

THE QUICK AND THE UNDEAD

Livret de règles

Entrez dans Fort West, une petite ville du Far West envahie par les morts-vivants, et montrez aux habitants que vous êtes prêt à en découdre. Gagnez plus de Notoriété que vos collègues hors-la-loi, prenez le contrôle de la ville et revendiquez-la comme la vôtre.

Planifiez soigneusement vos actions pour en maximiser les effets et préparez-vous à vous battre en duel pour remporter des objectifs communs. Gagnez, volez et frayez-vous un chemin vers la Notoriété dans le jeu, en contrôlant des bâtiments uniques ou en éliminant les morts-vivants qui sévissent dans la ville.

TIREZ LE PREMIER, NE VOUS POSEZ PAS DE QUESTIONS

Objectif

Avoir le plus de Notoriété à la fin de la partie.
La Notoriété se collecte de trois façons : par l'obtention de jetons Notoriété, en éliminant des morts-vivants, et en contrôlant des bâtiments.



Matériel

Jetons Pièce de monnaie

48x

Cartes Mort-vivant **18x**



Hors-la-loi (6 par joueur)

36x

Cartes Bâtiment **20x**



Jetons Balle/ Cartouche vide

39x

Insigne de la LOI **1x**



Plateau de jeu **1x**



Jetons Notoriété de valeur 1

30x

Jetons Notoriété de valeur 5

11x

Dés à 8 faces (d8)

6x

Livret de règles

1x



Jetons Critique **6x**

Cartes Ciblage **6x**



Index

- Mise en place 2
- Aperçu du jeu 3
- Aperçu d'une journée..... 4
- Aperçu d'un tour 4
- Duels 4
- Capacités 5
- Fusillades 6
- Jeton Critique 7
- Cimetière | Colline aux bottes 7
- Revenus 7
- Bâtiments 8
- Fin du tour | Fin de la journée 8
- Le plein midi | Fin de la partie 8
- Clarification sur les emplacements d'actions 9
- Variante à 2 joueurs 9
- Variante Solo 10
- Précisions sur les bâtiments 12

Des questions ou des commentaires ?

S'il vous plaît, contactez-nous sur info@insideupgames.com

Pour rester informé sur nous et nos jeux, suivez-nous sur Facebook, Instagram & Twitter: [@insideupgames](#)



Mise en place

1 Placez le plateau de jeu au centre de la table. Mélangez toutes* les cartes Bâtiment et placez-en une face visible sur chaque emplacement de bâtiment du plateau de jeu en fonction du nombre de joueurs. Le nombre de joueurs est indiqué dans le coin de chaque emplacement de bâtiment sur le plateau de jeu. Remettez les cartes Bâtiment supplémentaires dans la boîte.

*Si vous jouez de 1 à 3 joueurs, retirez les cinq bâtiments 4+ du jeu.



2 Mélangez toutes les cartes Mort-vivant et créez la Colline aux bottes (Boot Hill*) – une pile de cartes égale à 3 fois le nombre de joueurs – que vous placez face cachée dans le cimetière (A). À partir de la Colline aux bottes, tirez des cartes Mort-vivant, une à la fois, et placez-les face visible sous un nombre de bâtiments égal au nombre de joueurs. Les morts-vivants sont placés en commençant par le bâtiment ayant la plus grande Notoriété et en continuant par ordre décroissant (utilisez la valeur monétaire la plus élevée pour départager les égalités). Ensuite, on ajoute un dernier mort-vivant dans la rue (centre du plateau - B). Il doit maintenant y avoir sur le plateau de jeu un nombre de cartes Mort-vivant égal au nombre de joueurs plus un.

3 Placez tous les jetons Notoriété (5 & 1), les pièces de monnaie et les balles à côté du plateau de jeu pour créer la réserve. Ajoutez une ressource sur chaque bâtiment en jeu en tenant compte de l'icône de leur emplacement.



4 Chaque joueur choisit une carte Ciblage pour les morts-vivants, 4 Hors-la-loi de la même couleur, 6 jetons Balle, 1 jeton Critique et un d8. Les 2 Hors-la-loi restant sont placés à côté de l'emplacement de l'action "**Hommes de main**" (C) en bas à gauche du plateau de jeu.



5 Les joueurs placent un de leurs jetons Balle, face Cartouche vide vers le haut, sur chacune des six cases de leur carte Ciblage. Ensuite, les joueurs choisissent simultanément 3 ressources de départ (n'importe quelle combinaison de Balles, de jetons Notoriété "1", et/ou de Pièces de monnaie).

Chaque fois qu'une balle est "gagnée", le joueur doit immédiatement choisir quelle case de la carte Ciblage activer. Le jeton de cette case est retourné du côté Cartouche vide vers le côté Balle. Cela signifie qu'il peut dorénavant cibler cette zone. Les joueurs ne peuvent jamais avoir plus ou moins de 6 jetons Balle/Cartouche vide. Les pièces de monnaie et la Notoriété sont conservées dans la planque personnelle de chaque joueur, qui doit être visible de tous les autres joueurs.

6 Choisissez un premier joueur qui reçoit l'**insigne de la LOI (D)**. Le représentant de la LOI sera chargé d'annoncer les étapes du tour, et servira de point de départ pour l'ordre du tour si jamais plusieurs joueurs sont impliqués dans une même action. L'insigne tournera dans le sens des aiguilles d'une montre à chaque tour. Il peut subir une rotation pour suivre les trois tours d'une journée.

*En anglais américain, le terme boot hill, ou boothill, signifie "la colline aux bottes" et désigne un cimetière où sont enterrées les personnes mortes "avec leurs bottes" (they died with their boots on), c'est-à-dire violemment, principalement suite à des échanges de tirs.



