

# RAG'N'GUNS

version des règles 0.3

## BUT DU JEU

**Rag'n'Guns** est un jeu de duel dans une ambiance western. Deux **PISTOLERS** s'affrontent et posent chacun leur route des cartes dans leurs zones de jeu pour tirer sur leur adversaire, se défendre et créer toutes sortes d'effets.

Lorsque ton adversaire encaisse six **BALLES**, tu gagnes la partie.

## MATÉRIEL

Pour jouer à **RnG**, tu vas avoir besoin de :

- \* Une carte représentant son **PISTOLERO** ;
- \* Un deck de 15 cartes ;
- \* Un tapis (playmat). Il n'est pas obligatoire mais aide à visualiser les différentes zones de jeu ;
- \* Des jetons de poker (une quinzaine par joueur) ou toute autre forme de jetons (billes plates, pièces...). Ils représentent tes **BALLES** ;
- \* Un dé à six faces (le **BARILLET**) pour compter les **BALLES** que l'on recharge en début de tour. Une version disque représentant la coupe d'un barillet est envisagée pour la suite.

## MISE EN PLACE

Suis les étapes ci-dessous avant de commencer à jouer :

- \* Place ton **PISTOLERO** devant toi (sur l'emplacement du même nom si tu utilises un tapis) ;
- \* Mélange ton deck et place-le, face cachée, à droite du **PISTOLERO** ;
- \* Positionne le **BARILLET** sur 1 ;
- \* Pose tes jetons à portée de main.

Il te faut ensuite déterminer qui commence. En général, chaque joueur lance un dé et c'est le plus haut score qui décide, mais tu peux utiliser le moyen qui te semble le plus approprié (pile ou face, le plus jeune, le perdant de la manche précédente...).

Le premier joueur n'augmente pas son **BARILLET** lors de la phase de **RECHARGE** du premier tour (il commence avec le **BARILLET** à 1).

## TOUR DE JEU

Lorsque c'est ton tour, suis les étapes suivantes :

1. **RECHARGE**, c'est-à-dire que tu augmentes le **BARILLET** de 1 (sauf si c'est le tout premier tour de jeu) et tu prends un nombre de **BALLES** égal au score du **BARILLET**.
2. **PIOCHE** 3 cartes.
3. **DÉSAMORCE** les **PIÈGES** qui sont posés.
4. Dans l'ordre que tu veux et autant de fois que tu le veux :
  - \* **POSE** une carte dans ta **RUELLE** ou ton **ABRI** ;
  - \* **DÉFAUSSE** une carte, où qu'elle soit ;
  - \* **JOUE** un **EFFET**.

5. Quand tu veux mais une seule fois par tour tu peux déclencher une **FUSILLADE** ;
6. **PLANQUE** les cartes qu'il te reste en main à la fin de ton tour ;
7. S'il te reste des **BALLES**, mets-les dans ta **CARTOUCHIÈRE** ;
8. C'est maintenant à ton adversaire de jouer.

## BALLES, BARILLET, CARTOUCHIÈRE

Les **BALLES** sont les ressources du jeu : elles te permettent de poser des cartes, de jouer des **EFFETS** et de tirer sur ton adversaire. On utilise des jetons de poker pour les représenter, et on les pose sur les cartes pour marquer les dégâts qu'elles provoquent. En fonction de la situation, le terme **BALLE** peut donc désigner un des jetons que tu as pioché au début de ton tour (une *ressource*), un jeton placé sur une carte (une *blesseure*) ou un jeton que tu as mis dans ta **CARTOUCHIÈRE** à la fin de ton tour (une *ressource spéciale*).

Au début de ton tour, le **BARILLET** t'indique le nombre de **BALLES** que tu prends dans ta pile de jetons. Dispose-les de manière visible, pour montrer à ton adversaire que tu as pris le bon compte (malgré l'ambiance du jeu, les tricheurs ne sont pas les bienvenus).

*Exemple : je suis le deuxième joueur et mon adversaire vient de terminer son tour. Je passe donc le Barillet à 2 et je prends deux Balles dans ma réserve de jetons.*

Une **BALLE** peut être *dépensée* pour payer le coût d'une carte ou d'un **EFFET** (tu la remets alors dans ta pile de jetons) ou *tirée* pour faire des dégâts chez ton adversaire (tu places alors le jeton sur la carte touchée). Certains **EFFETS** te permettent de tirer une des **BALLES** dépensées (dans ce cas tu poses le jeton sur la carte touchée au lieu de le mettre dans ta pile de jetons).

