



✦ **RULEBOOK** ✦

# BOOMTOWN BANDITS

**CONTENU:** 6 plateaux de lieu, 15 dés (5 par joueur), 15 jetons (5 par joueur) 42 cartes butin (dos rouge), 7 cartes butin bonus (dos bleu), 1 badge de Marshall, 1 bouteille de scotch « 1er joueur ».

Chaque joueur contrôle un camp de bandits et votre but est de dévaliser chacun des lieux importants de cette ville « champignon » 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 bandit le plus méchant?

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 » avec une fusillade digne du Far West ! Sauf que dans cette ville, votre six-coups est remplacé par des dés.

## MISE EN PLACE

Choisissez la ville 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)  
 Alignez les lieux choisis, dans n'importe quelle ordre, comme dans l'exemple ci-dessous:

Placez les 7 cartes butins associées à chaque lieu en pile au dessus de ces derniers.



TRAIN      BANK      BROTHEL      STAGECOACH      MINE



Exemple de Ville 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.

## PRENEZ VOS DES

Dés du tireur



Dé du lâche



Chaque joueur choisit une couleur et prend les 3 dés (2 tireurs et 1 lâche) et les 3 jetons (2 tireurs et un lâche) qui représentent leur camp de bandits.



## PREMIER JOUEUR



Pour déterminer le premier joueur, placez la bouteille de scotch sur la tranche faites-la tourner d'une pichenette. Le joueur vers lequel le goulot de la bouteille pointe commence.



En tant que premier joueur vous êtes aussi le premier à placer le badge du Marshall sur une tuile de lieu. Ce lieu ne sera pas accessible pendant cette manche.

## TOUR DE JEU

### MANCHE

Chaque manche est composée de trois phases:

#### PLACER

Chaque joueur, en commençant par le premier joueur, place un de ses jetons, face cachée, sur un lieu disponible. Puis les autres joueurs, dans le sens horaire, font de même jusqu'à ce que tous les jetons soient placés. Vous pouvez regarder vos propres jetons à tout moment.

Plusieurs jetons d'une même couleur peuvent être placés sur un même lieu mais pas en même temps (car les jetons doivent être placés un à la fois)

#### REVELER

Dès que tous les jetons ont été placés par l'ensemble des joueurs ils sont révélés en les tournant face visible.

#### FUSILLADE

Résolvez un lieu à la fois en allant de gauche à droite de la ville.

S'il n'y a qu'un joueur sur un lieu, il gagne la première carte de la pile de ce lieu.

Si plusieurs joueurs sont présents sur un lieu pour s'emparer du butin, une fusillade éclate! Voir page 4





### **C'est une fusillade en temps réel comme au FAR WEST !**

Pendant une fusillade, les joueurs lancent impliqués lancent leurs dés correspondant aux jetons révélés sur ce lieu, et une fusillade éclate en temps réel ! Tous les joueurs concernés lancent leurs dés en même temps au signal de l'arbitre « 3-2-1 tirez ! ».

Remarque: L'arbitre est choisit parmi les joueurs ne participant pas à la fusillade. Si tous les joueurs sont impliqués, il est choisit parmi les participants.

Les jets commencent au mot « TIREZ! ». Les lancers se font aussi vite que possible: les joueurs lancent et relancent jusqu'à ce que l'un d'entre eux obtienne un symbole. Dans ce cas, le joueur concerné doit immédiatement crier « TOUCHE ! ». Tous les joueurs doivent s'arrêter immédiatement de lancer les dés quand un joueur annonce « TOUCHE ! »



#### **SI VOUS OBTENEZ UN OU PLUSIEURS SYMBOLES « BALLE »**

C'est une « TOUCHE ! ». Seul le premier joueur qui a obtenu un ou plusieurs symboles « TOUCHE ! », et l'a annoncé en premier, peut choisir autant de jetons adverses présents sur le lieu pour les retirer pour le reste de la manche.



#### **SI VOUS OBTENEZ LE SYMBOLE « S'ENFUIR »**

N'importe quel joueur, y compris vous, peut annoncer une « TOUCHE ! ». Tous les joueurs, y compris vous, ayant un symbole « S'enfuir » sur leur dé doivent retirer leur jeton « Lâche » du lieu jusqu'à la fin de la manche. Cet effet s'applique également si une « TOUCHE ! » est annoncée pour le symbole « Balle ».

