

TRAIN ET EXPLOSION BOOM BOOM

nouveau titre moins rigolo : GUILTY TRAIN

Problématique : Jusqu'où peut-on aller pour survivre ?

Livret de règles :

- 2 à 4 joueurs
- Durée de la partie : 15 - 20 minutes

Histoire

Alors que vous êtes dans un train transportant des rations de nourriture pour les victimes de la guerre, celui-ci a déraillé et est immobilisé suite à une attaque de pillards qui cherchent à s'emparer de la nourriture. Sans surveillance, les autorités ne savent pas que vous n'arriverez pas à l'heure et personne ne peut être contacté. Soyez les pilleurs et récupérez ces ressources qui vous sont vitales ou incarnez les gardiens et protégez un maximum de nourriture en éliminant les pilleurs.

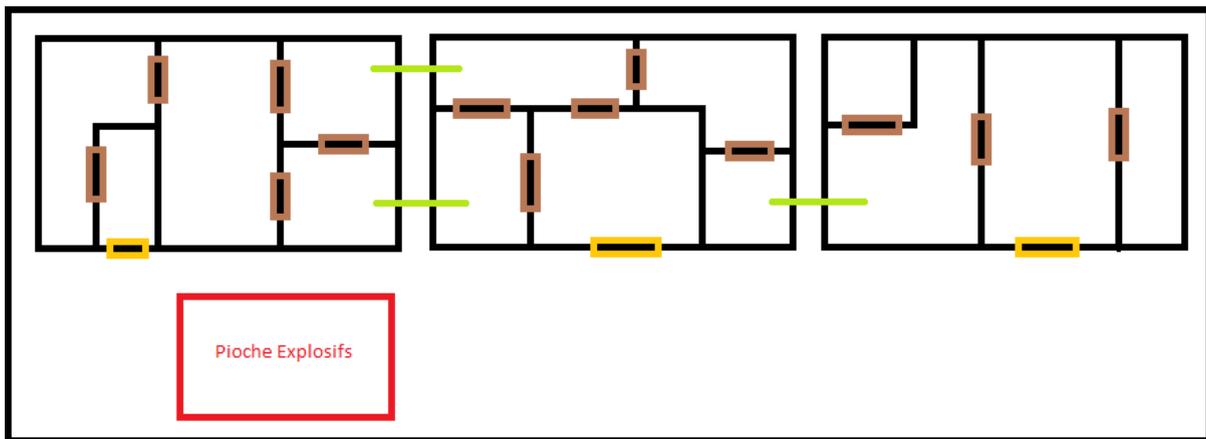
Matériel

- 1 boîte de jeu 22x22cm
- 1 livret de règles
- 1 plateau (trois wagons composés de plusieurs pièces)
- 2 dés à 6 faces
- 4 pions de 2 équipes différentes
- 20 cartes 90x60mm Explosifs recto/verso
- 5 jetons recto /verso nourriture
- 9 jetons recto/verso rien
- 3 jetons portes de train
- 3 jetons barricade

But du jeu

- Pour les défenseurs (équipe du Train) : Protéger les rations de l'invasion terroriste jusqu'à la mort des opposants.
- Pour les attaquants (assaillants) : Piller toutes les rations de nourritures cachées sans mourir.

Le Plateau



En jaune ce sont les portes extérieures (sur lesquelles on placera les jetons portes à exploser)

En marron ce sont les portes intérieures

En vert ce sont les portes qui relient les wagons

Les cases représentent les salles où sont potentiellement cachées les rations de nourriture

La salle extérieure est la base des pillards et la pioche explosif est là où se trouvent les cartes "Explosif" que peuvent piocher les pillards)

Préparation

Mélanger les cartes "Explosifs" et les placer ensuite sur la pioche des explosifs.

