BONNIE & CLYDE

LOVE & DEATH

ALEXANDRE WEISS - VIANNEY CARVALHO

Yeast Games

HISTOIRE

Bonnie and Clyde, Love and Death (B&C) est un jeu solo ou duo dans lequel vous incarnez le célèbre couple de braqueurs de banques Bonnie Parker et Clyde Barrow. Au volant de voitures d'époque, de braquages en fusillades, restez soudés et échappez à la police qui ne vous laissera aucun répit.

C'est un jeu qui se déroule dans un contexte historique mais que nous avons romancé par des clichés cinématographiques. Nos héros vont mourir, il ne s'agit pas de refaire l'histoire mais plutôt de choisir la manière dont elle se termine.

SOMMAIRE

MATÉRIEL P.3

MISE EN PLACE P.7

Photo d'installation p.6

DÉROULEMENT DU JEU P.7

Tour de jeu p.8-9

RÈGLES GÉNÉRALES P.9

Pioches p.9
Priorités p.10-11
Cartes de la cavale p.10
Lieux, banques et planques p.12-13

ACTIONS ET RÉSOLUTIONS P.14

Gagner/perdre des ressources p.14
Ignorer, acheter, braquer p.14
Cartes de résolution p.15
Fusillades et victimes p.16
Police p.16

BONNIE AND CLYDE P.17

Personnages p.17
Véhicules p.17

RÈGLES AVANCÉES P.18

Mort-ou-vifs p.18
Runs et expérience p.19
Jeu solo/duo p.20
Météo p.21

ANNEXES P.21

DIFFICULTÉ, VICTOIRES ET ACCOMPLISSEMENTS P.24

MATÉRIEL

Plateau de poursuite (x1)

Plateau des planques (x1)

Plateau «morts-ou-vifs» (x1)

Plateau de l'armurerie (x1)

Mini cartes d'armes (x9)

Marqueurs en bois (x29)

Plateaux des ressources (x2)

Tuiles des voitures (x5)

Cartes (x87)

PLATEAU DE POURSUITE (X1)

Plateau principal, il représente la course poursuite entre B&C et la police selon un système de position relative.

A chaque fois que B&C rencontrent une icône de temps ⌛, ils avancent ou reculent du nombre de cases correspondant, ne pouvant jamais dépasser la case «9». *(cf. p.11+18).*

La police avance à chaque aube d'un nombre de case défini par sa vitesse. Elle ne peut pas sortir du plateau, ni dépasser B&C. *(cf. p.9+17).*

Dans le cas où B&C doivent avancer au-delà de la case «9», ils font à la place reculer la police du nombre de cases correspondantes. La case «1» étant la case la plus éloignée sur laquelle la police peut être placée.

PLATEAU DES PLANQUES (X1)

Ce plateau sert pour la phase II/A/Nuit et permet de faire se reposer B&C. Selon les cas de figures (expliqués ci-dessous), B&C pourront soit louer une chambre pour la nuit (cartouche jaune à payer en dollars), soit découvrir une planque (cartouche orange à payer

en pistes), soit dormir à la belle étoile (cartouche rouge, gratuit), soit dormir dans la ferme romantique (selon certaines conditions = victoire).

Une fois le coût payé ou les conditions remplies, résolvez les effets indiqués sur la partie droite de la cartouche correspondante.

PLATEAU DES RESSOURCES (X2)

PLATEAU DE RESSOURCES, TEINTE GRISE.

Il sert à comptabiliser les munitions , la nourriture , les dollars et les pistes . Déplacez les marqueurs noirs en fonction des gains ou utilisations de ressources pour en garder la comptabilité.

Ce plateau possède deux particularités :

- Une séparation de la cartouche munitions. Cela représente le fait que la capacité maximale de munitions que vous pouvez posséder est de 7. Dans le cas où vous avez acheté l'arme « Remigton Model 11 Shotgun », alors cette capacité maximale monte à 9.

- Sur le côté droit de la cartouche dollars, vous trouvez une seconde icône dollar avec un « 10 » indiqué. Cela signifie que vous pouvez posséder plus de 10$. Lorsque vous atteignez « 10 », laissez le marqueur dessus et prenez en un autre afin d'indiquer les unités éventuelles supplémentaires que vous pourriez obtenir.

PLATEAU DE RESSOURCES, TEINTE ROUGE.

Le second plateau de ressources, de teinte rouge, sert à comptabiliser les butins , l'amour , les victimes et les victimes policières que font B&C lors de leur cavale meurtrière.

- La piste des butins représente *Black Lake*, la cache dématérialisée de B&C. Lorsque vous déposez un butin lors de la phase II/B/Aube, c'est ici que vous le comptabilisez. Notez que les butins comportent une deuxième icône sur le côté droit avec l'indicateur « 10 » qui fonctionne de la même manière que les dollars de l'autre plateau de ressources.

- La case victoire remplace la case « 8 » de la jauge amour. Il faut atteindre et rester sur cette case « 8 » pour prétendre à une victoire.

- La piste des victimes possède plusieurs niveaux de lecture. Placez un marqueur et avancez-le à chaque victime que vous faites. A chaque fois que vous rencontrez une icône, résolvez-la.

- Les indiquent l'activation d'un nouveau type de police (*cf. p.16* et les niveaux de difficulté pour savoir quel décompte de police suivre).