Aperçu du jeu

Le jeu se déroule sur plusieurs **jours** et chaque jour est divisé en 3 tours d'actions. Chaque tour commence avec les joueurs qui, simultanément et secrètement, sélectionnent un des huit emplacements d'actions en plaçant leur d8 sur la table devant eux, caché par leur main, avec le numéro de l'action choisie indiqué sur le dessus du dé.

Avant de révéler les dés, le joueur qui détient l'insigne de la LOI demande si l'un d'entre eux s'offre les services d'un **Homme de main**.

L'emplacement de l'action Hommes de main (C) n'est pas numéroté, car les joueurs placeront leur dé sur cet emplacement, et non un Hors-la-loi.



L'insigne de la LOI passe ensuite au joueur de gauche et le deuxième tour de la journée peut commencer. Les joueurs choisissent à nouveau le numéro d'un emplacement d'actions en secret, etc. Les mêmes étapes sont répétées pour le troisième tour.

Après le troisième tour, la journée est terminée et les joueurs rassemblent tous les Hors-la-loi utilisés sur des emplacements d'actions (pas ceux situés sur des bâtiments) et les remettent dans leur planque. Les Hors-la-loi qui ont été tués sont laissés dans le cimetière et ne sont pas collectés. Tout joueur qui contrôle un bâtiment doit se débarrasser d'une balle par bâtiment pour garder le contrôle, ou doit remettre son Hors-la-loi dans sa planque.

Le **plein midi** sera déclenché lorsque tous les morts-vivants auront été retirés de la ville, à l'exception de ceux de la Colline aux bottes. Ce dernier tour permettra à tous les joueurs de faire une dernière tentative pour décrocher la victoire.

À la fin du plein midi, les joueurs additionneront la Notoriété des jetons pris, des morts-vivants tués et des bâtiments possédés **si ces bâtiments ont été débarrassés des morts-vivants**. Le joueur qui a le plus de Notoriété gagne. En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de pièces de monnaie gagne. S'il y a toujours égalité, les joueurs à égalité s'affrontent en duel à mort (voir **Duels**, page 4).

Ensuite, le représentant de la LOI demande à tous les joueurs de révéler leur dé et d'annoncer leur numéro. Les joueurs placent un Hors-la-loi de leur planque sur l'emplacement des actions correspondant au numéro de leur dé. Le **1** passe en dernier et est différent (voir **Aperçu d'une journée**, n°3 page 4).

Les joueurs joueront dans l'ordre numérique décroissant, en commençant par l'emplacement **Hommes de main**, puis l'emplacement des actions **8** et en descendant jusqu'à l'emplacement des actions **2**.

Si deux joueurs ou plus ont un Hors-la-loi sur le même emplacement d'actions, ils s'affronteront en duel.

Les joueurs survivants utiliseront la capacité de leur emplacement d'actions pour intimider, chasser, combattre ou voler et gagneront ensuite des ressources de ce type de revenus.

À la fin du tour d'un joueur, s'il a suffisamment de pièces de monnaie et qu'il n'y a pas de morts-vivants dans la rue (**B**), il peut acheter un bâtiment (voir **Bâtiments**, page 8).

S'il y a déjà un Hors-la-loi dans le bâtiment, le prix d'achat est réduit de moitié, arrondi à l'unité supérieure, et ces joueurs peuvent déclencher une fusillade pour en obtenir le contrôle (voir **Fusillades**, page 6).

Une fois que tous les emplacements d'actions sont résolus, le **tour** se termine et tous les Hors-la-loi sur ces emplacements sont couchés. (Les Hors-la-loi sont couchés pour montrer quelles actions ont été prises plus tôt dans la journée. Les joueurs ne peuvent pas revenir sur un emplacement d'actions occupé par un de **leurs** Hors-la-loi plus tôt dans la **journée**).



Aperçu d'une journée

1 Les joueurs peuvent utiliser les capacités "**Début du tour**" indiquées sur les bâtiments qu'ils contrôlent, même s'il y a des morts-vivants présents. La capacité **permanente** d'un bâtiment (sans " !") peut être déclenchée plusieurs fois pendant le tour.

2 En **secret**, les joueurs choisissent un emplacement d'actions numéroté avec leur d8. (Les joueurs ne doivent pas montrer leur dé avant que tous les joueurs n'aient fait leur choix).

3 Le cas échéant, les dés sont placés sur l'emplacement de l'action Hommes de main, puis tous les dés restants sont révélés. Les Hors-la-loi sont placés sur les emplacements d'actions disponibles. (Un 1 peut être placé sur n'importe quel emplacement d'actions non occupé par un Hors-la-loi **debout**, mais si plus d'un joueur choisit le 1, tous ces joueurs perdront leur tour).

4 Les actions de chaque emplacement sont résolues dans l'ordre : Hommes de main, 8, 7, 6, 5, 4, 3 et 2. (Voir **Aperçu d'un tour** ci-après et la **clarification sur les emplacements d'actions**, page 9).

5 Faites passer l'insigne de la LOI dans le sens des aiguilles d'une montre et répétez les étapes **1 à 5** pour les tours 2 et 3, puis la journée se termine.

6 A la fin de la journée, les joueurs doivent se débarrasser d'une balle par bâtiment qu'ils contrôlent ou remettre les hors-la-loi concernés dans leur planque. **Ceci, qu'il y ait ou non un mort-vivant dans le bâtiment.**

7 Répétez les étapes 1 à 6 jusqu'à ce que "Le plein midi" soit déclenché : c'est-à-dire que tous les morts-vivants ont été retirés de la ville, **à l'exception de ceux sur la Colline aux bottes.**

Duels

Si 2 joueurs ou plus choisissent le même emplacement d'actions au cours du même tour, ils s'affronteront en duel.

