



30000

TRUANDS™

Livret de règles



MATÉRIEL



50 cartes Caractère
(40 bleues – Niveau I, 10 rouges – Niveau II)



60 cartes Métier transparentes
(22 noires, 22 violettes, 16 vertes)



28 cartes de poker



8 cartes Stratégie



1 plateau de jeu



4 fiches Chef de bande



66 pochettes
(22 noires, 22 violettes, 16 vertes
+ 2 de rechange par couleur)



28 jetons



18 cartes Coffre



38 billets Dollars
(30x 1\$, 8x 5\$)



4 pions Réputation



12 tuiles Hommes de main



4 cartes Aide de jeu

GAZETTE DE GRAYSTONE GULCH

GRAYSTONE GULCH, TERRITOIRE DU DAKOTA : VENDREDI 28 JUIN 1889 - ÉDITION DU MATIN - N°36

DES INVENTIONS VENUES DU FUTUR ?

Les étranges appareils du Voyageur sont nimbés du même mystère que leur propriétaire. Comment fonctionnent-ils ? D'où viennent-ils ? Lorsque le Voyageur a disparu la semaine dernière, nous pensions ne jamais découvrir la vérité. Mais nous avons tort. Aussi

incroyable que cela paraisse, Doc Zimmer assure avoir la preuve que le Voyageur viendrait d'un lointain futur et demande à quiconque possède un artefact du Voyageur de prendre contact avec elle afin qu'elle puisse l'étudier et continuer son travail.



Suite page 4.

LE VOYAGEUR EST-IL VRAIMENT PARTI ?

Au cours des cinq dernières années, le Voyageur a apporté de profonds changements à notre petite ville pionnière. Maintenant qu'il est parti, il nous reste beaucoup de questions et très peu de réponses.

Où est-il allé ? Venait-il réellement du futur ? Est-il retourné à sa propre époque ou un sort plus funeste s'est-il abattu sur lui ? Il se murmure qu'il est en fuite, attendant le bon moment de revenir à nos côtés.

LE PRIX DE L'OR S'EFFONDRE

Le groupe d'investissement 4-9 semble avoir abandonné l'or. La mine d'argent est la seule à rester.

Nous ignorons ce qui a pu les amener à prendre une telle décision, mais il semblerait qu'il y ait un lien avec la disparition du Voyageur.

HUMAINS AUGMENTÉS : LE VENT EN POUPE ?

De nombreuses personnes sont sceptiques à l'idée de se

BUT DU JEU

Chaque joueur incarne le chef d'une bande de truands à la recherche des objets technologiques abandonnés par un mystérieux visiteur, appelé le Voyageur. Les agents fédéraux ne vont pas tarder à débarquer : il s'agit donc de s'emparer d'autant de ces mystérieuses machines que possible avant leur arrivée. À la fin de la partie, le joueur qui possède le plus de points de Technologie gagne et déterminera l'avenir de l'Ouest américain !

CONCEPT-CLÉ : CARTES DE POKER

« Aucun homme mort n'a jamais pondu un plan potable. »
– Preston Cain

Chaque joueur dispose d'un paquet de 7 cartes de poker (0, A, 2, 3, 4, 5, 6). Ces cartes représentent vos manœuvres pour vous emparer de la technologie du Voyageur.

À votre tour, vous jouez une carte de poker **face cachée** sur **n'importe quel** emplacement en bas de votre fiche Chef de bande.

Si vous placez cette carte sur un emplacement dont le numéro ne correspond pas à la valeur de cette dernière, vous **bluffez**. Dans ce cas, vous prenez certains risques (plus de détails page 8).



Une carte de poker

Une fois votre carte jouée, vous pouvez effectuer les actions **associées au numéro de l'emplacement** sur lequel vous l'avez placée (sans tenir compte de la valeur de la carte que vous avez jouée). Cela inclut les actions imprimées sur votre fiche Chef de bande et celles des Truands que vous avez recrutés (plus de détails page 4).



Vous avez joué une carte sur l'emplacement « 3 », et vous pouvez donc effectuer l'action correspondante : « Gagnez 3\$ ».

Vous pouvez à tout moment regarder les cartes de votre Main ainsi que celles que vous avez jouées. En revanche, vous ne pouvez pas regarder celles du paquet ou de la défausse, ni celles de la main de vos adversaires ou celles qu'ils ont jouées face cachée.

CONCEPT-CLÉ : TRUANDS

« Rejoins-nous et sers une noble cause. » – Doc Zimmer

Pour gagner, vous devrez recruter des Truands et effectuer leurs actions spécifiques.

Chaque Truand est constitué de 3 éléments : une carte Métier transparente, une carte Caractère et une pochette. Au début de la partie, placez chaque carte Métier dans une pochette correspondant à sa couleur. Les cartes Caractère, elles, ne sont pas encore placées dans les pochettes.

Pour créer un Truand, glissez une carte Caractère dans une pochette **derrière** la carte Métier.



Caractère

Métier (dans la pochette)

Vous pouvez créer jusqu'à 3000 Truands différents, faisant de chaque partie une expérience unique !



- 1. Nom**
- 2. Timing :** Moment auquel vous pouvez utiliser ce Truand.
- 3. Action :** Effet lorsque vous utilisez ce Truand.
- 4. Coût :** Les icônes vertes figurant des billets de banque (Dollars) indiquent le coût à payer pour recruter ce Truand. Certains Truands ne portent aucune icône Dollars et rejoignent votre bande gratuitement.
- 5. Impacts de balles :** Certaines cartes Métier portent des impacts de balle qui peuvent recouvrir des icônes Dollars de la carte Caractère. Les icônes recouvertes ne comptent pas dans le coût du Truand.
- 6. Icône Technologie :** Certains Truands ont été augmentés grâce à la technologie du Voyageur. À la fin de la partie, vous gagnez un point de Technologie pour chaque icône de ce type présente sur vos cartes Truands.
- 7. Type :** Déterminé par une couleur et une icône. Cela vous indique quelle couleur de pochette lui associer ainsi que le moment où peut apparaître cette carte (début ♠, milieu ♡ ou fin ♣ de partie).

Remarque : Chaque carte Métier transparente est recouverte d'un film protecteur afin d'éviter les rayures lors de la production. Vous pouvez retirer ce film ou le laisser en place.

CONCEPT-CLÉ : COFFRES

« Il y a plus de richesses dans ces boîtes de métal que dans toutes les mines d'or de l'Ouest ! » – Milton Goff

Lorsque le Voyageur a disparu, il a laissé derrière lui des merveilles technologiques. La rumeur dit que ces précieux artefacts sont dissimulés dans les caisses de ses Entrepôts, dans sa Propriété personnelle et dans son Laboratoire secret.

À la fin de la partie, chaque Coffre que vous avez volé vous donne des points de Technologie (de 2 à 7). Au début de la partie, les Coffres sont placés face cachée sur le plateau. Pour connaître leur valeur Technologique, il vous faudra y jeter un coup d'œil ou les voler (plus de détails page 9).



Ce Coffre rapporte
5 points de
Technologie.

La valeur Technologique des Coffres que l'on peut trouver sur chaque site est indiquée sur le plateau. Par exemple, les Coffres de la Propriété peuvent contenir 2, 3, 3, 4, 5 ou 6 points de Technologie.



Plusieurs actions vous permettent de voler des Coffres (plus de détails page 9). Votre objectif est de vous emparer des Coffres disposant de la plus haute valeur Technologique avant la fin de la partie.



MISE EN PLACE

1. Disposez le plateau de jeu : Placez le plateau au centre de la table et les billets à côté : ce sera la banque.

2. Créez les paquets Métier et Caractère : Insérez chaque carte Métier transparente dans une pochette de couleur correspondante.

Séparez les cartes Caractère par couleur (type) et mélangez chaque couleur séparément. Procédez de même avec les cartes Métier.

Créez ensuite **un** paquet Caractère et **un** paquet Métier. Chaque paquet est constitué des piles des différentes couleurs superposées dans un ordre précis. Le nombre de cartes utilisées à chaque partie varie en fonction du nombre de joueurs.