- Les vous font perdre un amour sur la jauge correspondante.

- Les sont réservés à la règle spéciale « morts ou vifs ».

Lorsque vous atteignez « 20 », laissez le premier marqueur dessus et prenez en un second afin d'indiquer les victimes éventuelles supplémentaires que vous pourriez faire. Lorsque vous atteignez « 10 » avec le second marqueur, déplacez le premier marqueur de « 20 » à

« 30 » ; lorsque vous atteignez « 20 » avec le second marqueur, déplacez le premier sur « 40 », puis repartez de « 0 » avec le second marqueur.

- La liste des victimes policières permet de tenir compte des types de police éliminée par B&C ce qui facilite la prise en compte de certaines étoiles dans les victoires.

PLATEAU DE L'ARMURERIE (X1) ET MINI CARTES D'ARMES (X8)

Plateau où l'on trouve la pioche et les armes disponibles (mini cartes).

PLATEAU « MORTS-OU-VIFS » (X1)

Plateau qui vous permet de tenir compte des effets de la prime mise sur la tête de B&C (règles optionnelle).

TUILES VOITURES (X5)

Les voitures sont essentielles et B&C ne pourront jamais se déplacer par un autre moyen.

CARTES (X87)

Les cartes personnages (x2)

Les cartes police (x3 R/V)

Les cartes routes (x12) et routes de campagne (x15), elles rythment le jeu.

Les cartes hameaux (x8), petites villes (x8) et villes (x8) sont les escales que B&C rencontrent.

Les cartes destinées (x12) résolvent les actions.

Les cartes souvenirs (x18) déterminent les événements malencontreux.

PIONS EN BOIS

Les cercles en bois représentent les véhicules de B&C et de la police ; les cubes sombres servent de marqueurs pour toutes les jauges du jeu ; les cubes jaunes servent de butin à mettre sur les tuiles voiture ; les cubes rouges servent à localiser les rencontres avec les chasseurs de prime (*cf. mort-ou-vifs, p.18-19*).

BLACK LAKE (HIDEOUT)

Black Lake n'est pas matérialisée. Pour s'y rendre et y déposer des butins, il faut dépenser 1 Essence lors de la phase « Aube ». C'est ainsi que vous augmentez votre jauge butin sur les plateaux de ressources.

MISE EN PLACE D'UNE PARTIE DE DIFFICULTÉ FACILE.

MISE EN PLACE

Ci-contre, le visuel de mise en place d'une partie facile en mode « classique »

Placez devant vous le plateau des poursuite (horizontal) puis à sa droite le plateau des planques (vertical). Placez sur la gauche les deux plateaux de ressources, celui avec les munitions en haut. Enfin, placez le plateau armurerie au-dessus des ressources.

Triez et mélangez tous les paquets de cartes (sauf la police et les véhicules). Placez les mini cartes sur l'armurerie et retournez-en 3 sur les emplacements correspondants ; mettez les deux paquets de route au-dessus du plateau de poursuite, les trois paquets de villes à droite du plateau de planques ; placez devant vous une Ford A (1927) et les cartes de Bonnie et de Clyde autour du véhicule. Mettez les autres véhicules à portée de main sur votre droite, la police à portée de main vers les cartes routes.

Placez les cubes sombres sur les cases correspondantes des plateaux ressources en suivant les indications données en dernière page du livre de règles ; aux maximums des différentes jauges du véhicule ; ainsi sur l'icône PV des cartes personnages.

Placez le cercle noir sur la case « 3 » de la piste de poursuite, il représente le véhicule de B&C. La police ne commence pas sur le plateau de jeu et n'y apparaîtra qu'après que B&C aient fait leur première victime. Placez donc le cercle bleu les représentant à côté du plateau de poursuite.

Piochez la première carte route de campagne (elle est « gratuite », ne dépensez pas d'essence) et vous débutez la partie dessus (passez directement à la résolution de la phase I/A).

LA PARTIE COMMENCE !

Pour les différentes conditions de départ, les autres modes de jeu et les règles optionnelles, suivez les indications particulières en fin de livret (cf. p. 24).

DÉROULEMENT DU JEU

Une partie de Bonnie and Clyde, Love and Death est constituée d'une succession de tours et dure jusqu'à ce que les conditions de victoire ou de défaite soient remplies. Chaque tour représente une journée et se déroule en deux grandes parties : I) Road Trip et II) L'escale.

VICTOIRE

Les joueurs et les joueuses gagnent la partie lorsqu'ils remplissent les conditions de victoire déterminées par la difficulté ou par l'accomplissement choisi. Par exemple, la victoire facile nécessite d'avoir déposé 2 butins dans la cache (*Black Lake*), d'avoir sa jauge d'amour au maximum et de passer la nuit dans une ferme romantique.

DÉFAITE

Plusieurs conditions peuvent mener à la défaite : soit un des deux personnages n'a plus de points de vie, soit la jauge amour tombe à 0 (c'est la séparation et donc la fin de leur aventure), soit les personnages doivent perdre une munition alors qu'ils n'en ont plus (ce qui représente le fait qu'ils meurent dans une fusillade).

I/ROAD TRIP

Cette partie est divisée en deux phases : A/Le matin et B/L'après-midi.

