

MORE

Ludovic Maublanc

CASH'n

SECOND EDITION

MORE

GUNS



Règles

KOVALIC

Aperçu

Dans cette extension More Cash'n More Guns, l'état se resserre et la tension monte d'un cran avec les nouvelles parts de Butin, les cartes Surprise et les quatre nouveaux pistolets !



Matériel

- A. Les règles de jeu
- B. 4 pistolets en mousse

- B1. 1 Big Gun
- B2. 1 Small Gun
- B3. 2 Twin Guns

Lors de la première partie, retirez la pastille de mousse d'un des Twin Guns. Cette arme est une arme factice !

- C. 1 tuile Coffre-fort
- D. 3 cartes Pouvoir
- E. 16 cartes Surprise
- F. 16 cartes Butin
 - F1. 5 faux billets de \$ 10 000
 - F2. 5 faux billets de \$ 20 000
 - F3. 1 faux tableau
 - F4. 1 carte avec 2 faux diamants
 - F5. 2 combinaisons du Coffre-fort
 - F6. 1 valise
 - F7. 1 clé

Mise en place

La mise en place est identique à celle du jeu de base. Les modifications sont indiquées en **gras**.

- Chaque joueur prend 1 pistolet, 5 cartes Clic, 3 cartes Bang ! ainsi qu'un Personnage qu'il place debout devant lui.
- Mélangez toutes les cartes Butin (les nouvelles et celles du jeu de base) et séparez-les en 8 piles de 8 cartes face cachée.
- + Placez les 16 cartes Butin restantes face cachée sous la tuile Coffre-fort. Le Coffre-fort doit être face « disponible » visible.
- Mettez la tuile Nouveau Parrain au centre de la table, à côté des cartes Butin.
- Placez les jetons Blessure à portée de main.
- Donnez le bureau du Parrain au joueur le plus âgé, qui le place devant son Personnage.
- + Mélangez toutes les cartes Pouvoir (les nouvelles et celles du jeu de base) face cachée et distribuez-en deux à chaque joueur. Chacun en choisit une, la place face visible devant son Personnage et défausse l'autre dans la boîte. Faites ensuite un tour de table pour que chaque joueur explique son pouvoir.
- + Mélangez toutes les cartes Surprise face cachée et distribuez-en deux à chaque joueur. Chacun en défausse une et conserve l'autre secrète.



Tour de jeu

Un tour de jeu se déroule de la même manière que dans le jeu de base avec les quelques différences suivantes.

Début du tour

Étalez face visible 8 cartes Butin et assurez-vous que les tuiles Nouveau Parrain et Coffre-fort sont bien face « disponible » visible.

Le Parrain et le Coffre-fort

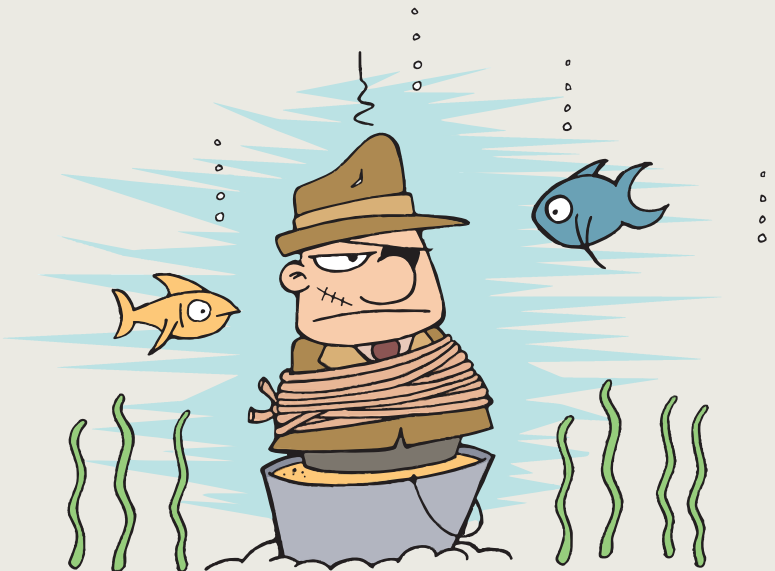
Une fois par partage, à la place de prendre une part de Butin, le Parrain peut prendre les deux premières cartes Butin du Coffre-fort. Il les regarde, en garde une pour lui et donne l'autre à son bras droit (son voisin de droite). Il retourne alors la tuile Coffre-fort. Le tour continue ensuite normalement.

