

# SES DICE TOWN SES EXTENSION

La petite ville de Dice Town voit s'installer de plus en plus d'aventuriers attirés par l'or et l'argent facile. Pour satisfaire tout ce beau monde, les divers lieux de la ville offrent de nouvelles opportunités.

## CONTENU DU JEU

- 1 gobelet
- 5 dés de poker
- . 11 cartes General Store
- . 10 cartes Titres de propriété (Ranchs)
- · 12 cartes Rivière
- 12 cartes Hors-la-lai
- 10 billets de 1\$
- 10 pépites
- 1 dé Indien + 6 stickers
- . 6 cartes Doc Badluck
- · 1 rèale du ieu

- Placez les 40 pépites sur la Mine d'or (les 30 du jeu de base plus les 10 nouvelles)
- Mélangez les 12 cartes Rivière, Faites-en une pioche face cachée et nlacez-la au-dessus de la Mine d'or
- Response de la proposición del proposición de la proposición de la proposición de la proposición de la proposición del proposición de la p



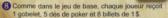
@ Placez la pioche des cartes Hors-la-loi sur la table, au-dessus du Saloon (face Hors-la-loi visible).

Retournez les 2 premiers Horsla-loi de la pioche sur leur face WANTED et placez-les audessus du bureau du Sheriff.



en prendre connaissance. 10 cartes de la pioche Titres de propriété / Ranchs.

N'utilisez pas les 10 pépites de l'extension, mais n'en placez que 30 sur la Mine.





- De plus, chaque joueur prend une carte Badluck et la place devant lui.
- 10 Le plus jeune reçoit en plus la carte étoile de Sheriff.

## INSTALLATION DU JEU

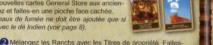
BUT DU JEU

Ajoutez les nouvelles cartes General Store aux anciennes, mélangez et faites-en une pioche face cachée La carte Signaux de fumée ne doit être ajoutée que si vous jouez avec le dé Indien (voir page 8).

Toujours devenir le personnage le plus influent de Dice Town, en accumulant

Pépites, Dollars, Accessoires, Titres de propriété... et à présent Ranchs I





en une pioche face cachée puis retournez les 3 premières

Si vous utilisez le dé Indien (voir page 8), collez les 6 stickers sur le dé. et placez-le sur le village indien, entre le Town Hall et le Doc Badluck.



CONTRACT OF

Le ieu se déroule de la même manière que dans le ieu de base. Les joueurs vont lancer leurs dés de la même manière pour obtenir une combinaison de 5 dés de poker. C'est la résolution des lieux qui change, car chaque lieu permet à présent de réaliser deux actions différentes

Pour chaque lieu, le joueur qui a obtenu le plus de dés correspondants pourra choisir l'action de son choix parmi les deux proposées. Ensuite,

le ioueur qui se place deuxième devra réaliser la deuxième action du lieu. Comme dans le ieu de base, en cas d'égalité, c'est le Sheriff qui décidera qui l'emporte (voir page 5). Il est possible qu'il n'y ait pas de deuxième si

un seul loueur a fait la face appropriée.

JEU À 2 JOUEURS

Il y a toujours deux actions disponibles. mais seul le joueur qui a le plus de dés appropriés fera son choix. L'autre, comme dans le jeu de base, n'aura rien!





# VERAL TORE

# SALOON





## 1) MINE D'OR

Le joueur qui a le plus de 9 choisit l'une des deux actions suivantes. Le deuxième joueur qui possède le plus de 9 procède à l'action laissée par le premier.

#### Action classique : Gagner 1 pépite par 9

#### Nouvelle action:

Tamiser le fond de la rivière et piocher une carte Rivière. Appliquer immédiatement l'effet de la carte, puis la retirer du jeu.

Voir la description des cartes Rivière page 7.



## 2) BANQUE

Le joueur qui a le plus de 10 choisit l'une des deux actions suivantes. Le deuxème joueur qui possède le plus de 10 procède à l'action laissée par le premier.

### Action classique :

Braquer la banque et prendre la totalité des billets se trouvant dans la banque.

#### Nouvelle action :

Attaquer la diligence et prendre 1\$ de la diligence par 10 obtenu par le joueur.



Avant de passer au General Store, n'oubliez pas de déplacer les billets qui restent sur la diligence vers la banque.

## 3) GENERAL STORE

Le joueur qui a le plus de J (5) choisit l'une des deux actions suivantes. Le deuxéme joueur qui possède le plus de J (5) procède à l'action faissée par le premier.

#### Action classique :

Se rendre au General Store et piocher une carte General Store par J pour n'en garder qu'une et défausser les autres. (au premier tour, réaliser cette action deux fois).

Cette extension rajoute 12 nouvelles carles au General Store (13 avec la carte Signaux de fumée). Voir la description de ces nouvelles cartes page 8.



### Nouvelle action :

Se rendre immédiatement chez le Doc Badluck. Choisir une des actions du Doc Badluck en relation avec le résultat de ses dés, et l'appliquer immédiatement.

