BLACKROCK CITY

Un jeu d'Alain Ollier - Illustré par Tony Rochon

2 à 4 joueurs - A partir de 10 ans - 30'

32 tuiles « bandit »

13 tuiles « prisonnier »

1 tuile « diligence »

4 pions « personnage »

Billy Butch Jessie Pancho

4 paravents

12 tuiles « ville »

1 pion « shérif »

8 pions « horloge »

1 sablier

4 pions « diffère/renonce »

21 cubes « or »

10 cubes « argent »

BUT DU JEU

Vous dirigez une horde de bandits et vous devrez gagner le maximum d'or et d'argent grâce à des attaques de banques et de diligences. Il vous faudra estimer avec justesse le nombre de bandits à engager dans une attaque en vous méfiant du shérif et de vos adversaires…

PREPARATION (voir fig.1)

> Pour une partie à 4 joueurs, placer en cercle et aléatoirement les 12 tuiles « ville » (côté sombre visible).
> Pour une partie à 3 joueurs, placer 10 des 12 tuiles (garder « Start City » et enlever 2 tuiles ayant un verso différent).
> Pour une partie à 2 joueurs, voir à la fin de la règle.
> Placer la tuile « diligence » au centre et les 10 cubes « argent » autour.
> Placer sur le bord de la table les cubes « or » et les tuiles « prisonnier ».
> Placer le pion « shérif » au-dessus de la tuile « Start City ».
> Chaque joueur prend 1 pion « personnage », 1 paravent et 8 tuiles "bandit" de même couleur, + 2 horloges et 1 pion « diffère/renonce ».

> Au début de la partie, placer vos bandits côté cavalier sombre visible.
S'ils sont blessés durant la partie vous les retournerez côté cavalier blanc visible (fig.2).
> Durant la partie, seuls les gains (cubes) sont cachés derrière le paravent.
> Une partie est composée de plusieurs phases identiques. A chaque fin de phase, une répartition des gains est réalisée.
> Pour la 1ère phase, le 1er joueur sera le plus âgé : placer le pion « personnage » de ce joueur sur la tuile « Start city ».
> Pour le reste de la partie, le 1er joueur d'une nouvelle phase est celui qui vient de gagner la phase précédente.
> Les joueurs jouent chacun à leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre.
> Chaque tuile « ville » est une case de déplacement.

Fig.1 Mise en place d'une partie à 4 joueurs

Fig.2

A SON TOUR DE JEU CHAQUE JOUEUR A 3 POSSIBILITES :

> Placer des bandits sur le lieu central des mises (voir fig.1) de manière définitive pour la phase. Les tuiles « bandit » sont toujours posées en une fois et provoquent le déplacement du shérif (voir «DEPLACEMENT DU SHERIF »).
Dans une même phase de jeu, il est interdit de mettre un nombre de tuiles « bandit » égal au plus grand nombre déjà posé par un autre joueur. Toute autre mise est possible. Les bandits utilisés lors d'une phase reviennent blessés à la réserve (retourner la tuile côté cavalier blanc).
Si un bandit misé est déjà blessé, il sera tué à la fin de la phase de jeu et donc retiré de la partie.

> Renoncer à placer des bandits de manière définitive dans la phase. Le joueur place le pion « diffère/renonce » côté 'croix' sur le lieu central de mise. Il annonce ainsi qu'il ne participera pas aux mises.

> Différer la pose de ses bandits en plaçant le pion « diffère/renonce » du côté 'flèche' sur le lieu central de mise. Le joueur oblige les suivants à jouer avant lui, sauf si eux-mêmes décident de différer. Lorsque le joueur diffère , il blesse un des bandits de sa réserve, c'est-à-dire qu'il le retourne. Si le joueur n'a plus que des blessés dans sa réserve, un des bandits est tué et retiré du jeu.
Si un joueur souhaite différer alors qu'un autre l'a déjà fait, le joueur pose son pion « diffère » et a 2 bandits de sa réserve blessés, si un 3ème veut différer, 3 bandits blessés, etc…
Tout joueur qui a différé est obligé de miser des bandits lorsque le tour lui revient. Un joueur ne peut différer qu'une seule fois par phase.

- *Le pion « diffère/renonce » est utilisable une fois durant chaque phase. Il est donc récupéré à la fin de chaque phase.*

Les mises se terminent lorsque chaque joueur a posé des tuiles « bandit » ou a renoncé. Le joueur qui a posé le plus de bandits attaque une ville et celui qui a la 2ème mise la plus élevée réalise une attaque de la diligence (voir attaque d'une ville et de diligence).

