

BLACKROCK CITY

2 à 4 joueurs - A partir de 9 ans - 20 à 45'

CONTENU :



BUT DU JEU

Vous dirigez une horde de bandits et vous devrez gagner le maximum d'or et d'argent grâce à des attaques de banques et de diligences. Il vous faudra estimer avec justesse le nombre de gangsters à engager dans une attaque en vous méfiant du sheriff et de vos adversaires

PREPARATION

- Chaque joueur prend un paravent, 2 horloges, 1 pion « diffère/renonce » et les 8 tuiles "bandit" de même couleur : 6 + 2
 - Au début de la partie, placez vos bandits avec le cavalier sombre visible. S'ils sont blessés durant la partie placez-les avec le cavalier blanc visible.
- Pour une partie à 4 joueurs, placer en cercle et aléatoirement les 12 tuiles « ville » (côté cadre sombre).
 - Pour une partie à 3 joueurs, placer 10 des 12 tuiles.
 - Pour une partie à 2 joueurs, (voir à la fin de la règle).
- Placer la tuile "diligence" au centre et les 10 cubes « argent » autour.
- Placer les cubes « or » à côté des tuiles « villes » selon le nombre de sacs dessinés.
- Placer les tuiles « prisonniers » (fond noir) à côté des tuiles « villes » selon le nombre de prisonniers dessinés.
- Placer le pion « sheriff » au-dessus de la tuile ville de « start city »



Fig.1 Mise en place d'une partie pour 4 joueurs.

Fig.2 Fin de la 1ère phase (mises placées au centre)



- Durant la partie, les tuiles "bandit" restent **visibles** alors que les gains (cubes) sont **cachés derrière le paravent**.
- **Le 1er joueur** d'une phase de jeu est celui qui a gagné la phase précédente.
- Pour la 1^{ère} phase, le 1^{er} joueur sera le plus âgé.
- Les joueurs jouent chacun à leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Chaque tuile « ville » est une case de déplacement.
- Une partie se joue en plusieurs phases. À la fin d'une phase, le joueur qui a posé le plus de bandits gagne les cubes d'or de la ville atteinte et récupère des prisonniers (s'il y en a !).

A SON TOUR DE JEU, CHAQUE JOUEUR A 3 POSSIBILITES :

1. **Placer des bandits** de manière définitive pour la phase. Les tuiles « bandits » sont toujours posées en une fois.
2. **Renoncer à placer des bandits** de manière définitive dans la phase. Le joueur place le pion « diffère/renonce » côté 'croix'  sur le lieu central de mise. Il annonce ainsi qu'il ne participera pas aux mises.
3. **Différer la pose de ses bandits** en plaçant le pion « diffère/renonce » du côté 'points de suspension'  sur le lieu central de mise. Le joueur oblige les autres à jouer avant lui, sauf si eux-mêmes décident de « différer ». Lorsque le joueur « diffère » **il blesse un des bandits de sa réserve**, c'est-à-dire qu'il le retourne. Si le joueur n'a plus que des blessés dans sa réserve, un des bandits est tué et retiré du jeu. Si 1 joueur n'a plus de bandit dans sa réserve, il ne peut pas différer.
Si un joueur souhaite « différer » alors qu'un autre l'a déjà fait, le joueur pose son pion « diffère » et a 2 bandits de sa réserve blessés, si un 3^{ème} veut différer, 3 bandits blessés, etc....--
Tout joueur qui a différé est obligé de miser des bandits lorsque le tour lui revient. Un joueur ne peut différer qu'une seule fois par phase.
 - *Le pion « diffère/renonce » est utilisable une fois durant chaque phase. Il est donc récupéré à la fin de chaque phase.*

DEPLACEMENTS DU DE « BANDIT »

Une phase se termine lorsque chaque joueur a posé des tuiles « bandit » ou a renoncé. Celui qui a posé le plus de bandits place la face avec son bandit sur le dessus du dé et déplace celui-ci sur les tuiles « ville » dans le sens horaire **d'un nombre égal à la différence entre sa mise et la mise la plus faible.**

La tuile « ville » d'où est parti le dé est retournée définitivement donnant ainsi une nouvelle définition à cette tuile (voir ci-dessous). Le déplacement du dé d'une tuile à la suivante coûte 1 point.

Dans une même phase de jeu, il est interdit de mettre un nombre de tuiles « bandit » égal au plus grand nombre déjà posé par un autre joueur. Tout autre mise est possible. Les tuiles « bandit » utilisées reviennent blessées à la réserve (retourner le bandit côté cavalier blanc). Si un bandit misé est déjà blessé il sera tué à la fin de la phase de jeu et donc retiré de la partie.

ATTAQUE D'UNE VILLE

Le joueur qui a gagné la phase finit le déplacement du dé sur une tuile « ville ». Ce joueur gagne l'or qui s'y trouve. Si dans cette ville il y a des bandits emprisonnés (cavaliers sur fond noir), il les récupère. Les cubes d'or sont tous cachés derrière le paravent.

**Les prisonniers récupérés sont déjà blessés et ne seront donc utilisés qu'une seule fois en complément des bandits du joueur.*

ATTAQUE DE DILIGENCE

Le joueur qui a la 2^{ème} mise la plus élevée à la fin de la phase réalise une attaque de diligence et prend 1 cube « argent » placé autour de la tuile « diligence ». Si plusieurs joueurs sont ex aequo avec la 2^{ème} mise la plus élevée, aucun ne réalise l'attaque de diligence et personne ne prend de cube. Une fois gagnés, les cubes d'argent sont tous cachés derrière les paravents.

