

DYNAMIT JOE

OU LA LÉGENDE DE L'OUEST

Règle du jeu

1. INTRODUCTION

Une goutte de transpiration descend du front du shérif Ted et tombe dans son oeil droit. Il est aveuglé pour un instant. Ce n'est pourtant pas le moment, car derrière le coin, le dangereux desperado Fred peut surgir à tout moment.

Le colt de Ted ne compte plus qu'une balle. Il faudra viser juste du premier coup. Que diable fait-il donc ici dans ce bled, nommé «Goldfever», où les villageois ont perdu la tête depuis la découverte d'or dans les montagnes avoisinantes ? Pourquoi vouloir à tout prix maintenir l'ordre seul ? Pourquoi ne pas être retourné chez ses parents depuis que les desperados ont envahi la ville ? Pourquoi...



Le silence est interrompu subitement. Ted tombe en avant et s'effondre dans la boue, une balle dans la tête. Fred qui se trouve derrière lui, sourit et souffle la fumée de sa carabine. Il dit : «Pauv' mec», se retourne et se dirige vers le saloon pour vider son verre de whisky.

Note concernant la règle du jeu

La règle du jeu comporte la règle de base, des règles optionnelles et 8 scénarios, qui précisent toutes les informations nécessaires pour commencer une partie.

Les figures explicatives qui accompagnent la règle du jeu sont regroupées sur la fiche d'aide de jeu.

2. RÈGLE DE BASE

2.1 Joueurs et personnages

Le jeu est conçu pour 2 à 12 joueurs et oppose généralement 2 camps. A partir de 3 joueurs, il faudra donc former des équipes en fonction des scénarios. Les joueurs du même camp doivent coopérer afin d'atteindre un but commun. Chaque joueur contrôle un ou plusieurs personnages.

2.2 Figurines

Sur le plateau de jeu, les personnages sont représentés par des figurines. Les figurines en carton peuvent être remplacées par des figurines en plastique 1/72^{ème} ou en plomb 25 mm.

Afin de pouvoir identifier ces figurines en plastique ou en plomb, il faudra indiquer le nom du personnage sur le socle.

2.3 Zones

Le plateau de jeu est divisé en zones. Une zone est délimitée par une ligne pointillée, un mur ou un arbre. Un cercle au milieu de chaque zone, permet de facilement déterminer les lignes de vue lors des tirs.

Chaque zone peut contenir un nombre illimité de personnages. Dans la pratique du jeu, il est dangereux de placer trop de personnages sur la même zone.

La figure 1 de l'aide de jeu, montre les différents éléments de décor qu'on retrouve sur le plateau de jeu.

2.4 Objets

Il existe 9 objets, dont 4 armes à feu. Chaque objet est visualisé par un marqueur.

La portée de chaque arme, exprimée en zones (la zone du tireur/lanceur n'est pas pris en compte), est indiquée ci-après et sur la fiche d'aide de jeu.





Colt : ce revolver est l'arme standard par excellence. Le barillet peut contenir 6 balles. La précision est moyenne. La portée est de **4 zones**.



Canon Sclé : ce fusil à double canon a été raccourci afin d'augmenter l'efficacité à courte distance. Les 2 cartouches peuvent être tirées une par une ou ensemble (pour doubler l'efficacité). La portée n'est que de **2 zones**.



Carabine : cette Winchester, modèle 1866, est l'arme la plus performante. Une bonne précision, une grande autonomie (9 balles) et une bonne portée (**6 zones**) en font l'arme la plus complète.



Fusil : ce fusil de chasse, type Sharps, était utilisé pour chasser le bison. Une excellente précision compense sa très faible autonomie (1 cartouche). La portée est excellente (**8 zones**).



Dynamite : le bâton de dynamite est une arme redoutable, car le rayon d'action s'étend aux zones adjacentes. La dynamite peut ainsi blesser plusieurs personnages à la fois. La portée est de **2 zones**.



Couteau : cette arme peut être utilisée de 2 façons : pour lancer ou pour attaquer au corps à corps. Son efficacité médiocre en fait une arme de dernier secours. La portée est limitée à **1 zone**.



Whisky : la bouteille de whisky permet de vitaliser le personnage. Un personnage qui vide la bouteille peut enlever une blessure.



Pierre : objet sans valeur, utilisé comme diversion



Pépite d'Or : objet d'une valeur variable (1, 2 ou 3 points).

2.5 Fiches de personnages

Les fiches de personnages permettent de tenir à jour l'état et l'équipement des personnages.

Lors d'un changement, on place le marqueur correspondant sur la case du même nom.

- Les 3 cases blessures sur la gauche permettent de tenir à jour l'état de santé du personnage.

- 1 ou 2 marqueurs indiquent que le personnage est blessé, 3 marqueurs et le personnage est mort.

- Un marqueur «embuscade» posé sur la case «embuscade» indique que le personnage s'est mis temporairement en embuscade.