**Une fois le « TOUCHE ! » résolue, le décompte recommence (« 3-2-1 tirez! ») avec les joueurs ayant encore des jetons présents sur le lieu en adaptant le nombre de dé lancé au nombre de jeton. Les joueurs continuent ainsi jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un joueur sur le lieu. Celui-ci pioche la première carte butin du lieu.**

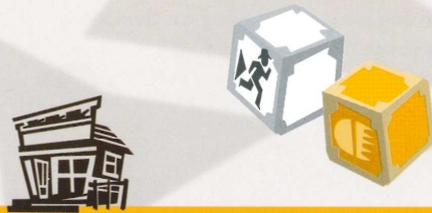
#### **LES FAUTES**

Si un joueur sort son revolver trop tôt (il lance les dés trop tôt), les joueurs doivent recommencer le lancer de dés. Le fautif lancera ses dés après avoir compté jusqu'à 3 après le signal « 3-2-1 tirez! »

Si un joueur annonce une « TOUCHE ! » à tort, les autres joueurs continuent à lancer leurs dés. La fautif doit compter jusqu'à 3 pour pouvoir à nouveau se joindre à la fusillade.

#### **EN CAS D'EGALITE**

Si plusieurs joueurs obtiennent un symbole « Balle » en même temps et que personne ne parvient à déterminer le premier, les « TOUCHES ! » sont ignorés et les joueurs recommencent à lancer les dés après le signal « 3-2-1 tirez ! ». Toutefois les dés affichant le symbole « S'enfuir » sont pris en compte et les jetons « lâche » associés sont retirés pour le reste de la manche.



Souvenez-vous que vous jouez pour vous amusez et passer de supers moments, alors ne jouez pas à l'idiot, ça n'amuse personne...

## THE SHOOTOUT

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

Aïe, Arya a lancé ses dés trop tôt. Le décompte est donc refait, Arya doit en plus compter jusqu'à 3 avant de reprendre la fusillade.

« 3-2-1 tirez ! » Les dés volent dans toutes les directions. Tout à coup, Molly et Camille crie « TOUCHE ! » ensemble. Tout le monde concède qu'il s'agit d'une égalité et par conséquent aucune « balle » ne compte. Le dé blanc de Sam indique un symbole « S'enfuir », ce qui dans ce cas sera toujours appliqué.

Sam retire donc son jeton lâche du lieu...

## MANCHES SUIVANTES

Au début de chaque manche tous les joueurs récupèrent leurs jetons (à moins d'une mention spéciale sur une carte). En général, toutes les manches se déroulent comme la première à ces exception près:

### NOUVEAU PREMIER JOUEUR

Le statut de premier joueur se déplace vers la gauche à la fin d'une manche (passez la bouteille de scotch pour symboliser cette passation). Le nouveau premier joueur choisit un lieu qui sera inaccessible pour la manche en y posant le badge de Marshall et place ensuite un de ses jetons en premier.

### JOUER DES CARTES BUTIN

Dés que vous dévalisez un lieu, vous récupérez une carte butin en main. Ces cartes sont à la fois vos points en fin de partie (en \$) et peuvent être utilisées une fois en les révélant pour appliquer une action utile.

## BUTINS



- ✦ UTILISATION: Les cartes peuvent être jouées pendant n'importe quelle manche suivant la manche où elles ont été gagnées
- ✦ TIMING: Les cartes possèdent des indications sur le moment où elles peuvent être jouées : avant ou après le placement de jetons, avant ou pendant une fusillade. Parfois une carte peut 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.
- ✦ ORDRE DE JEU: Si plusieurs joueurs ont joué des cartes, elles 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 secrètes 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.
- ✦ COMPTER: Le nombre de carte détenu par chaque joueur est connue de tous.

## OWN THIS TOWN!

Le premier joueur ayant réussi à dévaliser chacun des différents lieux (qui possède donc au moins une carte « butin » de chaque lieu), et qui l'annonce, peut réclamer la carte « Own this Town » (Posséder cette ville) qui lui donne 15\$ supplémentaires.

## \* FIN DU JEU \*

Dès qu'une pile de cartes « butin » épuisée, cela déclenche la dernière manche. Les joueurs résolvent les derniers lieux s'il en reste.

Ensuite chaque joueur fait le total de la valeur de ses cartes « butin » gagnées sur les différents lieux.

### LES CARTES BONUS

Le joueur qui a le plus de cartes butin pour chaque lieu peut en réclamer le « Bonus » de ce lieu qui lui donne 15\$ supplémentaires. En cas d'égalité, une fusillade éclate entre les joueurs concernés (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 s'affrontent dans une ultime fusillade avec tous leurs dés. Le vainqueur de cette fusillade est le bandit le plus méchant et il remporte la partie.

Les cartes butins joués sont placés devant vous. Pour vous aider, vous pouvez les regrouper par lieu.



## DESCRIPTION DES LIEUX



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 en plus de l'argent que vous pourrez y trouver...



La MAISON CLOSE est remplie de chuchotement, de rumeurs et de belles femmes. Vous y trouverez un peu d'argent à voler, mais vous obtiendrez surtout des avantages stratégiques grâce aux rumeurs entendues.



