

With a Smile & a GUN



Jon Vallerand



Justin Lanjil



Jon Merchant

Survol du jeu

With a Smile & a Gun est un jeu de complots et d'intrigues. En tant que chefs de gangs criminels dans une version noire fantastique de l'ère de la prohibition, vous devrez devancer votre rival afin de prendre le contrôle des entreprises illicites de la ville. Pour gagner, vous devrez penser à vos actions, mais aussi à celles de votre adversaire: vous enverrez des policiers pour intercepter leurs entreprises; vous déciderez quand rester subtil, et quand y aller à pleine vitesse; vous devrez même vous plonger dans les pouvoirs obscurs des Infusions si vous voulez aller de l'avant.

Composantes

- Livre de règles
- Plateau de ville
- Plateau des dés
- Marquer de temps
- 45 jetons de contrôle
- 1 sac à jetons
- 5 cartes Shadow
- 5 cartes Infusion
- 2 aide de joueurs
- 2 listes d'actions
- 3 marqueurs de majorités
- 1 jeton de premier joueur
- 13 dés
- 30 cubes de police bleus
- 30 cubes verts
- 30 cubes jaunes
- 2 meeples de joueurs
- 1 meeples de shadows
- 3 jetons Solos
- 8 jetons de multiplication

Mise en place

1. Donnez à chaque joueur les cubes, meeples, et aide de jeu de sa couleur. Placez les cubes de police près du plateau.
2. Placez le plateau de ville au centre, puis placez les 3 meeples (le Shadow et les 2 boss) sur l'espace 0/12. Les meeples n'entrent jamais dans la ville : ils se déplacent en périmètre.
3. Placez le plateau de dés à côté du plateau de ville, avec les 13 dés. Placer le marqueur de temps sur le 1.
4. Choisissez au hasard une carte de Shadow et une d'Infusion pour la partie, et remettez les autres dans la boîte.

Ces cartes changent les effets du Shadow et des Infusions pour votre partie. Pour votre première partie, nous suggérons **The Mole** et **Last Chance**.

5. Prenez les 5 jetons d'Infusions et mélangez-les. Ajoutez-en un à chaque district de coin, et un au centre.
6. Mélangez tous les jetons de contrôle restants dans le sac. Assurez-vous de laisser les jetons Solo à l'extérieur.
7. Le joueur qui a le plus récemment dirigé une organisation criminelle durant la prohibition devient le premier joueur. En cas d'égalité, déterminer le premier joueur au hasard.



Survol d'un round

With a Smile & a Gun est joué sur 3 rounds, chacun consistant de 5 étapes:

1. Préparation
2. Faire sa tournée
3. L'ombre s'étend
4. Filer en douce
5. Régler les comptes

Durant votre tour, vous aurez aussi la chance d'utiliser les jetons d'infusion pour leur puissant effet. La carte d'Infusion choisie à la mise en place vous informera de quand et comment vous pourrez utiliser ces jetons.

Préparation

Roulez les 13 dés afin de former un pool communautaire. Ces dés seront utilisés pour déterminer les actions des joueurs, ainsi que celle du Shadow.

Remplissez chaque district de la ville à son nombre de jeton de contrôle maximum en les pigeant au hasard dans le sac. Le district central prend 3 jetons, alors que les autres n'en prennent que 2. Puis, pour chaque district qui vient de recevoir des jetons de contrôle, comptez les carrés bleus sur les jetons de contrôle qu'il contient et ajoutez-y ce nombre de cubes de Police.

Un district qui ne reçoit pas de nouveaux de jeton de Police durant cette phase ne reçoit pas non plus de cube de Police.

Si vous manquez de jetons de contrôle, prenez tous les jetons de Chapeau qui ont été mis de côté durant la partie et remettez les dans le sac afin de remplir les autres districts. Les jetons d'autres types ne retournent pas dans le sac.

Faire sa tournée

En commençant par le premier joueur, chaque joueur prend 3 tours dans cette phase. Vous prendrez 2 dés par tour, et donc après les 6 tours, il y aura un dé restant, qui sera utilisé par le Shadow.