Dans ces deux phases, si on ne peut pas piocher une carte route par manque d'essence, alors la voiture est en panne et il faut immédiatement effectuer un braquage miteux.

A/LE MATIN (MORNING)

Selon le type de route, la bifurcation ou le type de sortie empruntée la veille au soir, B&C dépensent 1 gallon d'essence afin de piocher une carte route ou route de campagne. Puis, résolvez la carte de bas en haut en décidant leur attitude face à chaque halte (icônes).

- Si vous bifurquez vers un hameau, une petite ville ou une ville. Vous quittez la route et résolvez la nouvelle carte sans changer de phase, puis lorsque c'est résolu, passez à la phase suivante (I/B/L'après-midi) en piochant le type de route indiqué.

- Si vous bifurquez vers une autre route, passez à la phase suivante (I/B/L'après-midi) en piochant le type de route indiqué.

- Si vous atteignez la fin de la route, passez à la phase suivante (I/B/L'après-midi) et continuez sur le même type de route.

B/L'APRÈS-MIDI (AFTERNOON)

B&C dépensent 1 gallon d'essence afin de piocher une carte route ou route de campagne. Puis, résolvez la phase de la même manière que le matin, à la différence que :

Lorsque vous terminez la résolution de la route ou route de campagne ; ou que vous terminez la résolution du hameau, de la petite ville ou de la ville que vous auriez visité ; ou que vous preniez une bifurcation vers une nouvelle route ou route de campagne ; ou que vous vous arrêtiez dans un lieu d'intérêt pour y passer la nuit ; alors, vous passez immédiatement à la partie II/L'escale.

II/L'ESCALE

Cette partie est divisée en deux phases: A/La nuit et B/L'aube. Ces phases sont constituées d'une série d'actions rapides à effectuer dans l'ordre.

A/LA NUIT

Chaque nuit, B&C doivent trouver une planque où dormir. Pour cela, il existe trois cas de figure.

- Si un lieu d'intérêt (Cabin camp, Motel ou Hôtel) est représenté sur la carte escale (hameau, petite ville ou ville) ou sur la carte route sur laquelle vous êtes, alors vous pouvez y passer la nuit en payant le coût indiqué en dollars (ou alors en faisant un braquage). Résolvez les effets présents sur la cartouche orange correspondante du plateau des planques.

Notez que dans le cas d'une route, ce qui est situé après la planque où vous dormez disparaît et vous reprendrez votre cavale sur une nouvelle carte route au petit matin. De la même manière, dans une ville, vous ne pourrez plus rien faire d'autre que prendre la route au petit matin.

- Il existe des planques qui ne sont pas matérialisées sur les cartes du jeu et qu'il faut « découvrir ». Pour cela, il faut en payer le coût avec la seconde « monnaie » du jeu : les pistes. Se référer au plateau correspondant pour prendre connaissance de ces planques dont la résolution se trouve sur les cartouches marron.

Si vous avez suffisamment de pistes pour trouver une planque, alors vous pouvez y passer la nuit en payant le coût. Résolvez les effets situés sur le côté droit de la cartouche marrons.

- Si vous ne pouvez ou ne voulez effectuer aucun de ces deux choix, alors vous pouvez faire du camping sauvage (wild camping). Résolvez les effets. Notez que cette option est illustrée sur la cartouche rouge et est toujours disponible, quelle que soit la situation.

Puis, passez à la partie II/B/L'aube.

B/L'AUBE

L'aube est la phase où l'on active la police et les premières actions de B&C. Respectez strictement l'ordre suivant :

1. La police avance sur la piste de poursuite. Consultez le nombre d'icône sur la carte de police puis avancez le cercle bleu du nombre de cases correspondantes (1 case par icône visible) et éventuellement d'une case supplémentaire si B&C possèdent au moins un butin dans leur voiture.

Si la police se retrouve sur la même case que B&C, il faut résoudre un affrontement avec la police. (Il ne peut y en avoir qu'une à l'aube, et la police ne peut jamais dépasser B&C).

2. Décidez si vous voulez conserver le même véhicule ou en braquer un nouveau.

Si vous ne changez pas de véhicule, appliquez le bonus amour éventuel. (*Cf. véhicules p.17-18*).

Sinon, vous devez en matérialiser un en payant les pistes nécessaires indiquées sur la tuile véhicule correspondante. Notez que le véhicule doit absolument être différent du précédent).

3. Décidez de déposer vos (ou votre) éventuels butins dans la cache (Black Lake) en dépensant 1 gallon d'Essence.

4. *(Optionnel)* Si vous tentez certains accomplissements ou étoiles particuliers, c'est à ce moment que vous devez tenir compte des jours qui passent. Notez que vous pouvez aussi les comptabiliser pour le plaisir.

RÈGLES GÉNÉRALES

PIOCHES

Lorsqu'il n'y a plus de carte dans une pioche, prenez la défausse, mélangez-là et refaites une pioche.

Lorsque vous rencontrez une icône surmontée de , alors piochez et résolvez la carte correspondante *(cf. p.15)*.

Lorsque vous rencontrez l'icône , remplacez la carte indiquée par l'iconographie à l'intérieur de l'icône par une nouvelle carte du même type que vous piochez.

