

NOWHERESVILLE

Vin d'jeu d'aide (www.rzindjeu.eu)

OBJECTIF

Être 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, échager 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 gagneg doit aller à une location différente)
- 2) **Résoudre les liex** 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^{ER}** : Piocher le **1^{er} équipement** & le mettre à côté de son bandit
Piocher 1 carte **Fortune** et la résoudre
- 2^{ème}** : Piocher 1 carte **Fortune** et la résoudre

B. BANDIT SCHOOL

- 1^{ER}** : Augmenter 2 des 3 attributs du bandit en prenant des tokens :
- 3 bullets (max 6 bullets/bandit)
 - 1 token **Experience** d'l valeur de 2 (max 3 token de valeur 2 par bandit)
 - 1 token **Courage** (max 3 token courage par bandit)
- 2^{ème}** : Augmenter 1 de ses 3 attributs

C. TOWN

- 1^{ER}** : Choisit 1 des 3 options :
- Gagner **200\$** (en travaillant légalement)
 - Faire 1 **Robbery** pour gagner la victime)
 - Prendre le **1^{er} équipement de la pile** & l'ajouter à son bandit
- 2^{ème}** : Gagne **100\$** pour avoir aidé 1 ranch

D. SHOP

- 1^{ER}** : Paye **100\$** & prend 1 des 3 cartes du shop
- 2^{ème}** : Paye **100\$** & prend 1 des 2 cartes restantes du shop
- 3^{ème}** : Paye **100\$** & prend la dernière carte du shop

E. BLACK MARKET

- 1^{ER}** : 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^{ème}** : Paye **200 \$** et prend les **2 premiers équipements** + fait de même
- 3^{ème}** : Paye **200 \$** et prend le **premier équipement** face cachée s/bandit

F. BANK & COACH

- 1^{ER}** : **Robbery the bank / Robbery the coach**
Seulement 1 seul joueur peut faire l'action pour ces 2 locations

G. PRISON

- 1^{ER}** : **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 quel(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 **passer** (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 s'il n'a pas 1 à 2 mains)
 - ➔ **Lancer le rubber band** (caille 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^{re}** position
 - ➔ **L'ordre** est déterminé par le nombre de blessures
 - ➔ **Si égal**, l'expérience la plus forte gagne. Si toujours égal : Dé

ARMES

- **Pouce 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
 - ➔ Sinon : 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