(Si 3 joueurs ou plus s'affrontent en duel, les joueurs annoncent leur cible dans l'ordre du tour en commençant par le représentant de la LOI, s'il est impliqué).

Ensuite, tous les duellistes tireront simultanément **un** coup sur leur cible en lançant leur d8.

Si le chiffre obtenu correspond à une case de leur carte Ciblage contenant une cartouche vide, la cible est manquée.

Si le chiffre correspond à une balle sur leur carte Ciblage, la cible est touchée (tous les tirs sont simultanés).

(Si deux joueurs qui se ciblent l'un l'autre se touchent simultanément en obtenant la même valeur, ils sont tous les deux tués. Si les joueurs se touchent avec des valeurs différentes, seul le joueur qui a la valeur la plus faible est tué).

Le perdant ne dépense pas sa balle.

Aperçu d'un tour

Si plusieurs joueurs partagent un emplacement d'actions et ont survécu au duel, ils réalisent leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par le représentant de la LOI, s'il est impliqué.

1 Les joueurs peuvent **choisir** d'exécuter la capacité de leur emplacement d'actions, si possible (voir **Capacités** page 5), ou ils peuvent sauter cette étape. **Les icônes se trouvent au-dessus de la ligne.**

8-7-6-5 / 

2 Les joueurs prélèvent dans la réserve les ressources qui leur sont données par les revenus de leur emplacement d'actions (voir **Revenus**, page 7). **Les icônes se trouvent en dessous de la ligne.**

\$  

3 S'il n'y a pas de morts-vivants dans la rue, les joueurs peuvent utiliser les pièces de monnaie de leur planque pour acheter un seul bâtiment par tour (voir **Bâtiments**, page 8).



Lorsqu'un bâtiment est acheté, les joueurs déplacent leur hors-la-loi présent sur l'emplacement d'actions vers le bâtiment. (S'il y a déjà un hors-la-loi dans le bâtiment, voir **Fusillades**, page 6).



Cette icône signifie que les Hors-la-loi ne se battent pas en duel. Elle se trouve sur l'emplacement d'actions **7** et le **Saloon**.



Les joueurs défaits envoient leur Hors-la-loi au cimetière et les tueurs de Hors-la-loi gagnent 1 point de Notoriété. Le joueur dont le Hors-la-loi est mort pioche le mort-vivant du dessus de la pile de cartes de la Colline aux bottes et l'ajoute à la ville (dans n'importe quel bâtiment ou dans la rue - les deux peuvent contenir plusieurs morts-vivants). Les joueurs survivants feront leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le représentant de la LOI s'il est concerné.

Les joueurs peuvent s'affronter en duel à la fin de la partie si leur Notoriété et le montant de leurs pièces de monnaie sont à égalité. Les joueurs ne peuvent pas éviter ce duel et le vainqueur du duel remporte la partie.

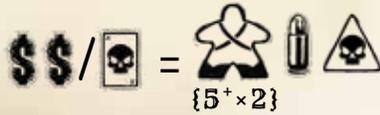
Si un joueur se bat en duel à la fin de la partie et qu'il n'a pas de balle, **tous** les joueurs en duel reçoivent une balle supplémentaire.

Capacités

Si jamais un hors-la-loi ne peut pas, ou n'utilise pas la capacité de son emplacement d'actions, il passe simplement aux revenus.

La capacité d'un emplacement d'actions est indiquée au-dessus de la ligne. Elle permet aux joueurs de louer les services d'Hommes de main, d'intimider, de voler, de chasser ou de combattre. Une barre oblique / séparant des icônes signifie que le joueur peut choisir d'utiliser une seule de ces capacités.

Hommes de main



Cet emplacement d'actions est le seul moyen pour les joueurs de gagner plus de Hors-la-loi, et est le seul emplacement d'actions où les joueurs n'envoient pas de Hors-la-loi. Au lieu de cela, les joueurs placeront leur d8 dessus lorsque le représentant de la LOI annoncera "Hommes de main".

Lorsqu'ils réalisent leur tour, les joueurs doivent dépenser soit 2 pièces de monnaie, soit 1 point de Notoriété pour obtenir un Hors-la-loi et une balle, et retourner leur jeton Critique du côté du Crâne (voir **Jeton Critique**, page 7). (Avec plus de 5 joueurs, 2 Hors-la-loi sont gagnés au lieu de 1 - sans augmentation de coût).

Les joueurs ne peuvent pas avoir plus de 6 Hors-la-loi, et ne peuvent obtenir que des Hors-la-loi correspondant à leur couleur. S'il n'y a plus de Hors-la-loi en dehors du jeu, les joueurs peuvent prendre du cimetière. **Les joueurs peuvent avoir moins de tours par jour si leur nombre de hors-la-loi disponibles tombe en dessous de 3.**

(Nouveau en ville ? Si un joueur n'a plus de Hors-la-loi et pas assez de Notoriété ou de pièces de monnaie pour se payer un Homme de main, il peut placer son dé sur l'emplacement d'actions "Hommes de main" et gagner quand même un Hors-la-loi, mais il ne gagnera pas de balle et ne réinitialisera pas son jeton Critique).

Chasse aux morts-vivants



Cette icône vous permet de tirer sur **n'importe quel** mort-vivant en ville, que ce soit dans un bâtiment ou dans la rue (voir **Fusillades**, page 6).

Combattre les morts-vivants



Cette icône permet uniquement de tirer sur les morts-vivants qui occupent la **rue**. Elle ne vous permet pas de cibler les morts-vivants dans les bâtiments.