L'équipe du Train place les 5 jetons "Nourriture" dans les salles qu'ils veulent et placent les 9 jetons "Rien" sur les salles restantes. Les jetons sont tous du côté recherche. Une salle ne peut contenir qu'un seul jeton. L'équipe des attaquants ne doit pas regarder l'équipe du train placer les jetons sur le plateau.

Image jeton rien / Jeton nourriture / face cachée

Les pions des assaillants se placent sur la salle extérieure (qui est leur base). Quant aux pions de l'équipe du train, ils placent leurs pions où ils le souhaitent à l'intérieur du train.

Image des Méchants / Gentils (pour les AG)

Si vous êtes 2 joueurs à jouer, chacun utilisera 2 pions au tour par tour, comme s'ils étaient 2 joueurs.

Lorsqu'il y a trois joueurs qui jouent, le joueur qui joue seul incarne les défenseurs avec 2 pions sur le plateau.

Déroulement

La partie se déroule à tour de rôle et commence toujours par le tour des défenseurs.

Le mouvement

Pour se déplacer, on lance un dé 6. On peut se déplacer uniquement à travers les portes (jaunes, vertes, bleues; sauf si barricadées).

Le nombre de déplacement donné par le dé n'est pas obligatoirement celui à faire mais ne peut excéder le nombre donné. Le joueur peut donc se déplacer et s'arrêter lorsqu'il le souhaite, dans les limites fixées par le dé.

Par exemple, si un joueur fait 5 au dé, il peut se déplacer de 0 à 5 salles.

Toute action effectuée par le joueur stoppera définitivement son tour (hormis les combats).

Les défenseurs ne peuvent se déplacer que dans le train.

Tour Défenseurs

Chacun des défenseurs choisit de lancer le dé et s'il le souhaite, de poser une barricade.

Un défenseur ne peut barricader seulement les portes adjacentes à la salle dans laquelle il se trouve (donc pas de barricades dans un wagon différent ou une pièce trop éloignée).

Barricades

Seuls les défenseurs peuvent poser des barricades.

Une seule barricade peut être placée par porte.

Une barricade bloque les attaquants comme les défenseurs.

Lorsque le défenseur est à proximité de portes, il peut décider de mettre une barricade près de lui. Dans ce cas, cela arrête son tour.

De même pour enlever les barricades, soit ce sont les attaquants qui la font exploser, soit ce sont les défenseurs qui l'enlèvent et cette action arrête le tour du défenseur.

Les défenseurs n'ont pas le droit de poser des barricades sur les portes extérieures.

Lorsqu'une barricade explose, il n'est possible de la replacer que pendant le tour suivant.

Tour Attaquants

Au premier tour, les attaquants piochent obligatoirement une carte "Explosif"

Les tours suivants, ils ont le choix entre prendre une carte "Explosif" ou se déplacer en lançant le dé

À noter : Il est possible de lancer le dé mais de décider de ne pas se déplacer, si l'attaquant est dans sa base, il peut alors piocher une carte "Explosif".

Il est obligatoire de faire exploser les portes menant sur l'extérieur pour passer par celles-ci afin de rentrer dans le train.

Une fois une porte ouverte, les attaquants peuvent entrer grâce au nombre donné lors de leur lancer de dé. Lorsqu'ils passent par une salle, ils retournent le jeton correspondant à la salle et vérifient s'ils ont eu ou non de la nourriture.

Une fois la nourriture trouvée, les attaquants doivent la ramener en dehors du train pour la mettre à l'abri

Ils peuvent alterner entre leur base et le train durant leur tour.

Les assaillants ne peuvent pas se donner la nourriture.

Si un assaillant est bloqué parce qu'il n'a plus de carte "Explosif" et des barricades lui bloquent tout accès à l'extérieur, son coéquipier doit l'aider, sinon il perd une réapparition et est téléporté dans sa base (salle extérieure).

Explosifs

Uniquement les attaquants peuvent posséder et utiliser des cartes "Explosif". Ils peuvent décider, au lieu de se déplacer, de piocher une carte "Explosif" et la mettre dans leur inventaire.

