

# Gnadenlos

Un jeu de Klaus Teuber, pour 3 à 4 joueurs, à partir de 10 ans

## Matériel:

- 1 plateau de jeu
- 29 cartes "Aventurier"
- 52 cartes "Reconnaissance de dettes" (appelées Dettes dans cette règle), 13 de chaque couleur
- 7 cartes "Evènement"
- 9 jetons "Vautour"
- 37 jetons "Pépites d'or" (25 de 1 pépite et 12 de 5 pépites)
- 4 chapeaux pour les joueurs (rouge, vert, bleu, jaune)
- 1 chapeau de croque-mort (noir)
- 1 revolver
- 1 dé
- 1 livret de règles

## Le thème:

### **De l'or, de l'or, de l'or dans la Tuzza-River!!!**

De nombreux aventuriers audacieux suivent la rumeur. Une petite ville apparaît. Tout le monde a besoin de pioches, de pelles et de beaucoup, beaucoup de whisky. Pourtant, les dollars sont rares!

C'est là que, nous, les joueurs, entrons en scène. Nous sommes malins! Au lieu de nous salir les mains, nous imprimons rapidement quelques reconnaissances de dettes et les donnons aux pauvres aventuriers.

En contrepartie, les courageux aventuriers nous aident dans la recherche d'or ou nous utilisons leur art du tir et de la triche!

Nous distribuons nos pépites d'or pour monter sur le chemin de la gloire et devenir le citoyen le plus en vue de Tuzza-City.

Mais les affaires nous rattrapent toujours ! Un jour ou l'autre, nous devons honorer nos reconnaissances de dettes et les échanger contre des pépites. Malheur à celui qui n'aura pas assez de pépites ce jour-là! Ceux à qui nous devons de l'argent seront impitoyables, et les vautours attendent déjà...

### **Avant la première partie:**

Détacher délicatement les pépites, les chapeaux et le revolver de leurs supports.

Emboîter les chapeaux et le revolver dans leur base.

## Préparation:

- Poser le **plateau de jeu** au milieu de la table.

L'ensemble des fers à cheval montre l'échelle du prestige. Le gros fer à cheval marron marque la case de départ pour les joueurs (chapeaux de couleur). La case avec le chapeau noir en haut à droite du plateau montre la case de départ du croque-mort (chapeau noir). On posera les cartes évènement sur les cases prévues à cet effet sur la droite du plateau.

- Les **cartes "Aventuriers"** sont mélangées et posées en une pioche face cachée à côté du plateau.
- Chaque joueur pioche 2 cartes de ce paquet et les garde en main.
- Chaque joueur choisit une couleur et prend les **13 cartes Dette** de cette couleur. Ces cartes ont des valeurs de 0 à 4. Les joueurs gardent leurs cartes Dette cachées.
- Chaque joueur prend le **chapeau** de sa couleur et le pose sur sa case de départ.
- Le **chapeau noir** est posé sur la case de départ du croque-mort.
- Chaque joueur prend une carte Dette de valeur 1 et une de valeur 2.
- Ces cartes Dette (8 à quatre joueurs ou 6 à trois joueurs) sont mélangées et posées face cachée à côté du bord du plateau où se trouve les faces de dés, comme indiqué sur l'illustration de la page 3 de la règle allemande.

Les cartes Dette ainsi posées forment des rangées. Chaque carte Dette est posée à côté d'une face de dé. Il ne peut y avoir que 6 cartes par rangée. Si une rangée contient 6 cartes, on commence la rangée suivante.

Les séries de cartes Dette forment le **marché**.

- Les **cartes évènement** sont mélangées et posées **face cachée** sur l'une des 2 cases prévues à cet effet sur le plateau de jeu.
- Chaque joueur reçoit **10 pépites**. Les pépites restantes sont posées à coté du plateau.
- Le **dé** et le **révolver** sont posés à coté des pépites. Le joueur dont c'est le tour prend toujours le revolver.

### Distribution des premiers aventuriers pour les joueurs expérimentés:

Des joueurs qui ont déjà joué 1 ou 2 fois à Gnadenlos peuvent préparer le jeu de la manière suivante:

#### **Les points suivants de la préparation n'ont plus lieu:**

1. Les joueurs ne donnent pas de cartes Dette de valeur 1 et 2 pour commencer le marché.
2. Les joueurs ne piochent aucun aventurier.