Le tableau ci-dessous indique le nombre de cartes à utiliser et l'ordre dans lequel elles doivent être placées pour une partie courte (2 jours), idéale pour se familiariser avec le jeu. Pour vos futures parties à 2 ou 3 joueurs, nous vous recommandons d'utiliser les règles avancées (voir page 12).

Remettez les cartes inutilisées dans la boîte sans les regarder.

	CARTES CARACTÈRE	CARTES MÉTIER
2 joueurs	• 14 bleues – Niveau I (sur le dessus) • Toutes les rouges – Niveau II	• 4 vertes ♠ (sur le dessus) • 6 violettes ♠ • Toutes les noires ♣
3 joueurs	• 20 bleues – Niveau I (sur le dessus) • Toutes les rouges – Niveau II	• 6 vertes ♠ (sur le dessus) • 8 violettes ♠ • Toutes les noires ♣
4 joueurs	• 26 bleues – Niveau I (sur le dessus) • Toutes les rouges – Niveau II	• 8 vertes ♠ (sur le dessus) • 10 violettes ♠ • Toutes les noires ♣

3. Remplissez le Saloon : Créez 3 Truands et placez-les dans le Saloon.

Pour créer un Truand, combinez la première carte du paquet Caractère avec la première carte du paquet Métier (déjà placée dans une pochette de couleur correspondante). Voir « Concept-Clé : Truands » page 4 pour plus de détails.

4. Placez les Coffres : Séparez les cartes Coffre en 3 paquets selon leur couleur. Mélangez chaque paquet séparément. Placez ensuite sur chaque emplacement Coffre du plateau une carte face cachée correspondant à la couleur du site (**Entrepôts**, **Propriété**, et **Laboratoire**).

Il y aura donc un Coffre inutilisé par couleur. Mettez ces cartes de côté (près du plateau) sans les regarder. Certaines actions peuvent affecter ces Coffres inutilisés.

5. Choisissez un Chef de bande : Chaque joueur choisit une fiche Chef de bande et prend les 7 jetons, les 3 tuiles Hommes de main, le pion Réputation et les 7 cartes de poker correspondant à la couleur du Chef de bande qu'il a choisi.

A. Placez 1 de vos Hommes de main en prison.

B. Placez votre pion Réputation sur l'emplacement « 0 » de la piste de Réputation.

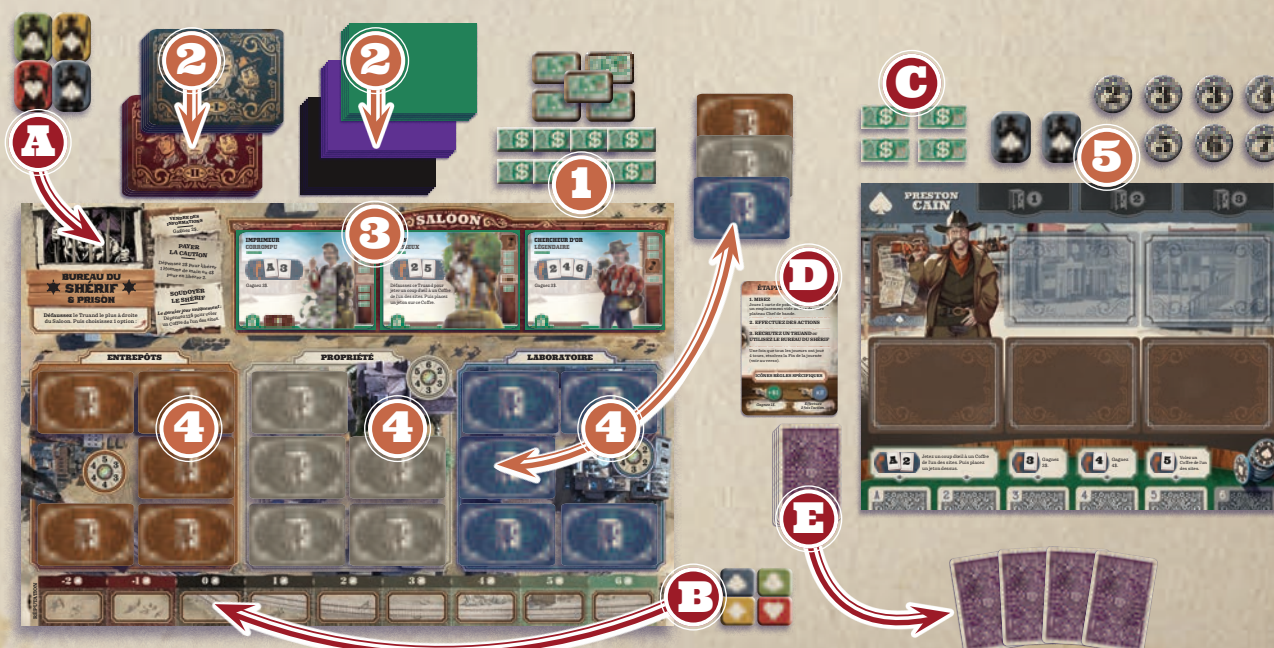
C. La Banque vous remet 4\$.

D. Placez une carte Aide de jeu près de votre fiche Chef de bande.

E. Mélangez vos cartes de poker. **Piochez ensuite 4 cartes** pour constituer votre Main sans les montrer à vos adversaires.

F. Remettez les cartes Stratégie dans la boîte de jeu. Elles ne sont utilisées qu'avec les règles avancées (voir page 12).

6. Choisissez le Premier Joueur : Déterminez au hasard le joueur qui commencera.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

« Je te montrerai les ficelles du métier, mais t'as pas intérêt à me trahir. » – Lilith Boone

La partie se déroule sur 2 jours. Au cours de chaque journée, les joueurs effectuent leur tour l'un après l'autre dans le sens horaire. À votre tour, suivez les étapes suivantes :

1. Miser
2. Effectuer des actions
3. Recruter un Truand ou utiliser le Bureau du Shérif

Après l'étape 3, le joueur suivant dans le sens horaire débute son tour, en commençant par l'étape 1.

Une fois que chaque joueur a effectué son quatrième tour, la journée se termine. Résolez les étapes de la Fin de la journée : révéler les bluffs et piocher de nouvelles cartes (plus de détails page 8).

La partie se termine à la fin du dernier jour.

ÉTAPE 1 : MISER

Lors de cette étape, choisissez une carte de poker de votre Main et placez-la **face cachée sur l'emplacement de votre choix** au bas de votre fiche Chef de bande en annonçant à haute voix le numéro de l'emplacement.



Important : Vous pouvez placer une carte sur un emplacement même si la valeur de cette carte **ne correspond pas** au numéro de cet emplacement. Dans ce cas, il s'agit d'un bluff et cela comporte quelques risques (voir « Soupçons » à droite).

Chaque emplacement ne peut accueillir qu'une seule carte. (Si vous voulez jouer une carte de votre Main correspondant à un emplacement occupé, vous devez bluffer et la jouer sur un emplacement différent.)

Astuces Stratégie : Vous aurez probablement besoin de bluffer à certains moments de la partie. Bluffer sans éveiller les soupçons est un talent indispensable pour jouer correctement à 3000 Truands.

Au fur et à mesure de vos parties, vous apprendrez à choisir le bon moment pour bluffer. Parfois, les avantages du bluff compensent largement les risques de se faire pincer.

CARTES DE POKER 0 ET 6

La carte 0 ne correspond à aucun emplacement de votre fiche Chef de bande. Vous pouvez la jouer sur n'importe quel emplacement, mais vous serez donc **obligé** de bluffer.

Contrairement aux cartes A à 5, la carte 6 n'est associée à aucune action de la fiche Chef de bande. Vous pouvez jouer une carte sur l'emplacement « 6 », même si aucune action n'y est associée. Le 6 est la valeur la plus susceptible d'apparaître sur les Truands.

SOUPÇONS

Vous disposez de 3 tuiles Homme de main. Ils représentent de loyaux séides qui vous permettront de démasquer les mensonges de vos adversaires.