Note: Si, au début de votre tour, tous les dés du pool montrent la même valeur, vous pouvez décider de tous les relancer. Si, après les avoir relancer, ils ont encore tous la même valeur, vous pouvez les relancer à nouveau.

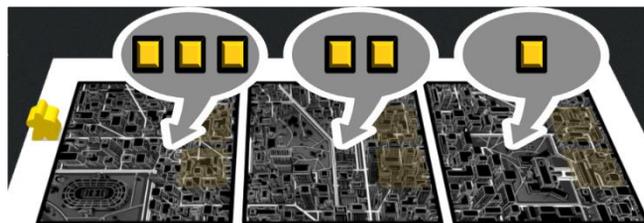
À votre tour, choisissez 2 dés du pool: le premier pour votre mouvement, et l'autre pour votre action.

Mouvement: Placez votre dé de mouvement sur l'un des espaces de pas de votre côté du plateau. Ensuite, déplacez votre boss d'exactly autant d'espaces dans le sens horaire, à l'extérieur de la ville.



Les boss et le Shadow peuvent partager des espaces.

Une fois que vous avez déplacé votre Boss, ajoutez des cubes d'influence aux quartiers de la ligne/colonne à laquelle ils font face. Placez 3 cubes dans le district le plus proche, 2 dans le suivant, puis 1 dans le district à la fin de la ligne/colonne.



Action: Placez votre dé d'action sur l'une des cases de main de votre côté du plateau. Ensuite, effectuez une action dont le nombre est identique au dé que vous avez sélectionné, comme indiqué dans le tableau de la page suivante.

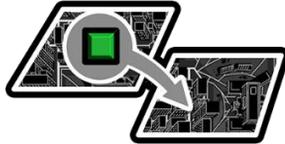
Après avoir terminé votre action, votre adversaire prend son tour. Continuez jusqu'à ce que chaque joueur ait complété 3 tours.

Valeur

1



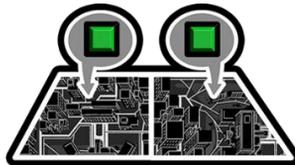
2 or 3



4 or 5



6



Action

Ajoutez un cube de Police à un district.

Déplacez un cube de votre couleur d'un district vers un autre.

Retirer un cube de n'importe quelle couleur du plateau de ville.

Ajoutez un cube de votre couleur à deux districts adjacents.

L'ombre s'étend

Tout d'abord, déplacez le meeples du Shadow dans le sens horaire autour de la ville d'un nombre d'espaces égal à la valeur du dé sélectionné, tout comme avec les meeples de joueurs.

Ensuite, selon la carte Shadow choisie lors de la mise en place. Certains Shadows auront un effet durant cette phase, après leur mouvement.

Les cartes Shadow qui affectent "ce district" réfèrent au premier district devant le meeples du Shadow.

Filer en douce

Vos actions attirent l'attention de la police. Additionnez les valeurs des 3 dés que vous avez utilisés pour vos actions: c'est votre niveau d'attention. **Vos dés de mouvement ne contribuent pas à votre total d'Attention.**

Si vous avez une somme inférieure à celle de votre adversaire, vous recevez immédiatement un bonus: vous pouvez ajouter soit 2 cubes d'influence de Police, soit 1 cube d'influence de n'importe quelle couleur, à n'importe quel district de la ville. Si vous ajoutez 2 cubes Police, vous devez les ajouter au même district.

Si vous avez le même total que votre adversaire, personne ne reçoit l'action bonus.

Régler les comptes

La lutte pour le contrôle de chacun des quartiers de la ville est désormais résolue. Commencez par le quartier en face du Shadow, puis parcourez la ville dans le sens horaire, pour ensuite finir avec le quartier central.

Dans chaque district, voyez quelle couleur contient le plus de cubes. S'il y a une égalité pour la première place (y compris s'il n'y a pas de cubes) alors le district n'est pas marqué ce tour: tous les cubes et jetons restent où ils sont, et il ne sera pas rempli entre les tours.

