DICE TOWN

LUDOVIC MAUBLANC - BRUNO CATHALA

Un jeu de Bruno Cathala et Ludovic Maublanc
pour 2 à 5 joueurs
à partir de 8 ans

Illustrations de Piero

Quelque part dans l'ouest sauvage américain... Une mine d'or, des terrains particulièrement propices à l'élevage du bétail, il n'en fallait pas plus pour attirer des aventuriers de tous poils. Une petite ville s'est vite constituée à proximité de ces lieux attractifs. Mais qui va être suffisamment malin pour en prendre le contrôle ? Etranger, si tu n'es pas un pied-tendre, tente ta chance ou passe ton chemin !

Matériel du jeu

- Un plateau de jeu
- 19 cartes General Store
- 25 cartes Titres de propriété
- 5 Gobelets
- 25 dés de poker
- 43 billets de 1$
- 30 pépites
- 1 carte étoile de Sheriff avec un socle

BUT DU JEU

Devenir le personnage le plus influent de Dice Town, en cumulant Pépites, Dollars, Titres de propriétés et Accessoires.

INSTALLATION DU JEU

Disposez les différents éléments de jeu comme indiqué ci-dessous :
(Pour les parties à moins de 5 joueurs, le matériel non utilisé est remis dans la boîte)

1. Mélangez les cartes General Store. Faites-en une pioche face cachée.
2. Mélangez les Titres de propriété. Faites-en une pioche face cachée puis retournez les 3 premières cartes face visible.
3. Chaque joueur reçoit :
   - 1 gobelet
   - 5 dés de poker
   - 8 billets de 1$
4. Placez les 30 Pépites sur la Mine d'or.
5. Placez 3 billets de 1$ sur la banque.
6. Le plus jeune joueur reçoit la carte étoile de Sheriff et la pose sur le petit socle.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Une partie est une succession de tours de jeu au cours desquels chaque joueur va :
I - Se constituer une combinaison à l'aide de ses 5 dés de Poker.
II - Puis, en fonction de la nature de cette combinaison, prendre le contrôle des lieux importants de la petite ville de Dice Town et ainsi bénéficier des actions correspondantes.

I - Se constituer une combinaison de 5 dés :

Simultanément, chaque joueur secoue ses 5 dés dans son gobelet. Le gobelet est retourné de façon à conserver les dés cachés de tous sur la table.

Puis, chaque joueur soulève discrètement son gobelet, conserve un (et un seul) dé sous ce gobelet, et prend les autres dans sa main.

Les joueurs soulèvent ensuite leurs gobelets simultanément, révélant à leurs adversaires le dé conservé.

On recommence ensuite à la première étape avec les dés restants, conservant un nouveau dé qui s'ajoute au premier...

Et ainsi de suite, jusqu'à ce que chaque joueur se soit ainsi constitué devant lui une combinaison de 5 dés.

MAIS IL EST AUSSI POSSIBLE D'OBTENIR DES COMBINAISONS DE MEILLEURE QUALITÉ EN DÉPENSANT QUELQUES DOLLARS :

Un joueur peut vouloir conserver plus d'un dé à la fois. Dans le cas ci-dessus, il souhaite conserver 4 dés, car il a obtenu un carré de Q...

Il laisse alors les dés choisis sous son gobelet, et en conserve autant qu'il veut dans sa main.
Ici, il garde 4 dés sous le gobelet et ne reprend qu'un seul dé.

*Il soulève son gobelet et révèle les dés conservés. Conserver un seul dé ne coûte rien, mais il doit payer immédiatement **1$ pour chaque autre dé conservé** ! (donc ici, 3$)*
Les billets ainsi dépensés sont déposés sur la Diligence.

A noter : il est aussi possible, après chaque lancer, de ne conserver aucun dé sous son gobelet… Dans ce cas, il faudra payer 1$, à déposer sur la Diligence.