*Exemple : l'Effet de la carte Fouet demande la dépense de deux Balles et permet de tirer l'une de ces Balles sur la Ruelle de l'adversaire. Je mets donc une première Balle dans ma pile de jetons et pose la seconde sur la carte dans la Ruelle adverse.*

À la fin de ton tour, toutes les **BALLES** que tu n'as pas dépensées ou tirées sont envoyées dans ta **CARTOUCHIÈRE**. Il s'agit d'une réserve de **BALLES** propre à ton **PISTOLERO**, celles qui vont te permettre de payer le coût des **EFFETS** présents sur la carte du **PISTOLERO** (on les reconnaît grâce au symbole  $\#$ ). Comme tu les mets là à la fin de ton tour, tu ne peux pas t'en servir immédiatement (il va te falloir attendre le tour suivant).

## POSE, RUELLE, ABRI

Pendant ton tour, tu peux *poser* une carte dans ta **RUELLE** ou ton **ABRI**, quand tu veux et autant de fois que tu le veux à partir du moment où tu peux en payer le coût affiché en haut à droite de la carte.

*Exemple : la Machette coûte 2. Je dois donc mettre deux Balles dans ma pile de jetons pour la poser.*

Poser une carte consiste simplement à la placer face visible dans une des deux zones principales du jeu : la **RUELLE** (à gauche du **PISTOLERO**) ou l'**ABRI** (au dessus du **PISTOLERO**). Seules les cartes dotées de *statistiques* (des cartes avec un score et les symboles ♠ et ♥) peuvent être posées, et (sauf si **EFFET** spécial) une seule carte peut être posée par zone.

*Exemple : j'ai le Poing américain dans ma Ruelle et je veux y mettre la Machette. Je dois donc défausser le Poing américain, payer les deux Balles de la Machette, et poser la carte face visible à gauche de mon Pistolero.*

La **RUELLE** peut être considérée comme la *zone d'attaque* : la carte posée ici te donne une **PUISSANCE DE FEU** (symbolisée par le ♠) qui mesure le nombre de **BALLES** maximum que tu peux tirer sur ton adversaire au cours d'une **FUSILLADE**. Si tu n'as pas de cartes dans ta **RUELLE**, ton **PISTOLERO** n'a pas de **PUISSANCE DE FEU** et ne peut donc pas déclencher de **FUSILLADE**.

*Exemple : la Machette possède une ♠ de 2. Si elle est posée dans ma Ruelle, je peux donc tirer jusqu'à deux Balles sur mon adversaire lors d'une Fusillade.*

L'**ABRI** peut être considéré comme la *zone de défense* : la carte posée ici encaisse les **BALLES** tirées par ton adversaire et il doit la défausser pour pouvoir espérer t'atteindre. Tes cartes sont défaussées lorsque tu le décides ou qu'elles encaissent un nombre de **BALLES** égal à leur **RÉSISTANCE** (symbolisée par le ♥).

*Exemple : la Machette possède une ♥ de 1. Si elle est posée dans mon Abri, mon adversaire doit d'abord tirer une Balle dessus (et la défausser) avant de pouvoir m'atteindre.*

## EFFETS

Une bonne partie des cartes possède un **EFFET**, c'est-à-dire un encadré de règles spéciales que tu peux activer en payant le coût associé (indiqué par un chiffre blanc dans un rond noir, comme ①, ②, ③...). Pour *jouer* un **EFFET** il n'y a rien de plus simple : tu paies le coût, tu fais ce qui est indiqué et tu défausses la carte. Normalement, même toi tu peux y arriver. S'il y a des doutes sur la formulation d'un **EFFET**, consulte la liste des cartes à la fin de ce document pour y trouver une réponse (ou demande à l'auteur en précisant que son jeu il est pas très clair et qu'il aurait pu faire un effort, bordel).