- Les 2 cases objets (en haut à droite) indiquent quels objets le personnage porte sur lui. Le pion de l'objet est placé sur l'une des 2 cases libres.

Un personnage ne peut avoir plus de 2 objets sur lui. Les objets imprimés sur les cases représentent l'équipement de départ du personnage.

Placez les pions correspondants sur les cases.

Attention ! Les chiffres sur les cases «Dynamite» et «Couteau» correspondent à la portée de l'arme.

- Un marqueur d'arme sur une des 10 cases numérotées indique l'arme à feu que le personnage porte. L'arme imprimée au bas de la fiche de chaque joueur est l'arme initiale du personnage. Un personnage ne peut jamais posséder plus de 2 armes à feu.

2.6 Munitions

Les 10 cases numérotées de 0 à 9 permettent de visualiser le nombre de munitions dans une arme à feu. L'emplacement d'une arme sur une de ces cases indique donc le nombre de munitions disponible pour cette arme.

Exemple : Un colt sur la case 3 indique qu'il y a 3 balles dans le colt. Un fusil sur la case 0 indique que le fusil est vide.

Après chaque tir, le marqueur est déplacé d'une case vers 0.

Exemple : Après un tir avec un colt contenant 3 balles, le marqueur est déplacé de la case 3 vers la case 2.

Chaque arme contient un nombre limité de munitions. Les cases mentionnant le nom d'une arme, indiquent le nombre maximal de munitions qu'une arme peut contenir.

Exemple : Un colt peut contenir au maximum 6 balles. Un fusil ne peut contenir qu'une seule cartouche.

Une arme peut être rechargée autant de fois que nécessaire. Les personnages commencent le jeu avec leurs armes chargées au maximum.

2.7 Cartes «joker»

Chaque personnage reçoit au hasard une carte «joker». Cette carte qui correspond à une habilité spéciale, pourra être utilisée une fois durant le jeu à un moment spécifique (mentionné sur la carte). La carte doit être gardée secrète pour les autres joueurs (même pour ceux du même camp).

3. MISE EN PLACE DU JEU

- Les joueurs choisissent un scénario (section 9), se divisent éventuellement en équipes et se partagent les personnages prévus dans le scénario.

- Pour chaque personnage, on prend une fiche de personnage, une figurine et une carte «joker».

- Ensuite, les joueurs prennent pour chaque personnage les marqueurs d'objets nécessaires et les placent sur les cases prévues à cet effet sur la fiche de personnage (2 objets + 1 arme à feu).

- Les cartes de coup (nommées «facile», «moyen», «difficile») et les cartes «Panique» sont mélangées et placées en 4 piles, face cachée, à côté du plateau de jeu.

- Tous les marqueurs d'activation sont placés dans une tasse.

4. DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu est divisé en tours et chaque tour est composé de plusieurs phases individuelles (une par personnage).

Le tour d'un personnage est divisé en 2 parties : activation et phase d'action.

Quand le tour d'un joueur est terminé, un autre joueur peut commencer le sien. Quand tous les joueurs ont joué, le tour de jeu est également terminé. Un nouveau tour commence alors.

4.1 Activation d'un personnage

Le tour commence en piochant au hasard un marqueur d'activation de la tasse. Le marqueur indique le personnage qui est activé. Ce personnage doit maintenant jouer son tour individuel.

Ensuite, on pioche un nouveau marqueur de la tasse pour activer un nouveau personnage. Cette procédure continue jusqu'à



moment où la tasse est vide. En remplaçant tous les marqueurs d'activation dans la tasse, on fait commencer un nouveau tour de jeu.

Un personnage qui est en «embuscade» (le marqueur «embuscade» doit se trouver sur sa fiche de personnage), peut choisir de rester en «embuscade» au lieu de jouer sa phase d'action.

Dans ce cas, on pioche immédiatement un nouveau marqueur.

4.2 Phase d'action

Un personnage activé dispose de 4 points d'action : chaque action que le personnage effectue coûte un point d'action, sauf l'embuscade qui en coûte deux.

On peut toujours décider de dépenser moins de 4 points.

Les actions possibles sont :

- Se déplacer d'une zone (1 point).
- Tirer (1 point).
- Recharger son arme (1 point par munition).
- Réparer son arme (1 point).
- Lancer de la dynamite ou un couteau (1 point).
- Ramasser, prendre ou donner un objet (1 point).
- Attaquer au corps à corps (1 point).
- Boire du Whisky (1 point).
- Se mettre en embuscade (2 points).

Un personnage peut enchaîner les actions dans l'ordre qu'il veut et peut répéter plusieurs fois la même action.

Exemple : Ted avance de 4 zones. Bob tire, avance, ramasse un objet et retire.

