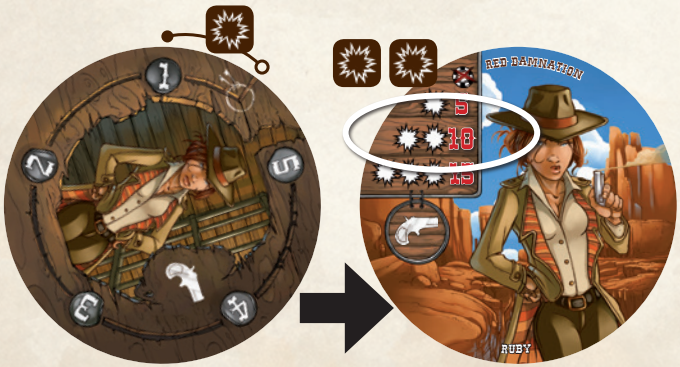
FAIRE AGIR UN PERSONNAGE EN PRISON :

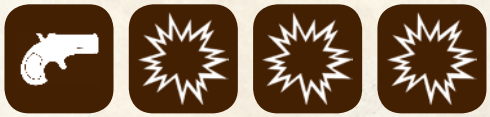
Chaque face Action affectée à un Desperado permet de faire pivoter sa carte « En prison » d'un cran. Lorsque la carte arrive sur les clés, le Desperados s'évade, et est retourné du côté « Évadé » (voir page 1).

FAIRE AGIR UN PERSONNAGE ÉVADÉ :

Un Desperado évadé est en mesure de nuire à TOUS les adversaires N'AYANT PAS encore FAIT ÉVADER leur Desperado du même symbole.

Pour chaque face Action qui lui est associée, il leur fait perdre la somme d'argent indiquée sur la carte. L'argent est défaussé et mis au milieu de la table. Il n'est pas gagné par l'attaquant !





Exemple : Le joueur dispose de 3 faces Action à affecter à sa Bad girl, qui est à un cran d'être libérée. Avec la première Action, il la fait évader et retourne sa carte. Avec les deux actions restantes, il attaque les autres joueurs. Chaque adversaire n'ayant pas fait évader sa Bad Girl perd donc immédiatement 10 $!!

IMPORTANT : Un joueur qui perd son dernier $ est immédiatement éliminé de la partie !

PERSONNAGES PARTICULIERS : Dans chaque Gang, le Desperado Fourbe (symbole bouteille) a une capacité spéciale, et n'attaque pas comme les autres Desperados. La capacité est décrite sur les cartes Gang.



PIOCHER DES CARTES (BRELAN - CARRÉ - MISÈRE)

Faire des brelans, des carrés voir même obtenir une misère (combinaison nulle) permet d'accéder aux précieuses et puissantes cartes Wild West. Dans ce cas, on ne fait agir aucun de ses Desperados.



BRELAN (3 faces identiques)

Piochez les 3 premières cartes Wild West. Choisissez-en une, ajoutez-la à votre main, puis défaussez les deux autres.



CARRÉ (4 faces identiques)

Piochez les 4 premières cartes Wild West. Choisissez-en deux, ajoutez-les à votre main, puis défaussez les deux autres.



MISÈRE (aucune face Action, pas de brelan, ni de carré)

Piochez la première carte Wild West et ajoutez-la à votre main.



Le joueur doit choisir : SOIT piocher (brelan), SOIT faire agir un Desperado.



4 faces Action forment un Carré.



LES CARTES WILD WEST : L'effet de chaque carte est indiqué dessus, ainsi que le moment où elle peut être jouée. Il est possible de jouer plusieurs cartes durant le même tour.Toutefois, une carte piochée ne peut jamais être jouée dans le même tour du joueur qui vient de la piocher. Ceci est également valable lorsqu'un joueur pioche ou vole une carte grâce à une carte Wild West (exemple : *Braquage*, *Saloon*).

PRÉCISION SUR LES DOLLARS : Seuls les $ distribués aux joueurs circulent dans la partie. Un joueur ne peut regagner des dollars (carte Wild West ou pouvoir) que dans la limite de ce qui se trouve au milieu de la table (les dollars perdus par les joueurs). La fortune d'un joueur doit être visible de tous.

FIN DE PARTIE

Lorsqu'un joueur fait évader son dernier Desperado, il vérifie s'il est le joueur le plus riche :

• Si tel est le cas, il gagne immédiatement (même en cas d'égalité).

• Sinon la partie se poursuit jusqu'à ce qu'il réussisse à faire suffisamment baisser la fortune de ses adversaires ou à augmenter la sienne pour devenir le plus riche et gagner aussitôt. Mais si un adversaire remplit les conditions avant lui, cet adversaire gagne la partie !

Il est également possible de l'emporter en éliminant TOUS les adversaires !