Intimider

8·7·6·4·3·2

5·4·3·2

8·7·6·5

Les chiffres au-dessus de la ligne vous permettent d'intimider d'autres hors-la-loi. **Les joueurs peuvent choisir de ne pas intimider s'ils le souhaitent.**

Pour intimider, appelez tout hors-la-loi qui se trouve **debout** sur l'un des emplacements d'actions numérotés correspondants. Votre cible doit maintenant choisir entre effectuer un **paiement** ou **sortir**.

• **Paiement** – La cible vous donne deux ressources de sa planque (Pièces de monnaie, Balles et/ou Notoriété).

Lorsqu'une balle est donnée dans le cadre de l'action de paiement, la cible de l'intimidation sélectionne un de ses jetons Balle sur sa carte Ciblage et le retourne sur son côté cartouche vide visible. Le joueur actif sélectionne alors n'importe quel jeton cartouche vide sur sa carte Ciblage et le retourne sur son côté Balle visible. Une fois que toutes les balles sont visibles, les balles supplémentaires ne peuvent plus être chargées et sont perdues.

• **Sortir** – La cible ne vous donne rien, ce qui vous permet de lui tirer **une** fois dessus (voir **Fusillades**, page 6).

Si vous touchez la cible lorsqu'elle **sort**, le Hors-la-loi est tué et il est immédiatement envoyé au cimetière. (Voir **Cimetière** | **Colline aux bottes**, page 7).

Si vous ratez votre tir, ou si la cible choisit de payer, elle survit.

Dans tous les cas, continuez votre tour en percevant les revenus indiqués sous la ligne de votre emplacement d'actions. Si un joueur tente d'intimider mais qu'il déclenche un Échec critique lorsqu'il tente de tirer sur sa cible, il renvoie immédiatement **son propre** Hors-la-loi dans sa planque et son tour est terminé.

Voler des ressources



Cette icône vous permet de prendre une des ressources représentées de n'importe quel autre joueur.



Voler un jeton Notoriété "1".



Voler 1 pièce de monnaie.



Voler 1 balle de n'importe quelle case de carte Ciblage de n'importe quel joueur. Elle peut être placée dans n'importe laquelle de vos cases de votre carte Ciblage.

Lorsqu'une balle est volée, le **joueur actif** sélectionne un des jetons Balle de la carte Ciblage de sa cible et le retourne sur son côté cartouche vide visible.

Il sélectionne ensuite un jeton cartouche vide de sa propre carte Ciblage et le retourne sur son côté Balle visible. Un joueur peut "voler" une balle même si sa carte Ciblage est déjà pleine - cette balle est simplement perdue.

Fusillades

À chaque fois qu'une balle est tirée, qu'elle touche ou qu'elle manque sa cible, elle est retournée sur son côté cartouche vide visible.

Que vous tiriez sur un autre joueur ou sur des morts-vivants, vous aurez besoin de balles sur les cases numérotées de votre carte Ciblage.

Pour tirer, lancez votre d8. Si le chiffre obtenu correspond à une case de votre carte Ciblage avec une balle, vous avez **atteint** votre cible. Si la case contient une cartouche vide, vous avez manqué votre cible. (Pour un **8** ou un **1**, voir **Jeton Critique**, page 7).

Les règles suivantes s'appliquent à toutes les fusillades entre joueurs :

- Si plusieurs joueurs obtiennent une touche, le joueur avec la valeur de touche la plus élevée gagne.
- Tout joueur dont un Hors-la-loi est abattu le déplace au cimetière, pioche un mort-vivant de la pile de cartes de la Colline aux bottes et l'ajoute n'importe où en ville. Le tueur (vainqueur) gagne **1** point de Notoriété de la réserve. Le perdant ne **dépense pas** de balle.
- Tous les joueurs qui déclenchent un Échec critique retournent leur Hors-la-loi dans leur planque, sauf s'ils sont abattus d'abord.

Contrôle des bâtiments (combat à mort)

Si l'occupant initial d'un bâtiment décide de rester sur place lorsqu'un autre joueur l'achète, alors les Hors-la-loi devront réaliser une fusillade pour en obtenir le contrôle.

Le joueur en défense lance son dé le premier et gagne en cas d'égalité.

Si le défenseur déclenche un Coup critique, l'attaquant est tué instantanément et n'a pas à faire de jet. Les joueurs continueront à tirer jusqu'à ce qu'un Hors-la-loi soit tué ou qu'un Échec critique soit déclenché - le dernier Hors-la-loi debout contrôle le bâtiment.



Intimidation (1 tir seulement)

Si la cible décide de sortir au lieu de payer, le joueur actif aura droit à **un** tir pour essayer de la toucher.

Si vous touchez votre cible, le hors-la-loi ciblé est immédiatement envoyé au cimetière, ceci pouvant provoquer la perte du tour du joueur ciblé.

Si vous ratez votre tir, la cible reste sur son emplacement d'actions indemne.

Un Hors-la-loi couché lors d'un tour précédent ne peut pas être la cible d'une intimidation.

Duel (1 seul tir)

Les joueurs annoncent leur cible dans l'ordre du tour, en commençant par le représentant de la LOI s'il y a lieu.

Tous les duellistes tirent en même temps.

Les survivants jouent ensuite dans l'ordre du tour.

Une cible ne peut pas payer pour éviter un duel.

Tirer sur un mort-vivant (Tirer jusqu'au double)

Chaque mort-vivant dispose de points faibles, qui sont énumérés en haut de la carte. Pour tuer un mort-vivant, il suffit de toucher **l'un** de ces numéros.

Pour commencer, annoncez quel mort-vivant vous visez. **Une fois déclaré, vous ne pouvez plus changer de cible, mais vous pouvez décider d'arrêter de tirer à tout moment.**

Vous pouvez tirer autant de fois que vous le souhaitez, mais vous devez vous arrêter si vous lancez un numéro pour la **deuxième** fois au cours de la même tentative, ou si vous déclenchez un Échec critique.

