

Deadwood 1876

2-9 Joueurs

20-40 Minutes

Il y a de l'or dans les Black Hills du Dakota du Sud, et vous êtes venus trouver (ou voler) votre part. Vous êtes descendus dans l'une des trois principales auberges de Deadwood, où vous et vos associés complotez pour voler quelques-uns des coffres remplis d'or qui traînent en ville. Mais vous suspectez que les « amis » avec lesquels vous travaillez ne rassemblent secrètement des Armes. Pourquoi ? Pour les utiliser contre vous dans la Confrontation Finale et garder tout l'or pour eux ! Serez-vous prêt à les trahir avant qu'ils ne vous tirent dans le dos ?

Objectif

Dans Deadwood 1876 vous utilisez des Armes de votre main pour tenter de récupérer les Coffres des autres joueurs. Les Coffres contiennent des Insignes, de l'Or ou des Armes de Confrontation. Vers la fin du jeu, les joueurs possédant des Insignes jouent des tours supplémentaires. Après le dernier tour, l'équipe avec le plus d'Or participe à la Confrontation Finale. C'est alors que les co-équipiers devront s'affronter dans un combat à mort en utilisant leurs Armes de Confrontation, récupérées dans leurs Coffres, et les Armes de leur main. Le dernier survivant remporte la partie !



Installation

1. Placer les trois jetons Auberge au centre de la zone de jeu.
2. Chaque joueur choisit un personnage et l'étoile correspondante. Mélanger ces étoiles dans la bourse en cuir. En commençant par le jeton *Theater* puis dans le sens des aiguilles d'une montre, piocher et placer les étoiles une par une dans les auberges. Les étoiles non utilisées retournent dans la boîte. *(Dans une partie à 4 joueurs, ne placez pas d'étoile au Grand Central Hotel, mais les joueurs pourront quand même s'y déplacer au cours de la partie).*
3. Mélanger la pioche de cartes Deadwood et en distribuer quatre, face cachée, à chaque joueur *(distribuer trois cartes à chacun dans les parties de 8 à 9 joueurs)*. Les joueurs peuvent regarder ces cartes. Former une pioche avec les cartes Deadwood restantes.
4. Mélanger toutes les cartes Coffre [*Safe*]. Placer trois de ces Coffres, face cachée, au centre de la table pour former une pioche *(seulement deux pour les parties de 8 à 9 joueurs)*. Distribuer deux Coffres, face cachée, à chaque joueur. Remettre les coffres restants dans la boîte *sans les regarder*. Ces coffres ne seront pas utilisés pour cette partie.
5. Chaque joueur regarde ses deux cartes Coffre et en choisit une à donner, face cachée, au joueur à sa gauche. Chaque joueur regarde alors, et mélange, sa nouvelle main de Coffres, puis les aligne face cachée devant lui.

Comment Jouer

Tous les joueurs jettent un dé. Le joueur ayant le plus haut score commence. Jouer ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

A Votre Tour

A votre tour, vous jouerez une carte Deadwood de votre main. Elle peut être utilisée comme un objet spécial (bas de la carte) **OU** comme une Arme (haut de la carte).

Si vous choisissez d'utiliser l'objet spécial de la carte, suivez les indications inscrites sur la carte.

OU

Si vous choisissez d'utiliser l'Arme de la carte, vous pouvez provoquer un Vol ou un Duel.

Vol [Robbery] : Dans un Vol, vous essayez de vous emparer d'un Coffre. Posez une Arme de votre main **face visible** devant un Coffre d'un autre joueur. Le défenseur **doit** jouer une des Armes de sa main pour le défendre. Le défenseur et vous, jetez en même temps le dé qui correspond à l'Arme utilisée. Jetez à nouveau les dés en cas d'égalité. Si vous obtenez le score le plus élevé, vous réussissez à vous emparer du Coffre. Regardez-le et mélangez-le avec vos autres coffres. Si le défenseur obtient le score le plus élevé, ce dernier conserve son Coffre et rien n'est mélangé.

Duel : Le fait de remporter un Duel vous permet de changer la position de certaines étoiles. Placez une Arme de votre main, **face visible**, devant la carte personnage d'un autre joueur. Le joueur défié **doit** jouer une des Armes de sa main pour se défendre. Le joueur défié et vous, jetez en même temps le dé qui correspond à l'Arme utilisée. Jetez à nouveau les dés en cas d'égalité. Si vous obtenez le score le plus élevé, vous intervertissez votre étoile et celle du joueur défié. Si vous l'emportez contre quelqu'un qui se trouve dans la même auberge que vous, au lieu d'échanger vos positions, vous l'envoyez dans une autre auberge ayant de la place libre (voir le tableau de la capacité d'accueil des auberges). Si le joueur défié l'emporte, rien ne se passe.