Si vous avez le plus de cubes dans un district, vous gagnez un jeton de contrôle de votre choix et le placez devant vous. Après avoir attribué un jeton de contrôle au premier joueur, la couleur en seconde place gagne le jeton de contrôle restant. S'il y a une égalité pour la seconde place, retirez les jetons restants et mettez-les de côté.

Si la Police a un choix entre deux jetons de contrôle, elle choisit selon cette priorité:

1. Chapeau (en priorisant le plus haut chiffre)
2. Casino
3. Armes
4. Contrebande
5. Infusion

Si la Police obtient un jeton de business (Contrebande, Armes, ou Casino) ou d'Infusion, mettez-le dans la boîte: il ne sera plus utilisé pour cette partie. Si la Police obtient un jeton de Police, mettez-le de côté : il sera peut-être utilisé.

District central: Quand on évalue le district central, la couleur en deuxième place doit choisir l'un des deux jetons restants, et la troisième place obtient le dernier.

Notez que vous devez avoir au moins 1 cube dans un district pour obtenir un jeton.

Obtenir un jeton de contrôle: Lorsque vous obtenez un jeton de contrôle, placez-le devant vous. Les jetons de contrôles que vous possédez sont une information publique. Lorsque vous obtenez un jeton de business ou d'infusion, vous pouvez décider de le retourner : plutôt que sa valeur normale, il vaudra 1 point à la fin de la partie. Vous devez prendre cette décision à ce moment-là, et ne pourrez pas la changer plus tard.

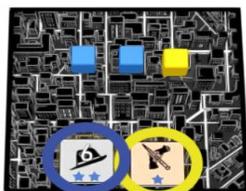
Après avoir évalué un district, retournez tous les cubes présents vers leurs réserves. Par contre, les cubes de districts qui n'ont pas été évalués ne sont pas retirés.

Après avoir terminé l'évaluation, si vous avez plus de jetons de contrôle que votre adversaire, vous serez le premier joueur au round suivant. En cas d'égalité, le joueur ayant joué en dernier ce round-ci débutera le suivant.

Exemple de Settling the Score:

Voici comment évaluer un district avec 3 cubes verts, 2 cubes jaunes, 1 cube bleu, et 2 jetons de Chapeau (2 et 4 points).

Vert est en première place, et choisit le jeton de son choix : elle choisit le 4. Jaune est en deuxième place, et prend le jeton restant.



Le district suivant contient 2 cubes bleus et 1 jaune, ainsi qu'un Chapeau de 6 points, et un jeton Arme.

La Police est en première place, and choisit le jeton de 6 points, selon sa priorité habituelle. Jaune obtient donc le jeton Arme.

Enfin, le district central contient 4 cubes jaunes, 2 verts, et 2 bleus, ainsi qu'un Chapeau de 3 points, un Casino, et une Infusion.

Jaune est en première place cette fois, et choisit le Casino. Puisque Vert est à égalité avec la Police pour la deuxième place, les deux jetons sont défaussés.



Fin de Partie

Après le 3e round, vous déterminerez votre pointage final en regardant les jetons de contrôle devant vous, et en les comparant à ceux de votre adversaire.

- Chaque chapeau vaut autant de points que le nombre indiqué;
- Chaque jeton de business ou d'infusion face cachée vaut 1 point;
- Pour chaque type de business (Contrebande, Armes, et Casino), comparez le nombre de jetons face visible de chaque joueur. Pour chaque type, si vous avez plus de jetons que votre adversaire, vous obtenez le marqueur de majorité associé et marquez les points qui y sont inscrits;
 - Si vous avez autant de jetons que votre adversaire, personne ne marque ces points.
 - Si votre adversaire n'a aucun jeton de ce type, vous avez un monopole et en doublez la valeur: retournez le marqueur pour vous en souvenir.
- Certaines cartes d'Infusion ou de Shadow peuvent aussi offrir des façons de marquer des points : si c'est le cas des cartes choisies pour votre partie, évaluez-les aussi.

Si vous avez plus de points que votre adversaire, vous gagnez! En cas d'égalité, le joueur avec le plus de jetons d'Infusion face visible gagne! En cas d'égalité, le joueur avec le plus de cubes dans la ville gagne! Si vous êtes toujours égalité, il n'y a plus qu'une façon de régler ça : une autre partie!