Pour garder une trace des numéros que vous obtenez lors d'une tentative, retirez le jeton "Balle / Cartouche vide" de chaque case de la carte Ciblage au fur et à mesure que vous lancez les dés. Une fois que vous avez réussi ou échoué, remplacez ces jetons sur leurs cases avec le côté Cartouche vide visible.

Les balles qui sont tirées sont utilisées (retournées), même si cela ne tue pas le mort-vivant.

Si vous tuez un mort-vivant, récupérez sa carte et gardez-la dans votre planque pour le score de fin de partie.



Jeton Critique

Lorsque vous lancez un dé, chaque d8 a un chiffre correspondant à un Coup critique ou à un Échec critique.

8 est un Coup critique

Vous pouvez **choisir** de déclencher un Coup critique, après avoir obtenu un 8, que si votre jeton Critique présente son côté "Crâne".

La cible est immédiatement tuée, sans avoir besoin de dépenser une balle. Si vous ne possédez pas de balles, vous pouvez toujours tenter d'obtenir un Coup critique.

Si vous choisissez de déclencher cette capacité, retournez votre jeton Critique de manière à présenter son côté "Retour de flamme".

Si vous choisissez de ne pas la déclencher, traitez ceci comme un échec.

1 est un Échec critique

Il est déclenché automatiquement après avoir obtenu un 1, si votre jeton Critique présente son côté "Retour de flamme".

S'il est déclenché, votre Hors-la-loi retourne immédiatement dans sa planque et votre tour est terminé, **mais** vous pouvez retourner votre jeton Critique de manière à présenter son côté "Crâne".

Votre Hors-la-loi n'est pas tué, donc aucun mort-vivant n'est placé.

Si vous obtenez un 1 et que votre jeton Critique présente son côté "Crâne", c'est tout simplement un échec.

Si un joueur déclenche un Échec critique et que son adversaire le touche, il est envoyé au Cimetière, et non dans sa planque.

Cimetière | Colline aux bottes

À chaque fois qu'un joueur place un de ses hors-la-loi dans le cimetière, il tire un mort-vivant du dessus de la pioche de la Colline aux bottes et l'ajoute à la ville (soit dans un bâtiment, soit dans la rue - les deux peuvent posséder plusieurs morts-vivants, qui peuvent être ciblés dans n'importe quel ordre).

Lorsque la Colline aux bottes est épuisée, plus aucun mort-vivant n'est placé lorsqu'un Hors-la-loi est envoyé au cimetière.

Dans tous les cas, le tueur gagnera 1 jeton Notoriété de la réserve.

Revenus

Les revenus d'un emplacement d'actions sont indiqués sous la ligne.



Une barre oblique séparant les icônes signifie que le joueur ne peut choisir de prendre qu'une seule de ces ressources.



Les icônes affichées sans barre oblique signifient que le joueur reçoit toutes les ressources indiquées.



Les pièces de monnaie et la Notoriété sont prises dans la réserve et ajoutées à la planque du joueur.

(Les jetons Notoriété "5" sont utilisés pour représenter des sommes plus importantes. Ils ne peuvent pas être pris ou donnés dans le cadre d'une action mais peuvent toujours être échangés contre cinq jetons Notoriété "1".)



Pour chaque balle gagnée, le joueur actif retourne un jeton cartouche vide de son choix sur sa carte Ciblage, sa face Balle est donc face visible.



Un joueur ne peut pas avoir plus de 6 balles - lorsque toutes ses balles sont visibles, toutes les balles supplémentaires gagnées sont perdues.

Les ressources en ville sont limitées ; si jamais elles s'épuisent, vous ne pourrez pas en prendre davantage, mais cela ne vous empêchera pas de prendre d'autres accordées par le même emplacement d'actions.



Bâtiments

Le nombre de bâtiments utilisés dans chaque partie dépend du nombre de joueurs.

À l'exception du **Saloon**, un seul Hors-la-loi peut contrôler un bâtiment à la fois.

S'il n'y a pas de morts-vivants dans la **rue**, les joueurs peuvent utiliser les pièces de monnaie de leur planque pour acheter 1 bâtiment à la fin de leur tour. Ils payent un nombre de pièces de monnaie égal au coût du bâtiment à la réserve et déplacent leur Hors-la-loi de l'emplacement d'actions vers le bâtiment.

Le premier joueur à acheter un bâtiment recevra la ressource bonus qui y a été placée lors de la mise en place du jeu. **Les balles gagnées de cette façon sont générées sur votre carte Ciblage, et ce jeton supplémentaire est remis dans la boîte.**



S'il y a déjà un Hors-la-loi dans le bâtiment lorsqu'un autre joueur souhaite l'acheter, son coût est réduit de moitié, arrondi au chiffre **supérieur**.

Le hors-la-loi d'origine peut quitter le bâtiment par choix, en retournant à sa planque, ou rester sur place et provoquer une fusillade pour en garder le contrôle (voir **Fusillades**, page 6).

À la fin de la **journée** (3 tours), les joueurs doivent dépenser 1 balle pour garder le contrôle d'un bâtiment, sinon ils renvoient le hors-la-loi sur place dans sa planque.

La capacité d'un bâtiment ne peut être utilisée que par le joueur qui le contrôle. Il peut l'utiliser, que des morts-vivants soient présents ou non.

Les bâtiments n'accorderont leur bonus de Notoriété qu'à la fin de la partie si tous les morts-vivants occupant ce bâtiment ont été supprimés (quel que soit l'auteur de leur mort).