LES PRIORITÉS

Comme indiqué, la règle du passage de niveau de la police l'emporte sur celle de la mort de la police. Cela signifie que lorsqu'on élimine une police mais qu'on change de type de police en même temps, alors la nouvelle police se place immédiatement sur la case «1» et se déplacera normalement à l'aube suivante, ignorant ainsi la règle du policier éliminé qui veut que son « remplaçant » n'arrive qu'à l'aube suivante en partant de la case (imaginaire) «0».

Changer de type de police n'empêche pas de finir la résolution de la séquence d'icônes sur la carte police en cours de résolution.

La seule chose qui interrompt temporairement la résolution d'une séquence d'icône est une icône demandant de piocher une carte souvenir. Dans tous les autres cas, ajoutez l'éventuelle nouvelle résolution à la fin de la résolution en cours.

CARTES DE LA CAVALE

CARTES ROUTE ET ROUTE DE CAMPAGNE

Pour piocher une carte route, il faut dépenser 1 gallon d'Essence. Vous la retournez et résolvez chaque halte, l'une après l'autre, en commençant par le bas. Notez bien que tout ce que vous laissez derrière vous n'existe plus.

Les haltes peuvent prendre différentes formes :

Les souvenirs qui nous tombent dessus sans que l'on puisse les éviter (ne comptent pas comme une halte dans le décompte du temps).

Les pistes et l'amour qui symbolisent les observations et moments partagés lors d'une halte.

Les panneaux qui indiquent un lieu d'intérêt. Vous pouvez alors choisir de vous arrêter afin de braquer ou acheter (compte comme une halte dans le décompte du temps) ou vous pouvez passer votre chemin (ne compte pas comme une halte).

Exemple :

Ceci est une bifurcation. Vous quittez la route, piochez et résolvez la carte indiquée (ici une ville). Ne compte pas comme une halte mais annule les bonus temps.

Ici, aucun choix, piochez et résolvez une carte souvenir (ne compte pas comme une halte).

Si vous décidez de vous arrêter dans un lieu d'intérêt de repos, votre carte s'arrête immédiatement et vous ne prenez pas de bonus temps (on ne peut pas se reposer le matin).

Les bifurcations qui vous permettent de quitter la route et de piocher :

- Soit une carte hameau, petite ville ou ville (résolvez-la).

- Soit une route ou route de campagne (passez à la phase suivante).

Si vous allez jusqu'au bout de la route, prenez éventuellement vos *bonus temps*.

Chaque bonus temps permet d'avancer votre véhicule d'une case sur la piste de poursuite selon les principes suivants :

- Les bonus temps sont classés en trois couleurs se rapportant aux vitesses des véhicules. Jaune étant la vitesse la plus lente, rouge la plus rapide (*cf. véhicules p.17*).

- Vous ne pouvez prendre les bonus temps que si la vitesse de votre véhicule est supérieure ou égale à la couleur du bonus temps. Exemple : un véhicule orange comme la Ford B18 Roadster (1932) peut prendre les bonus temps jaune et orange, mais en aucun cas le rouge.

- Les bonus temps sont soumis à la règle des haltes. La première halte est gratuite, la seconde annule le bonus temps rouge et la troisième annule le bonus temps orange. Le bonus temps jaune étant toujours disponible.

Une fois ces éventuels bonus temps comptabilisés, si c'est le matin, vous pouvez passer à la phase après-midi suivante. Si c'est l'après-midi, passez à la partie II/A/La nuit et mémorisez le type de route indiqué pour la phase matin suivante.

CARTES HAMEAU , PETITE VILLE ET VILLE .

Lorsque vous piochez une carte hameau, petite ville ou ville, vous devez commencer sa résolution par l'encadré d'entrée de ville en bas. Puis vous pouvez effectuer une unique action (braquer, acheter, ou ignorer) par icône dans la ville. L'ordre n'est important que pour deux types d'icônes :

- Un éventuel lieu d'intérêt de repos. Lorsque vous décidez d'y aller, passez à la partie II/A/La nuit (uniquement l'après-

Exemple :

Face à cette icône, vous pouvez soit faire une halte afin de récupérer le bonus, soit continuer votre chemin (le coeur noir sur fond jaune posé sur la route fonctionne de la même manière).

Ceci est un lieu d'intérêt. Vous pouvez faire une halte et y effectuer une unique action (braquer ou acheter). Vous pouvez aussi ignorer ce lieu et passer votre chemin. En cas de braquage, piochez une carte destinée et tournez-la dans le sens «Braquage difficile», résolvez-la puis gagnez +2 nourritures.

Exemple :

Sortie de la ville. Repartez obligatoirement sur le type de route indiqué.

Ceci est un Motel. Si c'est l'après-midi, vous pouvez le braquer pour y dormir. Vous auriez pu payer, ou faire le choix d'utiliser un autre moyen pour dormir. (braquage difficile)

Ceci est une épicerie. Vous pouvez la braquer pour gagner +1 Nourriture. Vous auriez pu payer (1$ pour 1 unité), ou ne pas y aller.

Ceci est une banque, vous ne pouvez que la braquer ou l'ignorer. Si vous la braquerz, piochez une carte destinée et résolvez le côté correspondant.

Entrée de la ville, avant toute chose, résolvez ces icones.

midi ; vous ne pourrez plus rien faire dans cette ville hormis utiliser la sortie)

- La sortie de la ville qui vous amène à la phase matin/après-midi suivante. Si c'est l'après-midi, passez à la partie II/A/La nuit et rappelez-vous du type de route indiqué dans la sortie.

