

DICE TOWN

LUDOVIC MAUBLANC - BRUNO CATHALA

COWBOYS

CONTENU DU JEU

- 1 plateau Prairie
- 20 figurines de vache
- 5 cartes General Store
- 12 cartes Cowboy
- 4 cartes Rodéo

Un troupeau de bétail et leurs fameux gardiens, les cowboys, arrivent dans la ville de Dice Town donnant aux joueurs de nouvelles opportunités !

INSTALLATION DU JEU

- 1 Superposez le plateau Prairie à votre Plateau initial, entre le Town Hall et le Doc Badluck. Il ne reste plus qu'un seul emplacement pour les cartes Titre de propriété, en dessous duquel on trouve un enclos pour accueillir les vaches.
- 2 Placez 20 figurines de vache sur le plateau Prairie.
- 3 Ajoutez les 5 nouvelles cartes General Store à la pioche.
- 4 Mélangez les 12 cartes Cowboy (3 Cœur, 3 Pique, 3 Carreau et 3 Trèfle) et formez une pioche face cachée à côté de la prairie. Retournez face visible les deux premières cartes de la pioche.
- 5 Conservez à portée de main les 4 cartes Rodéo valant 10 points de victoire.



NOUVEAUX EFFETS DES LIEUX

Town Hall (modification de l'effet)

Le joueur qui possède la meilleure combinaison de poker s'empare du titre de propriété visible.

Les As ne rapportent plus de titres de propriété supplémentaires.

Si vous possédez la première extension :

La deuxième action (piocher une carte Titre de propriété) est inchangée.



Prairie (nouveau lieu)

Le joueur qui possède le plus d'As dans sa combinaison va dans la Prairie et peut faire une des deux actions suivantes :

- 1) Voler des vaches
- 2) Recruter un cowboy

Si vous possédez la première extension :

Comme pour les autres lieux, à partir de 3 joueurs, le joueur qui possède le plus d'As réalisera une des deux actions et celui qui sera deuxième fera l'autre.

1) VOLER DES VACHES

Le joueur prend 1 vache par As qu'il possède. Le joueur doit les prendre dans la Prairie tant qu'il y en a. S'il n'y en a plus, il doit les prendre dans le troupeau d'un ou plusieurs autres joueurs.

Quand un joueur prend des vaches, il les place devant lui : elles constituent son troupeau. Immédiatement, le joueur peut décider de mettre tout ou partie de son troupeau sur une ou plusieurs de ses cartes Titre de propriété. Dans ce cas, le joueur place sa carte Titre de propriété face visible sur la table et y place exactement le nombre de vaches que la valeur de la carte.

Placer ainsi des vaches sur un terrain possède trois avantages :

- Ce terrain ne peut plus être volé au saloon.
- Les vaches sur ce terrain ne peuvent plus être volées.
- Ce terrain vaut à présent 1 point de plus.

Garder des vaches dans son troupeau est risqué, car on peut se les faire voler, mais avoir le plus gros troupeau rapporte 10 points en fin de partie.

Si vous possédez la première extension : Il n'est pas possible de placer une vache sur un ranch.

Exemple

Bruno possède 2 vaches et vient d'en gagner 4 avec un carré d'As. Il a donc 6 vaches dans son troupeau. Comme il possède une carte Titre de propriété de valeur 5, il décide de la placer immédiatement sur la table avec 5 vaches dessus.

Il lui reste donc 1 vache dans son troupeau.

La carte Titre de propriété ne peut plus être volée, et vaudra 6 points à la fin de la partie.



2) RECRUTER UN COWBOY

Le joueur prend une des deux cartes Cowboy face visible. Puis, on la remplace par la première de la pioche.

Il existe 4 types de Cowboy, chacun apportant un bonus différent. Le bonus d'une carte est permanent jusqu'à ce qu'elle soit défaussée par un rodéo (voir ci-dessous). Les effets des cartes de même type se cumulent.



Cowboy Pique

À jouer quand vous gagnez une ou plusieurs pépites dans la Mine.

Vous en gagnez une de plus par cowboy Pique que vous possédez.



Cowboy Carreau

À jouer quand vous prenez de l'argent à la Banque.

Chaque autre joueur doit vous donner 1\$ par cowboy Carreau que vous possédez.



Cowboy Cœur

À jouer quand un joueur utilise les dames pour vous voler.

Vous annulez une de ses faces Dame par cowboy Cœur que vous possédez. Il regardera donc moins de cartes, voire ne pourra pas du tout vous voler si vous annulez toutes ses Dames.



Cowboy Trèfle

Quand vous prenez des vaches dans la Prairie.

Vous en prenez une de plus par cowboy Trèfle que vous possédez.

Rodéo

Quand un joueur possède un cowboy de chaque type, il DOIT les défausser immédiatement pour gagner une carte Rodéo qui vaut 10 points de victoire.



POINTS DE VICTOIRE EN FIN DE PARTIE

- À la fin du jeu, chaque terrain rempli de vaches vaut un point supplémentaire.
- De plus, le joueur qui possède le plus grand troupeau (vaches qui ne sont pas sur des cartes terrain) gagne un bonus final de 10 points. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, ils gagnent tous 5 points.
- Chaque carte Rodéo rapporte 10 points à son propriétaire.

EFFETS DES NOUVELLES CARTES GENERAL STORE



Gardien de troupeau

À jouer quand un adversaire décide de vous voler des vaches.

Il doit voler un autre joueur. S'il n'y a pas de vache dans les autres troupeaux, le joueur ne vole personne.



Lasso

À jouer quand vous volez des vaches.

Prenez deux vaches par As au lieu d'une.



Recrutement

À jouer quand vous recrutez un cowboy.

Prenez les deux cowboys visibles au lieu d'un seul.



Persuasion

À jouer quand vous gagnez le titre de propriété à la mairie.

Au lieu de prendre la carte visible sur le plateau, prenez les deux premières de la pioche.



Arrangement

À jouer quand vous gagnez le titre de propriété à la mairie.

Pour chaque As, prenez une carte supplémentaire dans la pioche. Parmi ces cartes, gardez-en une et remplacez les autres dans la boîte.

Auteurs : Bruno Cathala & Ludovic Maublanc • Illustrateur : Pierô

© 2017 Matagot, www.matagot.com. Tous droits réservés.

96 rue de Miromesnil, 75008 Paris.