Fin du tour | Fin de la journée

À la fin de chaque tour, couchez les Hors-la-loi sur leur emplacement d'actions et passez l'insigne de la LOI au prochain joueur dans le sens des aiguilles d'une montre. Vous pouvez commencer le tour suivant de la journée.

(L'insigne de la LOI peut se tourner pour suivre le déroulement du tour).



Un joueur **peut** retirer son Hors-la-loi d'un bâtiment à la fin de n'importe quel tour, si par exemple il a peu de Hors-la-loi et qu'il souhaite l'utiliser pour sélectionner un emplacement d'actions lors du tour suivant, mais il perdra le contrôle du bâtiment, ainsi que son bonus.

Après 3 tours, la journée est terminée et les joueurs replacent tous les Hors-la-loi qui ont été joués au cours des trois tours précédents, dans leur planque respectives. Ne déplacez **pas** les Hors-la-loi du cimetière.



À la fin de la journée, les joueurs doivent retourner un jeton Balle (côté cartouche vide visible) par bâtiment qu'ils contrôlent. S'ils ne le font pas, ils doivent quitter ce bâtiment et remettre leur Hors-la-loi concerné dans sa planque.

Le plein midi | Fin de la partie

Le plein midi est déclenché à la fin d'un **tour** durant lequel tous les morts-vivants ont été retirés de la ville, à l'**exception** de la Colline aux bottes. Une fois qu'il est déclenché, il ne peut pas être arrêté, même si d'autres morts-vivants sont ajoutés à la ville.

Le plein midi est un **tour** final où les joueurs peuvent se positionner au mieux pour la victoire.



Une fois le plein midi terminé, les joueurs calculent leur Notoriété pour déterminer le vainqueur. Ajoutez la valeur de chaque jeton Notoriété à la valeur de Notoriété de chaque mort-vivant collecté et de chaque bâtiment contrôlé (**qui est débarrassé des morts-vivants**).



En cas d'égalité, le joueur ayant le plus grand nombre de pièces de monnaie gagne. En cas de nouvelle égalité, les joueurs à égalité s'affrontent en duel jusqu'à la mort (voir **Duel**, page 4).

Si tous les duellistes sont tués en obtenant le même chiffre, le joueur vivant restant ayant la plus grande Notoriété gagne.

Cela pourrait donner lieu à un second duel si d'autres joueurs sont à égalité.

NE JOUEZ PAS AVEC DES ARMES

Clarification sur les emplacements d'actions

Les emplacements d'actions sont résolus dans l'ordre : Hommes de main, 8, 7, 6, 5, 4, 3 et 2.

Tous les emplacements (sauf Hommes de main) permettent aux joueurs d'acheter un bâtiment - si toutefois la rue est débarrassée des morts-vivants.



Plusieurs joueurs peuvent placer un Hors-la-loi sur l'emplacement **7 Traquer**, ou leur dé sur l'emplacement "**Hommes de main**" - il n'y aura pas de duel.



Hommes de main

CAPACITÉ : Placer un dé ici et dépenser 2 pièces de monnaie **ou** 1 point de Notoriété pour obtenir 1 Hors-la-loi (2 si vous jouez à 5+ joueurs).

REVENUS : Gagner une balle et réinitialiser votre jeton Critique de manière à présenter son côté Crâne.



8 - Reconnaître

CAPACITÉ : Chasser un mort-vivant **ou** Intimider 5, 4, 3, ou 2.

REVENUS : Gagner 1 pièce de monnaie **ou** 1 balle **ou** 1 point de notoriété.



7 - Traquer

CAPACITÉ : Chasser un mort-vivant.

REVENUS : Gagner 1 pièce de monnaie **ou** 1 balle.

Les Hors-la-loi ne se battent pas en duel sur cet emplacement.



6 - Extorquer

CAPACITÉ : Voler 1 balle (à n'importe quel joueur) **ou** combattre un mort-vivant dans la **rue**.

REVENUS : Gagner 1 pièce de monnaie **ou** 1 point de Notoriété.



5 - S'équiper

CAPACITÉ : Intimider 8, 7, 6, 4, 3, ou 2 **ou** combattre un mort-vivant dans la **rue**.

REVENUS : Gagner 2 balles.



4 - Intimider

CAPACITÉ : Intimider 8, 7, 6, ou 5 **ou** combattre un mort-vivant dans la **rue**.

REVENUS : Gagner 1 pièce de monnaie, 1 balle **et** 1 point de Notoriété.



3 - Piller

CAPACITÉ : Voler 1 pièce de monnaie (à n'importe quel joueur).

REVENUS : Gagner 3 pièces de monnaie.



2 - Détourner

CAPACITÉ : Voler 1 point de Notoriété (à n'importe quel joueur).

REVENUS : Gagner 2 pièces de monnaie **et** 2 points de notoriété.

1 - Joker

Un 1 est un Joker, il est placé après tous les autres Hors-la-loi. Placer un Hors-la-loi sur tout emplacement d'actions non occupé par un autre Hors-la-loi **débout**.

Si plusieurs joueurs choisissent 1, tous ces joueurs...

...PASSENT LEUR TOUR

Variante à 2 joueurs

Si vous cherchez à augmenter le nombre de fusillades à votre partie, chaque joueur peut mettre en place et contrôler 2 bandes de Hors-la-loi.

Chaque bande débute avec 3 ressources de votre choix et elles se partagent leurs pièces de monnaie et leur notoriété. *Elles ne partagent pas leurs balles.*

Pendant la mise en place du jeu, vous devez également disposer les bâtiments et préparer la Colline aux bottes comme pour une partie à 4 joueurs.

L'insigne de la LOI se déplacera dans le sens des aiguilles d'une montre entre chacune des quatre bandes de Hors-la-loi, et pas seulement entre les deux joueurs.

