

P1

Boomtown Bandits Livret de règles

P2

BOOMTOWN BANDITS

CONTENU : 6 plateaux de lieu, 15 dés (5 séries pour 5 joueurs), 15 jetons (5 séries pour 5 joueurs), 42 cartes butin (dos rouge), 7 cartes de butin bonus (dos bleu), 1 badge de marshall, 1 bouteille de scotch « premier joueur ».

Chaque joueur contrôle un camp de bandits et votre but est de dévaliser chacun des lieux importants de cette ville champignon¹, et de tuer tous ceux qui se mettraient en travers de votre chemin ! Qui réussira à voler le plus d'argent et à devenir le plus méchant bandit de tous ?

La ville est remplie de butins – chaque lieu possède une pile de 7 cartes, et 1 carte est disponible à chaque manche pour être dérobée. Les combats sont résolus à l'ancienne mode – une fusillade digne du Far West ! Sauf que dans cette ville, votre six-coups est symbolisé par des dés.

MISE EN PLACE

Choisissez la ville champignon que vous allez dévaliser aujourd'hui :

- 2 Joueurs → 3 lieux
- 3 Joueurs → 4 lieux
- 4 Joueurs → 5 lieux
- 5 Joueurs → 6 lieux (tous les lieux)

Formez une pile avec les 7 cartes de butin pour chaque lieu choisi, face cachée, et placez-les au-dessus de chaque lieu.

Alignez les lieux choisis (dans n'importe quel ordre) de la manière suivante :

Exemple de Ville champignon pour 4 joueurs (lieux = nombre de joueurs + 1).

Mettez de côté les cartes bonus correspondant aux lieux choisis ainsi que la carte « Own this Town » (Posséder cette ville) jusqu'au décompte de fin de partie.

P3

PRENEZ DES DÉES !

Dés du tireur Dé du lâche

Chaque joueur choisit une couleur et prend les 2 dés du tireur, 2 jetons du tireur ainsi qu' 1 dé du lâche et 1 jeton du lâche.

Chaque joueur doit donc avoir 3 jetons et 3 dés (qui représentent leur camp de bandits).

PREMIER JOUEUR

Pour déterminer le premier joueur, prenez le jeton de bouteille de scotch, placez-le sur la tranche et faites le tourner d'une pichenette.

Le joueur vers lequel la bouteille pointe (ou est la plus proche) prendra la bouteille et deviendra le premier joueur.

¹ Boomtown = Ville champignon est une ville qui connaît une croissance démographique et économique rapide et soudaine.

En tant que premier joueur vous êtes aussi, le premier à placer le badge du marshall. Placez-le sur une tuile de lieu. Ce lieu ne sera pas disponible pendant cette manche.

TOUR DE JEU

LES MANCHES

Chaque manche est constituée de trois phases :

PLACER

Chaque joueur, en commençant par le premier joueur, place un de ses jetons, face cachée, sur un lieu disponible. Chaque joueur continue à placer un jeton face cachée, dans le sens horaire du tour de jeu, jusqu'à ce tous les jetons ont été placés. Vous pouvez jeter un œil à vos jetons à tout moment.

Remarquez que plus d'un jeton de la même couleur peuvent être placés sur le même lieu – mais par contre pas en même temps (car les jetons doivent être placés un à la fois).

RÉVÉLER

Dès que tous les jetons ont été placés par tous les joueurs, tous les jetons sont révélés (en les retournant face visible) pour voir le symbole.

FUSILLADE

Résolvez chaque lieu, un à la fois, en allant de la gauche vers la droite. S'il n'y a qu'un seul jeton de joueur sur un lieu, il gagne la première carte butin de la pile de ce lieu.

S'il y a plus d'un joueur présent pour s'accaparer le butin, une fusillade éclate ! Voir page 4.

P4

LA FUSILLADE

« 3-2-1 TIREZ ! »

C'est une fusillade comme au Far West et en temps réel !

Pendant une fusillade, les joueurs lancent simultanément leurs dés correspondants aux jetons révélés sur ce lieu, et alors éclate une fusillade en temps réel ! Tous les joueurs de ce lieu lancent leurs dés en même temps.

REMARQUE : S'il y a un ou des joueurs qui ne sont pas impliqués dans la fusillade, ils agiront en tant que juges. Un des joueurs qui ne tire pas doit annoncer « 3-2-1 TIREZ ! » pour que chaque fusillade commence. Si tous les joueurs sont impliqués dans la fusillade, choisissez un joueur qui annoncera le décompte.

Les jets de dés commencent au mot « TIREZ ! » Les jets de dés se font aussi vite que possible, les joueurs lancent et relancent jusqu'à ce qu'ils obtiennent une icône. Dès que c'est le cas, le joueur doit immédiatement crier « TOUCHÉ ! ». Les lancers de dés s'arrêtent immédiatement dès qu'un joueur a crié « TOUCHÉ ! ».

(Vous devez le lancer ET l'annoncer pour mettre fin à l'action).