5. TYPES D'ACTIONS

Quand une action s'avère impossible, elle est annulée et le personnage peut en effectuer une autre à la place. Il n'y a donc pas de dépense de points d'actions pour les actions impossibles.

5.1 Se déplacer d'une zone

La figurine est déplacée vers une zone adjacente. Il est possible de pénétrer dans un bâtiment par une porte ou une fenêtre.

5.2 Tirer

Le personnage tire avec l'arme à feu qu'il a en main. Si le personnage possède 2 armes à feu, le joueur doit préciser l'arme utilisée avant de déterminer l'effet du tir. Dans les cas suivants, le tir est impossible :

- L'arme est vide ou bloquée.
- Le tireur ne peut pas voir sa cible.
- La cible se trouve hors de portée de l'arme.

Les règles spécifiques au tir sont traitées dans les sections 6 et 7.

Après le tir, le joueur déplace le marqueur de l'arme d'une case vers le «0» sur sa fiche de personnage pour indiquer la dépense de munitions.

5.3 Recharger son arme

Un personnage recharge une (et une seule) balle par action. Sur la rangée de munitions, le joueur déplace le marqueur d'arme d'une case. En aucun cas, une arme ne peut dépasser son chargement maximal (indiqué par le nom de l'arme sur la case).

5.4 Réparer son arme

Un personnage avec une arme bloquée (marqueur «arme bloquée» sur l'arme) répare son arme. Le joueur enlève le marqueur «arme bloquée» de l'arme.

5.5 Lancer de la dynamite ou un couteau

Un personnage lance un bâton de dynamite ou un couteau. Le joueur place le marqueur «dynamite» ou «couteau» dans la zone visée.

Après le lancer, le marqueur «couteau» reste sur la zone visée (indépendamment du résultat du lancer), tandis que le marqueur «dynamite» est enlevé du jeu après avoir déterminé le résultat de l'explosion.

Les règles spécifiques au lancer sont traitées dans les sections 6 et 7.

5.6 Ramasser, prendre ou donner un objet

Un personnage qui se trouve sur une zone contenant un objet peut le ramasser. Deux personnages alliés peuvent également s'échanger ou se donner un objet. Dans les 2 cas, le personnage allié doit se trouver dans la même zone.

Le joueur place l'objet sur sa fiche de personnage. Les armes à feu sont placées sur la case indiquant les munitions de cette arme. Les autres objets (dynamite, couteau, whisky, pierre ou pépite d'or) sont placés sur une des deux cases dans le coin supérieur droit.

Comme un personnage ne peut porter que 2 objets en poche et 2 armes à feu en main, il doit laisser tomber un objet, s'il ne peut le placer sur sa fiche de personnage.

Laisser tomber un objet ne coûte aucun point d'action. Sur le plateau de jeu, on place le marqueur d'objet dans la zone du personnage.

Si on laisse tomber une arme à feu, il faut pouvoir se rappeler les munitions que contient l'arme. Pour ce faire, utiliser une feuille de notation ou une fiche de personnage non utilisée.

5.7 Se mettre en embuscade

Pour se mettre en embuscade, le joueur prend un marqueur «Embuscade» et le place sur sa fiche de personnage. Lors de la phase d'action d'un autre joueur, le personnage pourra effectuer une unique action (ex. un tir).

Cette action est possible après une première action adverse (jamais avant) et pourvu que l'adversaire soit visible (il suffit de voir sa case). Après cette action de l'embusqué, on enlève le marqueur «embuscade». Ensuite, l'adversaire peut terminer sa phase d'action.

Exemple : Ted se trouve derrière le coin d'un mur et se place en embuscade. Quand un adversaire avance dans sa ligne de vue, Ted peut interrompre la phase d'action de l'adversaire et tirer.

La possibilité de se mettre en embuscade est très utile tant que les adversaires ne sont pas visibles, car on maintient un atout majeur : le premier coup.

L'embusqué ne dispose que d'une action et reste donc vulnérable, si l'adversaire peut retirer plusieurs fois ou si les adversaires sont à plusieurs.



6.0 Attaquer au corps à corps

Un personnage avec un couteau, peut attaquer au corps à corps un personnage qui se trouve dans la même zone. Sans couteau, on ne peut attaquer au corps à corps.

Les règles spécifiques au corps à corps sont traitées dans la section 7.

6.0 Boire du whisky

En buvant du whisky, un personnage soigne une de ses blessures. On enlève un marqueur «blessure» de la fiche du personnage. Une bouteille bue est retirée du jeu. Un personnage sans blessures peut boire le whisky, mais sans effet. Un personnage mort ne peut évidemment plus boire. Il s'agit donc de boire sa bouteille avant d'être blessé mortellement.

6. LIGNE DE VUE

La ligne de vue est importante lors d'un tir ou d'un lancer.

Dans la plupart des cas, il est évident de savoir quand un personnage peut voir son adversaire. En cas de doute, il faut vérifier la ligne de vue du personnage.