LIEUX D'INTÉRÊTS, LES BANQUES ET LES PLANQUES

LIEUX D'INTÉRÊT

Il existe plusieurs types de lieux d'intérêt qui fonctionnent selon cette règle générale: Lorsque vous en rencontrez un, vous avez trois choix : braquer, acheter ou ignorer. Si vous ignorez le lieu, rien ne se passe. Si vous étiez sur une route, cela ne compte pas comme une halte.

Ces lieux d'intérêts peuvent être classés selon les règles de braquage auxquels ils sont soumis.

Les Epiceries permettent d'acheter autant de nourriture que vous voulez payer de (ratio 1:1). Si vous voulez braquer une épicerie, piochez une carte destinée et résolvez les icônes du côté . Si vous survivez, gagnez en plus . Si vous êtes dans une grande ville ou que vous voyez cette icône attachée à celle de l'épicerie, alors piochez une carte destinée mais résolvez les icônes du côté . Si vous survivez, gagnez en plus .

Les Stations-service fonctionnent de la même manière mais avec .

Les Garages et les Médecins fonctionnent de la même manière à l'exception près que si vous obtenez une icône ou sur la carte destinée de résolution du braquage, alors vous éliminez le garagiste ou le médecin qui ne peut donc plus vous soigner. Dans ce cas, vous ne gagnez pas le ou les bonus supplémentaires comme dans l'épicerie par exemple. Bien sûr, si vous n'obtenez pas l'une de ces deux icônes sur la carte destinée, alors le docteur/garagiste vous soigne/répare de 1 ou 1 (« 2 » en cas de braquage difficile).

Les Armureries permettent de faire des stocks de munitions et de se procurer des armes plus efficaces. En effet, lorsque vous vous arrêtez dans une armurerie, vous pouvez braquer ou acheter des munitions comme toute autre ressource. Si vous choisissez d'acheter des munitions, vous pouvez aussi acheter une ou plusieurs armes, leurs coûts en étant indiqués sur les cartes.

Chaque fois que vous choisissez de faire l'action braquer ou acheter dans une armurerie, vous devez retirer l'arme restante la plus en bas et faire glisser les autres vers le bas. Ensuite, complétez en piochant une ou plusieurs cartes.

Il n'y a pas de limite dans le nombre d'armes que vous transportez avec vous, mais vous ne pouvez en utiliser qu'une par personnage lors d'un même braquage. Lors d'un braquage, on ne décide d'utiliser ses armes qu'après avoir pioché et consulté la résolution du braquage.

Notez qu'il n'est pas nécessaire d'acheter des armes pour effectuer des braquages. En effet, dès le début du jeu, B&C possèdent des armes non matérialisées dans le jeu, ce sont des armes standards qui n'ont d'autre effet que de leur permettre d'effectuer des braquages et de participer à des fusillades.

Banques III

Lorsque vous croisez une banque, seules deux actions s'offrent à vous : braquer ou ignorer. Si vous choisissez de braquer, alors prenez une carte destinée et résolvez le côté de la banque. Sinon, rien ne se passe.

Les planques

Il existe des planques matérialisées sur les cartes et d'autres non matérialisées. Elle se classent en trois différents types :

- Des planques matérialisées sur les cartes routes et villes. Il s'agit des « Cabin Camp, Motel et Hotel.

Il est possible de de payer la nuit (en), de braquer ou d'ignorer. Si vous payez votre nuit ou si vous survivez au braquage, vous pouvez résoudre les icônes sur la partie droite de la cartouche. Notez qu'il n'y a pas de bonus si vous dormez dans une planque suite à un braquage difficile par rapport à un braquage normal.

Notez que si vous rencontrez ce type de lieu le matin, ignorez-le.

- Des planques dématérialisées qui ne sont présentes nulle part mais disponibles partout. Pour les matérialiser, il faut payer en . Ce sont des lieux potentiels qui « apparaissent » là où vous êtes si vous en payez le coût. Il s'agit des Workers camp, House et Abandonned house.

- Des planques dématérialisées spécifiques.

Le camping sauvage (Wild Camping) qui est gratuit et est possible partout, tout le temps. C'est la solution par défaut lorsque rien d'autre n'est possible ou souhaité.

La ferme romantique (Romantic Farm) est l'une des conditions de fin de jeu et n'est disponible que si les autres conditions de victoire sont remplies *(cf. p. 24)* et que vous avez suffisamment de pistes pour la matérialiser.

Notez bien que vous ne pouvez en aucun cas matérialiser des lieux le matin.

ACTIONS ET RÉSOLUTIONS

GAGNER ET PERDRE DES RESSOURCES

Lorsque vous rencontrez une icône jaune sur fond noir accompagnée de -, alors perdez une unité de la ressource indiquée. Ajustez votre plateau de ressources.

Lorsque vous rencontrez une icône noire sur fond jaune accompagnée de +, alors gagnez une unité de la ressource indiquée. Ajustez votre plateau de ressources.

IGNORER, ACHETER ET BRAQUER

IGNORER

Rien ne se passe. Cela ne compte pas comme une halte.