Après Le plein midi, combinez les scores des deux groupes pour voir quel joueur est victorieux.

Variante solo

Mise en place

Mélangez les cartes bâtiment (**en retirant celles pour 4 joueurs et plus**) et remplissez tous les emplacements du plateau de jeu comme pour une partie à 6 joueurs.

N'ajoutez **pas** les ressources de départ sur les bâtiments.

Retirez trois cartes Mort-vivant de valeur "6" et mélangez les 15 cartes restantes. Placez un mort-vivant dans la rue, aucun dans les bâtiments, et le reste face cachée au cimetière pour créer la Colline aux bottes.

Sélectionnez votre bande de Hors-la-loi comme indiqué dans la section "Mise en place" à la page 2.

Dead Ranger, votre adversaire automa, commence la partie avec ses 6 Hors-la-loi dans le cimetière, sans pièces de monnaie ni Notoriété, mais avec 1 jeton Critique et des balles sur chaque case de sa carte Ciblage. **Ces balles représentent sa force, donc chacune d'elle devra être retirée pour le tuer et gagner.**

Objectif

Pour **gagner**, vous devez tuer Dead Ranger en retirant chaque balle de sa carte Ciblage. Lorsque cela se produit, ses Hors-la-loi se dispersent et vous passez le reste de vos journées à nettoyer le Fort West de tous les morts-vivants restants...

Vous **pouvez** comptabiliser les points de votre partie en utilisant la formule suivante :

Commencez par 5 points de victoire, puis

- 1 pour chaque mort-vivant Hors-la-loi se trouvant encore dans un emplacement d'actions
- + la notoriété de vos jetons gagnés
- + 2 pour chaque bâtiment débarrassé de ses morts-vivants
- + la valeur de notoriété de tous les bâtiments que vous contrôlez et qui sont débarrassés de leurs morts-vivants
- 1 pour chacun de vos Hors-la-loi dans le cimetière

Lorsque vous tuez un mort-vivant, il n'est pas collecté, mais placé en dessous de la pile de cartes Colline aux bottes pour créer une réserve inépuisable de morts-vivants.

Vous **perdez** la partie si l'un des cas suivants se produit :

- La ville est envahie - vous devez placer un mort-vivant de la Colline aux bottes, mais tous les emplacements de la ville sont occupés par des mort-vivants (bâtiments et rue). **En mode solo, un seul mort-vivant peut être présent par bâtiment ou dans la rue.**
- Vous mourez - à la fin d'un tour, tous vos Hors-la-loi sont au cimetière.

Changements dans le jeu

Vous êtes toujours le représentant de la LOI et commencez chaque tour en plaçant un de vos Hors-la-loi sur un emplacement d'actions disponible de votre choix. Lancez un d8 pour déterminer où Dead Ranger envoie l'un de ses Hors-la-loi mort-vivant.

Dead Ranger prend toujours ses Hors-la-loi morts-vivants au cimetière et les y ramène lorsqu'ils sont tués. Si tous les Hors-la-loi morts-vivants sont sur le plateau et que Dead Ranger doit en placer un nouveau, il déplace le Hors-la-loi mort-vivant de l'emplacement d'actions le plus bas vers le nouvel emplacement. **S'il y a déjà un de ses Hors-la-loi morts-vivants sur un emplacement d'actions, il le réactive en le redressant.**

Dead Ranger n'utilise pas la partie "revenus" des emplacements d'actions. Toutes les ressources qu'il vous vole retournent à la réserve, et toutes les ressources que vous volez sont prélevées dans la réserve.

Dans l'emplacement d'actions "6", Dead Ranger vole toujours la balle située dans la case de votre carte Ciblage la plus élevée.

Qu'un Hors-la-loi mort-vivant soit **debout ou couché** dans un emplacement d'actions, lorsque **vous-y ajoutez** un Hors-la-loi, un duel est déclenché. Lancez un d8 pour vous-même et un autre pour Dead Ranger, en résolvant les touches comme d'habitude.

Cependant, Dead Ranger ne dépensera jamais de balles.

Lorsqu'un mort-vivant doit être ajouté, ajoutez-le dans la rue ou, si elle est occupée, au premier bâtiment dans le sens des aiguilles d'une montre à partir du cimetière (en sautant ceux qui ont déjà un mort-vivant présent - car chacun ne peut contenir **qu'un** seul mort-vivant).

Si Dead Ranger ajoute un Hors-la-loi mort-vivant dans un emplacement d'actions où vous avez un Hors-la-loi **couché**, aucun duel n'est déclenché, car les morts-vivants ont été trop lents pour vous attraper.



Fin de la journée :

Après 3 tours, récupérez vos Hors-la-loi comme d'habitude, mais pas ceux de Dead Ranger. Ses Hors-la-loi morts-vivants restent sur le plateau de jeu, car la seule façon d'éliminer ces nuisances est de les tuer.

Tuer Dead Ranger :

Dead Ranger ne dépense pas de balles lorsqu'il vous attaque, sa force ne diminuera donc qu'avec des intimidations réussies (voir **4 Intimider**).

Pour vaincre Dead Ranger, vous devez retirer toutes les balles de sa carte Ciblage !

Si vous déclenchez un Coup critique tout en intimidant, retirez le jeton Balle que vous souhaitez.



Modifications pour les emplacements d'actions

Hommes de main : Dead Ranger n'utilise jamais cette action, car ses Hors-la-loi sont toujours renvoyés au cimetière lorsqu'ils sont tués.

7 – Traquer

Contrairement aux règles habituelles, lorsque vous partagez cet emplacement avec un Hors-la-loi mort-vivant, cela donne lieu à un duel.