Un Homme de main

Si vous soupçonnez l'un de vos adversaires de bluffer lors de son tour, vous pouvez placer l'un de vos Hommes de main sur sa carte de poker. Vous pouvez le faire à **n'importe quel moment** de son tour. Vous pouvez le faire dès qu'il a joué sa carte de poker, ou attendre de voir ce qu'il va faire lors des étapes 2 et 3 de son tour.

Vous ne pouvez placer un Homme de main sur une carte que **durant le tour** où elle a été jouée.

Lors de la Fin de la journée, chaque carte sur laquelle sont posés un ou plusieurs Hommes de main est automatiquement révélée. Si vous démasquez le bluff d'un adversaire, vous remportez une récompense et récupérez votre Homme de main (ces deux concepts sont expliqués page 8).

Astuce Stratégie : Repérer un bluff n'est pas toujours chose aisée : soyez attentifs à différentes choses. Est-ce que votre adversaire joue certaines cartes plus souvent qu'on pourrait s'y attendre ? A-t-il joué la même carte le jour précédent ?

PRÉCISIONS SUR LES HOMMES DE MAIN :

- Chaque joueur ne peut avoir plus d'un Homme de main sur chaque carte.
- Vous ne pouvez pas utiliser vos Hommes de main s'ils sont en prison ou sur une carte.
- Une fois placés sur une carte, les Hommes de main y restent jusqu'à la Fin de la journée.
- Vous ne pouvez pas placer d'Hommes de main sur vos propres cartes.

ÉTAPE 2 : EFFECTUER DES ACTIONS

Lors de cette étape, effectuez les actions de n'importe lequel de vos Truands et de votre fiche Chef de bande correspondant à l'emplacement sur lequel vous venez de jouer votre carte de poker (**même si vous bluffez**).

Si l'emplacement de votre carte de poker correspond à plusieurs actions, vous pouvez choisir l'ordre dans lequel vous les effectuez. Vous pouvez commencer par effectuer l'action d'un Truand, puis celle de votre fiche Chef de bande, ou choisir de n'en effectuer qu'une des deux.



Les actions habituelles incluent jeter un coup d'œil et voler des Coffres mais également gagner de l'argent ou de la Réputation (plus de détails pages 9, 11 et 13).

Important : Chaque action ne peut être effectuée qu'une seule fois par tour.

Si un Truand porte les icônes de plusieurs cartes de poker, il peut être utilisé chaque fois que vous jouez une carte sur l'un des emplacements correspondants.

Certains Truands ne portent aucune icône de carte de poker. Vous trouverez des explications détaillées page 11.

Effectuer une action n'est pas obligatoire mais si vous choisissez de le faire, vous devez l'effectuer le plus complètement possible. Lorsqu'une action comprend le verbe « pouvoir », cela indique qu'une partie de l'action est optionnelle.

Les Truands ne peuvent interrompre une action en cours. Vous devez toujours résoudre entièrement un Truand avant de passer à un autre. Si deux Truands peuvent être utilisés au même moment, choisissez lequel vous souhaitez résoudre en premier.

ÉTAPE 3 : RECRUTER UN TRUAND OU UTILISER LE BUREAU DU SHÉRIF

Après avoir effectué les actions choisies, vous pouvez soit recruter l'un des Truands du Saloon, soit effectuer l'une des actions du Bureau du Shérif.

RECRUTER UN TRUAND

Pour recruter un Truand, choisissez l'un des 3 Truands du Saloon, payez le coût de son recrutement, et placez-le sur l'un des cinq emplacements de votre fiche Chef de bande.



Après avoir recruté un Truand du Saloon, repeuplez immédiatement le Saloon (processus expliqué sur la droite).

Chaque fois que vous recrutez un Truand, vous pouvez réorganiser les Truands de votre fiche Chef de bande (les placer sur des emplacements différents). C'est le **seul moment** où vous pouvez réorganiser les Truands sur votre fiche.

Si vous recrutez un Truand mais que vous n'avez pas d'emplacement disponible sur votre fiche, défaussez un Truand déjà présent pour libérer un emplacement (ou défaussez le Truand que vous venez de recruter). C'est le **seul moment** où vous pouvez défausser volontairement un Truand.

REPEUPLER LE SALOON

Après avoir recruté ou défaussé un Truand, repeuplez immédiatement le Saloon. En premier lieu, comblez les emplacements vides en décalant chaque Truand d'une case **vers la droite**.



Puis créez un nouveau Truand et placez-le dans l'emplacement **le plus à gauche** du Saloon.



UTILISER LE BUREAU DU SHÉRIF

Si vous choisissez de ne pas recruter un Truand (ou que vous n'avez pas assez d'argent pour en recruter un), vous **devez** utiliser les actions du Bureau du Shérif. Ces dernières sont résumées sur le plateau de jeu et expliquées ici.

Pour utiliser le Bureau du Shérif, commencez par défausser le Truand situé sur l'emplacement le plus à droite du Saloon. Défaussez-le face visible à droite du Saloon. Puis repeuplez le Saloon comme expliqué ci-dessus.

Après avoir créé le nouveau Truand, choisissez l'une des actions :

- Vendre des informations :** Gagnez 2\$.
- Payer la caution :** Dépensez 2\$ pour libérer 1 Homme de main, ou 4\$ pour en libérer 2 (ceci est expliqué plus en détail ci-dessous). Vous pouvez libérer des Hommes de main, quel que soit le joueur auquel ils appartiennent.
- Soudoyer le shérif :** Si c'est le dernier jour de la partie, dépensez 12\$ pour voler un Coffre sur n'importe quel site. Voler des Coffres est expliqué en détail page 9.

Lors d'une partie courte, le 2^{ème} jour est considéré comme le dernier jour. Si vous utilisez les règles avancées, le 3^{ème} jour est considéré comme le dernier jour.

LIBÉRER DES HOMMES DE MAIN

Certains effets envoient vos Hommes de main en prison ! Vous ne pouvez plus utiliser ces Hommes de main.

Lorsqu'une action libère l'un de vos Hommes de main, reprenez l'un de vos Hommes de main qui se trouve **en prison** et placez-le dans votre réserve (à côté de votre fiche Chef de bande). Cet Homme de main est maintenant utilisable normalement.

FIN DE LA JOURNÉE

Une fois que tous les joueurs ont fini leurs 4 tours, résolvez la Fin de la journée en procédant aux étapes suivantes :

- 1. Vérifier les bluffs :** Chaque joueur, l'un après l'autre et dans l'ordre du tour, révèle ses cartes de poker sur lesquelles sont posés un ou plusieurs Hommes de main.

Lorsque la valeur d'une carte de poker **correspond bien au numéro de son emplacement**, chaque Homme de main qui s'y trouve est envoyé en cellule.



Cette mise n'était pas un bluff ; l'Homme de main est donc envoyé en prison.

Lorsque la valeur d'une carte de poker **ne correspond pas au numéro de son emplacement**, le bluff est démasqué, avec les conséquences suivantes :

- Chaque joueur gagne 1 en Réputation par bluff qu'un de ses Hommes de main a démasqué. Les Hommes de main ayant démasqué un bluff sont ensuite rendus à leurs propriétaires respectifs.
- Chaque joueur perd 1 en Réputation pour chacun de ses bluffs démasqués.

Après avoir vérifié tous les bluffs lors de la dernière journée, la partie prend fin et les joueurs déterminent le gagnant. Sinon, passez à l'étape 2.

- 2. Mélanger les cartes de poker jouées :** Les joueurs mélangent les cartes de poker qu'ils ont jouées au cours de la journée et les placent **sous** leur paquet de poker.

Important : Ne mélangez pas les cartes que vous venez de jouer avec le reste de votre paquet. Il est **capital** que ces cartes soient placées sous votre paquet (de manière à ce que les autres cartes soient piochées avant).

- 3. Reconstituer vos Mains :** Les joueurs piochent des cartes jusqu'à avoir 4 cartes en main. Le plus souvent, ils piocheront 4 cartes, mais ils peuvent en piocher moins en fonction des actions effectuées précédemment.

Commencez ensuite une nouvelle journée, à partir de l'étape 1 : Miser. Le joueur avec la plus haute Réputation choisit qui jouera en premier lors de cette nouvelle journée.