6.1 Détermination de la ligne de vue

On relie les deux centres (visualisés par les cercles) des zones du tireur/lanceur et de sa cible. Si l'axe ne traverse aucun obstacle, le coup est possible (voir aide de jeu fig. 2). On distingue 3 types d'obstacle : les murs (cloisons), les arbres et les personnages. Les personnages (alliés ou adversaires) bloquent uniquement la ligne de vue si la ligne de vue passe par le centre de la zone où ils se trouvent.

6.2 Portes et fenêtres

Il est possible de tirer/lancer à travers une porte ou une fenêtre, mais sous certaines conditions. La ligne de vue est alors calculée à partir ou vers le centre de la porte ou de la fenêtre.

Il existe 2 cas de figure :

A) Tireur à l'intérieur d'un bâtiment.

Pour pouvoir tirer il doit remplir les conditions suivantes :

- Se trouver dans une zone adjacente à une porte ou une fenêtre.
- Avoir une ligne de vue dégagée vers sa cible.

B) Tireur à l'extérieur d'un bâtiment.

Le tireur peut faire feu vers une cible se trouvant dans un bâtiment de l'autre côté d'une porte ou d'une fenêtre.

2 cas :

- Le tireur est sur une case adjacente à la porte ou la fenêtre, on applique alors la règle de tir normale.
- Le tireur n'est pas adjacent à la porte ou à la fenêtre.

Dans ce cas, il peut tirer s'il remplit les conditions suivantes :

- Ligne de vue dégagée jusqu'au centre de la porte ou de la fenêtre.
- Cible visible : la cible doit avoir tirée vers l'extérieur lors de sa dernière phase d'activation.

Le tireur effectue son tir en augmentant le niveau de difficulté d'un cran s'il n'est pas adjacent à la porte ou à la fenêtre.

6.3 Lancer de dynamite vers un personnage hors vue

On peut lancer un bâton de dynamite vers une zone vide. Il suffit de tracer une ligne de vue dégagée vers une partie de la zone visée. Il est également possible de lancer de la dynamite par-dessus une cloison.

7. RÉSOLUTION D'UN COUP

7.1 Chance de réussite

Lors d'un tir, lancer ou attaque au corps à corps, il faut déterminer le résultat du coup.

Il y a 3 piles de cartes de coup (facile, moyen ou difficile), correspondant à la chance de réussite du coup. 3 conditions déterminent quelle carte vous allez devoir piocher :

- **cible à plus d'une zone**
- **cible dans une zone derrière une porte ou une fenêtre**
- **tireur/lanceur/attaquant est blessé**

Si aucune de ces conditions ne s'applique, la chance de réussite est facile, si 1 des 3 conditions s'applique, elle devient moyenne et si au moins 2 des 3 conditions s'appliquent, elle devient difficile. En fonction de la chance de réussite, le joueur tire une carte de coup de la pile correspondante (voir aide de jeu).

7.2 Résultat du coup

Sur le recto de la carte de coup, le joueur voit le résultat du coup qui diffère en fonction de l'arme utilisée.

Il y a 5 résultats possibles (voir aide de jeu) :

- **☒ Raté** : Aucun effet

- **☒ Arme bloquée** : l'arme se bloque et le coup est raté. Placez un marqueur «arme bloquée» sur l'arme. Aucune balle n'est consommée.

Un bâton de dynamite lancé reste dans la zone cible et peut être réutilisé plus tard.

- **☒ Blessure légère** : le personnage place un marqueur «blessure» sur sa fiche de personnage.

- **☒ Blessure grave** : le personnage place 2 marqueurs «blessure» sur sa fiche de personnage.

- **☒ Panique** : tirez une carte «Panique» et appliquez l'effet. Quand la panique vient en surplus d'une blessure, appliquez les 2.

L'effet d'un coup est résolu immédiatement, avant d'effectuer une nouvelle action. Quand un personnage tire plusieurs coups d'affilé, l'ordre du tirage des cartes de coup peut avoir son influence.

7.3 Rayon d'action de la dynamite

La dynamite a un rayon d'action qui s'étend à toute la zone visée et aux zones adjacentes. Un arbre, un mur (même avec une porte ou une fenêtre) ou une cloison bloque le rayon d'action.

Tout personnage dans la zone cible doit tirer une carte de coup.

Tout personnage adjacent à la zone cible (dans le rayon d'action), tire une carte de coup un niveau plus bas (p.e. moyen devient difficile).

7.4 Double tir

Un personnage ayant un canon scié peut tirer ses 2 cartouches en une action. Un personnage ayant 2 colts (p.e. en ramassant un) peut tirer avec ses 2 armes en une action. Le joueur tire 2 cartes de coup et consomme les munitions en fonction des armes utilisées. Les 2 coups sont tirés sur la même cible.