*Exemple : la carte Improviser indique qu'en payant ① je peux aller chercher une carte **MÉLÉE** dans ma défausse pour la planquer. Donc je ne paie rien et je fais ce que la carte me dit de faire.*

Parfois, le coût de l'**EFFET** s'accompagne du symbole ∞. Cela indique que vous n'avez pas besoin de défausser la carte pour jouer l'**EFFET**. Malgré tout, vous êtes limité à une utilisation par tour.

*Exemple : l'Effet ∞ du Vieux bourbon me permet de soigner une Balle par tour, mais je ne peux pas le jouer plusieurs fois dans le tour.*

Les **RENFORTS** possèdent également deux symboles inhabituels : le ↴ indique que l'**EFFET** est joué lorsque la carte est posée (dans la zone indiquée) et le ♦ indique que l'**EFFET** est actif tant que la carte est posée (dans la zone indiquée). Note qu'une carte qui inverserait la **RUELLE** et l'**ABRI** active un **EFFET** ♦ mais pas un ↴ (la carte est déjà posée).

*Exemple : l'Effet ♦ de l'Adjoint Nelson est actif tant que la carte est posée dans l'Abri, alors que son Effet ↴ est activé au moment où je le pose dans la Ruelle. Si la carte passe de l'Abri à la Ruelle, ça ne me permet pas d'aller chercher une carte **SHÉRIF** dans ma défausse.*

En dehors des **ACTIONS** et des **PIÈGES**, un **EFFET** ne peut être joué que si la carte associée est *en jeu*, c'est-à-dire qu'elle se trouve face visible dans une des zones de jeu (hors défausse). Regarde du côté de la description des **TRAITS** (les mots blancs sur fond noir que tu vois depuis tout-à-l'heure) pour plus d'infos.

*Exemple : j'ai le Poing américain en main et j'aimerais utiliser son Effet pour tirer sur mon adversaire, mais je ne peux pas sans le mettre d'abord en jeu. Le hic c'est que mon Abri et ma Ruelle ne sont pas vides, et je ne veux pas défausser les cartes qui s'y trouvent. J'ai également en main la carte Improviser. C'est une **ACTION**, ce qui veut dire que je peux jouer son Effet depuis ma main ! Je peux donc défausser mon Poing américain et utiliser Improviser pour aller le rechercher dans la défausse, le planquer et jouer son Effet !*

*L'exemple ci-dessus peut sembler incongru, complexe ou illogique, mais je peux te garantir que ce genre de petite manipulation peut te permettre de remporter une partie ! Et l'idée, c'est que RnG est bourré de ces petites pirouettes stratégiques : c'est un bac à sable dans lequel tu peux expérimenter toutes sortes de combinaisons et créer des manœuvres qui donneront une touche très personnelle à ta façon de jouer...*

Enfin, ton **PISTOLERO** aussi possède deux **EFFETS**, mais ils ne peuvent être payés qu'avec des **BALLES** présentes dans ta **CARTOUCHIÈRE**. Ces **EFFETS** sont bien évidemment ∞ (tu ne vas pas défausser ton **PISTOLERO**...) et tu peux utiliser les deux dans le même tour (mais une seule fois chacun). Les **EFFETS** de ton **PISTOLERO** c'est un peu ce qui lui donne sa personnalité : ils sont généralement liés à des **TRAITS**, alors assure-toi d'avoir les bonnes cartes au bon moment et au bon endroit !

*Exemple : le premier Effet de Buffalo Kid me permet d'augmenter la ♠ d'une **ARME** dans ma Ruelle, et son second de tirer une Balle si j'ai une **MÉLÉE** dans ma Ruelle. Si j'y pose la Machette (une **ARME** **MÉLÉE**) je peux utiliser les deux Effets en dépensant deux Balles de ma Cartoucière.*

## FUSILLADE

Je vais enfin pouvoir t'expliquer comment tirer sur ton adversaire ! Je sais que tu attends ça depuis tout-à-l'heure...

Une fois par tour tu peux donc déclencher une **FUSILLADE**, c'est-à-dire que tu tires des **BALLES** sur ton adversaire à l'aide de

ta **PUISSANCE DE FEU** (♠). Celle-ci t'indique le nombre **maximum** de **BALLES** que tu peux tirer de cette manière. Évidemment, il te faut des **BALLES** à tirer ; si tu as déjà tout dépensé pour poser des cartes ou jouer des **EFFETS**, tu ne peux pas déclencher de **FUSILLADE**.