Si certains joueurs sont à égalité pour la plus haute Réputation, ne changez pas l'ordre du tour. Suivez le même ordre du tour que pour la journée écoulée (commencez par le joueur à gauche du joueur qui a effectué son tour en dernier).

PRÉCISIONS SUR LA FIN DE LA JOURNÉE

- Si vos adversaires ont démasqué plusieurs de vos bluffs, vous perdez 1 en Réputation pour chaque bluff démasqué (le nombre d'Hommes de main placés sur ces cartes n'entre pas en ligne de compte).
- Les cartes qui ne portent pas d'Homme de main ne sont **pas révélées** lors de la Fin de la journée. Laissez-les face cachée et ne les montrez pas à vos adversaires.
- Si vous avez posé l'un de vos Hommes de main sur une carte qui s'avère correspondre à son emplacement, la seule conséquence est que votre Homme de main est envoyé en prison. Aucun joueur ne gagne ou ne perd en Réputation.
- Les actions de certains Truands ont lieu lors de la Fin de la journée. Ces actions ne font pas partie du tour du joueur et ne peuvent être effectuées qu'**une seule fois** lors de la Fin de la journée.
- Les actions des Truands effectuées lors de la Fin de la journée **ne peuvent pas** affecter les cartes de poker jouées ou les Hommes de main sur ces cartes. Par exemple, vous ne pouvez pas placer les Hommes de main sur des cartes lors de la Fin de la journée.
- Si plusieurs joueurs veulent effectuer des actions au même moment lors de la Fin de la journée, le joueur qui a terminé son tour en dernier décide de l'ordre dans lequel elles seront effectuées.

RÉPUTATION

La Réputation représente ce que les habitants de la ville pensent de vous. Plus votre Réputation est haute, plus ils seront enclins à partager leurs informations et leur technologie avec vous.

Chaque joueur a un pion sur la piste de Réputation. Si une action vous fait perdre ou gagner en Réputation, déplacez votre pion du nombre de cases indiqué. Il n'y a pas de limite au nombre de pions présents sur une même case.



Gagner 1 en Réputation.

Réussir à démasquer des bluffs reste le moyen le plus courant de gagner en Réputation. Les actions de certains Truands peuvent aussi vous faire perdre ou gagner en Réputation.

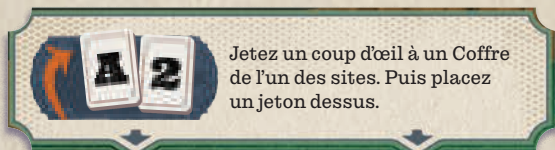
La Réputation est particulièrement importante :

- Chaque case de la piste de Réputation indique un certain nombre de points de Technologie, positif ou négatif. À la fin de la partie, ajustez votre score en fonction des points de Technologie indiqués sur la case où se trouve votre pion.
- À la fin de chaque journée, le joueur avec la plus haute Réputation choisit qui effectuera le prochain tour.

JETER UN COUP D'ŒIL À UN COFFRE

Pour gagner la partie, vous devrez identifier les Coffres disposant d'une forte valeur Technologique et les voler.

Beaucoup d'actions, y compris celles associées aux emplacements « A/2 » de la fiche Chef de bande, vous permettent de jeter un coup d'œil à un Coffre.



Jetez un coup d'œil à un Coffre de l'un des sites. Puis placez un jeton dessus.

L'action « A/2 » de la fiche Chef de bande.

Pour jeter un coup d'œil à un Coffre, choisissez une carte Coffre et regardez-la discrètement sans la révéler à vos adversaires. Vous devez ensuite placer l'un de vos jetons sur cette carte.



Un jeton

Les jetons ont une valeur différente sur chacune de leurs faces (2/3, 4/5, 6/7). Lorsque vous placez votre jeton sur le coffre, posez-le avec la valeur choisie face visible.

Si la valeur du jeton est identique à celle du Coffre, **toute personne** qui le volera gagnera 1 point de Technologie supplémentaire. Vous pouvez également induire vos adversaires en erreur en indiquant une valeur différente.

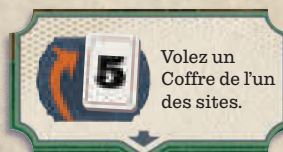
Important : Vous pouvez vérifier le contenu d'un Coffre portant l'un de vos jetons à n'importe quel moment (même s'il a été volé par l'un de vos adversaires). Vous **ne pouvez pas** vérifier le contenu de Coffres qui ne portent pas l'un de vos jetons ou que vous n'avez pas volé.

Il n'y a pas de limite au nombre de jetons que chaque joueur peut avoir sur un Coffre. Vous pouvez jeter un coup d'œil et placer un jeton sur un Coffre auquel vous avez déjà jeté un coup d'œil auparavant.



VOLER UN COFFRE

Plusieurs actions, y compris celle de l'emplacement « 5 » de la fiche Chef de bande, vous permettent de voler un Coffre de l'un des sites.



Volez un Coffre de l'un des sites.

Action de l'emplacement « 5 » de la fiche Chef de bande

Pour voler un Coffre, prenez une carte Coffre du plateau de jeu et placez-la face cachée en haut de votre fiche Chef de bande. **Laissez sur cette carte le ou les jetons qui s'y trouvaient**, sans tenir compte du ou des propriétaires. Les jetons placés sur vos Coffres peuvent modifier le nombre de points de Technologie qu'ils rapporteront à la fin de la partie.



Les Coffres volés sont placés en haut de votre fiche Chef de bande.

Vous pouvez voler n'importe quel Coffre de n'importe quel site, à moins qu'un site spécifique soit expressément mentionné.

Parfois, vous voudrez voler un Coffre auquel vous avez déjà jeté un coup d'œil auparavant (parce que vous en connaissez la valeur). D'autres fois, vous préférerez voler un Coffre dont vous ne connaissez pas le contenu (parce que vous espérez qu'il aura une plus forte valeur ou que vous n'aurez pas d'autre choix).

Vous pouvez regarder vos Coffres volés à n'importe quel moment.

LIMITE DE COFFRES

La limite de Coffres volés est égale au rang de la journée. Par exemple, si c'est la seconde journée, vous ne pouvez avoir plus de 2 Coffres volés.



Si vous volez un Coffre alors que vous avez déjà atteint la limite du jour, regardez le nouveau Coffre sans le dévoiler à vos adversaires et choisissez celui que vous souhaitez garder.

Le Coffre que vous ne gardez pas est abandonné ; placez-le face cachée sur le site correspondant. Prenez soin de laisser sur cette carte les jetons qui s'y trouvaient. Les joueurs peuvent jeter un coup d'œil à ce Coffre et le voler comme d'habitude.

REMPORTER LA PARTIE

« C'est le mien maintenant, alors tu ferais mieux de m'obéir ! »
- Preston Cain

Au soir du dernier jour (le 2^{ème} dans une partie courte), les fédéraux arrivent et s'emparent des biens du Voyageur restants. Les Coffres que vous avez volés restent en votre possession et vous aident à remporter la victoire.

Déterminez le vainqueur comme suit :

- 1. Révélez les Coffres :** Révélez vos Coffres et additionnez leurs points de Technologie.
- 2. Bonus de jetons :** Pour chaque jeton (y compris ceux de vos adversaires) présent sur vos cartes Coffre et dont la valeur **correspond** à la valeur du Coffre, ajoutez 1 point de Technologie supplémentaire.

Il n'y a pas de limite au nombre de points de Technologie que vous pouvez remporter grâce à ce bonus.

3. Bonus de Réputation : Ajoutez ou déduisez de votre score les points de Technologie indiqués sur la case de la piste de Réputation où se trouve votre pion.

4. Truands : Pour chaque icône Technologie (🔧) sur vos Truands, ajoutez 1 point de Technologie à votre score.

Le joueur ayant le plus de points de Technologie remporte la partie. Avec la technologie du Voyageur à votre disposition, vous avez le pouvoir de façonner le destin de Graystone Gulch et de tout l'Ouest.