La Banque est un superbe lieu pour dévaliser du liquide, mais elle est parfois fermée à cause des jours fériés. Aucun effet de carte stratégique dans ce lieu.



Des rumeurs se sont propagées à l'arrivée du train en ville. Le timing est la clé. Ainsi, vous pourriez être chanceux et trouver un riche passager à bord avec un coffre.

## BOOMTOWN BANDITS



Il y a beaucoup d'argent à se faire dans la mine, mais cela implique aussi quelques risques... Faites attention aux effondrements !



La DILIGENCE est remplie d'actions dans cette ville. Il paraît que des armes et de l'argent traînent un peu partout autour d'elle, pour des raisons un peu folles d'ailleurs.



## DESCRIPTION DES CARTES BUTINS

### SALOON

Liquid courage (à jouer pendant une fusillade) : Votre lâche agit comme un tireur normal durant cette fusillade.

Temporary alliance (à jouer pendant une fusillade) : S'il ne reste que 2 joueurs sur un lieu, la fusillade se termine et tous 2 piochent une carte « Butin » (vous en premier)

Sneaky Bastard (à jouer pendant une fusillade) : Votre lâche peut bouger jusqu'à un lieu non encore résolu.

Tip off (à jouer avant une fusillade) : Dans le lieu dans lequel se trouve votre lâche, vous pouvez choisir un jeton qui est retiré de ce lieu jusqu'à la fin de la manche.

### BROTHEL

Brothel inspection (à jouer après une fusillade) : Quand vous gagnez un lieu, piochez 2 cartes (au lieu d'1), choisissez celle que vous gardez et remettez l'autre au dessus de la pioche.

Whispered plan (à jouer avant une fusillade) : Déplacer 2 pions de votre choix (présents sur n'importe quel lieu) sur des lieux non encore résolus.

Hoedown! (à jouer après une fusillade) : Après avoir gagné sur un lieu et pioché une carte, TOUS les joueurs doivent passer une carte de leur main à leur voisin de gauche.

Good times (à jouer avant une fusillade) : Aucune fusillade sur le lieu de votre choix. Tous les jetons présents restent en place pour la manche suivante.

Indecent exposure (à jouer avant le placement des jetons) : Le joueur de votre choix doit placer tous ces jetons face visible durant cette manche.

### BANK

Robbery (Aucun effet): Vous gagnez 10\$

Bank holiday (à jouer avant le placement des jetons): Jouez cette carte pour fermer la banque pour la manche.

Inside Job (à jouer immédiatement): Vous gagnez 5€ ou 15€ si vous avez en plus une carte « Bank Robbery » à la fin du jeu.

### MINE

Mine car ride (à jouer avant une fusillade) : Déplacer tous les jetons présents sur la mine vers un lieu non résolu.

Cave in (à jouer immédiatement): Vous ne pourrez placer un de vos jetons tireurs à la prochaine manche.

Fool's gold (à jouer avant le placement des jetons) : Echanger cette carte contre n'importe quelle carte dévoilée d'un adversaire.

Cursed gold (aucun effet) : Si vous possédez le plus de carte « Mine » à la fin du jeu, vous perdez 5\$. Sinon vous gagnez 20\$.

Silver Lode/Gold Vein (aucun effet): Vous gagnez 15\$/20\$

### TRAIN

Overheard plans (à jouer avant le placement des jetons) : Vous pouvez placer tous vos jetons en dernier durant cette manche.

Rally (à jouer avant une fusillade) : Déplacez n'importe lequel de vos jetons vers le lieu non résolu de votre choix.

Big score (à jouer après une fusillade) : Au moment où vous gagnez dans un lieu, passez cette carte au joueur à votre droite (qui pourra lui-même la jouer) et piochez 2 cartes au lieu d'une.

Safe found! (à jouer à la fin de la manche) : Lancer vos 2 dés « tireur » 4 fois. Si vous obtenez au moins 2 « TOUCHE ! », vous gagnez une carte « butin » de la pioche TRAIN.

Loose lips (à jouer pendant le placement des jetons) : Vous pouvez regarder TOUS les jetons sur TOUS les lieux.

### STAGECOACH

Misfire (à jouer pendant une fusillade): Rediriger un tir vers un jeton sur le lieu suivant (sauf si vous êtes sur le dernier lieu)

Body double (à jouer pendant une fusillade): Vous cette carte pour ignorer une « TOUCHE! » dont vous êtes la cible.

Double Barrel (à jouer pendant une fusillade): Une « TOUCHE ! » compte pour 2.

Friendly fire (à jouer pendant une fusillade): Choisissez un joueur qui a plus d'un jetons sur le lieu en cours et supprimez en un.

Intimidation (à jouer pendant une fusillade): TOUS les lâches sont retirés du lieu.