SI L'ICÔNE D'UNE BALLE EST OBTENUE :

C'est un « touché ». Seul le joueur qui a obtenu un « touché », et qu'il l'a annoncé en premier, compte. Ce joueur peut aussi compter tous les autres « touchés » qu'il a obtenu, en annonçant quels jetons il vise par action « touché ». Les jetons ciblés sont retirés de ce lieu.

SI L'ICÔNE S'ENFUIR EST OBTENUE :

Vous annoncez toujours « touché ! ». Le jeton de lâche associé à votre lancer (ainsi que les autres lâches affichés par le dé de quelqu'un d'autre) est retiré de ce lieu !

Après que les « touchés » aient été résolus, le décompte recommence avec les joueurs et les jetons restants jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un jeton de joueur sur ce lieu. Le dernier joueur pioche alors une carte butin, et ce lieu est résolu pour cette manche.

LES RATÉS

Si un joueur sort son revolver trop tôt (il lance ses dés trop tôt), les joueurs doivent s'arrêter et recommencer. Si un joueur manque son icône S'ENFUIR, n'importe quel autre joueur peut l'annoncer. Au cas où un joueur annoncerait un « Touché ! » et qu'il n'y en n'a pas, il doit s'arrêter de lancer les dés alors que tous les autres joueurs continuent. Il doit alors compter jusqu'à « 3 » à voix haute, pour pouvoir à nouveau se joindre à la fusillade.

EN CAS D'ÉGALITÉ

Si plusieurs joueurs ont obtenu une icône de balle en même temps, et que ni les juges ni les joueurs ne peuvent décider qui était le premier, les « touchés » sont ignorés et les lancers recommencent après un nouveau décompte « 3-2-1 TIREZ ! ». S'il y a l'icône du lâche S'ENFUIR de visible lors d'une égalité, ces jetons de lâche sont retirés immédiatement.

RAPPEL SUR LES LANCERS DE DÉS ET SUR LE JEU EN SIMULTANÉ :

Rappelez-vous que vous jouez à des jeux pour passer de supers moments, alors ne jouez pas à l'idiot car cela n'amuse personne.

P5

LA FUSILLADE

Exemple #1

Arya, Camille, Molly James et Sam sont tous sur la tuile de l'attaque du train. Camille fait le décompte. « 3-2... »

Aïe ! Arya a sorti son revolver trop tôt et elle a donc lancé les dés trop tôt. Le décompte est à nouveau refait, elle devra donc recompter jusqu'à 3 pour rejoindre la fusillade.

« 3-2-1 Tirez ! » Les dés volent dans toutes les directions. Tout à coup, quelqu'un crie « Touché ! ». James a obtenu 2 balles, mais les joueurs sont d'accord pour dire que Molly et Camille ont crié en premier, mais en même temps. Tout le monde concède qu'il s'agit d'une égalité et par conséquent aucune balle ne compte. Le dé blanc de Sam indique une icône « S'enfuir », ce qui, dans ce cas, sera toujours appliqué.

Sam retire son jeton de lâche du jeu. Camille, Arya, James et Molly vont tous relancer leurs dés. Sam propose de faire le décompte à partir de maintenant.

« Prêt tout le monde ? »

TOUS LES AUTRES TOURS

Chaque joueur doit avoir tous ses jetons (à moins qu'autre chose ne soit mentionné par une carte), au début de chaque tour. En général, tous les autres tours se déroulent juste

comme le premiers, sauf pour les éléments suivants :

NOUVEAU PREMIER JOUEUR

Le statut de premier joueur se déplace vers la gauche à la fin d'un tour. Passez la bouteille de scotch pour indiquer ce changement de joueur. Le nouveau premier joueur choisit un lieu qui sera fermé par le Marshall (cela peut être le même) et il place ensuite un jeton en premier.

JOUER DES CARTES BUTIN

Dès que vous dévalisez un lieu, ces cartes butin deviennent votre main. Les cartes butin sont à la fois des points en fin de partie (valeur en \$) et elle peuvent être utilisées une fois (révélées) pour une action qui vous sera utile.

CARTES BUTIN

Valeur en \$
(points)

Info sur
le lieu

Moment où jouer
la carte

Pouvoir de la
carte

UTILISATION : les cartes peuvent être jouées pendant n'importe quel tour suivant le tour où elles ont été gagnées.

MOMENT OÙ LA JOUER : Les cartes possèdent des indications sur le moment où elles doivent être jouées. Les moments typiques sont : avant ou après le fait de se placer, avant les fusillades ou *même* pendant les fusillades. Parfois une carte doit être jouée immédiatement. Si c'est le cas, cela sera marqué en rouge.

LIEU : Les cartes peuvent être jouées sur des lieux différents de l'endroit où elles ont été gagnées (exemple, prise dans le train mais utilisée à la banque).

ORDRE DE JEU : si plusieurs joueurs ont joués des cartes, les actions des cartes sont résolues dans l'ordre où elles ont été jouées.