En cas d'égalité, c'est le joueur qui possède **le plus d'argent** qui remporte la partie. Si l'égalité persiste, c'est celui qui a joué en dernier qui gagne.

Après la fin de la partie, nous vous conseillons de retirer toutes les cartes Caractère des pochettes (en y laissant les cartes Métier), de manière à être fin prêts pour la prochaine partie.

EXEMPLE DE SCORE EN FIN DE PARTIE

À la fin de la partie, Preston Cain retourne ses cartes Coffre face visible et calcule ses points de Technologie comme suit :



ACTIONS DES TRUANDS

« Ne vous laissez pas entraver par les limites humaines. » – Doc Zimmer

Les Truands peuvent effectuer des actions très diverses. Cette section détaille les actions complexes et les conditions d'utilisation particulières que vous pouvez rencontrer au cours de vos parties.

S'il y a contradiction entre l'action d'une carte et le Livret de règles, la carte l'emporte sur les règles. Si vous avez une question concernant une carte en particulier, le Glossaire des Cartes (page 13) peut sans doute vous aider.

ICÔNES MODIFICATEUR

Certaines cartes Caractère présentent des Icônes Modificateur. Ces icônes, qui modifient les règles, s'appliquent lors de l'utilisation de certaines cartes de poker :



Dollars supplémentaires : Gagnez 1\$ avant d'effectuer l'action de ce Truand.



Double effet : Lorsque vous utilisez ce Truand, effectuez son action 2 fois. Pour plus de précisions, voir « Renversant (Caractère) » page 15.

TIMING PARTICULIER

Certains Truands ne présentent pas d'icône Carte de poker. Les autres icônes sont expliquées ci-après :

PARTENAIRE

Certains Truands présentent des icônes Flèche blanche au lieu des icônes Carte de poker. Ces Truands interviennent immédiatement **après** que vous avez utilisé le Truand adjacent situé sur votre fiche du côté de l'origine de la flèche.



Une flèche Partenaire



Exemple : le « Chercheur d'or serviable » peut être utilisé après que vous avez effectué l'action du Truand situé immédiatement à sa gauche, ici, le « Chien crasseux ».

Pour plus de précisions, voir « Anxieux (Caractère) » page 13.

INDICATION DE TIMING

Certains Truands ne portent pas d'icône Carte de poker, mais un texte précisant quand ces Truands peuvent effectuer leur action.

Après avoir gagné en Réputation

Indication de Timing sur un Truand.

Ces Truands peuvent être utilisés durant le tour de n'importe quel joueur tant que la condition est respectée (même en dehors de l'étape 2 de son tour).

Par exemple, un Truand portant la mention « Après avoir gagné en Réputation » peut être utilisé après que vous avez gagné en Réputation lors de votre tour, lors du tour d'un adversaire ou même lors de la Fin de la journée. Gardez à l'esprit que vous ne pouvez effectuer chaque action qu'une seule fois durant le tour de chaque joueur et une seule fois lors de la Fin de la journée.

Au début de votre tour : Certains Truands portent la mention « Au début de votre tour ». Leurs actions s'effectuent donc juste avant que vous ne jouiez une carte lors de votre tour. Comme pour les autres Truands, vous pouvez choisir de ne pas les utiliser.

Lors du recrutement : Certains Truands portent la mention « Lors du recrutement ». Ils effectuent leur action **dès que vous les recrutez**. Ces Truands ne prennent jamais place sur votre fiche et sont **toujours** défaussés immédiatement après leur recrutement (même si vous choisissez de ne pas effectuer leur action).

UTILISER UN AUTRE TRUAND

Certains Truands vous permettent d'utiliser un autre Truand situé sur votre fiche, dans le Saloon ou sur le dessus de la défausse.

Pour utiliser un autre Truand, ignorez les indications de Timing figurant sur le Truand choisi (ainsi que les icônes Modificateur) mais appliquez les autres indications. Par exemple, vous devez toujours appliquer l'effet disant : « Pour utiliser ce Truand, envoyez 1 de vos Hommes de main en prison. »

Si vous utilisez ce Truand grâce à un autre portant la mention « Utilisez un autre Truand », ignorez l'indication de Timing.

Gagnez 4\$, puis défaussez le Banquier décati.



Pour plus de précisions, voir « Cheval (Métier) » page 14.

JETER UN COUP D'ŒIL À D'AUTRES CARTES

Certaines actions vous permettent de jeter un coup d'œil à une carte de poker. Cela signifie tout simplement que **vous** avez le droit de la regarder, **sans la montrer à vos adversaires**. Remettez-la ensuite face cachée **là où vous l'avez prise**, sauf mention contraire.

Ne placez pas de jeton sur cette carte. Pour plus de précisions sur les coups d'œil à des Coffres ou la pose des jetons, voir page 9.

LIMITE DE MATÉRIEL

Utilisez les règles suivantes si vous êtes à court de cartes, de jetons ou autres :

- ▣ L'argent est illimité. Si vous êtes à court de billets, utilisez n'importe quel substitut, comme des pièces de monnaie, par exemple.
- ▣ Chaque joueur dispose de 3 Hommes de main. Si tous vos Hommes de main sont sur des cartes ou en prison, vous ne pouvez plus utiliser d'Homme de main, quelle que soit la raison, à moins d'en libérer un.
- ▣ Chaque joueur dispose de 7 jetons. Si vous n'avez pas de jeton de la valeur qui vous intéresse à placer sur un Coffre, **vous devez utiliser un jeton d'une autre valeur.**
- ▣ Si **tous** vos jetons sont sur des Coffres, vous devrez choisir entre ne pas poser de jeton sur le Coffre, et déplacer un de vos jetons depuis un autre Coffre. **Vous ne pouvez pas retirer un de vos jetons d'un Coffre appartenant à l'un de vos adversaires.**
- ▣ Si le paquet de cartes Caractère ou Métier est épuisé, plus personne ne peut créer de nouveau Truand jusqu'à la fin de la partie.
- ▣ Si votre paquet de cartes de poker est vide, vous ne pouvez plus piocher de nouvelles cartes. Vous pourrez créer un nouveau paquet lors de la Fin de la journée.
- ▣ S'il n'y a plus de Coffres sur un site, vous ne pouvez donc plus voler, jeter un coup d'œil ou placer de jetons dans ce site.

COMMUNICATION ET MENSONGES

3000 Truands est un jeu de bluff où vous devez induire les autres joueurs en erreur. À vous de choisir si vous souhaitez partager ou travestir les informations dont vous disposez. Par exemple, après avoir volé un Coffre d'une valeur de 7, vous pouvez ne rien dire, l'annoncer honnêtement, ou l'annoncer en mentant sur sa valeur.

Vous ne pouvez dévoiler aucun élément pour prouver votre bonne foi. Par exemple, vous ne pouvez ni montrer vos Coffres volés à vos adversaires ni révéler vos cartes de poker, à moins qu'une action ne vous y autorise.

Même si mensonge et duperie sont encouragés, vous devez néanmoins suivre toutes les règles. Par exemple, si une de vos cartes est révélée, vous ne pouvez pas vous y opposer et devrez en assumer les conséquences.

Vous êtes autorisés à conclure des accords avec les autres joueurs mais rien ne vous force à les honorer. Par exemple, si quelqu'un veut voler votre argent, vous pouvez essayer de le convaincre de s'abstenir en échange de la promesse que vous ne chercherez pas à vous emparer du sien. Mais lors d'un prochain tour, vous pouvez tourner casaque et le dépouiller. Vous **ne pouvez pas** échanger des éléments physiques entre adversaires (de l'argent, des cartes...).

STOP !

Vous en savez maintenant assez pour débiter votre première partie. La suite de ce Livret de règles contient des règles avancées et des précisions. Si vous avez des questions sur une carte au cours de la partie, référez-vous au Glossaire des Cartes, page 13.

RÈGLES AVANCÉES

Vous pouvez utiliser ces règles pour ajouter plus de profondeur et de stratégie à vos parties.

POUR QUELQUES HEURES DE PLUS

Cette option autorise les joueurs à jouer en 3 jours, ce qui augmente la durée de la partie et nécessite plus de stratégie. Après votre première partie, nous vous conseillons cette version (particulièrement à 2 ou 3 joueurs).