#### **On remplace cela par les règles suivantes:**

- On retourne 3 groupes de deux aventuriers à 3 joueurs et 4 groupes de 2 aventuriers à 4 joueurs. Les aventuriers ainsi retournés forment des **paires**.
- Chaque joueur fait une enchère comme décrit dans le point de règle "miser des cartes Dette". C'est le joueur qui a fait le meilleur résultat au dé qui fait la première offre. Les autres joueurs misent dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Celui qui a fait la meilleure offre choisit sa paire en premier et pose ses cartes Dette mises sur le marché, à coté des faces de dés. Il commence ainsi la première série du marché.
- Dans l'ordre des offres (de la plus importante à la plus faible), les autres joueurs prennent une paire d'aventuriers et posent leurs cartes Dette.

### Déroulement du jeu:

On détermine au dé qui commence. Le joueur dont c'est le tour prend le revolver. Le tour d'un joueur est divisé en 3 phases:

#### **I. Déterminer l'évènement**

Le joueur pioche une carte évènement. Cet évènement va avoir lieu.

#### **II. Acheter du prestige**

Le joueur peut acheter du prestige avec des pépites et avancer son chapeau sur l'échelle du prestige.

#### **III. Miser des reconnaissances de dettes**

Si, à la fin de son tour, le joueur possède moins de 3 aventuriers, cette action a lieu. Si après cela, le marché contient autant de rangées que joueurs, il y a un **jour de paie**.

Quand un joueur a fini son tour, c'est au joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre) de jouer, il prend donc le revolver.

### I. Réaliser l'évènement:

- Le joueur dont c'est le tour pioche la première carte de la pioche évènement et la pose face visible sur la deuxième case des évènements sur le plateau de jeu. Il existe 3 évènements:
  - Ruée vers l'or (symbolisé par des pépites et 2 chiffres)
  - High noon (symbolisé par 2 revolvers entrecoisés avec un chapeau noir en dessous)
  - Partie de poker (symbolisée par une carte à jouer)

### L'évènement débute:

- Chaque joueur doit poser l'une de ses cartes aventurier face cachée devant lui. Seul un joueur qui n'a pas de cartes aventurier ne prend pas part à un évènement. S'il n'y a qu'un seul joueur qui a des aventuriers, cette phase n'a pas lieu.

#### A) Ruée vers l'or:

Il existe 3 cartes évènement "Ruée vers l'or" différentes. Ce sont les chiffres sur ces cartes qui sont différents. Pour savoir si un aventurier trouve des pépites, on regarde le **chiffre jaune** à coté des pépites sur la carte jouée.

- Tous les joueurs qui ont le plus **grand chiffre jaune** sur leur carte aventurier, reçoivent le premier chif-fre

de la carte évènement. Pour la carte 7/4, ils reçoivent 7 pépites chacun.

- Tous les joueurs, dont l'aventurier possède le **deuxième plus grand chiffre jaune**, reçoivent un nombre de pépites équivalent au deuxième chiffre de la carte évènement.

**Exemple (page 6 de la règle allemande):** L'évènement "Ruée vers l'or 7/4" a été tiré. Le joueur rouge a joué Nugget Jones (chiffre jaune : 5), le joueur vert a joué Jacky Belle (chiffre jaune : 2), le joueur jaune a joué Janice Boone (chiffre jaune : 2) et le joueur bleu a joué Jasmin Dooley (chiffre jaune : 1). Le joueur rouge reçoit donc 7 pépites, car son aventurier a le plus fort chiffre jaune. Le joueur vert et le joueur jaune reçoivent 4 pépites chacun. Le joueur bleu ne reçoit rien.

## B) High Noon:

Avant de réaliser cet évènement, on doit avancer le croque mort d'une case sur son parcours. Pour savoir si un aventurier a réussi l'évènement "High Noon", on regarde son chiffre bleu, à côté des revolvers.

- Si **un seul** joueur a joué un aventurier avec le chiffre bleu le plus élevé, il peut récupérer **2** cartes Dette de son choix sur le marché.

- Si **plusieurs** joueurs ont joué des aventuriers avec le chiffre bleu le **plus élevé**, alors **chacun** de ces joueurs prend **une** carte Dette de son choix sur le marché.

- S'il n'y a pas assez de cartes Dette pour chaque joueur, aucun joueur ne prend de cartes Dette.

- Un joueur qui prend une carte Dette du marché ne peut pas la regarder avant.

- Un joueur qui récupère une carte Dette adverse pourra l'utiliser plus tard pour l'une de ses enchères.

Lors du jour de paie, c'est évidemment le propriétaire de la carte qui paiera.

Le joueur dont c'est le tour bouche les trous dans les rangées du marché à l'aide des cartes de la dernière rangée (voir dessin page 7 de la règle allemande).

- Tous les aventuriers **avec le plus petit chiffre bleu** sont morts et leur carte est posée sur la pile de défausse.

## C) Partie de poker

Pour savoir si un aventurier est bon au poker, on regarde le **chiffre rouge à côté de la carte**.