*Exemple : j'ai les Frangines dans ma Ruelle, ce qui me donne une ♠ de 3. Il me reste trois Balles, mais j'ai envie d'en garder une pour la mettre en Cartoucière ensuite. Je décide donc de n'en tirer que deux sur mon adversaire.*

Pour tirer tes **BALLES**, il te suffit de prendre les jetons correspondants et de les placer sur l'**ABRI** de ton adversaire. S'il y a une carte dans cet **ABRI**, elle encaisse les **BALLES** jusqu'à ce qu'elle soit défaussée (quand sa **RÉSISTANCE** est égale au nombre de **BALLES** encaissées). S'il reste des **BALLES** (ou s'il n'y avait pas de carte dans l'**ABRI**) ton adversaire choisit alors d'encaisser avec son **PISTOLERO** et/ou avec la carte dans sa **RUELLE**. Il répartit les **BALLES** restantes comme il l'entend.

Donc pour résumer :

1. Tu tires tes **BALLES** ;
2. L'**ABRI** encaisse en premier ;
3. L'adversaire répartit les **BALLES** restantes entre sa **RUELLE** et son **PISTOLERO**.

*Exemple : mon adversaire a la Barre de fer (1 ♥) dans son Abri et la Machette (1 ♥) dans sa Ruelle. La Barre de fer encaisse la première Balle avant d'être défaussée. Il reste une Balle, et mon adversaire décide d'encaisser avec son Pistolero pour pouvoir conserver sa Machette. Dommage...*

Si une carte encaisse des **BALLES** sans être défaussée (parce que sa **RÉSISTANCE** est supérieure) on laisse les jetons placés sur la carte pour garder une trace des « dégâts ». Ils y restent jusqu'à ce que la carte soit défaussée ou que tu parviennes à la soigner.

*Exemple : les Frangines ont encaissé une Balle. Grâce à l'Effet de Jenny James, je dépense deux Balles de ma Cartoucière pour les soigner d'une Balle. Je prends donc le jeton placé sur la carte pour le remettre dans mon tas de jetons.*

## PLANQUE

Cette fois c'est moi qui suis content de pouvoir enfin aborder un des aspects les plus essentiels du jeu !

Quand ton tour se termine, s'il te reste des cartes en main tu dois donc les mettre dans ta **PLANQUE** (on parle de *planquer* les cartes). La **PLANQUE** est une zone de jeu qui possède deux emplacements, et tu choisies l'ordre et l'emplacement des cartes que tu planques, en les mettant faces visibles.

*Exemple : je n'ai utilisé aucune de mes cartes ce tour-ci et je dois donc planquer Improviser, Doc Ravenstorm et le Poing américain. Je choisis de mettre le Doc dans l'emplacement de droite, et les deux autres à gauche. Je planque le Poing américain au-dessus d'Improviser, comme ça si je venais à défausser le Poing américain je pourrai aller le rechercher.*

La **Planque** va te servir de *seconde main* : tu vas pouvoir continuer à jouer avec les cartes planquées, mais avec deux différences de taille :

- ✦ Les cartes sont *faces visibles* (hors **PIÈGES**, on y revient plus tard). Ça veut dire que ton adversaire peut les voir et anticiper ce que tu vas faire.
- ✦ Les cartes sont *en jeu*. Ça veut dire que tu peux jouer leurs **EFFETS** (sans avoir à les poser dans ta **RUELLE** ou ton **ABRI**).

Seules les cartes visibles (celle qui sont sur le dessus des emplacements) sont accessibles, mais tu peux te défausser de cartes à tout moment pour accéder à celles qui sont dessous.

*Exemple : j'ai finalement besoin de la carte Improviser qui se trouve sous le Poing américain. Je peux défausser le Poing américain pour la rendre visible et jouer l'Effet d'Improviser.*

La gestion de ta **PLANQUE** est un élément fondamental de **Rag'n'Guns**. Quand tu planques des cartes, tu les mets de côté pour pouvoir les réutiliser plus tard ; tu dois avoir en tête que c'est comme ça que tu *prépare* ta fin de partie. Alors, je vais être franc, lire ceci ne t'aidera pas à comprendre à quel point la **PLANQUE** fait partie de l'ADN du jeu. Il faut le découvrir en jouant : c'est lorsque tu n'as plus de cartes à piocher que tu vas t'en rendre compte.