Lorsque vous jouez à **3000 Truands** version Pour quelques heures de plus, utilisez le tableau suivant pour constituer les paquets Caractère et Métier :

	CARTES CARACTÈRE	CARTES MÉTIER
2 joueurs	• 20 bleues – Niveau I (sur le dessus) • Toutes les rouges – Niveau II	• 6 vertes ♠ (dessus) • 10 violettes ♠ • Toutes les noires ♣
3 joueurs	• 30 bleues – Niveau I (sur le dessus) • Toutes les rouges – Niveau II	• 8 vertes ♠ (dessus) • 14 violettes ♠ • Toutes les noires ♣
4 joueurs	• Toutes les bleues – Niveau I (sur le dessus) • Toutes les rouges – Niveau II	• 12 vertes ♠ (dessus) • 18 violettes ♠ • Toutes les noires ♣

CARTES STRATÉGIE

Avec cette option, chaque joueur n'a que 2 cartes Stratégie parmi lesquelles choisir. **Lors de la Mise en place, à l'étape 5.F**, chaque joueur choisit en secret l'une de ses deux cartes Stratégie et la place face cachée sur sa fiche Chef de bande. Une fois que tous les joueurs ont choisi leur carte, retournez toutes les cartes Stratégie face visible et remettez les cartes non sélectionnées dans la boîte de jeu.



Placement d'une carte Stratégie sur votre fiche Chef de bande.



Pour utiliser votre carte Stratégie, suivez les indications qui y sont inscrites. Utiliser ces actions n'est pas obligatoire, et elles ne peuvent pas interférer avec les autres actions. Chaque joueur ne peut utiliser sa carte Stratégie qu'une seule fois pendant son tour.

Les cartes Stratégie **ne sont pas** des Truands et ne sont donc pas concernées par les actions et les cartes qui font référence aux Truands. Par exemple, utiliser une carte Stratégie ne vous permet pas d'utiliser les Truands partenaires qui lui sont adjacents.

Une fois l'action d'une carte Stratégie effectuée, vous pouvez en effectuer d'autres si les conditions sont réunies. Par exemple, si une carte Stratégie vous permet de jeter un coup d'œil à un Coffre, vous pouvez ensuite utiliser un Truand portant la mention « Après avoir jeté un coup d'œil à un Coffre ».

GLOSSAIRE DES CARTES

REMARQUE : Les cartes représentent des personnages masculins ou féminins. Conscients du fait que la truandise n'est pas affaire de genre, nous avons néanmoins opté pour l'emploi de noms et d'adjectifs masculins sur les cartes, pour des raisons strictement inhérentes à la mécanique du jeu et à l'adaptation de celui-ci en français.

Avec 3000 Truands différents, certaines combinaisons peuvent être un peu étranges. Si vous avez une question au sujet d'un Truand ou d'une carte Stratégie, lisez ces pages.

Cette section est organisée par ordre alphabétique pour que vous puissiez trouver rapidement le Métier, le Caractère ou la carte Stratégie qui vous intéresse.

• Abomination (Métier)

- » Remettez la carte sur le dessus du paquet avant de décider si vous souhaitez mélanger le paquet.

• Adjoint du Shérif (Métier)

- » Avant que vous n'envoyiez en prison l'Homme de main d'un adversaire, ce dernier a la possibilité de placer un Homme de main sur la carte de poker du joueur actif.

• Agaçant (Caractère)

- » Si vous recrutez un Truand partenaire et que vous le placez à côté du Truand agaçant, vous pouvez ensuite utiliser le Truand partenaire après avoir utilisé le Truand agaçant.

• Anxieux (Caractère)

- » Vous ne pouvez pas utiliser ce Truand si vous ne voulez ou ne pouvez pas utiliser le Truand adjacent.
- » Vous ne pouvez utiliser ce Truand que si vous utilisez l'action du Truand adjacent. Par exemple, si l'action de l'autre Truand dit « Dépensez 3\$ pour voler un Coffre », mais que vous n'avez pas assez d'argent, vous ne pouvez pas utiliser cette action, et par conséquent les Truands partenaires adjacents non plus.
- * Si une partie de l'action d'un Truand est optionnelle (si elle contient le verbe « pouvoir »), vous pouvez utiliser un Truand adjacent sans effectuer la partie optionnelle.
- » Si l'action d'un Truand vous permet de recruter un Truand partenaire et que vous le placez sur votre fiche sur un emplacement adjacent à ce Truand, vous pouvez immédiatement utiliser le Truand partenaire.
- » Pour plus d'information, voir « Partenaire » page 11.

• Arnaqueur (Métier)

- » Si vous avez -2 en Réputation, vous ne pouvez pas effectuer cette action.

• Audacieux (Caractère)

- » Vous ne pouvez effectuer chaque action qu'une seule fois lors du tour de chaque joueur et qu'une seule fois lors de la Fin de la journée, même si vous perdez en Réputation plus d'une fois.

• Automate (Métier)

- » Il n'y a pas de limite au nombre de cartes en main.
- » Si vous n'avez aucune carte dans votre paquet de cartes de poker, vous ne pouvez pas piocher de carte.
- » Si vous avez des cartes en main à la Fin de la journée, ne piochez que les cartes nécessaires pour ramener votre main à quatre cartes.

• Bavard (Caractère)

- » Si vous gagnez en Réputation alors que vous avez déjà 6 en Réputation, vous ne pouvez pas gagner plus en Réputation et vous ne pouvez pas utiliser ce Truand.
- » Vous ne pouvez effectuer chaque action qu'une seule fois lors du tour de chaque joueur et qu'une seule fois lors de la Fin de la journée, même si vous gagnez en Réputation plus d'une fois.

• Braqueur de banque (Métier)

- » Vous ne pouvez pas effectuer cette action si tous vos Hommes de main sont sur une carte ou en prison.

• Candide (Caractère)

- » Placez la carte « 0 » face visible à côté de votre fiche Chef de bande et non sur un emplacement.
- * À la Fin de la journée, mélangez-la avec les cartes à placer sous votre paquet.
- » Les joueurs ne peuvent pas placer d'Hommes de main sur une carte face visible.
- » Vous n'êtes pas obligé d'utiliser le Truand « candide ». Vous pouvez également jouer votre carte « 0 » face cachée sur n'importe quel emplacement, pour bluffer.
- » La carte « 0 » est considérée comme une carte jouée pour toute action qui les évoque (comme l'Investisseur).

• Charmant (Caractère)

- » Les Truands portant la mention « Lors du recrutement » ne sont jamais placés sur votre fiche Chef de bande. Il n'est donc jamais nécessaire de défausser un Truand de votre fiche pour recruter ce type de Truand.
- » Voir également « Indication de timing » page 11.

• Chasseur De Primes (Métier) : voir Adjoint du Shérif

• Cheval (Métier)

- » Lorsque vous utilisez un autre Truand portant la mention « Défaussez ce Truand », défaussez le Truand portant cette mention (et non celui qui vous permet d'utiliser cet autre Truand). Par exemple, si le Cheval utilise la Vache, cette dernière est défaussée après avoir été utilisée.
- » Si le Cheval est associé au Caractère « renversant » ou « imprudent », il peut vous permettre d'utiliser deux Truands différents, mais pas le même Truand deux fois.
- » Lorsque vous utilisez un autre Truand, vous pouvez effectuer les actions qui permettent à ce Truand d'utiliser un autre Truand (en partant du principe que ce second Truand n'a pas été déjà utilisé lors de ce tour). Par exemple, vous pouvez utiliser le Cheval pour effectuer l'action de votre Hôtelier pour utiliser un Truand du Saloon.
- » Voir également « Utiliser un autre Truand » page 11.

• Cobaye (Métier)

- » Les « Coffres inutilisés » sont les Coffres qui ne sont ni sur le plateau de jeu, ni sur une fiche Chef de bande.
- » Voir aussi : Inventeur

• Compatissant (Caractère) : voir Anxieux

• Cruel (Caractère)

- » Vous ne pouvez pas effectuer cette action si tous vos Hommes de main sont sur une carte ou en prison.