Les attaquants ne peuvent détenir que 3 cartes "Explosif" par joueur.

Il est donc possible de piocher autant de cartes que vous souhaitez, tant que votre stock de cartes ne dépasse pas 3.

Les cartes "Explosif" sont personnelles aux joueurs attaquants, ce n'est pas un stock commun. Mais les utiliser profite à toute l'équipe et marque la fin du tour de l'attaquant.

Une carte "Explosif" n'est utilisable que sur les barricades adjacentes à la salle dans laquelle se trouve l'attaquant, ou sur les Portes Extérieures lorsque l'attaquant est à l'extérieur

Lorsqu'une carte "Explosif" est piochée, le joueur la garde face tournée (côté explosif). Quand il l'utilise, il retourne alors la carte et lit ce qu'il y a écrit dessus.

Image du côté explosif / côté texte

Nourriture

un attaquant doit gagner le combat avant de pouvoir retourner le jetons nourriture si un défenseur est présent dans la salle.

l'attaquant, en passant dans la salle avec de la nourriture, la prend automatiquement et reste avec lui jusqu'à sa mort ou la base.

Le jeton nourriture se déplace donc avec l'attaquant, sauf si celui-ci perd un combat et se voit téléporter hors du train. Le jeton reste alors dans la salle où à eu lieu le combat.

Il est donc possible qu'il y ai plusieurs jetons nourriture dans une même salle à cause des combats, si un attaquant passe sans cette salle il récupère tous les jetons.

Il est possible de porter les 5 jetons nourritures sur un seul joueur si c'est lui qui les a à chaque fois récupérer.

Un passage par la salle extérieure dépose automatiquement les jetons nourritures qui sont alors totalement en sûreté et à l'abri.

Combats

N'importe quelle équipe peut déclencher un combat.

Un combat se déclenche lorsque deux adversaires (ou plus) se retrouvent dans une même pièce. Dans ce cas, chacun lance un dé et celui qui obtient le meilleur résultat gagne le combat. Dès qu'un adversaire est sur la même salle qu'un autre, quel que soit le déplacement, un combat se lance.

Si c'est l'assaillant qui gagne, le défenseur est mis à terre et il ne peut pas agir durant le prochain tour.

Si c'est le défenseur qui gagne, l'assaillant est téléporté sur la salle extérieure.

Si le vainqueur était en train de se déplacer avant d'engager le combat, il peut continuer s'il lui restait des déplacements.

Lorsque plusieurs alliés sont dans la même salle et qu'il n'y a qu'un adversaire, par exemple deux assaillants et un défenseur, les attaquants lancent deux dés et prennent le meilleur résultat pour attaquer le défenseur qui ne lance qu'un dé. Le vainqueur reste celui avec le plus grand nombre sur le dé.

Si le joueur seul sort vainqueur du combat contre 2 adversaires, ces derniers sont tous deux considérés comme perdants et doivent subir les conséquences liés à leur rôle.

Lorsqu'un assaillant est mis K.O par un défenseur et qu'il a de la nourriture, l'assaillant est téléporté à sa base (salle extérieure) et la nourriture quant à elle reste sur la salle où est mis K.O l'assaillant.

Réapparitions

Les attaquants commencent avec 3 réapparitions en commun (par équipe).

Un attaquant perd une réapparition lorsqu'il perd un combat.

Dès que ces réapparitions sont épuisées, si individuellement le joueur perd un combat, il meurt définitivement.

Les défenseurs ont des vies illimitées.

Fin de partie

La partie se termine lorsque les attaquants ont découvert et mis à l'abri hors du train les rations volées, dans ce cas, les attaquants ont gagné. Si tous les joueurs de l'équipe des attaquants sont KO définitivement (qu'ils n'ont plus du tout de point de vie), ce sont les défenseurs qui ont gagné.