

Un jeu de Xavier Davidson

REVOLVER NOIR



2 JOUEURS | ÂGE 10+ | 15 MINUTES

REVOLVER NOIR

C'était censé être un boulot simple, il fallait juste mener l'enquête dans cette maison abandonnée. Soudain, un coup de feu brise le silence, et une balle vient se loger dans le plâtre juste derrière vous. Il semblerait que quelqu'un d'autre s'intéresse à ce manoir, et un seul d'entre vous en ressortira vivant.

MISE EN PLACE

Séparez les cartes pièce en 2 paquets, distingués par leur dos différents, et attribuez un paquet à chaque joueur.

Chaque joueur organise ses cartes en une pile, qu'il tient en main (il tient les cartes en pile, et non en éventail, de manière à ne distinguer que la première carte de la pile), le dos des cartes face à son adversaire. La carte au début de cette pile représente l'emplacement actuel du joueur, la pièce dans laquelle il se trouve, et qu'il est le seul à voir.

Au début de la partie, chaque joueur choisit la carte qu'il souhaite placer au début de sa pile,

sélectionnant ainsi son emplacement de départ. Tirez à pile ou face pour déterminer le joueur qui commence en premier.

COMMENT JOUER

Les joueurs jouent chacun leur tour, et doivent essayer de localiser leur adversaire, et de le toucher deux fois. Chaque tour, le joueur actif dispose de deux PA (Point d'Action) pour effectuer une ou plusieurs actions. Avant d'effectuer une action, il vous faut l'annoncer. Il est aussi possible de répéter une action, pour peu que vous ayez suffisamment de PA.

ACTIONS

Se Déplacer (1 PA) : Choisissez une pièce dans la section déplacement () de votre emplacement actuel. Placez la pièce choisie au début de votre pile, en prenant la carte correspondante.

Tirer (2 PA) : Révélez votre emplacement et choisissez une pièce dans sa section Tir (). Si votre adversaire se trouve dans la pièce choisie, il est touché une fois. Après avoir Tiré, vous devez vous Déplacer (voir juste au dessus). Ce mouvement obligatoire ne requiert pas de PA.

Piège (1 PA) : Choisissez de placer un piège ou d'activer un piège.

Placer un piège : Pivotez votre emplacement (carte pièce) actuel de 90 degrés. Si vous avez déjà placé deux pièges, vous devez désamorcer l'un de ses pièges en remettant la carte dans le bon sens, avant de pouvoir placer un piège dans votre emplacement actuel. Il est donc possible d'avoir des pièges dans deux pièces différente au maximum.

Activer un piège : Révélez l'emplacement de l'un de vos pièges, puis remettez sa carte dans le bon sens dans votre pile, afin d'indiquer que cette pièce n'est plus piégée. Si votre adversaire se trouve dans cette pièce, il est touché 1 fois.

Écouter (1 PA) : Votre adversaire doit révéler l'une des pièces dans la section Déplacement (♣♣) de son emplacement actuel. Votre adversaire doit dire la vérité, mais n'est pas obligé de vous communiquer d'autres informations que celle-ci.

Activer l'effet d'une pièce (Coût en PA variable) : Révélez votre emplacement actuel, payez le coût en PA indiqué, et appliquez l'effet.

NOTES

Révéler : pour révéler votre emplacement, il suffit de dire son nom.

Pièges : Si vous choisissez d'activer un piège qui se trouve dans votre emplacement actuel, vous ne serez pas touché par ce piège.

Deuxième étage : La Chambre, Le Hall, la Bibliothèque et le Balcon sont au deuxième étage.

GAGNER LA PARTIE

Le premier joueur qui parvient à toucher son adversaire deux fois remporte la partie !



MATÉRIEL

-16 cartes pièce (2 set de 8 cartes pièce)

-2 cartes plans/ récapitulatif des actions



Carte Balcon



Carte Sous-Sol



Carte Chambre



Carte Salle à Manger



Carte Foyer



Carte Hall



Carte Cuisine



Carte Bibliothèque



Verso Carte pièce 1



Verso Carte pièce 2



Carte Plan Recto



Carte Plan Verso

CRÉATION : XAVIER DAVIDSON

ILLUSTRATIONS : JONATHAN FISHER

TRADUCTION : MAXIME LECOEUR

ÉDITION DES RÈGLES : MICHAEL LEE

VERSION FRANÇAISE PAR LES ÉDITIONS
MATAGOT



M MATAGOT



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION



MAGASIN



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr