

Cash'n Guns : fiches « flash cards »

Alexandre Quenon

9 septembre 2018

- 1 Présentation
 - Le jeu de base
 - Les extensions

- 2 Règles
 - Règles de base
 - Variantes

Thèmes généraux :

- gangsters,
- jeu d'ambiance.

Mécanismes :

- bluff,
- prise de risque,
- gestion de ressources (cartes *Balle* et *Butin*).

More Cash'n More Guns : en bref

Pas encore d'information.

Début de partie

Mise en place :

- 1 chaque joueur prend
 - 1 pistolet,
 - 5 cartes *Clic*,
 - 3 cartes *Bang!*,
- 2 mélanger les cartes *Butin* et les séparer en 8 piles de 8 cartes ;
- 3 placer la tuile *Nouveau Parrain* au centre de la table ;
- 4 placer les jetons *Blessure* à portée ;
- 5 désigner le premier joueur et lui donner le *bureau du Parrain*.

Astuces :

- empiler les 8 piles de 8 cartes *Butin* orthogonalement ;
- proposition de premier joueur par les règles → joueur le plus âgé.

Tour de jeu

Déroulement d'un tour :

- 1 étaler face visible 8 cartes *Butin* et la tuile *Nouveau Parrain* face bureau ;
- 2 simultanément, chaque joueur choisit une carte *Balle* (soit une carte *Clic*, soit une carte *Bang !*) et la place face cachée devant lui ;
- 3 simultanément, au compte de 3, chaque joueur en braque un autre avec le pistolet ;
- 4 le Parrain actuel peut utiliser son privilège pour forcer un joueur à changer librement de cible ;
- 5 simultanément, au compte de 3, chaque joueur choisit 1) de se coucher, ou 2) de rester debout et de crier « Banzaï ! » ;
- 6 simultanément, appliquer les cartes des joueurs non couchés ;
- 7 en partant du Parrain, dans le sens horlogique, chaque joueur encore debout choisit une carte du butin, jusqu'à épuisement du butin.

Tour de jeu

Actions des joueurs :

- un joueur qui se couche
 - défause sa carte *Balle* face cachée,
 - ne participe pas au partage du butin,
 - ne peut pas se faire tirer dessus,
- un joueur ciblant un joueur couché défause sa carte *Balle* face cachée ;
- un joueur ciblé par 1 ou n *Bang!* subit 1 ou n Blessures, prend autant de jetons *Blessure* et doit coucher son Personnage ;
- un joueur totalisant 3 jetons *Blessure* ou plus est éliminé de la partie.

Remarques :

- le Parrain actuel applique les différentes phases du tour (aide-mémoire au dos de la carte *bureau du Parrain*) ;
- si un joueur a été trop lent durant la phase de braquage, on considère qu'il ne braque personne durant le tour.

Fin de partie

Conditions :

- il ne reste qu'un seul joueur en vie ;
- le 8^e tour de jeu se termine.

Rappel : un joueur totalisant 3 jetons *Blessure* ou plus est immédiatement éliminé.

Décompte du cash pour les joueurs encore en vie :

- 1 chaque joueur compte le nombre de cartes *Diamant* qu'il possède
 - celui qui en a le plus gagne le bonus de 60000 \$,
 - en cas d'égalité personne ne remporte le bonus,
- 2 chaque joueur compte la valeur de butin
 - le joueur le plus riche gagne la partie,
 - en cas d'égalité le joueur ayant le plus de Blessures gagne la partie,
 - en cas d'égalité les joueurs partagent la victoire.

Variantes pour pimenter le jeu

Variante 1 : Utiliser les cartes *Pouvoir*

En début de partie, distribuer une carte *Pouvoir* à chaque joueur. Les Pouvoirs sont permanents.

Remarque : je n'ai pas encore testé la variante 1.

Risque potentiel : déséquilibre dans le jeu.