



# DICE TOWN



LUDOVIC MAUBLANC - BRUNO CATHALA

WILD WEST



# RÈGLES DU JEU

# DICE TOWN

LUDOVIC MAUBLANC - BRUNO CATHALA

## WILD WEST

La petite ville de Dice Town voit s'installer de plus en plus d'aventuriers attirés par l'or et l'argent facile. Pour satisfaire tout ce beau monde, les divers lieux de la ville offrent de nouvelles opportunités.

- ### CONTENU DU JEU
- 1 gobelet
  - 5 dés de poker
  - 11 cartes General Store
  - 10 cartes Titres de propriété (ranchs)
  - 12 cartes Rivière
  - 12 cartes Hors-la-loi
  - 10 billets de 1\$
  - 10 pépites
  - 1 dé Indien
  - 6 cartes Doc Badluck
  - 1 règle du jeu

### BUT DU JEU

Toujours devenir le personnage le plus influent de Dice Town, en accumulant pépites, dollars, équipements, titres de propriété... et à présent ranchs !

### INSTALLATION DU JEU

1 Ajoutez les nouvelles cartes General Store aux anciennes, mélangez et faites-en une pioche face cachée. La carte Signaux de fumée ne doit être ajoutée que si vous jouez avec le dé Indien (voir page 8).



2 Mélangez les ranchs avec les titres de propriété. Faites-en une pioche face cachée puis retournez les 3 premières cartes face visible.



- 3 Placez les 40 pépites sur la mine d'or (les 30 du jeu de base plus les 10 nouvelles).
- 4 Mélangez les 12 cartes Rivière. Faites-en une pioche face cachée et placez-la au-dessus de la mine d'or.
- 5 Placez toujours 3 billets de 1\$ sur la banque et 2 sur la diligence.



- 6 Placez la pioche des cartes Hors-la-loi sur la table, au-dessus du saloon (face Hors-la-loi visible).

- 7 Retournez les 2 premiers Hors-la-loi de la pioche sur leur face WANTED et placez-les au-dessus du bureau du Sheriff.



- 8 Comme dans le jeu de base, chaque joueur reçoit : 1 gobelet, 5 dés de poker et 8 billets de 1\$.



- 9 De plus, chaque joueur prend une carte Badluck et la place devant lui.

- 10 Le plus jeune reçoit en plus la carte étoile de Sheriff.

## POUR LE JEU À 2 JOUEURS

Retirez du jeu, sans en prendre connaissance, 10 cartes de la pioche Titres de propriété / Ranchs.

N'utilisez pas les 10 pépites de l'extension, mais n'en placez que 30 sur la mine.

- 11 Si vous utilisez le dé Indien (voir page 8), placez-le sur le village des Indiens, entre le Town Hall et le Doc Badluck.

## DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Le jeu se déroule de la même manière que dans le jeu de base. Les joueurs vont lancer leurs dés de la même manière pour obtenir une combinaison de 5 dés de poker. C'est la résolution des lieux qui change, car **chaque lieu permet à présent de réaliser deux actions différentes.**

Pour chaque lieu, c'est le joueur qui a le plus de dés correspondants qui est le premier à accéder à ce lieu. **Il pourra choisir son action parmi les deux proposées.** Puis, le joueur qui se place en second accède à son tour à ce lieu et devra réaliser l'action restante. Comme dans le jeu de base, en cas d'égalité, c'est le Sheriff qui décidera qui l'emporte (voir page 5).

*Il est possible qu'il n'y ait pas de deuxième si un seul joueur a obtenu la face appropriée.*

## JEU À 2 JOUEURS

Il y a toujours deux actions disponibles, mais seul le joueur qui a le plus de dés appropriés fera son choix. L'autre, comme dans le jeu de base, n'aura rien !





## 1) MINE D'OR

Le joueur qui a le plus de **9** choisit l'une des deux actions suivantes. Le deuxième joueur qui possède le plus de **9** procède à l'action laissée par le premier.

### Action classique :

Gagner 1 pépite par **9**.

### Nouvelle action :

Tamiser le fond de la rivière et piocher une carte Rivière. Appliquer immédiatement l'effet de la carte, puis la retirer du jeu.