Souvent, il arrive qu'un joueur, en payant, ait terminé sa combinaison avant les autres joueurs :

- Dans ce cas, les joueurs ayant une combinaison encore incomplète doivent lancer une dernière et unique fois tous les dés restants et garder le résultat tel quel.
- Ils seront obligés d'en accepter le résultat, même s'il ne leur convient pas.
- Par contre ils n'ont rien à payer, même s'ils ont lancé plusieurs dés pour ce dernier lancer.

II - Résolution des actions

Une fois que les joueurs ont leur combinaison dévoilée, les actions liées aux différents lieux sont résolues, dans l'ordre indiqué ci-dessous :

Note : un même joueur peut être amené à réaliser plusieurs actions différentes au cours d'un même tour. De même, il est possible qu'un lieu ne soit attribué à aucun joueur selon les combinaisons finalement obtenues. En cas d'égalité, c'est le Sheriff qui tranche (voir l'action 6, plus bas)

1) Mine d'or

Le joueur qui possède le plus de **9** part exploiter les filons de la Mine. Il gagne 1 Pépite pour chaque **9** de sa combinaison.

Chaque pépite rapporte 1 PV (Point de Victoire) à la fin du jeu.

2) Banque

Le joueur qui possède le plus de **10** braque la banque. Il s'empare de la totalité des billets présents sur la banque.

2 billets rapportent 1 Point de Victoire à la fin du jeu.

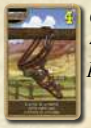
3) Diligence

Ce lieu n'est attribué à aucun joueur. Le fourgon postal vient réalimenter la banque : les billets qui y sont présents sont déplacés sur la banque pour le prochain tour.

4) General Store (magasin)

Le joueur qui possède le plus de **J** se rend au General Store. Il pioche autant de cartes General Store que de **J** dans sa combinaison, en choisit une et défausse les autres, face cachée, à côté du plateau.

(S'il n'y a plus de carte, remélanger la défausse pour constituer une nouvelle pioche)



Cette carte rapporte 4 PV à celui qui la possède en fin de partie.

Cette carte double le nombre de Pépites lorsque l'on s'empare de la Mine.

Important: Au premier tour de jeu, le vainqueur du General Store effectue exceptionnellement deux fois l'action (piocher, choisir une carte, défausser, puis re-piocher, re-choisir et re-défausser).

5) Saloon

Le joueur qui possède le plus de **Q** s'attire les faveurs des Girls, et profite de leur charme pour dépouiller un adversaire : il pioche dans sa main autant de cartes* que de **Q** dans sa combinaison, en conserve une et lui rend les autres.

Voler des cartes affaiblit un adversaire et fait gagner des points. Tâchez de repérer qui possède les cartes de plus forte valeur.

**Titres de propriété et/ou cartes General Store.*

6) Sheriff

Le joueur qui possède le plus de **K** devient Sheriff : il s'empare de son étoile et la place devant lui. Le Sheriff décide du vainqueur pour toutes les égalités. Il est possible de proposer Pépites, cartes, billets au Sheriff pour obtenir ses faveurs.

Le joueur étant Sheriff en fin de partie remporte 5 PV.

7) Town Hall (Mairie)

Le joueur qui possède la meilleure combinaison de poker** soutient le Maire dans son action « politique », et obtient en retour de nouveaux Titres de propriété. Il s'empare automatiquement du premier Titre de propriété de la file visible (celui le plus en bas), plus un Titre supplémentaire (celui juste au-dessus) pour chaque **As** dans sa combinaison (dans la limite des 3 cartes visibles).

Les cartes restantes sont alors déplacées vers le bas, et la file est réalimentée avec les premières cartes de la pioche.

Les Titres de propriété rapportent de 1 à 5 PV.

***La hiérarchie des combinaisons de Poker est rappelée au dos des cartes Titres de propriété.*

8) Doc Badluck

Si un joueur n'a rien gagné durant le tour de jeu, il peut rendre visite au Doc Badluck. Au cas où cela concerne plusieurs joueurs, c'est le Sheriff qui décide de l'ordre dans lequel ils feront leur visite.