ACHETER

Vous pouvez décider d'acheter ce qui est vendu dans le lieu d'intérêt que vous visitez. Tout coûte 1 unité = 1$ (sans autre limite de quantité que ce que vous pouvez vous payer).

Les armes dans l'armurerie sont une exception, mais les munitions sont à 1$.

BRAQUER

Braquage normal.

Vous pouvez décider de braquer n'importe quel lieu d'intérêt. Dans la majorité des cas, piochez une carte destinée, résolvez le braquage côté puis récupérez une unité de ce que vous êtes en train de braquer.

Braquage difficile

Si vous braquez un lieu possédant cette icône, ou si vous effectuez un braquage dans une grande ville, alors piochez une carte destinée, résolvez le braquage côté puis récupérez deux unités de ce que vous êtes en train de braquer.

Braquage de banque

Piochez une carte destinée, résolvez le braquage côté . Pour rappel, le butin récupéré se place sur la case correspondante disponible dans votre véhicule.

Braquage miteux

Si votre véhicule est détruit, que vous tombez en panne sèche ou que vous n'avez plus de gallons pour piocher des cartes route, vous devez vous procurer un nouveau véhicule. Si vous n'êtes pas dans la phase II/B/L'aube, ou que vous y êtes et que vous n'avez pas assez de pistes pour voler un véhicule (ou que vous ne voulez pas les dépenser), vous devez effectuer un braquage miteux.

Prenez une Ford A (1927) mais subissez :

CARTES DE RÉSOLUTION

CARTE SOUVENIR

Lorsque vous devez piocher une carte souvenir, vous devez immédiatement la résoudre.

Si la carte comporte un "?", il s'agit d'un souvenir « hasard ». Ces souvenirs baissent la difficulté du jeu.

Pour résoudre ce souvenir, vous devez choisir ce que vous perdez parmi les trois options disponibles. Notez que vous devez choisir de préférence une ressource que vous possédez. Si vous ne possédez aucune des trois ressources, alors la carte est sans effet.

Sinon, il s'agit d'un souvenir normal et vous devez en résoudre les effets en respectant l'iconographie.

Vous pouvez décider d'inverser les effets du souvenir en dépensant 2 pistes.

Cas particuliers :

- Pour les cartes souvenirs comportant une icône « accident », il faut piocher une carte destinée et résoudre le côté « accident » (gris).

- Inverser la fusillade fait gagner une ou deux munition(s) mais n'influence en rien le nombre de victime (ni positivement, ni négativement).

- Inverser un accident répare entièrement votre véhicule. Pensez à décider d'inverser ou non l'accident AVANT de piocher la carte accident.

Exemple :

Perdre 1 Amour ou ...

... dépenser 2 Pistes pour gagner 1 Amour

CARTE DESTINÉE

Les cartes « destinée » permettent de résoudre les braquages normaux, difficiles et de banques, mais aussi les accidents. Lorsque vous en piochez une, placez là avec le côté qui vous intéresse face à vous et résolvez toutes les icônes.

FUSILLADES ET VICTIMES

Les fusillades respectent une règle simple :

Lorsque vous faites une ou plusieurs victimes, vous devez ajuster la piste des victimes sur le plateau de ressources rouge.

Cette piste comporte trois icônes différentes qui s'activent lorsque le marqueur les atteint :

- Jauge amour -1

Par soucis de lisibilité, nous n'avons pas mis le - sous l'icône mais il s'agit bien d'une perte de 1 en Amour.

- Jauge morts ou vifs +1

Uniquement si vous utilisez la règle optionnelle « mort ou vifs » *(cf. p.18)*.

- Niveau de police +1

Les affrontements avec la police sont particuliers et sont détaillées dans la partie concernant la police.

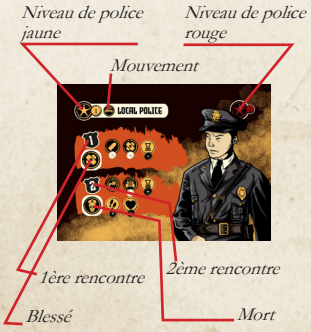
POLICE

Les forces policières représentent la menace de fin de partie pour B&C. Elles apparaissent à la première victime de B&C et restent jusqu'à la fin.

Chacune possède un niveau de police de couleur jaune et éventuellement un niveau de police de couleur rouge. Selon le niveau de difficulté, vous devez utiliser la suite de nombre de la couleur correspondante.

Ce niveau de police représente le type de police qui poursuit B&C. À chaque fois que l'on atteint le symbole sur la piste des victimes, la police actuelle arrête sa poursuite et est remplacée par une police du niveau correspondant.

Cette nouvelle police apparaît sur la case 1 de la piste de poursuite.



Par exemple, lorsque vous faites votre 9ème victime, le détective apparaît avec le niveau de police jaune, tandis que c'est le Texas Ranger avec le niveau de police rouge.

POURSUITE POLICIÈRE

À chaque aube, la police avance du nombre de case indiqué sur sa carte (une case par icône). Si vous avez un ou plusieurs butins dans votre voiture, la police avance d'une case supplémentaire.

AFFRONTEMENTS AVEC LA POLICE

Si la police atteint la même case que B&C (en avançant ou si B&C reculent), alors un affrontement a lieu. Résolvez toutes les icônes de la première ligne de la police. Si B&C survivent, placez un cube sur la case 1 de la police, signifiant que vous l'avez blessée.