ARGENT : la valeur en argent indiquée sur la carte butin **COMPTERA** dans le total de vos points de fin de partie que les cartes aient été jouées ou qu'elles aient été gardées en main.

PAS D'ACTION : Les cartes qui n'ont pas d'action peuvent être gardées secrète ou bien révélées, selon le choix du joueur.

CIBLE : les cartes qui n'indiquent pas clairement **VOUS** ou **VOS** jetons peuvent être jouées sur n'importe quel joueur pour un effet stratégique.

COMPTER : le nombre de chaque sorte de cartes détenu par chaque joueur est une information publique et par conséquent connue de tous.

P6

POSSÉDER CETTE VILLE

Les joueurs doivent garder une trace des endroits qu'ils ont déjà dévalisé. Le premier joueur à dévaliser chaque lieu, et qui annonce qu'il l'a fait peut aussi réclamer la carte bonus « Own This Town » (Posséder cette ville).

LES CARTES BUTIN

Exemple #2

Jessica et Léonard sont en plein duel à la banque. Elle a un tireur et lui a un tireur et un lâche.

Jessica obtient un « touché », et elle joue sa carte Double Barrel (double baril) qui dit que cela peut compter pour deux « touchés » contre les deux bandits de Léonard. Elle annonce donc que le tireur et le lâche de Léonard ont été touchés !

Léonard répond en jouant la carte Body Double (double corps) pour qu'un seul « touché » compte ! Avec un seul « touché » valide restant, Jessica cible le tireur de Léonard et ils vont donc recommencer la fusillade avec le tireur restant de Jessica et le lâche restant de Léonard.

Quelques instants plus tard, Léonard s'enfuit et par conséquent l'équipe de Jessica dévalise la banque. Elle joue la carte Brothel Inspector (inspecteur de maison close) juste devant elle (révélant ainsi 5\$ de butin) pour piocher deux cartes à la banque et en garder une.

Les cartes butins jouées sont placées devant vous. Cela aide de regrouper les cartes par lieu.

FIN DE LA PARTIE

Dès qu'une pile de cartes butin est épuisée, cela déclenche le dernier tour (c'est-à-dire que si le lieu le plus à gauche est épuisé en premier, les joueurs résoudre les autres lieux où il y a des jetons).

À la fin du dernier tour, chaque joueur fait le total de la valeur de ses cartes butin gagnées sur chaque lieu.

LES CARTES BONUS

Le joueur qui a le plus de cartes butin pour chaque lieu, peut en réclamer le bonus. En cas d'égalité, une fusillade soudaine éclate entre les joueurs à égalité (ils utilisent un seul dé tireur) pour déterminer qui peut réclamer le bonus.

Dès que tous les bonus ont été attribués, chaque joueur fait le total de la valeur de toutes ses cartes butin et de ses cartes bonus. Le joueur qui a le plus d'argent l'emporte !

En cas d'égalité pour l'argent, les joueurs à égalité déclenche une dernière fusillade avec tous leurs dés. Le vainqueur de cette fusillade est le bandit le plus méchant et il remporte la partie.

P7

LES LIEUX DU JEU

LE SALOON

Le SALOON. Le lâche de votre bande de bandits est un peu saoul. Vous verrez qu'il y a des capacités qui peuvent donner à votre lâche quelques avantages ici en plus de l'argent

que vous pourriez y trouver.

LA BANQUE

La BANQUE est un superbe lieu pour dévaliser du liquide, mais c'est parfois fermé à cause des jours fériés et elle ne vous procure pas d'avantages stratégiques avec ses cartes de butin.

LE TRAIN

Le TRAIN arrive, et avec tous ces passagers, et il y a des rumeurs qui se sont propagées. Le timing est la clé. Vous pourriez aussi être chanceux et trouver un riche passager à bord avec un coffre.

LA MAISON CLOSE

La MAISON CLOSE est remplie de rumeurs, de chuchotements et de belles femmes. Vous y trouverez un peu d'argent à voler, mais vous obtiendrez un avantage stratégique grâce aux informations que vous collecterez.

LA MINE

La MINE. Il y a beaucoup d'argent à se faire, mais cela implique quelques risques aussi, par conséquent faite attention aux effondrements pendant que vous cherchez à faire un gros score.

LA DILIGENCE

La DILIGENCE est remplie d'actions dans cette ville champignon. Il paraît qu'il y a toujours de l'argent et des armes à traîner dans ses alentours pour des raisons un peu folles d'ailleurs.

P8

CREDITS

AUTEUR - Isaac Epp

DEVELOPPEMENT – Peter...

ILLUSTRATION -

LOGO / MARQUAGE ADDITIONEL

DIRECTION ARTISTIQUE

PRODUCTION

MODELES 3D

TESTEUR EN CHEF ET LE PLUS MECHANT BANDIT DE TOUS -

TESTEURS :

RETROUVEZ NOUS EN LIGNE !

[Http://...](http://...)

Traduction française : Stéphane Athimon

Relecture des règles françaises :