

ADIOS AMIGO

Concept

Quelque part à Mexico, des gangs de desperados s'affrontent. Pour survivre à l'inévitable tuerie, vous devez garder la tête froide et être le plus rapide à dégainer... Ce jeu très rapide se déroule en 5 tours où chaque joueur incarne 3 desperados.

Tous les joueurs jouent simultanément. Ils doivent réaliser rapidement quel pistolet leur permet de tirer sur quel desperado et, immédiatement, appuyer sur la gâchette. Ils peuvent faire ça si le nombre correspond soit à la somme, soit à la différence des nombres des cartes desperados.

Si tu n'oublies pas de recharger et que ta dynamite est prête juste au bon moment tu as des chances d'être le dernier desperados en vie et de gagner le butin en récompense.

Matériel

60 cartes "desperados" Au recto un desperados avec des chiffres "desperados" et au verso une pépite d'or

40 pions pistolet De 4 couleurs différentes, chacun comporte un chiffre de 1 à 9

5 pièces de butin Au recto un croque-mort, au verso un nombre variable de pépites d'or

8 balles

4 dynamites

Préparation

Chaque joueur prend les 10 pions pistolets de sa couleur, 2 balles et une dynamite. Après avoir mélangé les 60 cartes desperados, un joueur distribue 15 cartes à chacun. Les joueurs placent leurs cartes en pile près de leurs pions pistolet, face desperados visible. Les pièces de butin sont triées par valeur et placées en pile avec le round 1 en haut. La pile de pièces de butin est placée de côté.

Jouer

Le jeu se déroule en 5 tours identiques. Au début de chaque tour, tous les joueurs tournent leurs 10 pièces pistolet à l'envers, les mélangent et les disposent devant eux.

Chaque joueur prend ensuite 3 cartes desperados du haut de sa pile et les place côte à côte devant les pièces pistolet de façon à ce que tous les joueurs puissent voir clairement les chiffres sur les cartes.

Exemple pour 3 joueurs



Les pions pistolet, les balles et la dynamite sont placés devant chaque joueur. Chacun doit voir clairement les chiffres sur les cartes desperados adverses qui doivent être à portée de main.

Top départ

Une fois que les joueurs sont prêts, l'un d'entre eux donne le top départ : "Adios amigos". Au premier tour, c'est le plus vieux joueur qui annonce le début du jeu. Pour les tours suivants, c'est le gagnant du tour précédent.

Fusillade

Les mots "adios amigos" ont à peine été prononcés que les joueurs entrent tous en action simultanément. Chacun tourne deux de ses pistolets et dévoile leur valeur.

Tous les joueurs peuvent désormais descendre les autres desperados. Pour cela, ils placent un pion pistolet sur une carte desperados. Le desperados est abattu si le chiffre du pion pistolet, si le chiffre correspond à la somme ou la différence entre les deux chiffres desperados.

Exemple



Si la carte desperados montre un 2 et un 5, il faudra utiliser un 7 (somme des deux) ou un 3 (différence des deux) pour abattre le desperados.

Le premier qui tire sur un desperados atteint sa cible. Une fois que le pion pistolet a été placé sur la carte desperados, le desperados est abattu. Il est interdit de placer un autre pion pistolet sur la carte. Tous les pions pistolets qui seraient placés après celui-ci devront être retournés.

Raté

Si un joueur place un mauvais pion pistolet sur un desperados, son tir est raté. Le joueur doit reprendre son pion pistolet et, en guise de pénalité, doit donner une partie de son butin aux autres joueurs. Et ce, même si l'erreur est découverte plus tard dans la partie.

Recharger

Pour pouvoir retourner d'autres pions pistolet, chaque joueur dispose de 2 balles par tour. Tant qu'un joueur a au moins une balle restante, il peut, quand il le souhaite, annoncer "Rechargement" et placer une de ses balles au centre de la table. Les joueurs doivent tous retourner 2 pions pistolets additionnels.