Mode Solo

With a Smile and a Gun est jouable de façon solitaire, avec plusieurs variantes selon l'expérience que vous préférez. Le mode par défaut est de faire face à un Gang rival automatisée : la bande de la Rue Morgue (BRM). Cette bande suit les règles ci-bas.

Pour la mise en place, suivez les règles habituelles, en offrant à la BRM un meeple de Boss et une réserve de cubes d'influence. Assurez-vous de garder les jetons Solo à portée de main.

Vous serez le premier joueur, et ce, tout au long de la partie.

Préparation

Cette phase se déroule comme lors d'une partie à 2 joueurs.

Faire sa tournée

Comme avec un joueur humain, la BRM se déplace et agit à chaque tour, et prend ses décisions selon ces règles. Avant tout, la BRM a une habileté qui lui est unique : avant de jouer son tour, elle prend le dé à la plus basse valeur, le roule, et le retourne parmi les dés disponible. Puis, elle joue son tour selon ces règles :

La BRM choisit son dé de mouvement selon l'emplacement de votre Boss. Si elle peut se rendre à l'emplacement ou se retrouve votre Boss, c'est ce dé qu'elle choisira. Sinon, elle prendra le dé qui l'amène le plus près, choisissant la valeur la plus basse en cas d'égalité (si, par exemple, vous êtes à 4 espaces d'elle, et que parmi les dés disponibles, il y a un 3, un 5, mais aucun 4, elle préférera le 3). Placez son dé de mouvement sur le pied de sa couleur.

Après le mouvement de la BRM, elle placera 4 cubes dans le district le plus près puis 3 dans le second, et 2 dans le plus loin. Cela remplace les 3, 2, et 1 cubes placés normalement. La BRM n'a pas de leader, mais contient beaucoup plus de membres!

Puis, la BRM choisira son dé d'action selon la priorité suivante. Par contre, elle n'utilisera aucune action. Placez simplement le dé choisi sur l'un des espaces d'actions sur le plateau.

1. Si un 6 est disponible, la BRM le prendra;
2. Sinon, si, dans les dés restants, un dé est le seul de sa valeur, la BRM le prendra, préférant la plus basse valeur si c'est le cas pour plusieurs dés (par exemple, entre 1, 1, 1, 2, 3, 5, et 5, elle prendra le 2).
3. Sinon, elle prendra le plus bas dé disponible.

L'ombre s'étend

Cette phase se déroule comme lors d'une partie à 2 joueurs.

Filer en douce

Si la BRM gagne cette phase, plutôt que d'ajouter des cubes, elle reçoit un des jetons Solo de 3 points.

Régler les comptes

Si la BRM a le plus de cubes dans un district (ou en deuxième place dans le district central), elle suivra les étapes suivantes:

1. Si des jetons de business se trouvent dans le District, la BRM placera un cube de sa couleur sur le marqueur de majorité de chaque type présent. Ce cube équivaut un jeton de business de ce type.
2. Puis, elle choisira un jeton de contrôle, suivant la même priorité que la Police.

La BRM retourne toujours ses jetons d'Infusion face-cachée, mais jamais les jetons de business.

Outre cette différence, la phase se déroule comme pour une partie à deux joueurs.

Après avoir évalué tous les districts, vous ne changez pas le premier joueur : la BRM ne commence jamais.

Fin de Partie

Évaluez votre score comme vous le feriez pour une partie à 2, comptant les jetons Solo comme valant 3 points. N'oubliez pas que les cubes sur les marqueurs de business équivalent à un jeton de ce type. Si votre score est plus élevé que celui de la Bande de la Rue Morgue, vous gagnez la partie! Sinon, la BRM vous pousse à l'extérieur des rues de Gattory City.

Ajuster la difficulté

Vous pouvez ajuster la difficulté de la BRM en adoptant les modifications suivantes:

FACILE: Si la BRM gagne le bonus de Filer en douce, elle ne reçoit pas de points.

DIFFICILE: Avant chacun de ses tours, la BRM roulera tous les dés du pool une fois si les dés sont tous de même valeur.