## 4) SALOON

#### Action classique : Dépouiller le joueur

de son choix. Piocher dans sa main une carte par Q (1), les regarder, en voler une puis rendre les autres.

## Nouvelle action :

Recruter un Hors-laloi en prenant la première carte Hors-laloi de la pioche. Voir page 6.



## 5) SHERIFF

Le joueur qui a le plus de K choisit l'une des deux actions suivantes. Le deuxième joueur qui possède le plus de K procède à l'action laissée par le premier.

#### Action classique : Prendre l'étoile et devenir le nouveau Sheriff

Nouvelle action : Partir à la chasse aux Hors-la-loi.

# Voir page 6. Précision sur

le rôle du Sheriff Le rôle du Sheriff est toujours de trancher les égalités. D'ailleurs, il va avoir plus de travail car il devra, pour chaque lieu, déterminer un premier et un deuxième pour profiter des deux actions du lieu. Quand plusieurs joueurs peuvent prétendre à la place de premier, le Sheriff désigne parmi eux qui sera le premier et qui sera le deuxième. Si plusieurs joueurs peuvent prétendre à la place de deuxième, c'est lui qui choisit qui profitera de la deuxième action du lieu et qui n'aura rien. Comme touiours, le Sheriff peut demander un pot-de-vin pour faciliter son choix

## 6) Town Hall

Le joueur avec la meilleure combinaison de pokier choisit l'une des deux actions suivantes. Le joueur qui possède la deuxième meilleure combinaison procède à l'action laissée par le premier.

#### Action classique :

Soutenir le maire et s'emparer du premier Titre de propriété de la file (plus 1 pour chaque As O dans sa combinaison avec un maximum de 2).

#### Nouvelle action :

Séduire la femme du maire et piocher la première carte Titre de propriété de la pioche.



Parmi les Titres, les joueurs peuvent mettre la main sur 10 pouveaux Ranchs

Ouand un joueur s'empare d'un Ranch, il place la carte face visible devant lui. Cette carte ne peut pas être volée par un autre joueur grâce aux Girls du Saloon (sauf avec la carte Whisky, voir page 8). En fin de partie, les Ranchs rapportent des PV. comme inidiaué page 7.



## 8) DOC BADLUCK

Comme dans le jeu de base. un loueur qui n'a rien obtenu termine le tour de jeu en se rendant chez le bon Doc Badluck. On loue le Doc comme dans le leu de base.

Cartes Doc Badluck : II n'est pas toujours évident de se souvenir si l'on a fait une action durant le tour. particulièrement à 6.



Au début de chaque tour de jeu, les joueurs placent la carte Doc Badluck face active visible.



Dès qu'un joueur obtient quelque chose (v compris en deuxième action), il retourne la carte.

À la fin du tour, seuls les ioueurs dont la carte est face active peuvent rendre visite à Badluck

# LES HORS-LA-LOI

### RECRUTER UN HORS-LA-LOI AU SALOON

Quand un joueur recrute un Hors-la-loi au Saloon. il place cette carte sur la table, devant lui (cette carte ne peut donc pas être volée au Saloon)

Chaque Hors-la-loi est associé à une paire de dés illustrée sur sa carte. Plus tard. AVANT n'importe quel lancer de dés, le joueur qui possède un Hors-la-loi peut le jouer nour placer immédiatement sur les faces indiquées UN ou DEUX des dés qu'il lui restait à lancer. Les dés restants sont lancés normalement



START SS

Exemple : il reste à un joueur trois dés à lancer pour finir sa combinaison. Il dispose d'un Hors-la-loi J ( au il utilise nour poser deux des trois des sur la face J (18). Puis, comme d'habitude. Il lance le demier dé dans son gobelet.

Une fois utilisée, la carte Hors-la-loi est retournée pour montrer la face Wanted et placée audossus du hureau du Sheriff

#### Notes .

- · Il est possible pour un joueur de jouer plusieurs Hors-la-loi simultanément.
- · Si un loueur utilise un Hors-la-loi pour placer ses derniers dés sur les faces indiquées, cela ne met pas encore fin à la phase de lancer. Les autres joueurs lancent leurs dés normalement, ils peuvent conserver les dés de leur choix, en payant au besoin.

## PARTIR À LA CHASSE AU HORS-LA-LOI

Chaque Hors-la-loi qui se trouve sur sa face Wanted au-dessus du bureau du Sheriff peut être chassé Sur la face Wanted de chaque Horsla-loi est indiquée une face de dé. Le joueur qui part à la chasse relance tous ses dés qui étaient sur la face K (%). Chaque dé relancé permet de capturer un seul Hors-la-loi. Pour cela

le résultat doit être égal au dé inscrit sur la carte. Les dés lancés sont remis sur la face K





9 D at up la valeur K Co

Un joueur réalise 3 K (%) et

décide de partir à la chasse

au Hors la loi II relance ses

3 des et fait 9 0 0

Q . Son 9 Ui permet

de capturer un des 2 Hors-

la-loi de valeur 9 (5) mais

ses Q ne servent à rien

car aucun Hors-la-loi O

Les cartes Hors-la-loi ainsi

gagnées restent sur leur

face Wanted devant le

iqueur. Elles ne peuvent

pas être volées mais ne

peuvent pas non plus ser-

vir à modifier ses dés. Par

contre, en fin de partie, la

valeur en \$ indiquée sur

la carte viendra s'aiouter

à la fortune du joueur lors

du comptage des points.

n'est sur sa face Wanted.