DEPLACEMENT DU SHERIFF

Chaque joueur a 8 tuiles « bandit ». Chaque tuile « bandit » ou « bandit blessé » misée provoque immédiatement le déplacement du sheriff d'une tuile « ville » à la suivante dans le sens horaire.

Toute tuile « bandit » avec un X posée ne provoque pas de déplacement du sheriff.



Le joueur rose mise 4
(dont 1 avec une croix)
Le sheriff se déplace donc de 3.

LE BANDIT REJOINT LE SHERIFF

Suite à son déplacement le dé « bandit » se retrouve dans la même ville que le sheriff :

- le bandit qui rejoint le sheriff ne peut pas attaquer la ville et ne pourra pas prendre de cubes « or » ni libérer des bandits emprisonnés. La tuile « ville » et les cubes attenants restent en place. L'attaque diligence reste au 2^{ème} miseur.



Le joueur rose a misé le plus. Le dé bandit, placé sur la face rose se déplace de 2 (mise la plus élevée - mise la plus faible) et arrive dans la ville où le sheriff est déjà là. Le joueur rose ne peut ni prendre l'or, ni récupérer des prisonniers.

LE SHERIFF REJOINT LE BANDIT

Suite à son déplacement, le sheriff se retrouve dans la même ville que le dé « bandit » :

- Le joueur désigné par le dé (face supérieure du dé) a un bandit de sa réserve blessé. Si le joueur n'a plus que des blessés dans sa réserve, il a un bandit tué. S'il n'a plus de bandit dans sa réserve il perd 1 cube. (un adversaire passe la main derrière son paravent et lui prend un cube au hasard)



Le joueur marron mise 2 et fait avancer le sheriff de 2 villes.
Le sheriff rejoint le dé bandit qui est sur la face rose
⇒ Le bandit rose a un bandit blessé.

HORLOGES

- A n'importe quel moment, un joueur peut dépenser un de ses pions « horloge » et placer le sablier devant le joueur dont c'est le tour. Ce sablier dure 15" .Si le joueur n'a pas joué à la fin des 15 secondes, un bandit de sa réserve est blessé....Soyez intransigent avec cette règle!

SIGNIFICATION DES TUILES « VILLE » RETOURNEES

Si le dé « bandit » finit son déplacement sur les cases suivantes :



Rien à gagner sur cette tuile.
Simple lieu de passage.



Permet de prendre 1 cube d'or à un adversaire de son choix.
Passez la main derrière le paravent et prenez au hasard.



Permet de prendre 2 cubes à un adversaire de son choix ou 1 cube à 2 adversaires différents.
Passez la main derrière le paravent et prenez au hasard !



Lorsque le dé bandit **passé ou finit** son déplacement sur cette tuile, Le joueur désigné (face supérieure du dé) a 1 bandit de sa réserve blessé. Si le joueur n'a plus que des blessés dans la réserve, un de ceux-là est tué. S'il n'a plus de bandit dans sa réserve, le dé s'arrête immédiatement sur la tuile « Indiens ».



Le joueur gagne le cube diligence à la place du 2^{ème} miseur.

CAS PARTICULIERS

- A la fin d'une phase, si un joueur est **le seul** à avoir posé des bandits, il choisira son déplacement entre 1 et le nombre de gangsters posés => le joueur a posé 3 gangsters, il peut avancer le dé de 1,2 ou 3 tuiles « ville ».
- Le joueur qui vient de gagner la dernière phase sera le 1^{er} joueur de la suivante sauf si un joueur n'a plus qu'un bandit blessé dans sa réserve. Dans ce cas, le joueur avec un seul bandit blessé jouera en 1^{er}. Si plusieurs joueurs n'ont plus qu'un bandit blessé, on détermine l'ordre à partir du joueur désigné par le dé et en tenant compte du sens horaire.
- La partie se termine à l'épuisement des tuiles « bandit ».
- Si durant une phase, tous les joueurs renoncent, la partie se termine immédiatement.

VAINQUEUR

Le joueur qui a le plus de cubes (or + argent) à la fin de la partie a gagné.
Si des joueurs ont le même nombre de cubes, celui qui a le plus de cubes d'or gagne la partie.
Si les joueurs sont toujours à égalité, le dernier des joueurs à avoir pillé une ville l'emporte.

POUR UNE PARTIE A 2 JOUEURS

- N'utiliser que 10 tuiles « ville » au lieu de 12.
- A 2 joueurs, on introduit un 3^{ème} joueur fictif. Pour cela, au début de chaque phase de jeu, on introduit une 1^{ère} mise égale au nombre de points blancs (0,1,2 ou 3) de chaque tuile « ville ». Le joueur fictif peut gagner des cubes.



Le joueur fictif mise 1

- * A 2 joueurs il suffit qu'un des deux ne mise pas pour appliquer cette règle.

Exemple d'une phase à 4 joueurs



Le joueur bleu gagne la phase :

- ⇒ Placer le cube « bandit » sur la face bleue et le déplacer de 3 tuiles (4- 1)
- ⇒ Le joueur bleu récupère 2 « or » (à mettre derrière son paravent) et 2 prisonniers.
- ⇒ 1 de ses 4 bandits est tué et retiré du jeu, les autres sont remis blessés dans sa réserve.

Le joueur marron gagne 1 cube « argent » de diligence.

- ⇒ 2 de ses bandits reviennent blessés dans sa réserve et l'autre est tué et retiré du jeu.

Le joueur jaune ne gagne rien

- ⇒ Son bandit revient blessé dans sa réserve.

Le joueur rose avait renoncé à participer à cette phase (pion avec croix)