4 – Intimider

Les morts-vivants sont lents – si un Hors-la-loi mort-vivant est **debout ou couché** sur un emplacement d'actions, vous pouvez le sélectionner comme cible lors d'une intimidation.

À l'inverse, le Dead Ranger ne peut sélectionner que votre Hors-la-loi **debout** comme cible d'une intimidation.

Si vous êtes intimidé, vous pouvez décider de payer ou de sortir. Si vous payez, déposez les ressources nécessaires dans la réserve. Si vous décidez de sortir, lancez un d8 pour déterminer si Dead Ranger vous attaque – s'il réussit, ne défausser pas la balle.

Si vous intimidez, les Hors-la-loi morts-vivants de Dead Ranger ne reculeront jamais. **Si votre attaque est réussie, placez le Hors-la-loi mort-vivant au cimetière et retirez une balle de la carte Ciblage de Dead Ranger qui correspond à votre jet.** C'est la **seule** façon de retirer une balle de la carte Ciblage de Dead Ranger.

Gagnez un point de Notoriété et ajoutez un mort-vivant comme expliqué dans la section **Changements dans le jeu**.

1 – Joker

Si Dead Ranger obtient un 1, il envoie un Hors-la-loi mort-vivant dans votre emplacement d'actions actuel pour un duel ! (Si vous êtes sur Hommes de main, relancez pour envoyer le Hors-la-loi mort-vivant dans un autre emplacement d'actions).

Pour une partie plus difficile

Effectuez un ou plusieurs des changements ci-dessous :

- **Les Cavaliers** - Ne retirez pas les trois "6" morts-vivants du paquet de cartes lors de la création de la Colline aux bottes.
- **Renforts** - Lorsque Dead Ranger envoie un Hors-la-loi mort-vivant dans l'emplacement d'actions 7, tirez la carte Mort-vivant du dessus de la pile de cartes de la Colline aux bottes et placez-la en suivant les instructions de placement précédemment décrites.
- **La Horde** - Dans l'emplacement d'actions 8, si Dead Ranger ne peut pas intimider un de vos Hors-la-loi en raison de son placement, ajoutez la carte Mort-vivant dans un autre emplacement d'actions en suivant les instructions de placement précédemment décrites.
- **Les morts-vivants sont rapides !** - Dead Ranger peut désormais aussi intimider les Hors-la-loi couchés sur un emplacement d'actions.



Explications sur les bâtiments



Début du tour
Gagnez 1 pièce de monnaie par tour.



Début du tour
Gagnez 1 point de Notoriété par tour.



Début du tour
Gagnez 1 balle par tour.



Début du tour
Réinitialisez votre jeton Critique de Retour de flamme à Crâne.



Début du tour
Si ce bâtiment n'a pas de morts-vivants, ajoutez-en un de la Colline aux bottes.
Seulement s'il est contrôlé par un joueur.



Début du tour
Vous pouvez dépenser 1 pièce de monnaie pour gagner 1 balle ou 1 point de Notoriété.



Début du tour
Lancez un d8 :
1-3 : Gagnez 1 Pièce de monnaie,
4-6 : Gagnez 1 balle
7/8 : Gagnez 1 point de Notoriété



Début du tour
Vous pouvez déplacer vos balles depuis et vers n'importe quelle case de votre carte Ciblage.



Début du tour
Lancez un d8 :
1 : Perdez 1 pièce de monnaie (si possible),
2/3 : Ne gagnez rien,
4/5/6 : Gagnez 1 pièce de monnaie,
7/8 : Gagnez 2 pièces de monnaie.
Les occupants multiples ne donneront pas lieu à un duel.



Permanent
Vos pièces de monnaie ne peuvent pas être volées.



Permanent
Vos points de Notoriété ne peuvent pas être volés.



Permanent
Vos balles ne peuvent pas être volées.



Permanent
Durant votre action Voler, vous pouvez prendre une ressource supplémentaire identique à celle que vous volez.



Permanent
Le prix d'achat de ce bâtiment est toujours de 5 pièces de monnaie.



Permanent
Gagnez 1 point de Notoriété par mort-vivant tué par n'importe quel joueur.



Début du tour
Dépensez 1 point de Notoriété pour envoyer un mort-vivant de la Colline aux bottes vers un bâtiment qui n'en possède pas.



Permanent
Vous pouvez donner 1 pièce de monnaie à un adversaire pour éviter une fusillade.
Ne peut pas être utilisé lors d'un duel de fin de partie.



Permanent
Au cours de votre revenu, vous pouvez prendre une ressource supplémentaire identique à celle que vous gagnez.



Permanent
Gagnez 1 point de Notoriété à chaque fois que vous êtes impliqué dans une fusillade, que vous surviez ou pas.



Permanent
Ajoutez un bonus de +2 à la valeur de votre touche lors d'une fusillade dans ce bâtiment.
Exemple : Si vous obtenez un 7, qui contient une balle, la valeur de votre tir sera de 9 (7 + 2), battant tout sauf un Coup critique.

Les capacités des bâtiments prévalent aux règlements du livret de règles.

THE QUICK AND THE UNDEAD

INSIDEUP GAMES

Crédits

Conception par :
Daryl Andrews &
Adrian Adamescu

Conception graphique
et artistique par :
Magda Pixi Husar &
OmashOne

Développé par :
Conor McGoey

Édité par :
Dan Mansfield

Concept solo par :
Martin Montreuil

Traduit par :
Patrick Mougeot

Testeurs principaux :
Carter Morash
Hudson Morash
Scotland Morrison
Neal Thorvaldson
Trevor Waytowich

Mentions légales

© 2020 Inside Up Games
P.O.Box 26033 Memorial PO
Thunder Bay, Ontario
P7B 0B2 Canada