# of Players	2	3	4	5	6	7	8	9
Establishment Capacity	2	2	2	2	3	3	3	4

Chaque Arme correspond à un dé qui a ses propres valeurs. Utiliser une Arme puissante comme un Messenger augmentera vos chances de victoire comparé à une Arme plus faible, comme le Pepperbox.

Holsters : Contrairement aux autres objets spéciaux, les Holsters sont joués en dehors de son propre tour, **avant** le jet de dé d'un Vol ou d'un Duel. Tous les joueurs autres que l'attaquant et le défenseur peuvent aider l'un ou l'autre en leur donnant un Holster de leur main. Les joueurs ayant reçu de l'aide jettent le dé correspondant à leur Arme **et** le dé indiqué par la carte Holster qui leur a été donnée. La somme [...] des deux dés détermine leur score final. Un joueur ne peut utiliser qu'un seul Holster par affrontement. Si un joueur reçoit plusieurs holsters, il doit choisir lequel utiliser et rend les autres à leurs propriétaires.

Après le tour de chaque joueur, toutes les cartes utilisées sont défaussées et tous ceux qui ont utilisé une carte durant ce tour (le joueur dont c'était le tour, le défenseur ou quiconque a joué un Holster) piochent une carte Deadwood afin d'avoir un total de 4 cartes en main (ou trois dans les parties à 8-9 joueurs).

Dès que la pioche est épuisée, mélanger la défausse et reformer une pioche.

Hold-up !

A chaque fois que le dernier joueur termine son tour de jeu, un Hold-up a lieu ! Révéler la carte Coffre du dessus de la pioche afin que tout le monde puisse la voir. Chaque joueur joue simultanément une Arme de sa main et jette le dé correspondant. Le joueur ayant obtenu le plus haut score remporte le Coffre et le mélange, face cachée, avec ses autres Coffres. Jeter les dés à nouveau en cas d'égalité. Les Armes jouées sont défaussées, chaque joueur pioche une carte et la partie continue dans le même ordre.

Après le dernier Hold-up, chaque joueur bénéficie d'un tour supplémentaire, ce qui signifie que chacun aura un total de quatre tours dans la partie (trois tours pour les parties de 8 à 9 joueurs).

Tour des Insignes

Après le dernier tour du dernier joueur, c'est le moment du tour des Insignes. Un par un, les joueurs doivent révéler leurs Insignes et jouent immédiatement un tour supplémentaire si leur Insigne est révélé. Procéder dans cet ordre :

1. Étain [Tin]
2. Fer [Iron]
3. Cuivre [Copper]
4. Argent [Silver]
5. Or [Gold]

Si personne ne se manifeste à l'annonce d'un Insigne, il n'est pas joué et on passe au suivant.

Confrontation Finale et fin de partie

Après le tour des Insignes, chaque joueur révèle tous ses Coffres restants. Les joueurs au sein d'une même auberge mettent leur or en commun. Les joueurs dans l'auberge avec le plus d'or participent à la Confrontation Finale ! Les autres s'arrêtent là et feront mieux la prochaine fois.

Si plusieurs auberges ont la même quantité d'or, c'est le lieu avec le moins de joueurs qui est qualifié pour la Confrontation Finale. En cas d'égalité à nouveau, tous les joueurs des établissements ex-aequo participent à la Confrontation Finale.

Si vous êtes le seul joueur qualifié, **vous gagnez !**

Si plusieurs joueurs sont qualifiés, **ils doivent tous se battre à mort !**

- Dans le combat à mort, tous les concurrents jouent simultanément une carte de leur main. Ils jettent ensuite les dés correspondant aux Armes jouées **plus** les dés correspondant à leurs Armes de Confrontation. Le joueur avec le score le plus bas doit retourner sa carte personnage du côté noir et blanc. Jeter les dés à nouveau en cas d'égalité.
- Répéter l'étape ci-dessus. Si votre carte est déjà sur le côté noir et blanc et que vous perdez à nouveau, vous êtes éliminé ! **Le dernier joueur en vie remporte tout l'or et gagne la partie ! Yee-ha !**
- Les cartes Deadwood ne peuvent être utilisées qu'en tant qu'Arme, et contrairement à précédemment, les cartes utilisées ne sont pas renouvelées à chaque tour. Si plusieurs joueurs sont encore en vie alors qu'ils n'ont plus de cartes Deadwood, ils reprennent une main identique à celle qu'ils avaient en se lançant dans la Confrontation Finale (un conseil : lors de la Confrontation Finale, jouez les cartes près de vous). Et n'oubliez que les Armes de Confrontation sont réutilisées à chaque jet de dés de la Confrontation Finale !