• Cuistot (Métier)

- » Vous ne pouvez pas effectuer cette action si vous n'avez pas d'argent. (Comment acheter des vivres, sinon ?)

- **Cupide (Caractère)**

- » Ce Truand peut être utilisé lorsque vous gagnez ou volez de l'argent en utilisant un autre Truand. Vous **ne pouvez pas** l'utiliser lorsque vous gagnez de l'argent via une action de la fiche Chef de bande ou du Bureau du Shérif.

- **Décati (Caractère)**

- » Si l'action d'un Truand nécessite de défausser ce dernier, effectuez l'intégralité de l'action avant de le défausser.
- » Si plusieurs actions peuvent être effectuées au début de votre tour, vous en choisissez l'ordre. Vous devez systématiquement respecter les conditions des cartes que vous utilisez. Par exemple, si le Caractère Décati vous permet d'obtenir de l'argent, vous ne pouvez plus utiliser le Caractère Généreux (qui nécessite de ne pas avoir d'argent).

- **Égoïste (Caractère)**

- » Utilisez ce Truand immédiatement après l'étape 3 de votre tour (« Recruter un Truand » ou « Utiliser le Bureau du Shérif »)
- » Après que vous avez utilisé ce Truand, vos adversaires ont une dernière chance de placer un Homme de main sur votre carte de poker avant le début du tour du prochain joueur.

- **Énergique (Caractère) : voir Anxieux**

- **Flingueur (Caractère) : voir Charmant**

- **Fossoyeur (Métier)**

- » Vous **pouvez** utiliser depuis la défausse un Truand pouvant se défausser lui-même. Après avoir effectué son action, placez-le sous la défausse comme d'habitude. Cela inclut les Truands portant la mention « Lors du recrutement » qui sont normalement défaussés depuis le Saloon.
- » Si la première carte de la défausse a déjà été utilisée lors de ce tour, vous **ne pouvez pas** l'utiliser une seconde fois. Par exemple, si vous venez d'utiliser la Vache et qu'elle s'est défaussée elle-même, vous ne pouvez pas l'utiliser de nouveau.
- » Si le Fossoyeur est sur le dessus de la défausse et que vous pouvez effectuer son action, il n'y a pas d'effet.

- **Généreux (Caractère)**

- » Si vous choisissez d'utiliser un Truand, vous devez effectuer l'intégralité de l'action (excepté les parties optionnelles contenant le verbe « pouvoir »). Vous ne pouvez pas décider de **ne pas** gagner d'argent grâce à un Truand ou au Bureau du Shérif de manière à pouvoir quand même utiliser votre Truand généreux au prochain tour.
- » Voir également : Décati

- **Génie du crime (Métier)**

- » Ne jetez pas un coup d'œil au Coffre avant de placer un jeton dessus.
- » Si vous avez déjà placé un jeton sur ce Coffre, vous pouvez le regarder avant d'utiliser ce Truand.
- » Vous pouvez placer un jeton sur un Coffre qui porte déjà l'un de vos jetons.

- **Hôtelier (Métier)**

- » Si le Truand dans le Saloon peut se défausser lui-même après avoir effectué son action, défaussez-le normalement. Puis repeuplez immédiatement le Saloon.
- » Voir également : Cheval

- **Imposteur (Métier)**

- » Après avoir échangé les Métiers, vous ne pouvez pas utiliser le nouveau Métier (à moins que le Truand soit utilisé une seconde fois : voir « Renversant »).
- » Voir également : Tailleur

- **Imprudent (Caractère) : voir Charmant et Renversant**

- **Infatigable (Caractère) : Voir Anxieux**

- **Inventeur (Métier)**

- » Ce Truand vous permet de voler un Coffre qui n'est pas placé sur le plateau de jeu au début de la partie. Les « Coffres inutilisés » sont les Coffres qui ne sont ni sur le plateau de jeu ni sur une fiche Chef de bande.
- » Vous choisissez une couleur de Coffre et volez le Coffre correspondant. »
- » Ne jetez pas un coup d'œil au Coffre inutilisé : vous pourrez le regarder une fois que vous l'aurez volé.
- » Si cela vous fait dépasser votre limite de Coffres, vous devrez abandonner l'un de vos Coffres. Il peut s'agir de celui que vous venez de voler. Placez-le dans son site.
- * Si vous abandonnez un Coffre mais qu'il n'y a pas d'emplacement disponible sur son site d'origine, placez-le sur la pile des Coffres inutilisés.

- **Investisseur (Métier)**

- **Joueur (Métier)**

- » Remettez la carte dans votre paquet de cartes de poker, même s'il ne s'agit pas d'un « 5 » ou d'un « 6 ». Puis remangez votre paquet.

- **Journaliste (Métier)**

- » Vous pouvez jeter un coup d'œil à l'une de vos propres cartes.
- » Si vous utilisez ce Truand lors de la Fin de la journée, vous ne pouvez pas jeter de coup d'œil à une carte de poker, mais vous gagnez tout de même les 3\$.

- **Laveur de cerveau (Métier)**

- » Vous pouvez placer un Homme de main sur n'importe quelle carte de poker **face cachée** jouée par un adversaire, même si elle a été jouée lors d'un tour précédent.
- » Si vous ne libérez pas un Homme de main, vous ne pouvez pas effectuer la suite de l'action.
- » Vous pouvez libérer l'Homme de main d'un adversaire et le placer sur une carte (mais pas sur l'une des siennes),
- » Vous ne pouvez pas placer l'Homme de main d'un joueur sur une carte où se trouve déjà un Homme de main.

- **Marshal (Métier)**

- » Si vous utilisez une action du Bureau du Shérif avec ce Truand, vous pouvez de nouveau utiliser le Bureau du Shérif à l'étape 3 de votre tour. Vous pouvez même effectuer la même action du Bureau du Shérif dans les deux circonstances.

- **Médecin (Métier)**

- » Vous devez payer la totalité du coût de recrutement du Truand que vous souhaitez recruter.
- » Si vous recrutez un Truand portant une flèche partenaire et que vous le placez de manière adjacente à ce Truand, vous pouvez l'utiliser après avoir utilisé le Médecin. Cela ne s'applique pas au Caractère Cupide, puisque vous avez gagné de l'argent avant de placer ce Truand sur votre fiche.

» Si vous recrutez un Truand et que votre fiche Chef de bande est complète, vous pouvez remplacer le Truand qui vous permet d'engager le nouveau venu.

* Ne déclenchez pas les Truands partenaires adjacents au Truand défaussé.

» Si le Médecin est utilisé depuis la défausse (par le Fossoyeur, par exemple), il peut se recruter lui-même.

» Si la première carte de la défausse porte la mention « Lors du recrutement », vous pouvez utiliser l'action (laissez le Truand sur le dessus de la défausse).

* Si le Médecin est utilisé deux fois, vous ne pouvez utiliser la même carte de la défausse deux fois.

» Voir également : Fossoyeur

• **Menteur (Caractère)**

» Vous utilisez ce Truand après avoir placé sur un Coffre un jeton d'une valeur qui **n'apparaît sur aucun Coffre** de ce site (c'est-à-dire un nombre qui **n'apparaît pas** dans la liste de ce site sur le plateau de jeu)

• **Messager (Métier) : voir Médecin**

• **Prisonnier (Métier)**

» Vos adversaires choisissent, l'un après l'autre dans le sens horaire, entre les deux options.

* Si tous les Hommes de main de l'un de vos adversaires sont déjà en prison ou sur des cartes, cet adversaire ne peut envoyer un Homme de main en prison et perd donc 1 en Réputation.

» Voir également : Adjoint du Shérif

• **Pyromane (Métier)**

» Tous les Hommes de main sur la carte de poker sont détruits. Remettez-les dans la boîte de jeu. Jusqu'à la fin de la partie, aucune circonstance ne vous ne permettra de les utiliser de nouveau ou de les libérer.

• **Renégat (Métier)**

» Au moins l'un de vos adversaires doit avoir volé plus de Coffres que vous pour que vous puissiez utiliser ce Truand.

