

# NOWHERE'SVILLE

Voir d'jeu d'aide ([www.vindjeu.eu/](http://www.vindjeu.eu/))

## OBJECTIF

Etre le premier à avoir :

3.000 \$ à 2 joueurs || 2.500 \$ à 3 joueurs || 2.000 \$ à 4 et 5 joueurs

## I. PHASE DE MAINTENANCE

- 1) Ajouter 1 bank note face cachée sur la banque & coach

Si la bank ou le coach ont été volé au tour précédent, en ajouter 2  
→ Si plus assez de money, échanger jetons 1.000 \$ contre monnaie

- 2) Remplir les cartes équipement, à côté du shop, jusque 3

S'il y a 3 armes, les défausser & les remplacer par 3 nouvelles  
Si deck vide, mélanger la défausse

- 3) Si plus de victime dans la town, y placer 1 nouvelle

## II. TOUR DES JOUEURS

- 1) Choisir 1 carte location (sur les 9) pour chaque un des bandits qu'on a face cachée puis les retourner en même temps. (chaque bandit d'un même gagné doit aller à une location différente)

- 2) Résoudre les lieux du bas vers le haut (saloon->bank)

→ Si personne n'a été envoyé dans un lieu, rien ne se passe  
→ Si un seul bandit : recevoir le reward du premier  
→ Si plusieurs bandits :

- ✓ Ils doivent se mettre d'accord sur l'ordre
- ✓ Si min 1 n'est pas d'accord : shootout pour déterminer l'ordre

## LOCATIONS

### A. SALOON

1<sup>er</sup> : Piocher le 1<sup>er</sup> équipement & le mettre à côté de son bandit

Piocher 1 carte Fortune et la résoudre

2<sup>ème</sup> : Piocher 1 carte Fortune et la résoudre

### B. BANDIT SCHOOL

1<sup>er</sup> : Augmenter 2 des 3 attributs du bandit en prenant des tokens :

➤ 3 balles (max 6 bullets/bandit)

➤ 1 token Expérience d'une valeur de 2 (max 3 token de valeur 2 par bandit)

➤ 1 token Courage (max 3 token courage par bandit)

2<sup>ème</sup> : Augmenter 1 de ses 3 attributs

### C. TOWN

1<sup>er</sup> : Choisit 1 des 3 options :

➤ Gagner 200\$ (en travaillant légalement)

➤ Faire 1 Robbery pour gagner la victime

➤ Prendre le 1<sup>er</sup> équipement de la pile & l'éjecter à son bandit

2<sup>ème</sup> : Gagne 100\$ pour avoir aidé 1 ranch

### D. SHOP

1<sup>er</sup> : Paye 100\$ & prend 1 des 3 cartes du shop

2<sup>ème</sup> : Paye 100\$ & prend 1 des 2 cartes restantes du shop

3<sup>ème</sup> : Paye 100\$ & prend la dernière carte du shop

### E. BLACK MARKET

1<sup>er</sup> : Paye 200 \$ et prend les 3 premiers équipements :

➤ En place 1 face cachée à côté de son bandit (il peut être révélé quand on veut)

➤ Les 2 autres sont remis face cachée au-dessus du deck.

2<sup>ème</sup> : Paye 200 \$ et prend les 2 premiers équipements + fait de même

3<sup>ème</sup> : Paye 200 \$ et prend le premier équipement face cachée s/bandit

### F. BANK & COACH

1<sup>er</sup> : Robbery the bank / Ruberry the coach

Séulement 1 seul joueur peut faire l'action pour ces 2 locations

### G. PRISON

1<sup>er</sup> : Robbery the prison pour prendre le bandit dispo (1 seul joueur)

### H. HEAL

Rester à la maison & enlever tous les hits tokens (tout le monde peut le faire)