Puis en cas de nouvel affrontement, faite de même avec la ligne suivante.

Si c'est la dernière ligne de la police, les officiers sont morts. Une nouvelle police de même niveau réapparaîtra à la prochaine aube, commençant son mouvement sur la case fictive «0». Sauf si lors de ce même affrontement vous franchissez un palier de police. (*Cf. Priorités p. 10*).

BONNIE ET CLYDE

PERSONNAGES

Vous incarnez Bonnie Parker et Clyde Barrow. Ce sont vos personnages. Ils ont des Points de Vie (PV) et une compétence (voire plusieurs dans le mode optionnel « Runs et campagne »). A chaque fois que vous subissez PV-1 (), vous choisissez lequel des deux personnages subit la perte de PV.

Le seul cas dans lequel les deux personnages prennent simultanément et obligatoirement est lorsque vous n'avez plus de nourriture alors que vous devez en consommer une.

B&C possèdent chacun une compétence sur leur carte de personnage :

Bonnie Parker : Permet de remplacer une carte hameau ou petite ville en piochant une nouvelle carte. 1x par partie.

Clyde Barrow : Permet de remplacer une carte route ou route de campagne en piochant une nouvelle carte. 1x par partie.

Notez que le recto de Bonnie and Clyde est une illustration s'inspirant des photos historiques et que le verso est une interprétation libre issu de l'imaginaire des gangsters.

VÉHICULES

Les véhicules occupent une position centrale dans le jeu et B&C doivent toujours en avoir un pour avancer. Chaque véhicule a ses propres spécificités, qui permettent différentes stratégies.

Les gallons d'essence: si vous tombez à zéro, vous ne pouvez plus piocher de carte route mais pouvez terminer celle que vous avez commencée.

A partir du niveau difficile (*cf. p.24*), lorsque vous perdez alors que vous n'en avez déjà plus, c'est la panne sèche immédiate. Effectuez un braquage miteux.

La carrosserie: si vous tombez à zéro votre véhicule est inutilisable, vous subissez , et ne pouvez plus rien faire hormis vous procurer un nouveau véhicule.

Si c'est l'après-midi et que vous pouvez passer la nuit là où vous êtes, vous n'êtes pas obligés d'effectuer immédiatement un braquage miteux et vous pouvez attendre l'aube et braquer un véhicule grâce à vos pistes.

La vitesse: permet de prendre les bonus temps de sa couleur et des couleurs inférieures (Rouge>Orange>Jaune).

Le coût en pistes: pour voler le véhicule lors de la phase II/B/L'aube (à noter que lorsque l'on se procure un nouveau véhicule, on met les jauges Essence et Carrosserie au maximum).

L'amour: que l'on gagne si on conserve son véhicule lors de la phase II/B/L'aube.

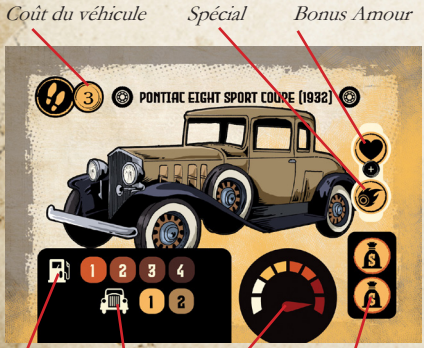
Des caractéristiques spéciales: qui ont des conditions particulières d'utilisations.

Ces caractéristiques spéciales sont décrites dans l'aide de jeu iconographie.

RÈGLES AVANCÉES

MORTS OU VIFS (RÈGLE AVANCÉE)

Placez votre tuile « Morts ou vifs » proche des plateaux de ressources et mettez un marqueur sur le « 0 » de la jauge « morts ou vifs ». À chaque fois que vous volez un butin ou que vous rencontrez le symbole , augmentez votre jauge de « 1 » et appliquez immédiatement les effets.



Parfois les effets vont vous amener à placer un marqueur rouge « Rencontre » qui représente les non-professionnels appâtés par la prime vous attendant sur la route. Si vous en rencontrez un, vous devez pour le vaincre et le défausser : soit , soit . Si vous ne pouvez ni l'un, ni l'autre, alors c'est la défaite.

Voici une explication des effets indiqués autour de la jauge « morts ou vifs ».

0, 1 et **2** : Rien.

3 : Plus de perte de temps lors des braquages miteux et mettre un marqueur « Rencontre » sur le tas de cartes villes.

4 : La police ne peut plus aller sur la case 1, la mettre sur la 2 à la place et mettre un marqueur « Rencontre » sur la case de poursuite correspondant aux unités des victimes causées par B&C.

5 : Remplacer les Ford 1 (1927) par des Ford B (1928) pour les braquages miteux et mettre un marqueur « Rencontre » sur le tas de cartes route dans lequel vous n'êtes pas.

6 : Docteurs et mécaniciens soignent/réparent de « 1 » gratuitement (il faut payer si vous voulez être soignés de plus, sans réduction) ; à chaque fusillade avec la police, dépensez une supplémentaire et mettez un marqueur « Rencontre » sur la case de poursuite qui est +2 cases de celle où se trouve la police.