Si un joueur annonce un rechargement sans avoir de balle en réserve, il écope d'une pénalité (voir "compter les points").

Bombe !

Chaque joueur a une dynamite à sa disposition par tour. Il peut le placer au centre de la table, quand il le souhaite, en annonçant "Bombe". Cela interrompt le jeu pour 10 secondes. Tous les joueurs, à l'exception de celui qui a posé la bombe, doivent se couvrir les oreilles avec les deux mains et doucement compter de 10 à 0. Pendant ce temps, le poseur de bombe peut placer plusieurs pions pistolet sur une même carte desperados. La somme des pions posés sera le nombre utilisé pour l'action.

Exemple



Les pions pistolets 9, 4 et 2 permettent d'atteindre 15 (somme des deux chiffres de la carte) et d'abattre le desperados.

Le poseur de bombe ne peut attaquer qu'un desperados dans les 10 secondes imparties. Recharger n'est pas possible. Une fois qu'un desperados a été abattu, le tour reprend normalement.

RIP - Repose en Paix

Si un joueur a un pion pistolet posé sur chacun de ses desperados, il est mis hors jeu pour le tour en cours.

Fin d'un tour

Lorsqu'il ne reste plus qu'un joueur en lice (par exemple, avec un seul desperados vivant), le tour prend fin. C'est également le cas si tous les joueurs ont perdu leurs desperados en même temps et qu'il n'y a aucun survivant. Ou si aucun joueur ne peut descendre les desperados encore debout avec les pions pistolet à disposition et que personne ne veuille, ou ne puisse, recharger.

Compter les points

Tous les joueurs tournent les pions pistolet présents sur leurs cartes desperados de façon à ce que leur couleur soit visible. Chaque joueur récupère les cartes desperados qu'il a visées, les retourne et les range dans une pile, pépite d'or visible. Chaque carte vaut une pépite.

Chaque carte desperados des survivants sont autant de pépites gagnées pour le joueur qui les a sauvés et sont rangées dans sa pile.

Le joueur qui est le dernier survivant à la fin du tour gagne, pour ce tour, une pièce de butin en récompense. S'il n'y a pas eu de survivant ou que tous les joueurs sont morts simultanément, personne ne gagne de pièce de butin.

Le comptage des points se termine avec le paiement des pénalités, si nécessaire. Les joueurs qui ont raté leur tir dans le tour payent 3 pépites au joueur qu'ils visaient et une pépite à tous les autres joueurs. Si un joueur a commis plusieurs ratés, ils doivent tous être payés.

Si des joueurs ont demandé à recharger sans avoir de balle restante, ils doivent payer 1 pépite à chaque joueur.

Si vous n'avez pas assez de pépites pour payer votre pénalité, vous devez inscrire sur une feuille vos dettes et les payer dès que vous aurez gagné assez de pépites dans un tour suivant. Enfin, toutes les pièces pistolet, les balles et les dynamites utilisées retournent aux joueurs et le tour suivant commence.

Fin du jeu

Le jeu se termine après 5 tours. Chaque joueur compte ses pépites et pièces de butins. Le joueur qui a le plus grand nombre de pépites gagne la partie. En cas d'égalité, les joueurs concernés gagnent... Et c'est une bonne raison pour rejouer !

Mentions légales

Créateur du jeu : Momo Besedic

Illustrations : Anette „Nedde“ Kannenberg (www.nedde.de)

Design graphique : Hans-Georg Schneider, Christian Hanisch

Mise en œuvre : Thygra Board Game Agency (www.thygra.com)

Traduction en anglais : Rainer Nagel

sous licence White Castle (www.whitecastle.at)

♥ 2009 Pegasus Spiele GmbH, Strassheimer Str. 2, 61169 Friedberg

All rights reserved. · www.pegasus.de

Traduction française

<http://le-trou-a-rat.blogspot.com/>