

Ludovic Maublanc

CASH 'n GUNS

SECOND EDITION

Team Spirit



Règles

KOVALIC

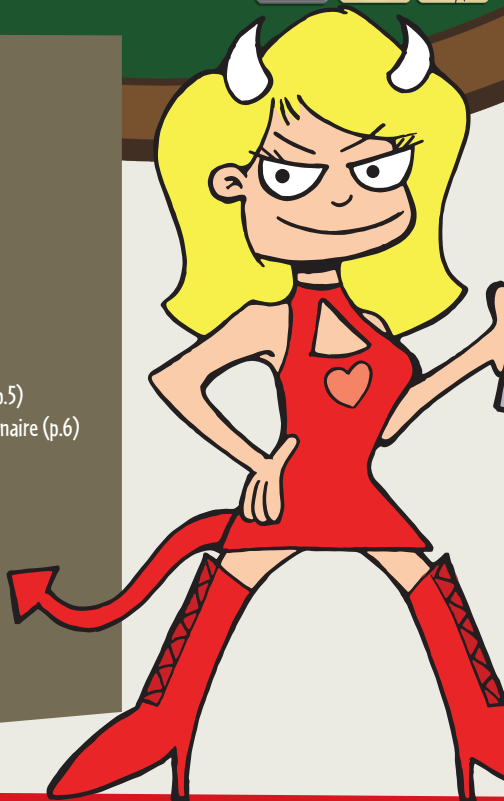
Aperçu

Dans cette extension Team Spirit, le partage du magot devient une histoire de famille ! Découvrez les joies du travail en équipe (p.4) et engagez de puissants mercenaires (p.6). Cette extension présente le jeu par équipes et le module Mercenaires. Lors de vos parties par équipes, vous pouvez choisir d'inclure ou non les Mercenaires.



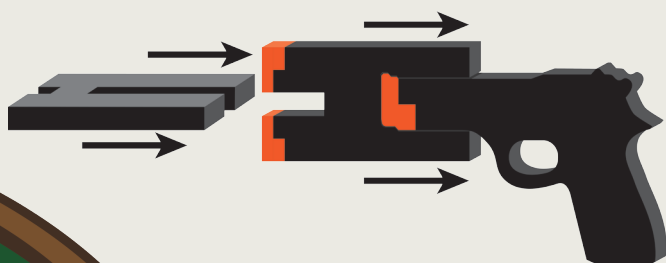
Matériel

- A. Les règles de jeu
- B. 4 Pistolets en mousse (p.8)
 - B1. 1 Desert Sparrow
 - B2. 1 Stun Gun
 - B3. 1 Silencieux
 - B4. 1 Pistolet à Grappin
- C. 7 Personnages
- D. 7 socles en plastique
- E. 1 tuile Échange dans l'Ombre (p.5)
- F. 1 tuile Recrutement d'un Mercenaire (p.6)
- G. 4 cartes Pouvoir (p.8)
- H. 2 cartes Evil Twin (p.4, 5)
- I. 3 cartes Surprise (p.8)
- J. 8 cartes Balle
 - J1. 5 Clic
 - J2. 3 Bang!
- K. 4 jetons Enveloppe (p.6)
- L. 12 tuiles Mercenaire (p.7)



Monter le Silencieux

Emboitez les deux parties du Silencieux sur le bout du canon d'un des Pistolets de base.



