

CASH 'n GUNS™

SECOND EDITION



Règles



Matériel

- A. Les règles de jeu
- B. 8 pistolets en mousse
- C. 18 jetons Blessure
- D. 9 socles en plastique
- E. 8 Personnages
- F. 1 jeton Nouveau Parrain, premier joueur
- G. 1 bureau du Parrain
- H. 1 Bonus des diamants
- I. 16 cartes Pouvoir
- J. 64 cartes Balle
 - J1. 40 cartes Clic
 - J2. 24 cartes Bang!
- K. 64 cartes parts de Butin
 - K1. 15 billets de 5 000 \$
 - K2. 15 billets de 10 000 \$
 - K3. 10 billets de 20 000 \$
 - K4. 9 diamants (5 de 1000\$, 3 de 5 000 \$ et 1 de 10 000 \$)
 - K5. 10 tableaux
 - K6. 3 chargeurs
 - K7. 2 kits de premiers soins

Avant votre première partie, placez les Personnages et le bureau du Parrain sur les socles en plastique.

Aperçu et but du jeu

Chaque joueur incarne un gangster lors du partage d'un gigantesque butin. À la fin des 8 tours de jeu, le joueur en vie le plus riche remporte la partie.

Mise en place

- Chaque joueur prend 1 pistolet, 5 cartes Clic, 3 cartes Bang ! ainsi qu'1 Personnage qu'il place debout devant lui.
- Mélangez toutes les cartes Butin et séparez-les en 8 piles de 8 cartes.
- Mettez le jeton Nouveau Parrain 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.



Tour de jeu

Chaque tour de jeu est divisé en 7 phases.

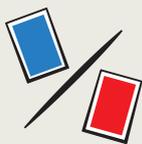
Le Parrain, qui a une aide de jeu au dos de son bureau, est en charge d'appliquer les phases les unes après les autres.

1. Butin



Au début de chaque tour, étalez face visible 8 cartes Butin et assurez-vous que le jeton Nouveau Parrain est bien face bureau disponible.

2. Choix de la carte Balle



Chaque joueur choisit secrètement une carte Balle (soit un Clic, soit un Bang!) et la place face cachée devant lui.

Remarque : Attention, chaque carte n'est utilisable qu'une seule fois ! Vous possédez 8 cartes, une par tour.

3. Braquage



Le Parrain de ce tour compte jusqu'à trois. À trois, chaque joueur doit braquer un autre joueur (à l'aide de son pistolet en mousse).

Remarque : Attention, un joueur trop lent ne braquera personne lors de ce tour.

4. Privilège du Parrain



Une fois que chaque joueur a choisi une cible, le Parrain peut ordonner à un autre joueur de changer de cible. Le joueur désigné choisit librement une cible différente.

5. Courage



Le Parrain compte à nouveau jusqu'à trois et chaque joueur a le choix entre :

- coucher son Personnage
- laisser son Personnage debout et crier : « Banzāï !!! »

Un joueur qui couche son Personnage défusse sa carte Balle face cachée (il ne tire pas) et ne participera pas au partage du butin.

En contrepartie, il est certain de ne pas être blessé.

Un joueur qui reste debout prend le risque de se faire blesser, mais il a des chances de recevoir des parts du butin.

Si votre cible s'est couchée, vous devez défusser votre carte Balle face cachée. On ne tire pas sur un trouillard !

6. Application des cartes

Les joueurs qui ont encore une carte devant eux la révèlent et en appliquent l'effet :

- Clic : il ne se passe rien.
- Bang! : le joueur visé est blessé ! Il prend une Blessure et couche son Personnage. Il ne participera pas au partage du butin à ce tour.

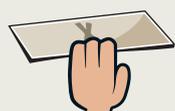


Remarques :

- * Les cartes sont toutes appliquées en même temps, deux joueurs qui se visent mutuellement peuvent se blesser l'un l'autre.
- * Il est possible de recevoir plus d'une blessure lors d'un même tour si vous êtes la cible de plusieurs cartes Balle.
- * Un joueur qui a un total de 3 blessures meurt et est éliminé de la partie.