Il faut toujours tirer les deux cartes même si le premier coup élimine la cible car il y a toujours une chance que l'arme puisse se bloquer.

7.5 Zones à plusieurs personnages

Quand un personnage tire (ou lance un couteau) sur une zone à plusieurs personnages, il doit choisir un personnage comme cible. Si le coup rate (symbole ☒), il y a une chance qu'un autre personnage de la zone soit touché.

Dans ce cas, on retire une nouvelle carte de coup et on applique le résultat.

On détermine au hasard quel autre personnage est touché dans la zone.



7.6 Panique

Certaines cartes «Panique» mentionnent de s'éloigner de l'ennemi. Ces cartes ne permettent pas à un personnage de reculer dans une zone avec un autre ennemi. Quand le recul est impossible à réaliser, le personnage ne bouge pas. Un recul partiel est possible. Certaines cartes de panique mentionnent de s'éloigner hors de vue de l'ennemi. Si cela est impossible, le personnage recule du maximum de zones.

L'effet des cartes «Panique» doit s'appliquer immédiatement. Si vous utilisez la règle optionnelle de franchissement de fenêtre (2 points), vous pouvez franchir une fenêtre suite à une carte «Panique», cela compte comme 2 zones.

Quand plusieurs cartes de panique sont tirées consécutivement, elles doivent être jouées dans l'ordre du tirage.

7.7 Mort d'un personnage

Quand un personnage meurt, on couche sa figurine sur le côté dans sa zone. La figurine reste sur le plateau de jeu pour localiser les objets et les armes de ce personnage. La fiche de personnage doit être laissée intacte pour indiquer les munitions chargées dans les armes à feu.

8. RÈGLES OPTIONNELLES

Ces règles augmentent le réalisme, mais également la complexité du jeu. Il n'est pas conseillé de les utiliser avec des joueurs qui jouent le jeu pour la première fois.

8.1 Élimination du jeu

Quand un joueur perd son dernier personnage, un des joueurs qui possède encore plusieurs personnages, doit céder un personnage au joueur infortuné afin d'éviter de mettre ce joueur hors jeu. Un joueur peut ainsi rejoindre un camp adverse.


Ce n'est que lorsqu'il n'y a plus de personnages en réserve qu'un joueur risque d'être mis définitivement hors-jeu. Éventuellement, ce joueur peut devenir l'arbitre de jeu et piocher les marqueurs d'activation.

Il est conseillé de choisir un scénario avec plus de personnages que de joueurs pour éviter une mise hors jeu prématurée.

8.2 Fenêtres

Un personnage qui passe par une fenêtre dépense 1 point d'action supplémentaire. Il faut donc dépenser 2 points d'actions pour se déplacer d'une zone à l'autre à travers une fenêtre.

8.3 Réparer son arme

Une arme défectueuse ne se répare plus automatiquement. Quand un personnage, veut réparer une arme, il tire une carte de coup «Facile» s'il est indemne ou «Moyen» s'il est blessé. Une goutte de sang indique que la réparation est réussie. Le symbole  indique que l'arme n'est plus réparable. Dans ce cas, on enlève le marqueur de l'arme en question de la fiche de personnage. Sur tout autre résultat, l'arme n'est pas réparée.

8.4 Blessures et points d'action

Cette option accélère le jeu, mais laisse moins de possibilités aux personnages blessés.

Un personnage avec une blessure perd un point d'action. Un personnage avec 2 blessures perd 2 points d'action. Un personnage indemne dispose donc de 4 points d'action, un personnage avec une blessure légère dispose de 3 points d'action et un personnage avec une blessure grave dispose de 2 points d'action.

8.5 Liste de prix

Cette option permet de varier l'équipement initial des personnages. Au lieu de commencer un scénario avec les armes imprimées en clair sur les fiches de personnages, les joueurs peuvent s'acheter des armes avec un budget. Le budget disponible est fixé en commun accord entre les joueurs et varie de 50 à 100 dollars par personnage.

20 \$	Fusil ou Canon scélé
30 \$	Colt
40 \$	Carabine
20 \$	Dynamite
10 \$	Couteau
10 \$	Whisky

Les joueurs totalisent le budget pour leur équipe et partagent ensuite les objets achetés entre leurs personnages.



9. SCÉNARIOS

Les scénarios sont classés par durée et par nombre de personnages impliqués. En fonction du temps disponible et du nombre de joueurs, on peut facilement faire son choix.

Tous les scénarios se jouent jusqu'à l'élimination de tous les adversaires. Éventuellement, une partie peut s'abrégier plus tôt quand un camp entier abandonne et se rend volontairement. La reddition volontaire est le seul moyen pour capturer un personnage.

Il est possible de jouer les scénarios comme une campagne. Dans ce cas, chaque scénario gagné rapporte 1 point. Le camp qui totalise le plus de points, après avoir joué tous les scénarios, gagne la campagne.