Remarques :

- * Blessé ou couché, c'est toujours le voisin à la droite du Parrain qui reçoit cette part.
- * Si le voisin de droite du Parrain est mort, on passe bien sûr au joueur suivant à la droite du Parrain.
- * Le Coffre-fort n'est pas considéré comme une part de Butin.
- * Le partage s'arrête immédiatement lorsque la dernière part de Butin est prise (carte Butin et tuile Nouveau Parrain). Il peut donc arriver que le Parrain n'ait pas eu le temps d'aller dans le Coffre-fort.
- * C'est le Parrain du tour en cours qui peut aller dans le Coffre-fort, et non pas le joueur qui prend la tuile Nouveau Parrain.
- * Suite à l'utilisation des cartes Butin combinaison, il est possible que le Coffre-fort soit vide vers la fin de la partie.
- * S'il ne reste qu'une seule carte dans le Coffre-fort, le Parrain peut la garder ou la donner à son bras droit.

Le Parrain et le dernier tour

Prendre la tuile Nouveau Parrain est maintenant utile lors du dernier tour de jeu. En effet, c'est le dernier Parrain de la partie qui choisit si **les faux billets** pris sont comptabilisés ou non dans le Butin final des joueurs.



Fin de partie

La fin de partie se déroule comme dans le jeu de base sauf que le dernier Parrain choisit si les faux billets sont comptabilisés ou non avant que les joueurs révèlent le nombre de diamants qu'ils possèdent.

Valeurs des nouvelles cartes Butin :

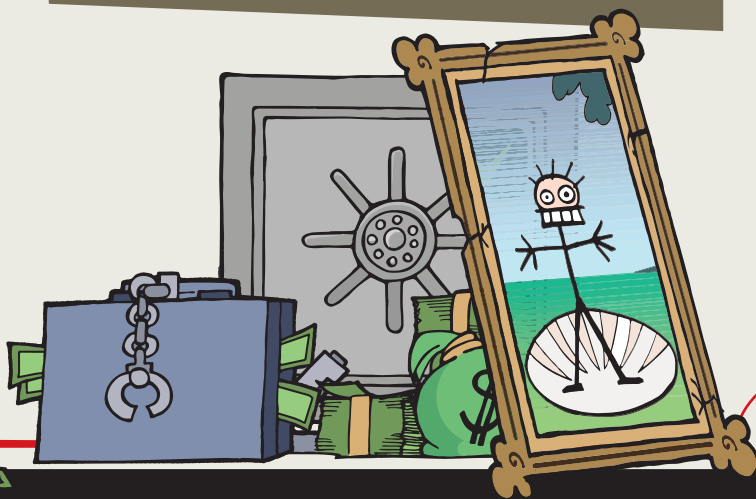
Les nouvelles parts de Butin apportent de nouvelles manières de gagner de l'argent !

Remarques générales : les « faux » (billets, tableau, diamants) sont considérés comme des parts normales de Butin. Les Pouvoirs qui ont un effet sur les parts de Butin s'appliquent aussi aux « faux ».