DEPLACEMENT DU PION « PERSONNAGE »

> Le pion « personnage» se déplace sur les tuiles « ville ».
> A la fin de la phase, celui qui a posé le plus de bandits place son pion « personnage » à la place du pion « personnage » déjà présent sur une tuile « ville ». Puis, il le déplace sur les tuiles « ville » dans le sens horaire d'un nombre égal à la différence entre sa mise et la mise la plus faible. (fig.3)

> Le déplacement du pion « personnage » d'une tuile à la suivante coûte 1 point.

> La tuile « ville » d'où est parti le pion « personnage » est retournée définitivement donnant ainsi une nouvelle définition à cette tuile (voir SIGNIFICATION DES TUILES « VILLE » RETOURNEES).

Fig.3 "Billy" gagne la phase et avance de 2 villes (3 -1) jusqu'à Golden City

ATTAQUE D'UNE VILLE

Le joueur qui a gagné la phase finit le déplacement de son pion « personnage » sur une tuile « ville ». Ce joueur gagne l'or et les prisonniers qui s'y trouvent (1 tuile « prisonnier » par prisonnier dessiné et 1 cube « or » par sac dessiné). Les cubes d'or gagnés sont tous cachés derrière le paravent.

**Les prisonniers récupérés sont déjà blessés et ne seront donc utilisés qu'une seule fois par le joueur.*

ATTAQUE DE DILIGENCE

Le joueur qui a la 2ème mise la plus élevée à la fin de la phase réalise une attaque de diligence et prend 1 cube « argent » placé autour de la tuile « diligence». Si plusieurs joueurs sont ex aequo avec la 2ème mise la plus élevée, aucun ne réalise l'attaque de diligence et personne ne prend de cube « argent ». Une fois gagnés, les cubes « argent » sont tous cachés derrière les paravents.

DEPLACEMENT DU SHERIF

> Le shérif se déplace à l'extérieur des tuiles « ville ».(fig.4)

> Chaque joueur a 8 tuiles « bandit ». Chaque tuile (« bandit » ou « bandit blessé ») misée provoque immédiatement le déplacement du shérif d'une tuile « ville » dans le sens horaire.

> Toute tuile « bandit » posée ayant une X ne provoque pas de déplacement du shérif.

Fig.4 Le joueur rouge mise 4. Le shérif se déplace de 3 car un de ses bandits a une X.

LE PION « PERSONNAGE » REJOINT LE SHERIF

> Suite à son déplacement, si le pion « personnage » est dans la même ville que le shérif :

- Le joueur vainqueur de la phase ne pourra pas prendre de cubes « or » ni libérer les bandits emprisonnés.
- L'attaque de la diligence reste au 2ème miseur.

**La tuile « ville » ne sera pas retournée à la fin de la phase suivante.*

Fig.5 Le joueur rouge a misé le plus. Le pion « personnage » se déplace de 2 (mise la plus élevée – mise la plus faible) et arrive dans la ville où le shérif est déjà. Le joueur rouge ne peut ni prendre l'or, ni récupérer les prisonniers.
Le joueur jaune récupère un cube « argent » de la diligence.

LE SHERIF REJOINT UN PION « PERSONNAGE »

> Suite à son déplacement, le shérif est dans la même ville que le pion « personnage » : le joueur à qui appartient le pion « personnage » a un bandit de sa réserve blessé.
> Si le joueur n'a plus que des blessés dans sa réserve, il a un bandit tué.
S'il n'a plus de bandits dans sa réserve il perd 1 cube : un joueur passe la main derrière son paravent et lui enlève un cube au hasard. Ce cube est retiré du jeu.

Fig.6 Le joueur jaune mise 2 et fait avancer le shérif de 2 villes. Le shérif rejoint le pion « personnage » rouge. Le joueur rouge a un bandit blessé.

** Pas de sanction pour un joueur dont le pion « personnage » est rattrapé par le shérif à « Start City ».*

HORLOGES

> A n'importe quel moment, un joueur peut dépenser un de ses pions « horloge » en le plaçant sur le lieu central de mise et retourner le sablier devant le joueur dont c'est le tour de jeu. Ce sablier dure 15''.
Si le joueur n'a pas joué à la fin des 15 secondes, un bandit de sa réserve est blessé.
Soyez intransigeant avec cette règle!
A la fin de la phase, le pion horloge utilisé est retiré du jeu.