*Je t'ai dit à quel point la Planque c'était un élément de jeu formidable ? Seules les cartes sur le dessus des emplacements sont visibles pour ton adversaire. Cela veut dire que tu peux planquer deux cartes l'une sur l'autre d'un coup : ton adversaire ne voit que celle du dessus, celle du dessous étant ainsi littéralement « planquée ». Tu peux à tout moment consulter les cartes dans ta Planque (sans changer leur ordre) mais tu donnes aussi à ton adversaire une occasion d'y jeter un œil. Il y a encore deux-trois petits choses vachement sympa concernant la Planque, mais je te laisse les découvrir pendant tes parties.*

## TYPES DE CARTE

Il existe (pour l'instant) cinq **TYPES** de carte dans **RnG**, marqués en blanc sur fond noir en bas à droite des cartes. Chaque **TYPE** est également associé à une couleur, une icône et même un agencement des informations et des illustrations différents. Normalement, tu vas très vite les reconnaître d'un seul coup d'œil.

### ACTIONS

Les **ACTIONS** n'ont ni coût, ni statistique. Tu les utilises uniquement pour leurs **EFFETS**, souvent gratuits, et ils ont l'avantage de pouvoir être joués directement depuis ta main.

### ARMES

Les **ARMES** n'ont rien de bien particulier. C'est un peu les cartes « de base » du jeu, avec des statistiques intéressantes et parfois des **EFFETS** (mais certaines n'en ont même pas).

## OBJETS

Les **OBJETS** ne coûtent pas cher et ont des statistiques très faibles, mais possèdent deux **EFFETS**. Si au moins l'un de ces **EFFETS** est  $\infty$ , tu peux le jouer puis jouer le second (mais une seule fois par tour).

## PIÈGES

Les **PIÈGES** sont très particulières car elles intègrent une mécanique qui leur est propre. On va s'attarder un peu dessus.

Un **PIÈGE** a un coût de X. Ça veut dire que c'est toi qui choisis son coût, avec un minimum d'une **BALLE**. Lorsque tu joues un **PIÈGE**, tu le places horizontalement et face cachée entre toi et ton adversaire, et tu mets le nombre de **BALLES** que tu as choisi dessus. C'est une mise, et plus tu vas choisir un coût élevé, plus ça va embêter ton adversaire.

*Exemple : je décide de jouer la Chute, il me reste pas mal de Balles et je veux vraiment que mon adversaire subisse son Effet. Je pose donc trois de mes Balles sur la carte face cachée.*

Au début du tour de l'adversaire, il pioche ses cartes, recharge ses **BALLES** et doit gérer le **PIÈGE**. Trois possibilités s'offrent à lui :

- \* **IL PAYE**. Il dépense autant de **BALLES** qu'il y en a sur la carte, le **PIÈGE** est désamorcé et son propriétaire le remet dans sa **PLANQUE** ;
- \* **IL ENCHÉRIT**. Il dépense une **BALLE** de plus que ce qu'il y a sur la carte, et cette fois le **PIÈGE** est défaussé ;
- \* **IL NE FAIT RIEN**. Il retourne alors la carte **PIÈGE** et applique l'**EFFET** qui est indiqué.

*Exemple : mon adversaire peut payer trois Balles pour que la Chute retourne dans ma Planque, ou quatre Balles pour qu'elle aille dans ma défausse, mais il décide de ne rien faire. Il retourne la carte pour savoir ce qu'il se passe, et défausse l'une de ses cartes en main comme indiqué.*

Note qu'un **PIÈGE** n'est intéressant que si ton adversaire ne sait pas ce qu'il risque de déclencher. Les cartes **PIÈGES** sont donc les seules qui peuvent être planquées face cachée. Par contre elles sont révélées lorsqu'elles sont défaussées.