0.1 L'arrestation

Luke vient annoncer au shérif Ted que Fred vient de lui voler son cheval. Ted décide d'arrêter le bandit qui est en train de boire un verre avec Frank au saloon.

Nombre de joueurs : 2 à 4

Durée : 10 à 20 minutes

But du jeu :

- **Pour Ted et Luke :** capturer ou tuer Fred.
- **Pour Fred et Frank :** éliminer le shérif Ted.

Mise en place :

- **Frank :** derrière le comptoir du saloon.
- **Fred :** devant le comptoir du saloon.
- **Ted et Luke :** dans une zone du «Bureau du Shérif».

Règles spéciales :

- Au premier tour, Fred et Frank sont placés en embuscade. Fred et Frank sont activés dès que le premier adversaire devient visible ou dès qu'un adversaire entre dans le saloon. Si on tire leur marqueur d'activation avant, ils doivent passer leur tour.

0.2 Une querelle d'amoureux

Brad, le responsable de la Poste, vient de rompre sa liaison avec Susan. Celle-ci le prend assez mal et demande à ses 2 frères, Bob et Joe, de l'aider à se venger de Brad. Le shérif Ted doit une fois de plus intervenir.

Nombre de joueurs : 2 à 5

Durée : 20 à 40 minutes

But du jeu :

- **Pour Susan, Bob et Joe :** éliminer Brad
- **Pour Ted et Brad :** éliminer ou capturer les 3 fauteurs de troubles.

Mise en place :

- **Susan, Bob et Joe :** dans une zone de l'«Épicerie»
- **Brad :** dans une zone de la «Poste»
- **Ted :** dans une zone du «Bureau du Shérif».

Règles spéciales :

- Au premier tour, on ne place que les marqueurs d'activation de Susan, Bob et Joe dans la tasse. A partir du tour prochain, on place tous les marqueurs d'activation dans la tasse. Le shérif Ted peut uniquement être activé après le premier coup de feu (ou explosion). Si on tire son marqueur d'activation avant, il doit passer son tour.



0.3 Le règlement de compte

Fred et Frank, deux anciens bandits, tiennent une petite boutique en ville.

Billy et Luke, deux de leurs anciens compères, ont fini par les retrouver et veulent se venger d'eux.

Le shérif Ted et son adjoint Slim vont devoir intervenir.

Nombre de joueurs : 3 à 6

Durée : 30 à 60 minutes

But du jeu :

- **Pour Fred et Frank :** éliminer Billy et Luke
- **Pour Billy et Luke :** éliminer Fred et Frank
- **Pour Ted et Slim :** éliminer ou capturer tous les agitateurs

Mise en place :

- **Fred :** derrière le comptoir de la «Blanchisserie»
- **Frank :** dans une des deux zones nommées «Blanchisserie»
- **Billy :** derrière le comptoir du «Saloon».
- **Ted et Slim :** dans une zone des «Pompes Funèbres».
- **Luke :** dans une zone du «Drugstore».

0.4 Le cambriolage

Jake, Dave, Bob et Joe décident de cambrioler la banque. À ce moment, il y a 2 personnes dans la banque : Billy et Luke. Ted accourt dès qu'il entend des coups de feu.

Nombre de joueurs : 2 à 7

Durée : 45 minutes à 1 heure 15

But du jeu :

- **Pour Jake, Dave, Bob et Joe :** voler le plus d'or possible
- **Pour Billy, Luke et Ted :** éliminer les bandits

Mise en place :

- **Jake, Dave, Bob et Joe :** dans le «Saloon»
- **Billy :** dans la zone nommée «Banque»
- **Luke :** dans une zone devant le comptoir de la banque
- **3 Pépites d'or :** dans la zone nommée «Coffre»
- **Ted :** dans une zone du «Bureau du Shérif».

Règles spéciales :

- Au premier tour, Billy et Luke sont placés en embuscade. Ils sont activés dès qu'un bandit devient visible ou dès qu'un bandit entre dans la banque. Ted est activé dès qu'il entend un coup de feu (ou une explosion). Si on tire son marqueur d'activation avant, il doit passer.



Pour ouvrir la porte du coffre, il faut détruire la serrure de la porte avec un coup de feu. Le symbole d'une blessure indique que le coup est réussi. On peut ramasser les pépites d'or comme un objet. Les bandits doivent tenter de quitter le plateau de jeu avec le plus d'or possible. Un bandit qui quitte le plateau de jeu, le quitte définitivement et ne peut plus entrer dans le jeu.

9.5 Les amants

Jake et Luke sont tombés amoureux de Susan. Profitant de l'absence du shérif, ils ont convenu de régler la question dans la rue, à l'amiable.

