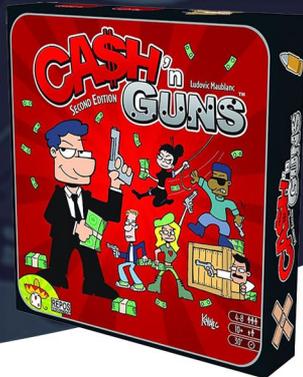




# CASH'N GUNS (REPOS PROD.)

## BUT DU JEU

VOUS INCARNEZ UN GANGSTER LORS DU PARTAGE D'UN BUTIN. UTILISEZ VOS REVOLVERS POUR BLESSER VOS ADVERSAIRES ET ÉVITEZ LES BALLES ENNEMIES. À LA FIN DES 8 TOURS, LE JOUEUR, EN VIE, LE PLUS RICHE, L'EMPORTE.



## 1 / MISE EN PLACE



- Chaque joueur reçoit :
  - 1 pistolet.
  - 5 cartes *clic*.
  - 3 cartes *bang*.
  - 1 carte personnage.
- Mélangez et séparez en 8 piles les *cartes butins*.
- Posez la tuile *nouveau parrain* à côté du butin.
- Mettez de côté les *jetons blessures*.
- Posez le *bureau parrain* devant le joueur qui joue le rôle le parrain.

## 2 / TOUR DE JEU



### RÈGLEMENT DE COMPTES

- Etalez les 8 cartes *butin*.
- Choisissez secrètement une carte *clic* ou *bang*. Attention utilisable qu'une seule fois.
- Le parrain compte jusqu'à 3 et tout le monde braque quelqu'un.
- Le parrain peut ordonner à 1 joueur de changer librement de cible.
- Le parrain compte de nouveau jusqu'à 3 et chaque joueur a le choix entre :
  - **Coucher son personnage.** Il défausse sa carte *Balle* face cachée et ne participera pas au partage du butin, mais il ne peut être blessé.
  - **Laisser son personnage debout.** Il risque d'être blessé mais, pourra peut-être partager le butin.
- On dévoile les cartes devant nous, sauf quand la personne que l'on a visé s'est couchée :
  - **CLIC** : rien ne se passe.
  - **BANG** : le joueur visé est blessé. Il prend une blessure et se couche. Il ne pourra pas participer au partage du butin.

### PARTAGE DU BUTIN :

- On commence par le parrain puis dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Chaque joueur prend une part du butin.
- Possibilité de retourner le bureau du parrain et de devenir le nouveau parrain.

### POUVOIRS SPÉCIAUX :

- **The Collector** : Compte comme un tableau en fin de partie.
- **The Cunning** : Permet de changer votre carte *Balle* juste après la phase braquage.
- **The Cute** : Si vous participez au partage, ramassez un billet de 5000\$ (sinon rien)
- **The Dictator** : Permet d'empêcher un adversaire (une fois) de prendre un type de butin qu'il veut prendre. Sauf *the cute* et *the stealthy*.
- **The Doctor** : Quand vous vous couchez, vous retirez l'une de vos blessures.
- **The Good Friend** : Quand un joueur utilise un chargeur, reprenez un Bang!
- **The Greedy** : Permet de prendre 2 parts d'un coup au début. Vous ne participez plus au partage s'il reste des biens.
- **The Hustler** : Au début de chaque tour, piochez au hasard une carte *Balle* dans la main d'un autre joueur en échange d'une des vôtres.
- **The Junk Dealer** : Prenez un butin au hasard dans un des tas plutôt qu'au centre de la table.
- **The Kid** : Vous choisissez votre cible après les autres joueurs lors du braquage (phase 3).
- **The Lucky Man** : Si vous prenez plus d'une blessure sur un tour, vous n'êtes pas blessé, et pouvez participer au partage.
- **The Professional** : Si votre cible se couche alors que vous avez joué un *Bang!*, volez-lui une part de son butin.
- **The Smart** : Si votre cible se couche, reprenez votre carte *Balle* et défaussez celle de votre choix à la place.
- **The Stealthy** : Quand vous vous couchez, prenez immédiatement un billet de \$ 10000, s'il y en a au centre de la table. Sinon rien.
- **The Unbreakable** : Vous êtes éliminé à la 5ème blessure et non à la 3ème.
- **The Vulture** : Quand un joueur est éliminé, vous pouvez prendre au hasard 2 parts de son butin.



## 3 / FIN DE PARTIE



- Seuls les *joueurs vivants* comptent leur butin.
- Celui qui a le plus de *cartes diamant* = carte bonus 60000\$
- Chaque joueur totalise le nombre de *tableaux* dans sa main :

- 1 tableau vaut \$4 000
- 2 tableaux valent \$12 000.
- 3 tableaux valent \$30 000.
- 4 tableaux valent \$60 000.
- 5 tableaux valent \$100 000.

- 6 tableaux valent \$150 000.
- 7 tableaux valent \$200 000.
- 8 tableaux valent \$300 000.
- 9 tableaux valent \$400 000.
- 10 tableaux valent \$500 000.