• **Renversant (Caractère)**

» Ce Caractère vous permet d'utiliser un même Truand deux fois, ce qui déroge à la règle limitant l'utilisation de chaque Truand à une seule fois par tour.

* Si le Truand doit être défaussé après son utilisation, effectuez son action deux fois **avant** de le défausser.

* Vous pouvez choisir de ne l'utiliser qu'une fois avant de le défausser.

* Lorsque vous utilisez un Truand deux fois, effectuez intégralement son action une première fois, puis effectuez-la une seconde fois en tenant compte de l'évolution du jeu.

Par exemple, si la première fois que vous l'utilisez, vous échangez le Métier de ce Truand en utilisant l'Imposteur, votre « seconde utilisation » s'effectue en fonction du nouveau Métier de ce Truand.

» Si le Métier vous permet d'utiliser un autre Truand (Cheval, Hôtelier ou Fossoyeur), vous **ne pouvez pas** utiliser le même Truand une seconde fois.

» Utilisez ce Truand deux fois avant d'utiliser tout autre Truand (y compris les Truands partenaires).

» Si un Truand partenaire est adjacent à ce Truand, le Truand partenaire ne peut être utilisé qu'une seule fois.

• **Serviable (Caractère) : voir Anxieux**

» Comptez les cartes que vous avez jouées lors de la journée en cours, **y compris** la carte que vous venez de jouer lors de ce tour.

» Si vous utilisez ce Truand lors de la Fin de la journée, vous gagnez 4\$, même si vos cartes ont déjà été placées sous votre paquet.

• **Tailleur (Métier)**

» Si une action vous permet d'échanger un Métier ou un Caractère avec un autre Truand :

* « Échanger » signifie que vous devez intervertir les Caractères ou les Métiers de 2 Truands.

* Si l'un des Truands a été utilisé lors de ce tour, le Truand nouvellement créé ne peut être utilisé une seconde fois (à moins que vous n'ayez la possibilité de l'utiliser deux fois).

* Si ni le Métier ni le Caractère n'ont été utilisés lors de ce tour, le nouveau Truand peut être utilisé si les conditions les permettent. Par exemple, si vous jouez une carte « 5 » qui vous permet d'utiliser votre Tailleur, vous pouvez donner un nouveau Métier à l'un de vos Truands avec un Caractère « 5 » puis l'utiliser immédiatement.

* Échanger des Métiers ou des Caractères ne signifie pas recruter un Truand et **ne permet pas** de réorganiser les Truands de votre fiche Chef de bande.

* Après l'échange, effectuez les actions des Truands partenaires adjacents au Tailleur normalement (en fonction de la nouvelle action du Truand).

» Le Tailleur ne peut pas échanger son propre Métier.

• **Transformez vos alliés (carte Stratégie)**

» Si vous associez un Caractère portant la mention « Lors du recrutement » à l'un de vos Truands, vous ne pouvez pas utiliser ce Truand (vous ne recrutez jamais de Truands sur votre fiche Chef de bande).

» Voir également : Tailleur (Métier)



RÉSUMÉ DES RÈGLES

FIN DE LA JOURNÉE

La partie prend fin après avoir révélé les cartes soupçonnées d'être un bluff lors de la dernière journée. Déterminez le nombre de points de Technologie de chaque joueur en procédant ainsi :

- 1. Révélez les Coffres :** Révélez les Coffres et additionnez leurs points de Technologie.
- 2. Bonus de jetons :** Pour chaque jeton dont la valeur correspond à celle du Coffre sur lequel il est placé, ajoutez 1 point de Technologie supplémentaire à votre score. Tous les jetons comptent, même ceux placés par les autres joueurs.
- 3. Bonus de Réputation :** Ajoutez ou déduisez les points de Technologie indiqué sur la case de la piste de Réputation où se trouve votre pion.
- 4. Truands :** Pour chaque icône Technologie (🔧) sur vos Truands, ajoutez 1 point de Technologie à votre score.

Le joueur avec le plus grand nombre de points de Technologie remporte la partie.

Important : En cas d'égalité, c'est le joueur qui possède le plus d'argent qui remporte la partie. Si l'égalité persiste, c'est celui qui a joué en dernier qui gagne.

Voir l'ensemble des règles de Fin de partie page 10.

LES RÈGLES QUE L'ON OUBLIE SOUVENT

- ☛ Chaque Truand ne peut être utilisé **qu'une seule fois** par tour.
- ☛ Lors de l'étape 2 de la Fin de la journée, **ne mélangez pas** les cartes de poker jouées à votre paquet. Prenez soin de ne mélanger que les cartes jouées lors de la journée qui vient de s'écouler et de les placer **sous** votre paquet.
- ☛ Si vous avez plus de Coffres que le rang de la Journée en cours, vous devez abandonner l'un de vos Coffres (remplacez-le sur son site d'origine). Vous pouvez abandonner le Coffre que vous venez de voler.
- ☛ Les actions des Truands portant la mention « Lors du recrutement » sont effectuées dès que vous recrutez le Truand. Défaussez ce Truand du Saloon. Ces Truands ne sont jamais placés sur votre fiche Chef de bande.
- ☛ Vous pouvez regarder les Coffres que vous avez volés ou portant un de vos jetons à n'importe quel moment.
- ☛ Lorsque vous utilisez le Bureau du Shérif, défaussez le Truand le plus à droite du Saloon avant de choisir l'une des actions.
- ☛ Si vous avez des questions concernant l'action d'une carte, consultez le Glossaire des Cartes page 13.

CRÉDITS

Conception : Corey Konieczka

Graphisme, logo et illustrations des Truands : David Ardila de InkVoltage

Illustration de la boîte : Samuel Shimota

Illustrations Chefs de bande, bandes dessinées et couverture du Livret de règles : Matijos Gebreselassie

Relecture et Corrections : Timothy Meyer

Consultation créa et Édition complémentaire : Steven Kimball

Équipe de production : Justin Anger, Lee Houff, Austin Litzler et Kevin Schluter

Testeurs : Kyle Alvisser, Cory Anderson, James Anderson, Adam Baker, Dane Beltrami, Tony Bexley, Kathy Bishop, Neil Bonsteel, Gareth Bushill, Thomas Cauët, Yu-Cheng Chang, James Connor, Ashley Craft, Caterina D'Agostini, Andrea Dell'Agnese, Wes Divin, AJ "Buenos Notches" Cressman, Richard A Edwards, Will Edwards, Julia Faeta, Ira Fay, Jeni Feldman, Phil Feldman, Michael Feldman, Richard Garfield, Jamie Huckerby, Jacob Hallett, Brian Jakubiak, Jeffrey Joyce, James Kiddie, Steven Kimball, Dan Konieczka, Shannon Konieczka, Steve Koontz, James Kniffen, Peter Küsters, Josh Lewis, Kortnee Lewis, Scott Lewis, Wolfgang Leyrer, Cody Martin, Scott McFall, David Meyer, Gabriel Meyer, Timothy Meyer, Stefan Michelmann, David Mommens, Travis Moore, Justin Moore, Dale Nolan Jr., Troy Parker, Nick Pelton, Lee Perry, Todd Pressler, Syl "I Won This Time So It's Definitely Broken" Puglisi, Peter Ramwell, Joshua Reifsteck, Zap Riecken, Haley Roberson, Adam Robertson, Chris Rolfe, Adam Sadler, Brady Sadler, Paul Schäfer, Andrew Schaff, Nathaniel Berend Scheidler, Chris Sink, Howard Smith, Ian Smith, Kyle "3K Scoundrels Any% Speedrun" Stark, Kimberly Travers, James Voelker, Brittany Walden, Jason Walden, Felix Yeh, Matt Young

Adaptation française par Edge Studio

Traduction : Armelle Reinach

Relecture : Olivier Prévot

Responsable de localisation : Shan Deraze



© TM/® & © 2022 Unexpected Games. Gamegenic et le logo Gamegenic sont des marques déposées et © Gamegenic GmbH, Allemagne. Unexpected Games, 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA. 1-651-639-1905. Illustrations non contractuelles.

asmodee-experts.fr