Nombre de joueurs : 2 à 8

Durée : 1 heure à 1 heure 30

But du jeu :

- Pour **Jake, Dave, Bob et Joe** : éliminer tous les adversaires
- Pour **Billy, Luke, Brad et Slim** : éliminer tous les adversaires

Mise en place :

- **Jake, Dave, Bob et Joe** : dans une zone de l'«Épicerie»
- **Billy, Luke, Brad et Slim** : dans une zone du «Drugstore»

9.6 Prise d'otage

Jake a triché au poker. Fred l'a pris en otage et réclame son argent. Les amis de Jake refusent de payer ses dettes et vont essayer de le libérer.

Nombre de joueurs : 3 à 8

Durée : 1 heure 30 à 2 heures

But du jeu :

- Pour **Bob, Dave, Susan et Joe** : libérer Jake et éliminer les adversaires
- Pour **Fred et Frank** : éliminer les adversaires
- Pour **Slim et Ted** : capturer ou éliminer les agitateurs

Mise en place :

- **Jake, Dave, Susan et Joe** : dans une zone de l'«Épicerie»
- **Fred, Frank, Jake** : dans une zone du «Saloon»
- **Ted + Slim** : dans une zone du «Bureau du Shérif»

Règles spéciales :

- Fred peut prendre la carabine de Jake. Les 2 couteaux de Jake sont au sol dans une zone quelconque du saloon. Fred et Frank sont placés en embuscade. Ils sont activés dès qu'un adversaire devient visible ou dès qu'un adversaire entre dans le saloon. Ted et Slim peuvent être activés dès qu'ils entendent un coup de feu (ou une explosion). Si on tire leur marqueur d'activation avant, ils doivent passer.



Jake est attaché avec des cordes et reste inactif tant qu'il n'est pas libéré. On ne place son marqueur d'activation dans la tasse, qu'au moment de sa libération. Pour libérer Jake, il faut se trouver dans la même zone, avoir un couteau et dépenser une action.

Un personnage peut obliger Jake (quand il est toujours attaché) à se déplacer avec lui.

9.7 L'évasion

Bob est en prison et sera pendu au petit matin. La nuit, les amis de Bob tentent de le libérer.

Nombre de joueurs : 2 à 9

Durée : 1 heure 45 à 2 heures 30

But du jeu :

- Pour **Jake, Dave, Susan et Joe** : libérer Bob et éliminer les adversaires
- Pour **Billy, Luke, Brad, Slim et Ted** : éliminer les adversaires

Mise en place :

- **Jake, Dave, Susan et Joe** : dans une zone au choix dans la rue, mais hors de vue d'un adversaire
- **Billy** : dans une zone de la «Banque»
- **Luke** : dans une zone du «Drugstore»
- **Brad** : dans une zone de la «Poste»
- **Slim** : dans une zone des «Pompes Funèbres»
- **Ted** : dans une zone du «Bureau du Shérif»
- **Bob** : dans la zone nommée «Cellule»
- **Les armes de Bob** : dans la pièce adjacente à la cellule

Règles spéciales :

- Au premier tour, Ted est placé en embuscade. Il peut être activé dès qu'un bandit devient visible ou dès qu'un bandit entre dans sa maison. Billy, Luke, Brad et Slim peuvent être activés dès qu'ils entendent un coup de feu (ou une explosion). Si on tire leur marqueur d'activation avant, ils doivent passer leur tour. Bob est prisonnier et reste inactif tant qu'il n'est pas libéré. On ne place son marqueur d'activation dans la tasse qu'au moment de sa libération. Pour libérer Bob, il faut soit détruire la serrure de la porte avec un coup de feu, soit forcer les barreaux de la fenêtre avec de la dynamite. Le symbole d'une blessure indique que le coup est réussi.



9.8 Eldorado

Fred a découvert de l'or dans les montagnes avoisinantes. La nouvelle s'est vite répandue et tout le monde perd la tête.

Nombre de joueurs : 4 à 12

Durée : 2 à 3 heures

But du jeu :

- Pour **Ted, Frank et Fred** : protéger l'or et éliminer tous les adversaires
- Pour **Slim, Jake et Brad** : voler le plus d'or possible
- Pour **Billy, Luke et Dave** : voler le plus d'or possible
- Pour **Susan, Bob et Joe** : voler le plus d'or possible

Mise en place :

- **Ted, Frank et Fred** + 3 pierres (sans valeur) et 3 pépites d'or (valeur 1, 2 et 3) : au choix dans une zone du «Saloon», de la «Blanchisserie» ou du «Bureau du Shérif». Les marqueurs pierres et or sont tournés, face cachée.
- **Slim, Jake et Dave** : dans une zone au choix, au bord du plateau de jeu
- **Billy, Luke et Brad** : dans une zone de la «Poste»
- **Susan, Bob et Joe** : dans une zone de l'«Épicerie»

Règles spéciales :

- Quand un personnage entre dans une zone avec un ou plusieurs marqueurs face cachée, il peut en regarder un et le prendre pour un point d'action.