Tous les joueurs qui ont joué les aventuriers avec le plus grand chiffre rouge sont les **vainqueurs** de la partie de poker. Les joueurs dont les aventuriers ont le plus petit chiffre rouge sont les **perdants**.

L'échelle du prestige est divisée en 4 parties de couleurs différentes pour la résolution de l'évènement "Partie de poker". Pour chaque partie, il y a deux cartes de la même couleur à côté, l'une avec un chiffre positif, l'autre avec un chiffre négatif.

Le **chiffre positif** sert pour un **vainqueur**, dont le chapeau se trouve sur une case de la même couleur.

Le **chiffre négatif** sert pour un **perdant**, dont le chapeau se trouve sur une case de la même couleur.

- Le vainqueur gagne du prestige et avance son chapeau d'un nombre de cases égal à son chiffre positif.

- Le perdant perd du prestige et recule son chapeau d'un nombre de cases égal à son chiffre négatif.

**Exemple (voir dessin page 8 de la règle allemande):** les joueurs bleu et vert sont les gagnants de la partie de poker. Le joueur bleu a son chapeau dans la partie grise, il avance donc son chapeau de 4 cases. Le joueur vert a son chapeau dans la partie beige, il avance son chapeau de 3 cases seulement. Le joueur rouge est le perdant de cette partie de poker, il doit reculer son chapeau de 1 case.

## Après l'évènement:

Tous les aventuriers, qui ont le **chiffre le plus élevé** pour l'évènement qui vient d'être résolu, sont défaussés. (dans l'exemple de la page 6 de la règle allemande, c'est le joueur rouge qui doit défausser son aventurier).

Ces aventuriers ont fait leur devoir. Tous les autres joueurs peuvent reprendre leur aventurier en main (sauf lors de "High Noon", où l'aventurier le plus faible a été abattu et est lui aussi défaussé).

**Attention:** Si tous les joueurs ont posé des aventuriers qui ont tous la même valeur pour l'évènement en cours, on ne réalise pas l'évènement et on ne repioche pas de carte évènement en compensation. Le joueur dont c'est le tour continue à jouer normalement en passant à la phase 2.

### Mélanger les cartes évènement:

Le dernier évènement (la 7ème carte) n'est pas effectué. Si, à son tour, un joueur pioche la dernière carte évènement, il remélange les 7 cartes et pioche une nouvelle carte.

**Cependant**, si la dernière carte du paquet est une "High Noon", cet évènement n'est pas effectué mais le croque-mort avance quand même d'une case.

### II. Acheter du prestige:

Le joueur dont c'est le tour peut acheter du prestige contre des pépites. Pour chaque pépite qu'il paye, le joueur peut avancer son chapeau d'une case.

**Cependant**, il est interdit d'avancer son chapeau de plus de 5 cases. A son prochain tour, le joueur pourra à nouveau avancer de 5 cases s'il le souhaite.

### Miser des cartes Dettes:

Si le joueur dont c'est le tour possède moins de 3 aventuriers, alors cette phase a lieu. S'il possède 3 aventuriers ou plus, cette phase n'a pas lieu et c'est au joueur suivant de jouer.

Si cette phase a lieu, le joueur dont c'est le tour pioche 3 cartes aventurier s'il y a 4 joueurs et 2 cartes seulement s'il y a 3 joueurs.

En commençant par le joueur dont c'est le tour (celui qui a le révolver), chaque joueur, dans le sens des aiguilles d'une montre, fait **une** enchère en jouant 1, 2 ou 3 cartes Dette face visible. On doit respecter les règles suivantes:

- un joueur ne peut pas faire une enchère comprenant plus de 3 cartes Dette.
- une enchères peut aussi être **inférieure** à une enchère précédente.
- une enchère doit être **différente** de toutes les autres enchères déjà proposées. L'enchère "0" ne peut donc être faite qu'une seule fois.
- Chaque joueur **doit** faire une enchère. Si un joueur ne peut pas faire d'enchère en respectant les règles précédentes, il doit montrer ses cartes Dette à ses adversaires. On considère alors qu'il a fait la plus petite enchère (inférieure à "0" si nécessaire).
- Le joueur qui a fait la **plus forte** enchère choisit son aventurier **en premier**.
- Il pose ses cartes Dette miseses **face cachée** sur le marché (dans la rangée en cours). Si une rangée est terminée, il en commence une nouvelle.

Dans l'ordre des enchères (de la plus forte à la plus faible), les autres joueurs:

- **choisissent un aventurier**
- **posent leur(s) carte(s) Dette sur le marché.**

Seul le joueur qui a fait la plus petite offre ne prend aucun aventurier. Il reprend ses cartes Dette en main.