Les 3 Lois de Deadwood

1. Vous ne pouvez mélanger vos cartes Coffre **que lorsque vous gagnez** un Coffre lors d'un Vol ou d'un Duel. Cependant, vous pouvez regarder vos cartes Coffre à tout moment, mais hormis lorsque vous les regardez ou les mélangez, elles doivent rester dans le même alignement face cachée.
2. Il est interdit de montrer vos cartes Coffre ou Deadwood aux autres joueurs, vous pouvez cependant dire à vos partenaires et ennemis tout ce que vous voulez. La communication est bienvenue.
3. Vous ne pouvez avoir plus de trois Coffres ! Si un joueur qui possède déjà trois Coffres en gagne un quatrième, il doit mélanger ses Coffres et en choisir un à donner au joueur qui a le moins de Coffres (en cas d'égalité, il choisit à quel joueur le donner). Celui qui reçoit le Coffre ne peut pas mélanger ses cartes. Cette loi ne s'applique plus à partir du début du tour des Insignes.

Vous êtes maintenant prêts à jouer ! Vous trouverez ci-dessous de précieuses informations sur la stratégie, les cartes ainsi que des règles avancées. Vous pouvez poursuivre la lecture ou [...] commencer à jouer et lire le reste plus tard si nécessaire.

Conseils de stratégie

Deadwood repose sur un équilibre entre travail d'équipe et égoïsme. Si un joueur utilise toutes ses meilleures cartes Deadwood et Insigne pour amasser de l'or pour son équipe, il sera sans défense face à ses co-équipiers lors de la Confrontation Finale. Mais si un joueur ne se concentre que sur les Armes de Confrontation et conserve ses meilleures cartes, son équipe n'aura peut-être pas assez d'Or pour simplement *atteindre* la Confrontation Finale. Si un membre de votre équipe ne semble pas y mettre du sien, c'est qu'il complot sûrement pour atteindre la Confrontation Finale grâce à votre or et ensuite vos abattre ! Il sera parfois nécessaire d'attaquer, tromper, piéger, abandonner ou bannir vos propres co-équipiers.

Du fait du nombre limité de tours, la communication entre les alliés et l'observation de ce que disent et font les autres est cruciale. Si vous n'avez pas beaucoup d'Or, vous pouvez toujours utiliser une carte Cheval [Horse] ou provoquer un Duel dans une auberge pleine d'Or lors de votre dernier tour, afin de vous qualifier pour la Confrontation Finale. Vous pouvez aussi persuader les joueurs avec le plus d'Or de rejoindre votre Auberge, ou pousser les joueurs indésirables à quitter votre auberge. Deadwood n'est pas un jeu de mémoire, alors n'hésitez pas à utiliser votre téléphone ou un papier et un crayon pour noter où vous savez (ou pensez) que se cachent les Coffres que vous convoitez !

Enfin, prenez soin de bien gérer les Armes de votre main. Si vous attaquez ou défendez chaque coffre avec votre meilleure Arme, vous pourriez vous retrouver à court de cartes puissantes au moment où vous en aurez le plus besoin. Cela vaut parfois la peine d'utiliser une Arme faible, quitte à perdre un Coffre pour améliorer sa main.

Description des cartes (à lire pour plus de précisions)



Stetson : Regardez deux cartes Coffre. Il n'est pas nécessaire qu'elles appartiennent au même joueur. Veillez à les replacer à la même place après les avoir consultées. Assurez-vous également que personne d'autre ne puisse voir la carte. Vous ne pouvez voir ni les cartes Coffre de la pioche, ni celles écartées du jeu en début de partie.

Plumeau [Duster] : Défaussez la carte *Duster* et piochez quatre cartes Deadwood. De cette nouvelle main de sept cartes (ou six dans les parties à 8-9 joueurs), conservez-en quatre (ou trois dans les parties à 8-9 joueurs) et défaussez-en trois. C'est alors au joueur suivant de jouer.

Holsters : Les Holsters peuvent être joués **pour** (et jamais **par**) un attaquant ou un défenseur. Ainsi, vous ne pouvez jamais vous donner un Holster à vous-même. Les jets de dés doivent avoir lieu simultanément, mais si un joueur se précipite et lance son dé avant de recevoir un Holster, on tient compte du premier lancer et il ne peut plus recevoir de Holster (par contre, son opposant le peut encore). Si un groupe est en désaccord sur l'ordre de priorité, l'ordre est le suivant : attaquant, défenseur, Holster pour l'attaquant, Holster pour le défenseur. Un seul Holster peut être utilisé par chaque joueur dans une confrontation. Si un joueur reçoit plusieurs Holsters, il choisit lequel utiliser et rend les autres à leurs propriétaires respectifs. Si un joueur reçoit au moins un Holster, il est obligé d'en utiliser un. Les Holsters **ne peuvent pas** être utilisés lors des Hold-ups ou de la Confrontation Finale.