Rappel : Si votre cible s'est couchée ou si vous avez couché votre Personnage, votre carte est défussée et ne sera pas appliquée.

7. Partage du butin



En commençant par le Parrain et en suivant le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur dont le Personnage est encore debout (ni blessé, ni couché) prend une part de butin (carte ou jeton Nouveau Parrain).

Si le Parrain est couché ou blessé, c'est le joueur debout le plus proche dans le sens des aiguilles d'une montre qui commence à se servir.

Remarque :

- * Le partage se termine quand tout a été pris. Il est possible de faire plusieurs tours de table. Dans certains cas, il peut également arriver qu'un seul joueur prenne tout.
- * Au lieu de prendre une carte, il est possible de retourner le jeton Nouveau Parrain pour s'emparer du bureau et devenir le Parrain lors du prochain tour. Cela ne change pas le partage en cours.
- * Il est conseillé de garder ses cartes Butin face cachée durant le reste de la partie.



Fin de partie

La partie s'arrête au bout du 8^e tour de jeu, lorsque toutes les cartes Butin ont été distribuées. Seuls les joueurs encore en vie peuvent prétendre à la victoire !

Chaque joueur vivant compte le nombre de diamants qu'il possède (indépendamment de leur valeur). Le joueur qui a strictement le plus de cartes «Diamant» prend la carte bonus de 60 000 \$.

En cas d'égalité, personne n'obtient la prime. Ensuite, chacun calcule le montant total de son butin. Le joueur le plus riche emporte la partie.

En cas d'égalité, le joueur qui a le plus de blessures gagne...

S'il y a une nouvelle égalité, les joueurs se partagent la victoire.

Remarque : À tout moment du jeu, s'il ne reste qu'un seul joueur en vie, il gagne automatiquement la partie.

Valeurs des cartes Butin :

- Les billets rapportent 5 000 \$, 10 000 \$ ou 20 000 \$.
- Les diamants rapportent 1 000 \$, 5 000 \$ ou 10 000 \$.

À la fin de la partie, le joueur qui possède strictement le plus de cartes «Diamant» reçoit une prime de 60 000 \$. En cas d'égalité, personne ne reçoit le bonus.

- La valeur des tableaux dépend de la taille de votre collection. En fin de partie :

- 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 \$.

- Kit de premiers soins : Au moment où vous prenez le kit, soignez immédiatement toutes vos blessures et défussez le kit.

Remarque : Si vous n'avez aucune blessure, le kit de premiers soins est perdu.

- Chargeurs : Au moment où vous prenez le chargeur, prenez un Bang! de la défusse (visible ou caché), ajoutez-le immédiatement à votre main et défussez un Clic et le chargeur.

Remarque : S'il n'y a pas de Bang! dans la défusse, le chargeur est perdu.

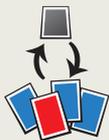
Les Pouvoirs

Lorsque vous êtes familiarisés avec le jeu de base, jouez avec les pouvoirs. En début de partie, **distribuez face visible une carte Pouvoir à chaque joueur. Les pouvoirs sont permanents.** Faites un tour de table pour que chaque joueur explique son pouvoir.



The Collector :

Ce pouvoir est considéré comme un tableau. Il s'ajoute à votre collection à la fin de la partie.



The Cunning :

Vous avez le droit de changer votre carte Balle à la fin de la phase de braquage (phase 3).

Remarque : Ce pouvoir s'applique après «The Kid».



The Cute :

S'il est présent au partage et avant que celui-ci ne commence, le joueur prend un billet de 5000\$ si possible. S'il n'y a pas de billet de 5000\$, le pouvoir est sans effet à ce tour.



The Dictator :

Une fois par partage, vous pouvez interdire à un joueur de prendre un type particulier de butin au moment où il allait le prendre (billet, diamant, tableau, trousse de soin, chargeur ou Nouveau Parrain).