Voir la description des cartes Rivière page 7.



## 2) BANQUE

Le joueur qui a le plus de **10** choisit l'une des deux actions suivantes. Le deuxième joueur qui possède le plus de **10** procède à l'action laissée par le premier.

### Action classique :

Braquer la banque et prendre la totalité des billets se trouvant dans la banque.

### Nouvelle action :

Attaquer la diligence et prendre 1\$ de la diligence par **10** obtenu par le joueur.



Avant de passer au General Store, n'oubliez pas de déplacer les billets qui restent sur la diligence vers la banque.

## 3) GENERAL STORE

Le joueur qui a le plus de **J** choisit l'une des deux actions suivantes. Le deuxième joueur qui possède le plus de **J** procède à l'action laissée par le premier.

### Action classique :

Se rendre au General Store et piocher une carte General Store par **J** pour n'en garder qu'une et défausser les autres. (Au premier tour, réaliser cette action deux fois).

Cette extension rajoute 12 nouvelles cartes au General Store (13 avec la carte Signaux de fumée). Voir la description de ces nouvelles cartes page 8.



### Nouvelle action :

Effectuer immédiatement l'action du Doc Badluck, puis reprendre la résolution normale des lieux suivants.



#### 4) SALOON

*Le joueur qui a le plus de Q choisit l'une des deux actions suivantes. Le deuxième joueur qui possède le plus de Q procède à l'action laissée par le premier.*

##### **Action classique :**

Dépouiller le joueur de son choix. Piocher dans sa main une carte par Q, les regarder, en voler une puis rendre les autres.

##### **Nouvelle action :**

Recruter un Hors-la-loi en prenant la première carte Hors-la-loi de la pioche. Voir page 6.



#### 5) BUREAU DU SHERIFF

*Le joueur qui a le plus de K choisit l'une des deux actions suivantes. Le deuxième joueur qui possède le plus de K procède à l'action laissée par le premier.*

##### **Action classique :**

Prendre l'étoile et devenir le nouveau Sheriff.

##### **Nouvelle action :**

Partir à la chasse aux Hors-la-loi. Voir page 6.

##### **Précision sur le rôle du Sheriff**

*Le rôle du Sheriff est toujours de trancher les égalités. D'ailleurs, il va avoir plus de travail car il devra, pour chaque lieu, déterminer un premier et un deuxième pour profiter des deux actions du lieu. Quand plusieurs joueurs peuvent prétendre à la place de premier, le Sheriff désigne parmi eux qui sera le premier et qui sera le deuxième. Si plusieurs joueurs peuvent prétendre à la place de deuxième, c'est lui qui choisit qui profitera de la deuxième action du lieu et qui n'aura rien. Comme toujours, le Sheriff peut demander un pot-de-vin pour faciliter son choix.*

#### 6) TOWN HALL

*Le joueur avec la meilleure combinaison de poker choisit l'une des deux actions suivantes. Le joueur qui possède la deuxième meilleure combinaison procède à l'action laissée par le premier.*

##### **Action classique :**

Soutenir le maire et s'emparer du premier titre de propriété de la file (plus 1 pour chaque As dans sa combinaison avec un maximum de 2).

##### **Nouvelle action :**

Séduire la femme du maire et piocher la première carte Titres de propriété de la pioche.



Parmi les titres, les joueurs peuvent mettre la main sur 10 nouveaux ranchs.

Quand un joueur s'empare d'un ranch, il place la carte **face visible devant lui**. Cette carte ne peut pas être volée par un autre joueur grâce aux girls du saloon (sauf avec la carte Whisky, voir page 8).

*En fin de partie, les ranchs rapportent des PV, comme indiqué page 7.*



## 8) Doc Badluck

*Comme dans le jeu de base, un joueur qui n'a eu accès à aucun lieu termine le tour de jeu en se rendant chez le bon Doc Badluck. On joue le Doc comme dans le jeu de base.*

**Cartes Doc Badluck :** Il n'est pas toujours évident de se souvenir si on a accédé à un lieu durant le tour, particulièrement à 6.



Au début de chaque tour de jeu, les joueurs placent la carte Doc Badluck face active visible.