SIGNIFICATION DES TUILES « VILLE » RETOURNEES

Si le pion « personnage » finit son déplacement sur les cases suivantes :

Rien à gagner sur cette tuile. Simple lieu de passage.

*Permet de prendre 2 cubes à un adversaire de son choix ou 1 cube à 2 adversaires différents.
Passez la main derrière le paravent et prenez au hasard !*

Permet de prendre 1 cube à un adversaire de son choix. Passez la main derrière le paravent et prenez au hasard !

*Le joueur dont le pion « personnage » **passe ou finit** son déplacement sur cette tuile, a 1 bandit de sa réserve blessé. Si le joueur n'a plus que des blessés dans sa réserve, un de ceux-là est tué. S'il n'a plus de bandit dans sa réserve, le pion « personnage » s'arrête immédiatement sur la tuile « Indiens ».*

CAS PARTICULIERS

> A la fin d'une phase, si un joueur est le seul à avoir posé des bandits, il choisira de déplacer son pion « personnage » d'une valeur comprise entre 1 et le nombre de bandits qu'il a posés.
Exemple : Si un joueur a posé 3 bandits, il peut avancer son pion « personnage » de 1 à 3 tuiles « ville ».

> Le joueur qui vient de gagner la dernière phase sera le 1er joueur de la suivante sauf si un joueur n'a plus qu'une tuile « bandit » dans sa réserve. Dans ce cas, le joueur avec un seul bandit jouera en 1er. Si plusieurs joueurs n'ont plus qu'un bandit, on détermine l'ordre à partir du pion « personnage » présent sur une tuile « ville » et en tenant compte du sens horaire.

FIN DE LA PARTIE

2 cas :

> A l'épuisement de toutes les tuiles « bandit » (Attention à ne pas laisser un joueur finir seul avec de nombreux bandits !).

> Si durant une phase, tous les joueurs renoncent, la partie se termine immédiatement.

VAINQUEUR

> Le joueur qui a le plus de cubes (or + argent) à la fin de la partie a gagné.

> Si des joueurs ont le même nombre de cubes, celui qui a le plus de cubes « or » gagne la partie.

> Si les joueurs sont toujours à égalité, le dernier des joueurs à avoir attaqué une ville l'emporte.

POUR UNE PARTIE A 2 JOUEURS

> N'utiliser que 10 tuiles « ville » au lieu de 12 (garder « Start City » et enlever 2 tuiles avec un verso différent).

> A 2 joueurs, on introduit un 3ème joueur fictif. Pour le matérialiser, un des pions « personnage » restant et son paravent sont placés sur la table.

> A chaque phase de jeu, le joueur fictif fixe la 1ère mise. Celle-ci est égale au nombre d'impacts de balles (0, 1, 2 ou 3) présents sur la tuile où se trouve le pion « personnage » (tant que cette mise sera la plus élevée, elle ne pourra pas être égalée).

> Le joueur fictif peut gagner des cubes et sa mise fait avancer le shérif.

> Lorsque le joueur fictif a gagné une phase, placer son pion « personnage » sur la tuile « ville ». A la phase suivante, le 1er joueur sera celui situé après le joueur fictif (position du paravent) dans le sens horaire.

> A la fin d'une phase, si un seul des deux joueurs a posé des bandits, il avancera son pion « personnage » de la différence entre sa mise et celle du joueur fictif.

> A la fin d'une phase, si un seul des 2 joueurs a posé des bandits et que le joueur fictif a misé zéro, il choisira son déplacement d'une valeur comprise entre 1 et le nombre de bandits qu'il a posés.
Exemple : si le joueur a posé 3 bandits, il peut avancer son pion « personnage » de 1, 2 ou 3 tuiles « ville ».

Le joueur fictif mise 2

FIN D'UNE PHASE - PARTIE A 4 JOUEURS -

Fig.7

Le joueur bleu gagne la phase

> Placer le pion « personnage» bleu à la place du jaune et le déplacer de 3 tuiles (4–1).
> Le joueur bleu récupère 2 cubes « or » (à mettre derrière son paravent) et 2 prisonniers.
> Un de ses 4 bandits (le blessé) est tué et retiré du jeu, les 3 autres sont remis blessés dans sa réserve.

Le joueur jaune gagne 1 cube « argent » de diligence

> Deux de ses bandits reviennent blessés dans sa réserve et l'autre (le blessé) est tué et retiré du jeu.

Le joueur gris ne gagne rien

> Son bandit revient blessé dans sa réserve.

Le joueur rouge avait renoncé à participer à cette phase (pion avec croix).