Le joueur qui se rend chez Doc Badluck choisit un (et un seul) des avantages suivants, en fonction des dés présents sans sa combinaison :

- **9** ou **10** permet de s'équiper de barbelés. Choisissez deux Titres de propriété parmi ceux de votre main, et déposez-les immédiatement face visible devant vous. Ils ne peuvent plus être volés par les adversaires.
- **J** ou **Q** permet de piocher la première carte du General Store.
- **K** permet de monter une petite arnaque : chacun des autres joueurs doit vous donner 2$.
- **As** permet de monter une grosse arnaque : chacun des autres joueurs doit vous donner 1 Pépite.

Exemple de résolution de fin de tour

5 joueurs obtiennent les combinaisons suivantes :

Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4	Joueur 5
9 9 9 J K	10 10 10 K K	J J J A	Q Q Q A A	9 Q Q J J

Mine d'or : Le joueur 1 a le plus de 9. Il part exploiter la mine et trouve 3 Pépites.

Banque : Le joueur 2 a le plus de 10. Il braque la banque et s'empare de tous les billets présents sur la banque.

General Store : Le joueur 3 a le plus de J. Il se rend au General Store, pioche 4 cartes, en choisit une et défausse les autres.

Saloon : Le joueur 4 a le plus de Q. A l'aide des Girls, il pioche 3 cartes dans la main du joueur de son choix, en conserve une, et lui rend les deux autres. (A noter que comme le joueur n'a pas la meilleure combinaison de poker, ses deux As ne lui servent à rien).

Sheriff : Le joueur 2 a aussi le plus de K. Il devient Sheriff et prend l'étoile devant lui.

Town Hall : Le joueur 3, avec son carré de J, possède la meilleure main de poker. Il soutient le Maire, qui lui octroie le premier Titre de propriété de la file, plus un autre supplémentaire grâce à l'As présent dans sa combinaison.

Doc Badluck : Le joueur 5 n'a effectué aucune action, en conséquence, il se rend chez le Doc Badluck, et choisit, grâce à son 9, d'utiliser les barbelés. Il pose face visible devant lui deux Titres de propriété de valeur « 5 » qu'il possédait en main. Personne ne peut plus les lui dérober.

FIN DU TOUR DE JEU

Une fois que toutes les actions ont été résolues, les joueurs reprennent leurs cinq dés, et il est temps de passer au tour suivant...
Et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'une des conditions de fin de partie suivantes ait été obtenue :

- Il n'y a plus de Pépites dans la Mine d'or.
- Tous les Titres de propriété ont été distribués.

FIN DU JEU ET POINTS DE VICTOIRE

Chaque joueur compte ses Points de Victoire (PV) de la façon suivante :

- Chaque Pépite rapporte 1 PV
- 2$ rapportent 1 PV
- Etre Sheriff en fin de partie rapporte 5 PV.
- Les cartes d'équipement issues du General Store (avec une valeur numérique) rapportent le nombre de PV indiqué.
- Les Titres de propriété rapportent le nombre de PV indiqué.

Le joueur avec le plus fort total l'emporte.

Exemple

6 Pépites, soit 6 PV.

7$ soit 3 PV.

Sheriff : 5 PV.

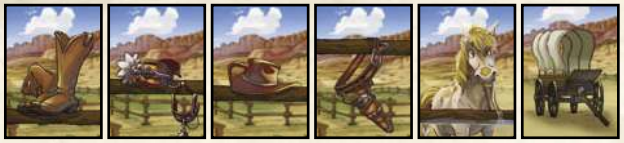
Cartes d'équipement du General Store 3+5+2 = 10 PV.

Les Titres de propriété 2+1+5+4 = 12 PV.

Au total, ce joueur a 36 Points de Victoire.

LISTE DES CARTES GENERAL STORE

Après utilisation, la carte doit être défaussée.