Crédits & Remerciements

Auteur : Ludovic Maublanc

Illustrateur : John Kovalic

Développement : « Les Belges à Sombreros »
aka Cédric Caumont & Thomas Provoost

Assistant éditorial : Théo Rivière

Relecture : Laure Valentin

Responsable Graphisme : Alexis Vanmeerbeeck

Graphistes : Éric Azagury, Cédric Chevalier

Responsable de production : Guillaume Pilon



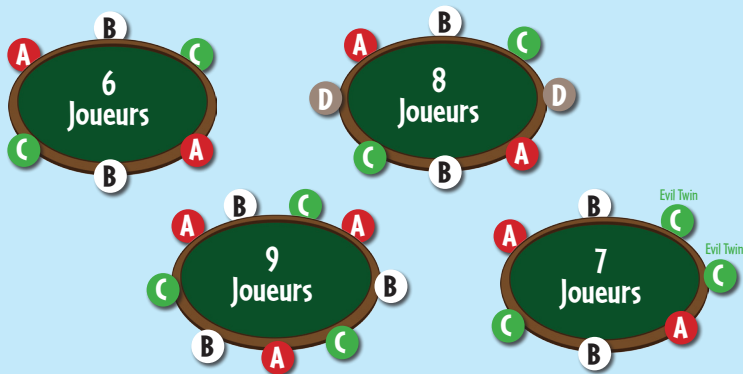
L'auteur tient à remercier les nombreux joueurs qui se sont succédé pour tester cette nouvelle extension. Ils ont été parrains, jumeaux démoniaques, rois du silencieux, maniaques de la gâchette, victimes désignées, optimistes du premier tour, éliminés du premier tour, collectionneurs d'armes expérimentales, amateurs d'art incompris et les premiers employeurs des mercenaires de la B-Team. Un merci particulier aux résidents et bruncheurs de la Cafetière.



Mise en place

La mise en place est identique à celle du jeu de base. Les modifications sont indiquées en vert.

- Chaque joueur prend 1 Pistolet, 5 cartes Clic, 3 cartes Bang ! ainsi qu'un Personnage qu'il place debout devant lui.
- + Les joueurs reçoivent un Personnage spécifique en fonction de leur équipe. Les joueurs d'une même équipe jouent donc avec des Personnages de la même couleur.
 - Équipe Rouge: Farha, Kasi, Kush • Équipe Verte: Nikita, Boris, Natasha •
 - Équipe Blanche: Pedro, Maria, Pinto • Équipe Marron: Luca, Mama.
- + On repartit de la manière suivante les équipes (chaque lettre représente une équipe différente) autour de la table :



- + Mélangez toutes les cartes Pouvoir (les nouvelles et celles du jeu de base) face cachée et distribuez deux cartes à chaque joueur. L'équipe peut choisir de se concerter. Chaque joueur choisit une carte parmi les deux, la place face visible devant son Personnage et défause l'autre dans la boîte. Faites ensuite un tour de table pour que chaque joueur explique son pouvoir.

Exception : Dans une partie à 7 joueurs, les deux joueurs de la même équipe assis côte à côte ne reçoivent pas de carte Pouvoir au début du jeu. Ils reçoivent à la place une **carte Evil Twin** chacun.
- Mélangez toutes les cartes Butin et séparez-les en 8 piles de 8 cartes face cachée.
- Mettez la tuile Nouveau Parrain et la tuile Échange dans l'Ombre au centre de la table, à côté des cartes Butin.
- Placez les jetons Blessure à portée de main.
- Donnez le bureau du Parrain au joueur le plus âgé, qui le place devant son Personnage.

Remarque : Si vous jouez à 9 joueurs et que personne n'a pris de Pistolet spécial, utilisez n'importe quel Pistolet spécial fourni dans la boîte comme un Pistolet de base.

N ÉQUIPE

Tour de jeu

Un tour de jeu se déroule de la même manière que dans le jeu de base avec les quelques différences suivantes.

Début du tour

Étalez face visible 8 cartes Butin et assurez-vous que les tuiles Nouveau Parrain et Échange dans l'Ombre sont bien face disponible visible.

Les règles d'équipier

Le déroulement de la partie est similaire à une partie « classique ». Il faut néanmoins prendre en compte les deux règles suivantes :

- Il est interdit de viser un coéquipier.
- Durant le partage, un joueur peut utiliser le Soin ou la Recharge sur un coéquipier vivant même si ce dernier ne participe pas au partage.

La tuile Échange dans l'Ombre

Lors du partage du butin, la tuile Échange dans l'Ombre fonctionne comme la tuile Nouveau Parrain. Un joueur peut décider d'appliquer son pouvoir en la retournant plutôt que de prendre une carte Butin. Le joueur peut alors échanger une de ses cartes contre une carte du même type d'un coéquipier (Butin, Balle, Pouvoir ou Surprise).

Remarque : Les joueurs sont libres de discuter à voix haute de leur choix. Il est autorisé de faire un échange avec un coéquipier mort, ce dernier choisit la carte.



Evil Twin (partie à 7 joueurs)

Lors du partage du butin, si les deux Evil Twin sont présents, un seul d'entre eux participe.

Le choix du joueur qui participe est à leur discrétion.