Cheval [Horse] : Déplacez votre étoile vers une auberge ayant de la place disponible (voir le tableau de capacité d'accueil des auberges à la page ___).

Insignes [Badges] : Si votre Insigne est volé pendant le Tour des Insignes avant que vous l'ayez utilisé : tant pis ! Il appartient désormais à l'autre joueur. Si vous possédez plusieurs Insignes vous aurez plusieurs tours supplémentaires au Tour des Insignes. Comme stipulé dans la 3^e loi de Deadwood, la limite du nombre de Coffres ne s'applique plus une fois que le Tour des Insignes commence.

Armes de Confrontation [Showdown Guns] : A titre d'exemple, si Holly joue un Colt de sa main et possède aussi une Arme de Confrontation Winchester dans un coffre, elle jettera un dé pour le Colt et un pour la Winchester lors de la Confrontation Finale. Elle joue ensuite un Deringer de sa main. Elle jettera alors un dé pour le Deringer et un pour la Winchester car celle-ci, en tant qu'Arme de Confrontation, est réutilisée à tous les tours de la Confrontation Finale.

Règles avancées

Si vous êtes un groupe de joueurs de Deadwood expérimentés, n'hésitez pas à essayer quelques-unes (ou toutes !) de ces règles avancées.

Victoire d'équipe « Peace and Love » : Lors de la Confrontation Finale, si personne n'a d'Arme de Confrontation, tous les joueurs qualifiés gagnent ! Si au moins un joueur possède une Arme de Confrontation, les joueurs combattent à mort comme d'habitude.

Victoire d'équipe « On partage » : A n'utiliser que dans les parties de 6 à 9 joueurs. Lors de la Confrontation Finale, si les joueurs qualifiés ont tous au moins 1 Or, ils gagnent tous ensemble ! Si au moins un joueur ne possède pas d'Or (ou en quantité négative), les joueurs combattent à mort comme d'habitude.

Partie à 2 joueurs

Procédez à l'installation normale puis, après la dernière étape, ajoutez une 3^e étoile (qui représente « l'Etranger ») dans l'auberge vide. Chaque joueur pioche un Coffre supplémentaire et en choisit un parmi les trois en sa possession à donner à « l'Etranger ». Mélangez et placez les deux Coffres de l'Etranger face cachée en ligne. Tous les joueurs, y compris l'Etranger, possèdent alors deux Coffres.

Lisez l'ensemble des règles normales puis revenez à cette section.

Votre adversaire et vous, jouerez tour à tour, accomplirez des Hold-ups et jouerez le Tour des Insignes comme d'habitude, à l'exception que vous ignorerez les Insignes de l'Etranger. Si vous attaquez un coffre de l'Etranger ou le provoquez en duel, votre adversaire jouera pour lui en jouant des cartes de sa propre main pour le défendre. La 3^e règle de Deadwood s'applique toujours. Si vous avez plus de trois coffres vous devez en donner un au joueur qui en a le moins, y compris s'il s'agit de l'Etranger.

Vous pouvez utiliser une carte *Horse* pour rejoindre votre adversaire ou l'Etranger (dans la limite de 2 joueurs par auberge), vous pouvez utiliser une carte *Duster* comme d'habitude et vous pouvez utiliser une carte *Stetson* pour voir les coffres de votre adversaire ou de l'Etranger.

Contrairement aux règles normales des Holsters, vous pouvez poser un Holster à votre tour sur un Coffre (un des vôtres, de ceux de votre adversaire ou de ceux de l'Etranger). La prochaine fois que la carte sera attaquée, elle sera défendue par une carte jouée par le défenseur plus l'Arme sur la carte Holster. Le Holster est ensuite défaussé. On ne peut placer qu'un Holster à la fois sur une carte Coffre, et les Coffres associés à un Holster ne peuvent être mélangés.

Si vous allez en Confrontation Finale seul, **vous gagnez !**

Si vous allez en Confrontation Finale avec votre adversaire, suivez les règles habituelles. **Le dernier joueur en vie gagne !**

Si vous allez en Confrontation Finale avec l'Etranger, votre adversaire incarne l'Etranger. Chacun joue les cartes de sa main plus les éventuelles Armes de Confrontation de l'Etranger. Les Armes de Confrontation de votre adversaire ne sont pas utilisées. Si votre adversaire vous bat en incarnant l'Etranger, **votre adversaire gagne !**

Si l'Etranger va en Confrontation Finale seul, **vous perdez tous les deux la partie !**