On peut ramasser les pépites d'or comme un objet. Les bandits (tous sauf Ted, Frank et Fred) doivent tenter de quitter le plateau de jeu avec le plus d'or possible. Un bandit qui quitte le plateau de jeu, le quitte définitivement et ne peut plus entrer dans le jeu.



TILSIT ÉDITIONS

DYNAMIT JOE

est un jeu édité par
TILSIT Éditions
Parc de l'Événement
1, allée d'Efflat
91 160 Longjumeau
France

Auteur : Frédéric Moyersoën.
Illustrations : Nicolas Malfin.
Test et développement :
TILSIT Team.
Maquette : Asmodée.
Fabriqué en France.
© TILSIT Éditions 2004.

TILSIT Éditions a attribué le plus grand soin à la sélection et à la fabrication de ce jeu en privilégiant toujours la qualité des matériaux, le rendu esthétique et le professionnalisme de ses sous-traitants afin de vous offrir le plus grand plaisir de jeu. N'hésitez pas à nous faire connaître vos remarques et vos souhaits. Nous vous invitons vivement à découvrir les autres jeux de notre production auprès de notre réseau de revendeurs.

Pour prendre connaissance des informations récentes sur l'actualité des jeux TILSIT, connectez-vous sur notre site web : www.tilsit.fr

Actions

Actions à 1 point :

- se déplacer d'une zone
- tirer
- lancer de la dynamite ou un couteau
- recharger (1 point par munition)
- réparer son arme
- ramasser/prendre/donner un objet
- attaquer au corps à corps
- boire du whisky

Actions à 2 points :

- franchir une fenêtre (règle optionnelle)
- se mettre en embuscade

Éléments de décors

INFRANCHISSABLE

Mur

Cloison

Arbre

FERMÉ À CLÉ

Grille

SANS INFLUENCE SUR LE DÉPLACEMENT

Escalier

Trottoir

Comptoir

Porte

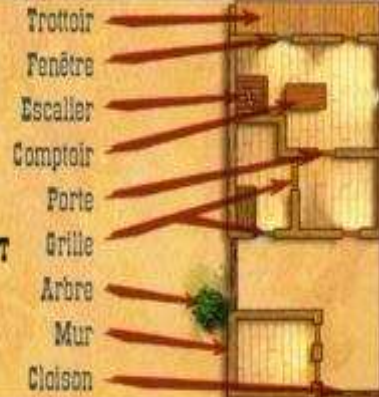


Figure n°1

Inventaire du matériel

- un plateau de jeu représentant un village
- 12 figurines en carton et leurs 12 socles



- 12 fiches de personnages



- 12 pions "embuscade"



- 24 pions "blessure"



- 54 cartes de tir dont :

18 tir "facile"

18 tir "moyen"

18 tir "difficile"



- 36 cartes "panique"



- 18 cartes "joker"



- 12 marqueurs d'activation



- 63 marqueurs d'objets dont :

7 "colt" (portée : 4 zones)

4 "canon scié" (portée : 2 zones)

5 "carabine" (portée : 6 zones)

4 "fusil" (portée : 8 zones)

13 "dynamite" (portée 2 zones)

9 "couteau" (portée : 1 zone)

9 "whisky"

6 "arme bloquée"

3 "pépite" (valeur : 1,2 ou 5)

3 "pierre"

- 36 cartes "panique"

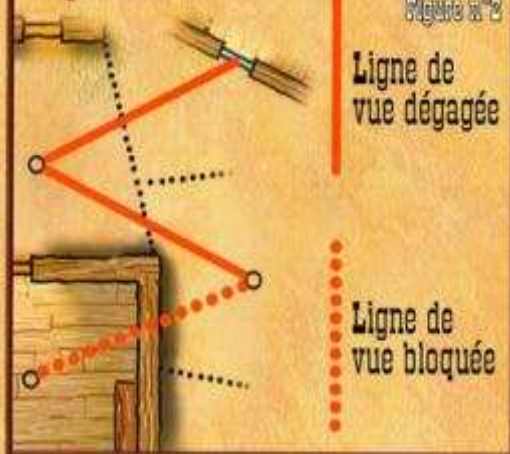
- 18 cartes "joker"

- une grande fiche "aide de jeu"

- un livret de règle

Lignes de vue

Figure n°2



Conditions et résultats des tirs

CONDITIONS

- cible à plus d'une zone
- cible dans une zone derrière une porte ou une fenêtre
- tireur/lanceur/attaquant blessé

Si vous ne remplissez *aucune de ces conditions*, piochez une carte de tir "facile".

Si vous remplissez *une de ces conditions*, piochez une carte de tir "moyen".

Si vous remplissez *deux de ces conditions ou plus*, piochez une carte de tir "difficile".

RÉSULTATS POSSIBLES

Tir Raté

Arme bloquée

Panique

Blessure légère

Blessure grave