

EXTENSION

BOTTLE HORSE FIGHT AND DEATH

DEAD TOWN GUN



**UN JEU D'ESCARMOUCHE DU OLD WEST REALISE PAR
WWW.HEROQUEST-REVIVAL.COM**

DEAD TOWN GUN

EXTENSION

BOTTLE HORSE FIGHT AND DEATH

CETTE EXTENSION DE DEAD TOWN GUN COMPORTE

Le jeu est composé de:

1 tuile saloon,
4 nouvelles cartes héros et 11 nouvelles cartes de compétences
Des cartes Chevaux (6)
Des cartes bouteilles (4)
Des cartes Doc Holliday (4)
4 nouvelles cartes armes
10 figurines papier avec leurs supports,
des pions blessures et d'autres pions.

Le matériel joint est à découper et à imprimer sur du papier photo, les supports plastiques peuvent être achetés à « *Tout pour le jeu* » en ligne sur le site www.heroquest-revival.com.

MISE EN PLACE

On pose les tuiles pour former un terrain de 2 sur 4, on pose les bâtiments aux bord du plateau ainsi formé et les divers accessoires qui serviront de protection pour les cow-boys et les cow-girls lors de la bataille. Chacun imaginera son décor. Chaque accessoires (tonneau, cactus, botte de paille, abreuvoir...) seront à poser aux intersections des cases de manière orthogonale ou en diagonale.

A 2 joueurs, chacun choisit 5 cartes de personnages et les figurines correspondantes.

A 3 joueurs, 3 cartes personnages sont tirées par joueur.

A 4 joueurs, 2 cartes personnages sont tirées par joueur.

Chaque figurine a droit à une carte compétence tirée au hasard dans la pile.

Les figurines sont placées aux extrémités du plateau en opposition par rapport aux joueurs désignés qui choisissent un repaire pour leur bande. L'or ramassé pour gagner doit être amené au repaire obligatoirement.

NOUVELLE REGLE TUILE SALOON

Les Héros peuvent maintenant entrer dans le saloon, poser la tuile derrière le bâtiment. Chaque héros doivent jeter un dé 6, s'il est impair, ils tirent obligatoirement une carte bouteille qui modifie leur compétence durant 3 rounds. S'il est pair, ils tirent une carte Doc Holliday pour soigner leurs blessures. Les héros peuvent combattre au corps à corps ou à distance tout ennemi présent dans le saloon.

NOUVELLES COMPETENCES

Mélanger les nouvelles cartes compétences aux autres et donner en une à chaque héros face cachée. Découvrez ensuite les cartes en début de jeu.

CARTE CHEVAL

Une fois que chaque héros a une arme, Les cartes cheval sont mélangées au paquet des cartes armes restantes. Celui qui trouvera un pion cheval sur le jeu pourra désormais se déplacer plus vite. Un cheval est susceptible d'être tué, lors d'une attaque, le joueur jette un dé 6 en début de phase, si le jet est impair, il a visé le cheval et désormais l'adversaire est à pied. Ce dernier jette également un dé 6, si le résultat est 1 ou 2 ou 3, la chute l'a blessé, il prend donc un point blessure sur sa carte.

CARTES DOC HOLLIDAY

Une carte Doc Holliday permet de soigner les blessures. Le héros concerné enlève alors un ou deux points blessures de sa carte.

PIONS

Les pions sont disséminés sur la map en fonction du scénario que vous décidé de jouer, face cachée, un pion ramassé compte pour une action.



Bon jeu !



DEAD TOWN GUN

WWW.HEROQUEST-REVIVAL.COM
2016 COPYRIGHT