Remarques :

- * Vous devez être présent au partage.
- * Il est possible, mais rare, que le joueur ciblé ne puisse rien prendre.
- * Votre pouvoir est sans effet sur les pouvoirs «The Cute» et «The Stealthy».
- * Si vous utilisez votre pouvoir sur «The Greedy», cela s'applique aux 2 parts.



The Doctor :

Quand vous vous couchez, vous retirez l'une de vos blessures.



The Good Friend :

Quand un joueur utilise un chargeur, reprenez également un Bang!



The Greedy :

Durant un partage, la première fois que vous prenez votre part, vous pouvez en prendre 2 d'un coup. Dans ce cas, vous renoncez au reste du partage et vous vous couchez.

Remarque : Si «The Dictator» utilise son pouvoir sur vous alors que vous allez prendre 2 parts d'un coup, cela s'applique aux deux.



The Hustler :

Au début de chaque tour (phase de butin), le joueur pioche au hasard une carte Balle dans la main d'un autre joueur et lui donne l'une des siennes en échange.



The Junk Dealer :

Une fois par partage, vous pouvez échanger votre future part de butin avec une part prise au hasard dans l'une des piles.



The Kid :

Vous choisissez votre cible après les autres joueurs lors du braquage (phase 3).



The Lucky Man :

Si vous devez prendre plus d'une blessure sur un tour, vous n'en prenez aucune. Comme vous n'êtes pas blessé, vous participez au partage.



The Professional :

Si votre cible se couche alors que vous avez joué un Bang!, dévoilez votre Bang! puis volez-lui une part de son butin. Si votre cible n'a pas de part de butin, le pouvoir est sans effet à ce tour.



The Smart :

Si la cible du joueur se couche, le joueur reprend sa carte Balle et défausse celle de son choix à la place.



The Stealthy :

Quand le joueur se couche, il prend immédiatement un billet de 10 000\$, s'il y en a au centre de la table. S'il n'y a pas de billet de 10 000\$, le pouvoir est sans effet à ce tour.



The Unbreakable :

Vous êtes éliminé à la 5^e blessure et non à la 3^e.



The Vulture :

Quand un joueur est éliminé, vous pouvez prendre au hasard 2 parts de son butin.

Crédits

Auteur: Ludovic Maublanc

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

Illustrateur: John Kovalic

Rédaction et relecture: Ann Pichot

Responsable Graphisme: Alexis Vanmeerbeek

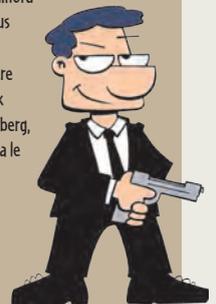
Graphistes: Éric Azagury, Cédric Chevalier

Responsable de production: Guillaume Pilon

L'auteur tient à remercier les très nombreux testeurs, joueurs, gangsters et parrains qui ont suivi ce jeu pendant plus de 10 ans! Une mention spéciale à Thomas et Cédric pour avoir cru en ce projet complètement fou dès le départ. Enfin, une pensée pour Angèle qui me supporta longtemps dans la «carrière» d'auteur de jeux. Merci à tous!

Les «Belges à Sombros» tiennent à remercier tous les testeurs de la première version ainsi que les valeureux fidèles qui ont survécu à la deuxième.

Merci aux participants des Belgoludiques, de Ludinord et de la Gathering of friends, Tanguy Gréban. Tous les gens que l'on croise sur les salons de jeux. Et pour terminer la liste des gangsters de la première version, merci à Jax Teller, Franck Costello, Franck Lucas, Nancy Botwin, Nico Bellic, le Joker, Heisenberg, Mickey O'Neil, Sonny LoSpecchio, Mr. Krabs, Jabba le Hutt, Dr. Mad, Cortex.



Cash'n Guns est un jeu Repos Production

Tél. +32 471 95 41 32 •

Rue des comédiens, 22 • 1000 Bruxelles - Belgique

www.rprod.com

© REPOS PRODUCTION 2014. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

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