Une fois le tour de leu terminé, chaque joueur reprend ses dés et son gobelet pour commencer un nouveau tour. La partie est terminée s'il ne reste plus de pépites dans la mine ou si tous les Titres et Ranchs ont été

## PIN DU JEU ET POINTS DE VICTOIRE

attribués. On compte alors les points.

On compte les points comme dans le jeu de base · Chaque pépite rapporte 1 PV.

- · 2\$ rapportent 1 PV. (Attention, n'oubliez pas d'ajouter la valeur des Hors-la-loi capturés à votre fortune finale. Les Hors-la-loi que vous aviez recrutés mais que vous n'avez pas utilisés ne rapportent rien.) · Le titre du Sheriff rapporte 5 PV.
- · Certaines cartes du General Store rapportent des PV comme indiqué dessus.
- · Les Titres de propriété rapportent le nombre de points indiqué dessus.
- · Nouveau, les Ranchs : Les Ranchs ont une valeur déterminée par le nombre de Ranchs que possède le joueur. Le premier Ranch vaut 1 point, le deuxième vaut 2 points, le troisième vaut 3 points, etc. Ainsi, si un joueur possède 4 Ranchs, il gagne 10 Points (1+2+3+4=10).

À la surprise générale, le joueur qui totalise le plus de points gagne la partie.

# LISTE DES CARTES RIVIÈRE



2 pépites!











Vous trouvez 5 pépites ! (À prélever



Étoile Prenez immédiate ment la carte Sheriff et devenez le nouveau Sheriff!







Portefeuille Vous trouvez 3\$1 (À prélever dans la hanque)



Découvertes Piochez 3 cartes Rivière. Choisissez-en une et placez les 2 autres au-dessus de la pioche dans l'ordre de votre choix.



Bon d'achat Prenez une carte au choix dans la défausse des cartes General Store



Value ne frouvez rien !

# LISTE DES NOUVELLES CARTES GENERAL STORE



#### Bétail

À jouer à la fin de la partie. Cette carte vaut 7 Points de Victoire.



#### Cadeau

Jouez cette carte immédiatemen. Sélectionnez un joueur. Il doit vous donner l'une de ses cartes General Store (de son choix).



## Winchester

À jouer à la fin de la partie. Cette carte vaut 6 Points de Victoire



### Double gun

Jouez cette carte lorsque vous tentez de capturer des Hors-la-lai. Après votre premier jet, vous pouvez relancer une fois les dés de votre choix.



### La mule

À jouer à la fin de la partie. Cette carte vaut 1 point par carte General Store que vous possédez (y compris



#### Arnaqueur

Jouez cette carte immédiatement. Chaque joueur vous donne 2\$.



## celle-là). Le chien

À jouer à la fin de la partie. Cette carte vaut 2 points pour chaque Hors-la-loi que vous avez capturé.



#### Whisky

Jouez cette carte lorsque vous dépouillez un adversaire au Saloon. Volez un Ranch au joueur au lieu d'une carte face cachée.



## Assurance

Jouez cette carte lorsqu'un adversaire vous dépouille au Saloon. Piochez une carte de même nature que celle qui vient de



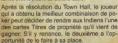
# Desperado Jouez cette carte lorsque vous

recrutez un Hors-la-loi au Salcon. Au lieu du premier Hors-la-loi face visible, prenez le Hors-la-loi de votre choix dans la pioche, puis mélangez la pioche.



# vous être volée. EXTENSION : LES INDIENS

Matériel : de Indien, 6 stickers, carte Signaux de firmée Installation : placer le dé dans le village des Indiens comme Indiqué page 3. Mélanger la carte Signaux de fumée avec la ploche du General Store.



Le joueur remet UNE des cartes Titres de propriété qu'il vient de gagner dans la boîte et prend le dé Indien en échange.

Au tour suivant, juste avant de résoudre la Mine d'or, il doit lancer le dé et applique l'effet correspondant à la face obtenue.

Si, à la fin d'un tour, les joueurs qui viennent de gagner des Titres de propriété n'en rendent aucun, le dé est remis sur le village.



#### Bénédiction du shaman

Placez un de vos dés sur la face de votre choix.



#### Embuscade

Obligez un adversaire à relancer le dé de votre choix.



#### Garde du corps

Durant tout ce tour de jeu, vous ne pouvez être volé.



#### Sentier de guerre Placez le dé Indien sur un lieu. Les

deux effets de ce lieu ne sont pas appliqués.



#### Signaux de fumée Jouez cette carte à la fin du

tour, après le Doc Badluck. Prenez le dé Indien (du village ou à un autre joueur).