Cartes équipement (6 cartes uniques)
Ces cartes rapportent 1 à 8 points en fin de partie.

Dynamite (1 seul exemplaire)
Jouez cette carte lorsque vous exploitez la Mine d'or.
Vous trouvez deux fois plus de Pépites que la normale.

Les Girls (1 seul exemplaire)
Jouez cette carte lorsque vous dépouillez vos adversaires au Saloon.
Effectuez deux fois de suite l'action du Saloon (sur le même joueur ou sur deux joueurs différents).

La Brute (2 exemplaires)
Jouez cette carte au moment de révéler vos dés.
Vous pouvez conserver plusieurs dés sans avoir à payer !

Tricheur professionnel (2 exemplaires)
Jouez cette carte au moment de révéler vos dés.
Après avoir révélé vos dés, modifiez la valeur d'un (et d'un seul) dé en le plaçant sur la face de votre choix.

Corruption (1 seul exemplaire)
Jouez cette carte lorsque vous soutenez le Maire (Town Hall).
En plus des Titres de propriété normalement acquis, il vous remet aussi la première carte de la pioche (sans la montrer aux autres joueurs).

Crédits illimités (1 seul exemplaire)
Jouez cette carte lorsque vous vous rendez au General Store.
Effectuez deux fois de suite l'action du General Store.

Joe le nerveux (1 seul exemplaire)
Jouez cette carte au moment de la résolution du Sheriff.
Le joueur de votre choix vous donne immédiatement 4$.

Marshall (1 seul exemplaire)
Jouez cette carte au moment de la résolution du Sheriff.
L'ancien Sheriff reste Sheriff.

Partage (1 seul exemplaire)
Jouez cette carte lorsqu'un adversaire braque la banque.
Il vous reverse la moitié de la somme gagnée (arrondie à l'inférieur).

Avis de recherche (1 seul exemplaire)
Jouez cette carte lorsqu'un adversaire joue une carte General Store.
L'effet de la carte jouée par l'adversaire est annulé.

Elixir du Doc Badluck (1 seul exemplaire)
Jouez cette carte au moment de la résolution du Doc Badluck.
Jouez l'action du Doc Badluck, même si vous avez gagné quelque chose durant ce tour.

FAQ

Si c'est moi qui ai le plus de « 10 » mais que la banque est vide, et que je n'ai rien eu d'autre dans la manche, puis-je aller voir le Doc Badluck ?
Oui, car vous n'avez rien gagné ce tour-ci.

Si, durant un tour, j'ai uniquement gagné une carte du General Store et que je me la suis faite voler immédiatement au Saloon, puis-je aller voir le Doc Badluck ?
Non, car vous avez bel et bien gagné quelque chose durant ce tour…. Même si on vous l'a volé immédiatement après.

Que se passe-t-il si plusieurs joueurs ont la meilleure combinaison de poker pour la mairie, par exemple, 2 joueurs avec un carré ?
Comme au poker, on utilise la hiérarchie des cartes de la plus faible à la plus forte : 9, 10, J, Q, K et A. Ainsi, un carré de « K » est plus fort qu'un carré de « J ». Pour les Fulls on commence par regarder le Brelan. Par exemple « J J J 9 9 » est plus fort que « 10 10 10 A A ». Si les deux Brelans sont identiques, on compare alors les paires. De même la suite qui comprend un A est plus forte que la suite qui n'en a pas. Comme toujours, en cas d'égalité parfaite, c'est le Sheriff qui tranche.

Qui gagne en cas d'égalité à la fin de la partie ?
En cas d'égalité, c'est le joueur avec le plus de Titres de propriété qui l'emporte… S'il y a toujours égalité, laissez donc le Sheriff trancher !

Lors de nos parties, le Doc Badluck n'est jamais utilisé. Est-ce normal ?
Le Doc Badluck n'entre vraiment en action que dans les parties à 4 et 5 joueurs. À moins, on le voit très peu, voire pas du tout. C'est normal.