## ROBBERY

- Utiliser les **cartes équipement Robbery** (pas Guns) : comprennent 3 symboles en fonction du lieu
- Chapeau de cowboy pour la prison & town || Coffre pour la bank || Enveloppe pour le coach
- 1) Choisir quelle(s) carte(s) équipement Robbery on va utiliser pour le Robbery (on peut aucune)
  - 2) Additionner les valeurs du bon symbole
  - 3) Lancer le dé et l'ajouter au résultat
  - 4) Si le résultat > le nombre sur la location (toujours - 8 sauf pour la victime qui varie)
    - ➔ Succès : placer toutes les cartes équipement utilisées dans la défausse
    - Bank & coach : gagner l'argent cumulé || Prison : gagner 1 nouveau bandit (max 3 bandits/joueurs = celui de départ + 2) || Town : gagné l'argent de la victime
  - 5) Si le résultat est ≤ au nombre nécessaire :
    - ➔ Le joueur peut jouer des pts Courage (1 pt/Courage) pour augmenter le résultat
    - ➔ Si toujours pas > : échec, pénalité : Défausser 1 équipement « Robbery » qui a été utilisé pour l'action (si aucun n'a été utilisé, ne rien défausser)

## SHOOTOUT

- Si min 1 joueur n'est pas d'accord sur l'ordre
- Chaque bandit décide quelles armes il utilise (soit 1 arme à 2 mains soit max 2 armes à 1 main)
- 1 joueur peut décider de s'enfuir :
  - ➔ Sera automatiquement dernier dans l'ordre
  - ➔ Si plusieurs joueurs s'enfuient : shootout entre eux (1 joueur peut encore s'enfuir,...)
  - ➔ Variante : quand on s'enfuit, on ne reçoit rien
- Le joueur avec le plus d'expérience (ses attributs + tokens + Gun cards experience qu'il utilise) désigne le premier tireur. Si égal : Dé
- Puis, dans le sens des aiguilles, chacun à son tour décide s'il shoot 1 fois sur 1 carte bandit de son choix ou passe (il peut toujours tirer par après dans le même shootout).
  - ➔ Pour chaque shoot, défausser 1 jeton munition (certaines armes donnent 1 ou 2 munitions gratuites) (chaque bandit possède 1 colt avec 1 munition gratuite si n'a pas 1 à 2 mains)
  - ➔ Lancer le rubber band (taille de 1 à 3) à 1 distance (toujours la même) entre 0,5 et 1m.
  - ➔ Chaque lancé qui atterrit sur l'image du bandit = 1 blessure sur le bandit
    - ✓ Si sur la tête (= headshot) (la face, pas le chapeau) = 2 blessures
- Le bandit qui a le moins de blessures au total (cumulés avec ceux d'avant) à la fin du shootout est le gagnant et reçoit la 1<sup>re</sup> position
- ➔ L'ordre est déterminé par le nombre de blessures
- ➔ SI égal, l'expérience la plus forte gagne. Si toujours égal : Dé

## ARMES

- Poing levé = expérience
- 1 cartouche gratuite = fond brun ,sur rond vert avec 1 à côté
- Nbre de cartouches limitées = Fond vert sur rond vert avec chiffre en blanc (les cartouches sont collectées lorsqu'on acquiert l'arme. Les autres à la bandit school)

## MORT D'UN BANDIT

- Si blessures = vie
- ➔ Si le bandit de départ : défausser tout (équipement, blessures, tokens,...) & le garder
- ➔ Simon : tout défausser
- Toujours garder l'argent
- Si le joueur contrôlant le bandit mort avait + de 1.000 \$, il doit payer 300\$ à celui qui vient de le tuer (l'argent appartient toujours aux joueurs non aux bandits)

## DIVERS

- Les bandits ne peuvent rien s'échanger, sauf des Guns
- Chaque fois qu'un complice (pas le bandit de départ) gagne de de l'argent, le joueur doit lui payer 100 \$ (il reçoit 100\$ de moins).
- Voir règles avant dernière page pour :
  - ➔ Fortune Cards
  - ➔ Master cards
  - ➔ Règles pour 2-3 joueurs