Aussi, lorsque la BRM choisit un 6 pour son action, elle ajoute un cube de sa couleur au District qui est devant votre Boss, et celui qui est devant le Shadow. Si votre Boss et le Shadow sont au même emplacement, ajoutez deux cubes à ce district.

LÉGENDAIRE: En plus des changements du mode Difficile, la BRM marque 3 points par jeton d'Infusion face cachée, plutôt qu'un, et 6 points par jeton solo, plutôt que 3.

Plus de rivaux! - Missions solo

Le mode Missions solo vous demande de faire face aux différents Gangs qui opèrent à Gattory City. Pour se faire, vous devrez atteindre un certain score ET un objectif spécifique pour chacun, avant de pouvoir accéder au gang suivant. C'est en vainquant chaque gang que vous pourrez vous établir comme le Boss le plus influent de l'histoire de la ville!

Jouez le mode solo selon les règles habituelle, mais vous n'avez pas à calculer le pointage de votre adversaire. Comparez plutôt votre score au tableau ci-bas: si vous avez au moins autant de points que ce qui y est demandé, et que vous avez rempli l'objectif, vous pouvez passer à la Gang suivante.

Gang	Points	Objectif
The Red Death	48+	Obtenir au moins un monopole
The Ravens	50+	Obtenir au moins 3 jetons d'Infusion
Lenore's Boys	52+	Obtenir au moins 7 jetons Chapeau de 2 ou 3 points
Unkindness	54+	Obtenir au moins deux monopoles
6 th Street Amontillado	56+	Obtenir les 5 jetons d'Infusion

Plus de rivaux – Mode Difficile

Toujours trop facile? Comparez votre pointage final à celui de vos rivaux : vous devez aussi les battre pour passer au gang suivant.

Variante “Pour qu’on se souviennne de moi »

Si vous ne voulez pas compétitionner avec la Bande de la Rue Morgue, vous pouvez mesurer votre impact par lui-même. Plutôt que de comparer votre point à celui de la BRM, comparez le à ce tableau:

< 45 points: *Vous n’avez eu aucun impact sur le monde criminel de Gattory City. Peut-être que de travailler sur les docks serait plus à votre hauteur?*

45-55 points: *La Police recherche quelques-uns de vos acolytes, mais c’est la Bande de la Rue Morgue qui les préoccupent.*

56-65 points: *Vous êtes bien connu à Gattory City, et sans doute que certains de vos subalternes sont des policiers sous couverture. C’est probablement un bon moment pour tester qui vous est réellement loyal.*

>65 points: *Oui, la police vous a en mire, mais journalistes et politiciens aussi. Vous savez comment rester au top, mais attention: il y a toujours un procureur un peu zélé qui peut vous prendre pour évasion fiscale si vous ne faites pas attention!*

Cartes de Shadow

La carte de Shadow déterminera l'effet du meeple noir durant la phase Casting the Shadow. Réfèrez-vous à cette section pour clarifier l'effet de la carte que vous avez choisi pour cette partie.

The Badge: Après avoir déplacé le Shadow, retirez tous les cubes de Police de ce district.

The Gumshoe: Pendant la phase *Règlement de comptes*, le joueur avec le plus de cubes dans ce district reçoit cette carte. Pendant que vous avez cette carte, vous ne pouvez pas prendre le dé le plus élevé pour votre mouvement ni votre action. Le joueur qui possède cette carte en fin de partie perd 3 points.

En cas d'égalité, cette carte retourne à côté de la ville. On ne compte pas la Police pour déterminer qui reçoit la carte.

The Siren: Après avoir bougé le meeple du Shadow, la couleur avec le plus de cubes dans ce district en retire la moitié (arrondi vers le bas). En cas d'égalité, toutes les couleurs égales sont affectées.

Ce Shadow peut affecter la Police.

The Historian: Après avoir évalué le district devant le Shadow, placer tous les cubes d'influence de joueurs qui s'y trouvent sur la carte Shadow plutôt que de les retourner dans la réserve. À la fin de la partie, chaque cube sur cette carte vaut 1 point. De plus, si vous n'avez pas de cubes sur The Historian, vous perdez 5 points.