**Exemple (page 11 de la règle allemande):** Le joueur bleu fait la première enchère et pose les cartes Dette 2, 2 et 1 pour une valeur de 5. Puis le joueur rouge joue une valeur totale de 4, le joueur jaune de 3 et le joueur vert de 6. Le joueur vert a fait la plus forte enchère, il a donc le premier choix et choisit l'aventurier C (Nugget Jones). Il pose ses cartes Dette sur la dernière rangée du marché ou commence une nouvelle rangée. Le joueur bleu choisit l'aventurier B et le joueur rouge prend l'aventurier restant (A). Le joueur jaune ne reçoit aucun aventurier mais reprend ses cartes Dette en main.

Si le paquet de cartes "Aventurier" est épuisé, on mélange la défausse qui sert de nouvelle pioche.

### III. a. Le jour de paie:

Le jour de paie arrive toujours quand il y a au moins autant de **rangées terminées** dans le marché que de joueurs qui prennent part au jeu. Dans l'exemple en bas à droite de la page 11 de la règle allemande, cette condition est remplie pour une partie à 4 joueurs.

Le joueur dont c'est le tour effectue le jour de paie de la manière suivante:

- 1) Il lance le dé.
- 2) Il retourne la dernière carte Dette de la colonne correspondant au résultat du dé.
- 3) Le joueur à qui la carte Dette appartient (reconnaisable grâce à sa couleur), doit payer un nombre de pépites équivalent à la valeur de la carte Dette retournée.

Le joueur recommence les opérations 1, 2, 3 jusqu'à ce que:

- A.** le résultat du dé indique une colonne dans laquelle toutes les cartes Dette ont déjà été retournées
- B.** un joueur n'a pas assez de pépites pour payer la dernière carte Dette retournée.

**Exemple (voir l'illustration page 12 de la règle allemande):** le joueur a lancé un "1" avec le dé. La dernière carte de la colonne 1 est retournée. Il s'agit d'un 2 bleu. Le joueur bleu doit donc payer 2 pépites. Ensuite, le joueur lance un "3" avec le dé. Il retourne la dernière carte de la colonne 3 qui est un 3 rouge. Le joueur rouge doit payer 3 pépites.

Si le **cas A** se produit, le jour de paie prend fin. Si le **cas B** se produit, le joueur qui n'a pas pu payer prend un vautour pour montrer sa perte de prestige. A chaque fois qu'un joueur reçoit un vautour, il recule son chapeau de 5 cases sur l'échelle du prestige (au maximum jusqu'à la dernière case). Si un joueur n'a pas suffisamment de pépites pour payer sa Dette, mais qu'il a encore quelques pépites, il peut les garder.

**Exemple (illustration 1 et 2 de la page 13 de la règle allemande):** dans la situation 1, le jour de paie est terminé car le dé a indiqué un "5", or toutes les cartes de la colonne 5 ont déjà été retournées. Les joueurs récupèrent alors toutes leurs cartes Dette retournées. Sur l'illustration 2, on voit comment le premier joueur bouche les trous des premières rangées grâce aux cartes des dernières rangées, après la fin du jour de paie.

**Attention:** si après le rangement des cartes Dette restantes, il y a toujours autant de rangées que de joueurs sur le marché, on refait immédiatement un jour de paie.

### **Fin du jeu:**

Quand l'une des 3 situations suivantes se présentent, le jeu se termine:

**A) Trois vautours:** un joueur a récupéré son troisième vautour.

**B) Le croque atteint la dernière case de son parcours.** Cela arrive quand l'évènement "High Noon" a été retourné pour la 7ème fois. Cet évènement n'est pas effectué.

**C) Un joueur atteint la dernière case de l'échelle du prestige.** Un joueur atteint ou dépasse le gros fer à cheval vert.

Si le jeu se termine de la manière **B** ou **C**, on effectue un dernier jour de paie. Un joueur qui a récupéré son troisième vautour perd automatiquement la partie et retire son chapeau du plateau de jeu.

Quelle que soit la manière dont le jeu s'est terminé (A, B ou C), chaque joueur (à l'exception d'un joueur qui aurait été éliminé à cause des 3 vautours) peut encore avancer de 3 cases maximum sur l'échelle du prestige s'il lui reste des pépites (chaque case coûte une pépité).

Le vainqueur est le joueur dont le chapeau est le plus avancé sur l'échelle du prestige. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a le plus de pépites qui gagne.

**Note du traducteur:** Pour une partie à 3 joueurs, il peut être un peu plus facile de commencer avec 3 aventuriers. Toutes les autres règles sont appliquées.

A chaque fois qu'il est fait référence à la règle allemande dans cette traduction, on parle des pages bleues du livret allemand.

Traduction: Loïc Boisnier