Dès qu'un joueur accède à un lieu, il retourne la carte.

À la fin du tour, seuls les joueurs dont la carte est face active peuvent rendre visite au Doc Badluck.

# LES HORS-LA-LOI

## RECRUTER UN HORS-LA-LOI AU SALOON

Quand un joueur recrute un Hors-la-loi au saloon, il place cette carte sur la table, devant lui (cette carte ne peut donc pas être volée au saloon).

Chaque Hors-la-loi est associé à une paire de dés illustrée sur sa carte. Plus tard, **AVANT n'importe quel lancer de dés**, le joueur qui possède un Hors-la-loi peut le jouer pour placer immédiatement sur les faces indiquées UN ou DEUX des dés **qu'il lui restait à lancer**. Les dés restants sont lancés normalement.



*Exemple : il reste à un joueur trois dés à lancer pour finir sa combinaison. Il dispose d'un Hors-la-loi J qu'il utilise pour poser deux des trois dés sur la face J. Puis, comme d'habitude, il lance le dernier dé dans son gobelet.*

**Une fois utilisée, la carte Hors-la-loi est retournée pour montrer la face Wanted et placée au-dessus du bureau du Sheriff.**

### Notes :

- Il est possible pour un joueur de jouer plusieurs Hors-la-loi simultanément.
- Si un joueur utilise un Hors-la-loi pour placer ses **derniers dés** sur les faces indiquées, cela ne met pas encore fin à la phase de lancer. Les autres joueurs lancent leurs dés normalement, ils peuvent conserver les dés de leur choix, en payant au besoin.

## PARTIR À LA CHASSE AU HORS-LA-LOI

Chaque Hors-la-loi qui se trouve sur sa face Wanted au-dessus du bureau du Sheriff peut être chassé. Sur la face Wanted de chaque Hors-la-loi est indiquée une face de dé.

Le joueur qui part à la chasse relance tous ses dés qui étaient sur la face **K**. Chaque dé relancé permet de capturer un seul Hors-la-loi. Pour cela le résultat doit être égal au dé inscrit sur la carte.

**Les dés lancés sont remis sur la face K**.





Exemple : 3 Hors-la-loi sont en cavale, 2 portent la valeur 9 et un la valeur K.

Un joueur réalise 3 K et décide de partir à la chasse au Hors-la-loi. Il relance ses 3 dés et fait 9, Q, Q. Son 9 lui permet de capturer un des 2 Hors-la-loi de valeur 9 mais ses Q ne servent à rien car aucun Hors-la-loi Q n'est sur sa face Wanted.

Les cartes Hors-la-loi ainsi gagnées restent sur leur face Wanted devant le joueur. Elles ne peuvent pas être volées mais ne peuvent pas non plus servir à modifier ses dés. Par contre, en fin de partie, la valeur en \$ indiquée sur la carte viendra s'ajouter à la fortune du joueur lors du comptage des points.

## FIN D'UN TOUR

Une fois le tour de jeu terminé, chaque joueur reprend ses dés et son gobelet pour commencer un nouveau tour. La partie est terminée s'il ne reste plus de pépites dans la mine ou si tous les titres et ranchs ont été attribués. On compte alors les points.

## FIN DU JEU ET POINTS DE VICTOIRE

On compte les points comme dans le jeu de base :

- Chaque pépité rapporte 1 PV.
- 2\$ rapportent 1 PV. (Attention, n'oubliez pas d'ajouter la valeur des Hors-la-loi capturés à votre fortune finale. Les Hors-la-loi que vous aviez recrutés mais que vous n'avez pas utilisés ne rapportent rien.)
- Être titre du Sheriff rapporte 5 PV.
- Certaines cartes du General Store rapportent des PV comme indiqué dessus.
- Les titres de propriété rapportent le nombre de points indiqué dessus.
- **Nouveau, les Ranchs** : Les ranchs ont une valeur déterminée par le nombre de ranchs que possède le joueur. Le premier ranch vaut 1 point, le deuxième vaut 2 points, le troisième vaut 3 points, etc. Ainsi, si un joueur possède 4 ranchs, il gagne 10 points (1+2+3+4=10).

À la surprise générale, le joueur qui totalise le plus de points gagne la partie.

