

La Cité des Voleurs

“ Une nouvelle aube se lève sur la Cité des Voleurs, mais la paix n'y règne guère. Votre groupe de mercenaires a terminé de se partager le butin de la nuit dernière, mais la discorde gronde. Chacun estime avoir été lésé, sa part ne reflétant pas à la juste valeur de ses talents.

Déjà, les regards se font plus sombres, les mains se crispent sur les dagues. Une nouvelle course-poursuite s'engage alors à travers les ruelles sombres et tortueuses, chacun bien décidé à s'occuper lui-même du partage final. Affrontez vos anciens compagnons, dépouillez-les sans pitié jusqu'à ce que votre soif de richesse soit enfin étanchée. Que le meilleur voleur l'emporte !”

Matériel

- 4 dés
- 3 jetons de butin par joueur + 3 jetons dans la cagnotte
- Une cagnotte centrale commune

Nombre de Joueurs

- 2 joueurs ou plus

Objectif du Jeu

Être le premier voleur à récupérer (nombre de jetons total - 3) jetons.

Déroulement d'un Tour

Principe de Base

- Chaque joueur dispose de 3 lancers maximum
- Possibilité de relancer certains dés entre chaque lancer
- Une seule combinaison spéciale possible par tour

Combinaisons Spéciales

Combinaisons de 3 dés identiques

1. **Triple 1 : Délit audacieux**

- Volez 3 jetons à un joueur de votre choix

- Lancez ensuite un dé :
 - Sur un résultat de 1-2 : Vous êtes pris sur le fait ! Rendez 1 jeton à votre victime et placez 1 jeton dans la cagnotte
 - Sur un résultat de 3-6 : Vous vous échappez avec tout le butin
- 2. **Triple 2 : Échange de Fortunes**
 - Échangez votre nombre total de jetons avec un autre joueur
- 3. **Triple 3 : Contrat forcé**
 - Volez 2 jetons à un joueur
 - Le joueur spolié reçoit 1 jeton de la cagnotte centrale
 - Si la cagnotte est vide, il ne reçoit rien
- 4. **Triple 4 : Camouflage**
 - Protégez tous vos jetons pour un tour
 - Si quelqu'un tente de vous voler, il perd son tour
- 5. **Triple 5 ou 6 : Récupération du Butin**
 - Récupérez TOUS les jetons de la cagnotte centrale

Suites Spéciales

Suite à quatre dés (1-2-3-4 ou 2-3-4-5 ou 3-4-5-6)

- Volez 1 jeton à la cagnotte centrale
- Si la cagnotte est vide, volez 1 jeton au joueur de votre choix

Combinaisons de 4 dés identiques

- **Carré - Le "Tout ou Rien":**
 - **Carré intentionnel (annoncé):**
 - Quand un joueur obtient un triple, il peut annoncer qu'il tente le carré avec son dernier lancer
 - Le joueur doit posséder au moins 1 jeton pour tenter cette combinaison
 - **Réussite:** Vous récupérez TOUS les jetons d'un joueur de votre choix ET tous les jetons de la cagnotte
 - **Échec:** Vous perdez 2 jetons maximum qui vont dans la cagnotte (et vous perdez l'effet du triple)
 - **Carré accidentel (non-annoncé):**
 - Si un joueur obtient un carré sans l'avoir annoncé au préalable (que ce soit au premier lancer ou après des relances)
 - Effet: Volez 2 jetons à CHAQUE joueur

Règle de Perte de Jeton

- Si aucune combinaison n'est réalisée après 3 lancers, perdez 1 jeton qui va dans la cagnotte centrale

Fin de Partie

- Le joueur avec (nombre de jetons total - 3) jetons remporte la partie

À Creuser

- Ajouter des cartes "Planque" avec des pouvoirs spéciaux
 - Créer des rôles de voleurs avec des capacités uniques
-

Révision #17

Créé 2025-03-28 14:13:36 UTC par Admin

Mis à jour 2025-03-31 10:08:40 UTC par Admin