*La mécanique des Pièges lorgne du côté des enchères et du bluff, une petite touche de poker dans un jeu western. Leur utilité n'est pas tant de jouer leurs Effets que de faire tirer l'adversaire pour lui retirer de précieuses ressources. D'ailleurs, le Leurre en est un parfait exemple...*

## RENFORTS

Les **RENFORTS** sont souvent chers et puissants, et leurs **EFFETS** ne les rendent utiles que lorsqu'ils sont posés. Ils ont souvent deux **EFFETS** : un qui se déclenche lorsqu'ils sont posés dans l'**ABRI**, et un autre lorsqu'ils sont posés dans la **RUELLE**. Deux symboles précisent si l'**EFFET** dure (♠) ou s'il ne se déclenche que lorsque le **RENFORT** est posé (♣).

## MOTS-CLÉS

Les **TYPES** ne sont pas les seuls **MOTS-CLÉS** que l'on retrouve sur une carte. Certaines sont associées à des règles précises, mais la plupart du temps ce sont des **EFFETS** qui vont les utiliser.

- \* **ÉPIQUE** indique que la carte est globalement plus puissante que les autres. Tu ne peux avoir que trois cartes de ce style dans un deck ;
- \* **BUFFALO KID** et **JENNY JAMES** sont attribués à des cartes dites **SIGNATURES**. Ces cartes ne peuvent se trouver dans un deck que si le **PISTOLERO** correspond ;
- \* **MONTURE**, **ANIMAL**, **FEMME**, **RAPIDE**, **ALCOOL**, **SOIN**, **MÉLÉE**, **FEU**, **MUSIQUE**, **SHÉRIF** sont des **MOTS-CLÉS** qui sont utilisés (ou seront utilisés) par des **EFFETS**, et n'ont pas d'autres impacts en temps normal.

## PLUS DE PIOCHE ?

Ton deck ne compte que 15 cartes, et tu en pioches 3 au début de ton tour. Si tu sais compter, cela veut dire qu'à ton sixième tour tu ne pourras plus piocher. Mais la partie ne s'arrête pas pour autant !

C'est à ce moment que tu comprendras l'importance d'une bonne gestion de la **PLANQUE**, car elle va être ta seule source de cartes en fin de partie. Continue à jouer normalement, en posant et jouant tes cartes planquées... tant qu'il y en a !

La deuxième chose qui se produit lorsque tu ne peux plus piocher (ton sixième tour de jeu) c'est que ton **PISTOLERO** est désormais **prêt au combat**. Ça veut dire qu'à partir de ce moment tu peux, quand tu le désires, le déplacer gratuitement dans ta **RUELLE**. En se plaçant dans ta **RUELLE**, il te fournit sa **PUISSANCE DE FEU** et ses **MOTS-CLÉS**, mais attention : il n'y a pas de retour en arrière possible et il n'y a plus que l'**ABRI** pour te protéger ! C'est une manœuvre risquée, mais qui peut te permettre de retourner et gagner une partie ; à toi de faire sortir ton **PISTOLERO** dans la **RUELLE** au bon moment...

## DECKBUILDING

Créer son deck est l'un des aspects les plus funs de **Rag'n'Guns**. Si utiliser les decks pré-construits est le meilleur moyen de s'initier au jeu, je te conseille vivement de commencer rapidement à créer tes propres decks en les modifiant ou en partant de zéro.

La construction d'un deck est relativement libre, il y a juste deux-trois petites choses que tu dois garder à l'esprit :

- \* Un deck est composé d'un **PISTOLERO** et de 15 cartes **uniques**. C'est-à-dire que toutes les cartes doivent porter **un nom différent**. Ça inclut le **PISTOLERO** ; tu ne peux pas prendre le **RENFORT** Banjo Winter si tu as choisis Banjo Winter en **PISTOLERO** (oui, je sais, il n'y a pas de **PISTOLERO** Banjo Winter. Pour l'instant...)
- \* Tu ne peux y mettre que 3 cartes **ÉPIQUES** ;
- \* Tu ne peux y mettre qu'une carte **SIGNATURE** et seulement si tu as le **PISTOLERO** qui correspond.

Et c'est tout. **RnG** est pensé comme un jeu de cartes évolutif, et de nombreuses cartes viendront s'ajouter à celles existantes au fil de son existence. Ce qui te permettra de réfléchir à de nouveaux decks, de nouvelles combinaisons, etc.