## LISTE DES CARTES RIVIÈRE



**De l'or !**  
Vous trouvez 2 pépites !  
(À prélever de la mine)



**De l'or !**  
Vous trouvez 3 pépites !  
(À prélever de la mine)



**De l'or !**  
Vous trouvez 4 pépites !  
(À prélever de la mine)



**De l'or !**  
Vous trouvez 5 pépites !  
(À prélever de la mine)



**Étoile**  
Prenez immédiatement la carte Sheriff et devenez le nouveau Sheriff !



**Portefeuille**  
Vous trouvez 2\$ !  
(À prélever dans la banque)



**Portefeuille**  
Vous trouvez 3\$ !  
(À prélever dans la banque)



**Découvertes**  
Piochez 3 cartes Rivière. Choisissez-en une et placez les 2 autres au-dessus de la pioche dans l'ordre de votre choix.



**Bon d'achat**  
Prenez une carte au choix dans la défausse des cartes General Store.



**Rien**  
Vous ne trouvez rien !

## LISTE DES NOUVELLES CARTES GENERAL STORE



### Bétail

*À jouer à la fin de la partie.*  
Cette carte vaut 7 points de victoire.



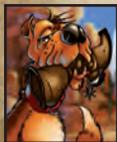
### Winchester

*À jouer à la fin de la partie.*  
Cette carte vaut 6 points de victoire.



### La mule

*À jouer à la fin de la partie.*  
Cette carte vaut 1 PV par carte General Store que vous possédez (y compris celle-là).



### Le chien

*À jouer à la fin de la partie.*  
Cette carte vaut 2 PV pour chaque Hors-la-loi que vous avez capturé.



### Assurance

*Jouez cette carte lorsqu'un adversaire vous dépouille au Saloon.*  
Piochez une carte de même nature que celle qui vient de vous être volée.



### Cadeau

*Jouez cette carte immédiatement.*  
Sélectionnez un joueur. Il doit vous donner l'une de ses cartes General Store (de son choix).



### Double gun

*Jouez cette carte lorsque vous tentez de capturer des Hors-la-loi.*  
Après votre premier jet, vous pouvez relancer une fois les dés de votre choix.



### Arnaqueur

*Jouez cette carte immédiatement.*  
Chaque joueur vous donne 2\$.



### Whisky

*Jouez cette carte lorsque vous dépouillez un adversaire au Saloon.*  
Volez un ranch au joueur au lieu d'une carte face cachée.



### Desperado

*Jouez cette carte lorsque vous recrutez un Hors-la-loi au Saloon.*  
Au lieu du premier Hors-la-loi face visible, prenez le Hors-la-loi de votre choix dans la pioche, puis mélangez la pioche.

## EXTENSION : LES INDIENS

**Matériel :** dé Indien, carte Signaux de fumée

**Installation :** placer le dé dans le village des Indiens comme indiqué page 3. Mélanger la carte Signaux de fumée avec la pioche du General Store.

Après la résolution du Town Hall, le joueur qui a obtenu la meilleure combinaison de poker peut décider de rendre aux Indiens l'une des cartes Titres de propriété qu'il vient de gagner. S'il y renonce, le deuxième a l'opportunité de le faire à sa place.

Le joueur remet UNE des cartes Titres de propriété qu'il vient de gagner dans la boîte et prend le dé Indien en échange.

Au tour suivant, juste avant de résoudre la Mine d'or, il doit lancer le dé et appliquer l'effet correspondant à la face obtenue.

Si, à la fin d'un tour, les joueurs qui viennent de gagner des Titres de propriété n'en rendent aucun, le dé est remis sur le village.



### Bénédiction du shaman

Placez un de vos dés sur la face de votre choix.



### Embuscade

Obligez un adversaire à relancer le dé de votre choix.



### Garde du corps

Durant tout ce tour de jeu, vous ne pouvez être volé.



### Sentier de guerre

Placez le dé Indien sur un lieu. Les deux effets de ce lieu ne sont pas appliqués.



### Signaux de fumée

*Jouez cette carte à la fin du tour, après le Doc Badluck.*  
Prenez le dé Indien (du village ou à un autre joueur).