Les Evil Twins sont considérés comme deux joueurs à part entière pour tous les autres cas.



Fin de partie

Comme dans le jeu de base, la partie s'arrête à la fin du huitième tour de partage.

Seuls les joueurs encore en vie participent au décompte. Le joueur qui a strictement le plus de cartes Diamant prend la tuile bonus de 60,000\$. Ensuite, chaque joueur calcule individuellement le montant total de son butin (Billets, Tableaux,...), puis les coéquipiers (encore en vie) ajoutent leur score pour obtenir le score total de leur équipe. L'équipe la plus riche gagne la partie. En cas d'égalité, c'est l'équipe qui totalise le plus de Blessures qui est victorieuse. S'il y a une nouvelle égalité, les équipes se partagent la victoire.

Remarque : À tout moment du jeu, s'il ne reste que les membres d'une seule équipe en vie, cette équipe gagne automatiquement la partie.



LES MERCENAIRES

Lorsque vous êtes familiarisés avec le jeu par équipes, jouez avec les Mercenaires.

Mise en place

La mise en place est identique au jeu par équipes avec les trois modifications suivantes :

- + Ajoutez la tuile Recrutement d'un Mercenaire aux tuiles Nouveau Parrain et Échange dans l'Ombre au centre de la table, à côté des cartes Butin.



- + Placez quatre tuiles Mercenaire à la vue de tous (pour votre première partie, nous vous conseillons de jouer avec les Mercenaires suivants : CatGirl, Jay Bond, Dre Gray et Miss Pencilhands). Attention, trois Mercenaires (Clemenz'Hand, Forger Frankie et Jason UPS) nécessitent l'extension More Cash'n More Guns pour être utilisés.



- + À côté des tuiles Mercenaire, placez les jetons Enveloppe correspondant à chaque équipe de la partie.



La tuile Recrutement d'un Mercenaire

Lors du partage du butin, la tuile Recrutement d'un Mercenaire fonctionne comme la tuile Nouveau Parrain. Un joueur peut décider d'appliquer son pouvoir en la retournant plutôt que de prendre une carte Butin. Le joueur peut alors placer une de ses cartes Butin sous le jeton Enveloppe correspondant à son équipe. Cette part est perdue, mais permettra d'embaucher un Mercenaire à la fin du jeu.

Fin de partie

Comme dans le jeu de base, la partie s'arrête à la fin du huitième tour de partage.

Avant de faire les comptes, chaque équipe va pouvoir **recruter un Mercenaire** et obtenir son bonus de fin de partie.

On révèle la somme totale de chaque équipe placée sous leur **jeton Enveloppe**.

Les équipes recrutent ensuite tour à tour un Mercenaire en fonction du montant investi durant la partie, en commençant par l'équipe qui a investi le plus. **Le pouvoir d'un Mercenaire recruté est tout de suite appliqué.**

Attention, il faut au moins avoir mis une carte pour participer à cette phase. Une équipe qui n'a placé aucune carte sous son jeton Enveloppe n'aura le droit à rien.

Si plusieurs équipes ont investi la même somme, c'est l'équipe qui a investi le plus de cartes qui choisit en premier. En cas de nouvelle égalité, c'est le dernier Parrain qui tranche.

Exemple : L'équipe rouge a investi 3 Billets de 5,000\$, l'équipe verte 2 Billets de 10,000\$ et l'équipe blanche 1 Billet de 10,000\$ et 1 Billet de 5,000\$. L'équipe verte choisit en premier, puis l'équipe rouge et enfin l'équipe blanche.

Si vous jouez avec l'extension More Cash'n More Guns, le dernier Parrain décide **avant le recrutement** des Mercenaires si les **Faux Billets** sont comptabilisés ou non.

Effets des Mercenaires



AGENT 48 : L'équipe blesse le joueur de son choix.



CATGIRL : Un des joueurs de l'équipe vole une carte Butin au joueur adverse de son choix. Il répète cette action jusqu'à avoir volé 3 Billets ou 2 Diamants ou 1 Tableau. Le joueur peut changer de cible entre chaque vol.



Dre GRAY : L'équipe peut ressusciter un coéquipier mort.