- **Faux billets de \$ 10 000 et \$ 20 000** : La valeur des faux billets dépend de la décision du dernier Parrain de la partie. Soit ils ne sont pas comptabilisés et valent tous zéro, soit ils valent la valeur indiquée. S'ils sont comptabilisés, cela s'applique à tous les joueurs et pas seulement au Parrain.
- **Faux double diamant** : Ces diamants n'ont aucune valeur, mais comptent comme deux cartes diamants pour la majorité en fin de partie.
- **Faux tableau** : À la fin du jeu, le possesseur du faux tableau peut payer \$ 20 000 pour que cette carte compte comme un tableau. Sinon, cette carte est défaussée.
- **Clé et valise** : En fin de partie, ces deux cartes valent chacune \$ 25 000 si les joueurs qui les possèdent sont toujours en vie.
Remarque : Si un joueur meurt alors qu'il possède la clé, la valise vaut \$ 0 et inversement. Bien sûr, si un seul joueur possède la clé et la valise, il comptabilise les 2 cartes et reçoit donc \$ 50 000 !
- **Combinaison** : Au moment où vous prenez la combinaison, défaussez-la, puis prenez une part de Butin au choix dans le Coffre-fort. Attention, ne changez pas l'ordre des cartes et ne retournez pas la tuile Coffre-fort !

Remarque :

- * Il est possible d'utiliser une carte combinaison même si le Parrain a déjà utilisé son pouvoir pour aller dans le coffre.
- * En tant que Parrain, si vous allez dans le Coffre-fort et que vous prenez la combinaison, utilisez-la immédiatement. Prenez alors la carte Butin de votre choix dans le Coffre-fort.



Les nouveaux Pouvoirs



The Big Gun :

Prenez le Big Gun et remettez votre pistolet de base dans la boîte. Lorsque vous jouez un Bang !, infligez 2 blessures à votre adversaire s'il n'avait aucune blessure au début du tour. Infligez une seule blessure s'il était déjà blessé.

Par exemple : Thomas a le Big Gun. Thomas et Maxime visent Antoine qui n'a aucune blessure. À la phase de courage, Thomas, Maxime et Antoine crient « Banzai ! » et ne couchent pas leur Personnage. Chacun révèle sa carte Balle. Thomas a un Bang ! Comme Antoine n'avait pas de blessure au début du tour, le Big Gun de Thomas lui fait donc 2 dégâts. Mais Maxime avait également une carte Bang ! Antoine prend un 3^e dégât et est éliminé de la partie.



The Brute :

Quand vous prenez une blessure, ne couchez pas votre Personnage ! Vous participez donc au partage.

Remarque : si vous avez volontairement couché votre Personnage lors de la phase de courage, vous ne participez pas au partage du Butin.



The Twin Guns :

Prenez les Twin Guns et remettez le pistolet de base dans la boîte. Vous avez 2 pistolets maintenant, mais hélas, l'un des deux est factice ! À chaque tour, vous pouvez viser 2 joueurs différents mais seul le vrai pistolet inflige des dégâts.

Remarque : le vrai pistolet est celui dont la crosse est complète. Vous pouvez changer vos pistolets de main à chaque tour afin que vos adversaires ne sachent pas lequel est factice.

Précision sur les Pouvoirs du jeu de base :

- **The Stealthy :** Lorsque vous vous couchez, prenez immédiatement un billet de \$10 000 (qu'il soit vrai ou faux).
- **The Dictator :** Les faux (billets, tableau, diamants) sont considérés comme des parts normales de Butin. Si le Dictator interdit de prendre la valise, il n'est pas possible de prendre la clé non plus.
- **The Junk Dealer :** Il ne peut pas prendre une part de Butin du Coffre-fort.
- **The Lucky man :** Si vous n'avez pas encore de blessure, le Big Gun ne peut pas vous infliger de dégâts.
- **The Greedy :** Si le Parrain a le pouvoir du Greedy, il ne peut pas aller deux fois de suite dans le Coffre-fort.



Les cartes Surprise

Les cartes Surprise ont un effet immédiat : elles ne peuvent être utilisées qu'une seule fois durant la partie et sont défaussées ensuite ! Sauf indication contraire, elles peuvent être jouées à tout moment.