Les cubes de Police ne sont pas placés sur The Historian.

The Remover: Après avoir déplacé le Shadow, retirez un jeton de contrôle de ce district. Suivez la même priorité que la Police.

Puisque The Remover a retiré un jeton de contrôle, il n'y aura pas de prix de seconde place dans ce district. S'il n'est pas évalué, il ne sera pas rempli au tour suivant. Si le dernier jeton de contrôle d'un district est retiré, retirez tous les cubes à la fin de la phase Settling the Score.

Cartes d'Infusion

Les cartes d'Infusion déterminent quand et comment les jetons d'Infusion seront utilisés pour cette partie. Quand vous décidez d'utiliser un jeton d'Infusion, vous n'avez qu'à le remettre dans la boîte : chaque jeton ne peut être utilisé qu'une seule fois.

Last Chance: À n'importe quel moment durant votre tour (y compris après avoir choisi vos dés), vous pouvez utiliser une Infusion pour relancer autant de dés du pool que vous le désirez. Notez que vous ne pouvez pas relancer des dés qui ont déjà été sélectionnés.

Knockoff: Lorsque vous obtenez un jeton de contrôle, vous pouvez utiliser une Infusion et la placer sous ce jeton afin de le doubler. S'il s'agit d'une business, elle comptera en double pour la majorité; s'il s'agit d'un chapeau, il doublera sa valeur. Vous ne pouvez pas doubler une Infusion.

Dragging Arms: Durant votre tour, vous pouvez déplacer un cube de n'importe quelle couleur, d'un district vers un autre.

Slippery: Après avoir déplacé votre Boss, vous pouvez utiliser une Infusion pour échanger un de vos jetons de contrôle pour l'un de ceux qui se trouvent dans le District devant vous. Si vous remettez un jeton face-cachée, retournez le vers sa face visible.

Enthralling: Avant d'évaluer un district dans la phase *Règlement de compte*, vous pouvez utiliser une Infusion pour remplacer un des cubes de Police par un cube de votre couleur.

Si les deux joueurs veulent utiliser une infusion, ils ont chacun une chance de le faire, en commençant par le premier joueur, jusqu'à ce que les deux décident de ne pas le faire successivement.

Référence

With a Smile and a Gun est joué sur 3 rounds, chacun divisé en 5 phases:

1. **Préparation** : Lancez les 13 dés; remplissez les districts avec des jetons de contrôles du sac, puis ajoutez autant de cubes de Polices qu'il y a de nombre de carrés bleus sur les jetons.
2. **Faire sa tournée**: en alternance, chaque joueur joue 3 fois, en prenant 2 dés.
 - a. Mouvement: déplacez votre Boss de ce nombre de case autour de la ville, en sens horaire. Ajoutez 3/2/1 cubes sur le 1^{er}/2^e/3^e district dans cette rangée.
 - b. Action: choisissez une action équivalent au dé choisi.

Placez les dés choisis sur les espaces de pied et de main de votre couleur.

3. **L'ombre s'étend**: déplacez le Shadow selon la valeur du dé restant, et, potentiellement, appliquez son effet.
4. **Filer en douce**: si vous avez la plus basse somme des dés d'Action, ajoutez 2 cubes de Police ou 1 de n'importe quelle couleur à un district de votre choix.
5. **Régler les comptes**: évaluez chaque district, en commençant par celui devant le Shadow, en procédant en sens horaire, et en finissant au district central:
 - a. Si vous avez le plus de cubes dans un district, obtenez un jeton de votre choix; s'il y a une égalité pour la première place, le district n'est pas évalué ce round-ci;
 - b. Si vous êtes en deuxième place, obtenez un jeton restant. S'il y a une égalité pour la deuxième place, défaussez tous les jetons restants.
 - c. Pour le district central, si vous êtes en troisième place, obtenez le jeton restant.

Lorsque la Police obtient un jeton, elle suit la priorité sur la carte d'aide.

Si un district est évalué, tous les cubes qui s'y trouvent sont retournés dans leur réserve respective.

Le joueur avec le plus de jetons de contrôle devient le premier joueur; en cas d'égalité, le premier joueur change de main.