FAKE ELVIS : Deux joueurs vivants de l'équipe se marient. Leurs deux butins sont comptés comme un seul. Ils reçoivent 20.000\$ en cadeau de mariage.
Précisions : Ce Mercenaire permet de compter les Diamants et les Tableaux de deux joueurs comme un seul. Si l'un des deux joueurs vient à mourir après le mariage (à cause d'Agent 48 par exemple), le joueur veuf garde l'ensemble du butin.



HOT MAIL : Hot Mail est considéré comme un nouveau membre de l'équipe et dispose de son propre butin. Ce dernier est composé de l'ensemble des cartes placées sous les jetons Enveloppe.



JAY BOND : L'équipe augmente la valeur de tous ses Billets de 5.000\$. Ils valent désormais 15.000\$.



LADY DIAMOND : L'équipe décide d'augmenter ou de diminuer le bonus des Diamants de 30.000\$.



MISS PENCILHANDS : Un des joueurs de l'équipe ajoute un Tableau à sa collection.



ZOMBIE BOY : Zombie Boy est considéré comme un nouveau membre de l'équipe et dispose de son propre butin. Ce dernier est composé des cartes Butin d'un **adversaire** mort.

Les trois Mercenaires suivants ne peuvent être utilisés qu'avec l'extension **More Cash'n More Guns**.



CLEMENZ'HAND : Durant la partie, lorsque que le Parrain utilise la tuile Coffre-fort, placez la part du butin destinée au bras droit **sous Clemenz'Hand**. Il est considéré comme un nouveau membre de l'équipe et dispose de son propre butin. Ce dernier est composé des cartes qu'il a récupérées et des éventuelles cartes Butin restantes sous la tuile Coffre-fort.



FORGER FRANKIE : L'équipe gagne 5.000\$ par Faux Billet en sa possession (que ceux-ci soient comptabilisés ou non).



JASON UPS : L'équipe décide d'augmenter ou de diminuer de 25.000\$ la valeur de la carte Valise, et de celle de la carte Clé.

Les nouveaux Pouvoirs



THE DESERT SPARROW : Prenez le Desert Sparrow et remettez votre Pistolet de base dans la boîte. À aucun moment dans la partie, le joueur que vous visez ne peut vous viser. Si c'est le cas, il doit changer de cible.



THE GRAPPLING : Prenez le Pistolet à Grappin et remettez votre Pistolet de base dans la boîte. Quand vous révélez un Bang!, vous pouvez renoncer à blesser le personnage visé. Si c'est le cas, ce dernier est couché et vous prenez une de ses parts de butin **de votre choix** à la place.



THE SILENCER : Prenez le Silencieux et accrochez-le à votre Pistolet de base. Durant la partie, vous tirez avec vos Clic à la place de vos Bang!.



THE STUN GUN : Prenez le Stun Gun et remettez votre Pistolet de base dans la boîte. Quand vous révélez un Bang!, vous pouvez renoncer à blesser le personnage visé. Si c'est le cas, ce dernier est couché et doit défausser deux de ses cartes Butin **au hasard** et les ajouter au butin en cours.

Les nouvelles Surprises

FLASH BANG : Avant la phase de Braquage, tous les autres joueurs ferment les yeux et braqueront à l'aveugle. Ils ne les ouvriront qu'après la phase de Courage.



Remarques : Ignorez la phase Privilège du Parrain, le pouvoir du Kid, du Cunning et du Desert Sparrow.

Si certains joueurs ne visent pas assez clairement, le joueur qui a les yeux ouverts doit les en informer.

Il peut également donner toutes les indications qu'il souhaite (vraies ou fausses).



JAMMED WEAPONS : Après la phase Courage, ignorez la phase d'application des cartes et passez directement au partage. Défaussez toutes les cartes Balle jouées ce tour-ci. Elles sont sans effet.



PARCEL BOMB : Au début de la phase de Partage du Butin, placez un jeton Blessure sur une part ou une tuile du Butin. Le joueur qui prend cette part prend également le jeton.

Remarque : Un joueur ne peut pas refuser de prendre une part ou une tuile du Butin.



TEAM SPIRIT est un jeu REPOS PRODUCTION édité par SOMBREROS PRODUCTION.

© SOMBREROS PRODUCTION 2016. ALL RIGHTS RESERVED.

Sombreros Production • Rue des comédiens, 22 • 1000 Brussels • Belgium

www.rprod.com • +32 471 95 41 32

Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement privé.