Ambulance :



Vous pouvez retirer une de vos blessures. Tous les autres joueurs peuvent, chacun à leur tour, vous proposer une part de leur Butin face visible pour retirer eux aussi une blessure. Vous êtes libre d'accepter ou de refuser.

Remarque : vous ne pouvez pas jouer cette carte si vous venez de mourir.

Backstab :



Même couché, vous pouvez appliquer votre carte Bang !

Coup d'État :



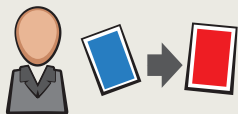
Avant que le Parrain n'ait utilisé son privilège (ordonner à un autre joueur de changer de cible), prenez le titre de Parrain.

Crazy Bullet :



Lorsque vous infligez une blessure avec un Bang !, infligez-en une autre au prochain joueur non couché à **sa gauche**.

Fake Click :



Lorsque vous retournez votre carte Balle, jouez votre Clic comme un Bang !

Give Me That! :



Au moment où un joueur prend une part de Butin, prenez cette part pour vous.

l'll Be Back! :



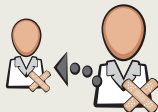
Au début d'un partage, relevez votre Personnage (couché ou blessé) pour y participer.

Imitator :



Quand un joueur est éliminé du jeu, prenez sa carte Pouvoir.

Magic Bullet :



Lorsque vous infligez une blessure avec un Bang !, infligez-en une autre au prochain joueur non couché à **sa droite**.

Manipulation :



Lors du partage du Butin, décidez de l'attribution des parts de Butin et donnez ou non l'autorisation au Parrain de piocher dans le Coffre-fort.

Remarque : si vous laissez le Parrain aller dans le coffre, il est libre de choisir sa part de Butin.

Recycler :

Après qu'un joueur ait utilisé sa carte Surprise, récupérez cette carte. Vous pourrez l'utiliser dès le tour suivant.

Seduction :

Après que le Parrain ait utilisé son privilège (ordonner à un autre joueur de changer de cible), forcez tous les joueurs qui vous visent à viser le(s) joueur(s) de votre choix.

Small Gun :

Au début d'une manche, prenez le Small Gun dans votre autre main. Vous devez alors viser deux joueurs différents. Appliquez vos bang aux deux armes. Cependant, dès que le Small Gun inflige une blessure, il est remis dans la boîte.

Smoke Grenade :

À n'importe quel moment du jeu mais avant le début du partage, retournez et mélangez toutes les cartes Butin face cachée. Le reste du partage se déroule normalement.

Take That! :

Après l'application des blessures, couchez le Personnage d'un de **vos voisins directs** sans lui infliger de blessure : il ne pourra pas participer au partage du Butin.

Untouchable's Creed :

Au début d'une manche, défaussez un Clic pour ne pas participer à la phase de braquage. Vous revenez en jeu au début du partage.

Crédits

Auteur : Ludovic Maublanc

Développement : « Les Belges à Sombremos »
aka Cédric Caumont & Thomas Provoost

Illustrateur : John Kovalic

Rédaction : Ann Pichot

Relecture : Axel Koszo, Laure Valentin

Responsable Graphisme : Alexis Vanmeerbeeck

Graphistes : Éric Azagury, Cédric Chevalier, Justine Lottin

Responsable de production : Guillaume Pilon

L'auteur tient à remercier tous les testeurs de cette nouvelle aventure Ca\$h'n Guns. Notamment, les habitués des Brunch de la Cafetière, les membres du café jeux de Dijon le Dé Masqué et le Gang des chômeuses. Et un gros merci spécial à Ann qui ne s'énerve même pas alors que je change les fichiers la veille du bouclage ;)



MORE Ca\$h'n MORE GUNS est un jeu
REPOS PRODUCTION édité par
SOMBREROS PRODUCTION.

Phone +32 471 95 41 32
Rue des comédiens, 22
1000 Brussels - Belgium
www.rprod.com

© SOMBREROS PRODUCTION 2015. ALL RIGHTS
RESERVED. Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins
d'amusement privé.