7 : Les conditions pour trouver une «house» changent (il est toujours possible d'utiliser les conditions normales du plateau de planques). Mettez un marqueur « Rencontre » sur la case de B&C -2 et un sur la case de B&C +2.

« **+** » : A chaque fois que l'on doit augmenter le Wanted au-delà de « 7 », on met un marqueur « Rencontre » sur 1D66 (lancer 1D6 pour les dizaines, un autre pour les unités) :

11-12- Hameau ; 13-14- Petite ville 15-16- Ville

21-22- case B&C -3 ; 23-25- case B&C +3 ; 26- case B&C

31-35- carte police ; 36- carte police (2 cubes)

41-43- route de campagne ; 44-45- grande route ; 46 : les deux routes

51-52- paquet souvenir; 53-54- paquet destin ; 55-56- armurerie

61-62- dormir dehors ; 63-planques $; 64- planque pistes ; 65-66- Black Lake (cache de butins).

RUNS ET EXPÉRIENCE (OPTIONNELLE)

Le mode « runs et expérience » emprunte un peu au concept du « die and retry » (meurt et réessaye) bien connu dans les jeux vidéo. Le but ici étant de mourir, de se renforcer et d'essayer de battre le record de butins.

Ainsi, vous pouvez gagner de l'expérience selon vos victoires afin d'améliorer vos personnages, vos véhicules et votre arsenal de départ. Avec un objectif simple, réussir au final à faire de votre cache à butin de Black Lake l'endroit le plus riche des États-Unis d'Amérique.

Chaque type de victoire ou d'accomplissement rapporte un certain nombre de points d'expérience **(xp)** :

Victoire facile (xp+1)

Victoire normale (xp+2)

Victoire difficile (xp+3)

Victoire en hardcore mode (xp+4)

Afin de ne pas déséquilibrer le jeu, lorsque vous obtenez plus de 5xp dans un même niveau de difficulté, vous devez passer au niveau supérieur pour votre prochaine partie.

Les modifications de départ sont les suivantes :

Choisissez deux noms de personnages et inscrivez-les dans les emplacements correspondants de la fiche d'expérience que vous pouvez télécharger en suivant le QRcode au dos de la boîte.

Commencez votre première partie sans aucune compétence ; et rendez disponibles les véhicules suivants : la Ford A (1927) devant vous ; les Ford B18 Roadster (1932), Chevrolet AE Independance, Pontiac Eight Sport Coupé (1932), Ford V8-48 Fordor Sedan (1935) en véhicules que vous pouvez voler à l'aube.

Effectuez une partie normalement, puis une fois terminée et l'xp comptabilisée, vous pouvez la dépenser :

- Acheter des compétences (xp variable, *cf. p.22*)

- Améliorer vos véhicules vers la face XP (xp2).

- Posséder une arme au début de la partie (xp = coût en $, maximum 1 par personnage).

- Augmenter ses PV (xp 3, maximum +1 par personnage).

- Ajouter une carte souvenir « hasard » à votre pioche (celles que vous enlevez en augmentant le niveau de difficulté).

MODE INFINI

Si vous jouez en mode infini *(cf. p.24)*, à la place des règles de «Runs et expérience», utilisez celles-ci :

- Gagnez (xp1) tous les 2 butins cachés à *Black Lake*.

- Lors de la phase II/B/L'aube, vous pouvez dépenser vos xp pour vous développer.

- Ne conservez pas votre xp d'une partie à l'autre.

JEU SOLO OU DUO

B&C est conçu pour être joué seul ou à deux avec les mêmes règles. Si vous jouez à deux, vous pouvez choisir votre personnage pour faciliter l'immersion, mais cela n'a aucune incidence sur les règles.

De plus, il existe plusieurs manières de jouer à B&C :

Le mode *CLASSIQUE* en faisant varier le niveau de difficulté selon vos envies et votre entrainement.

Le mode *DÉFI* où vous devez réaliser les différents accomplissements que nous vous proposons. *(cf. p.24)*.

Le mode *RUNS ET EXPÉRIENCE* où vous gagnerez de l'expérience à chaque partie afin d'améliorer vos personnages, vos armes et votre environnement.

JEU DUO (RÈGLE OPTIONNELLE)

Une règle optionnelle est prévue pour mettre un peu plus de piquant lors des parties à deux. Gérez les phases et décidez chacun votre tour sans vous mettre d'accord, si votre partenaire le veut il ou elle peut changer votre décision au prix de -1 Amour.

MÉTÉO

Comptabiliser les icônes consécutives à la fin de la journée permet de déterminer la météo du lendemain. Puis, il faut se référer à l'aide de jeu « météo » qui indique les modificateurs qui prendront effet à la fin de la phase « Aube » suivante.

En voici l'explication détaillée :

- 2 [pluie] : Pluie. Coût des planques est augmenté de +1 .

- 3 [pluie] : Tempête. Coût des planques en indice +1 ; -1 ;

- 2 [nuages] : Temps clément. Aucun effet.

- 3 [nuages] : Dust Bowl. Piocher une carte accident ; ; passer directement à la phase « après-midi ».

- 2 [soleils] : Coup de chaud. .

- 3 [soleils] : Canicule. ; ; les braquages difficiles sont considérés comme des braquages normaux.

Si vous obtenez plusieurs modifications de météo lors d'un même tour, elles s'annulent et la météo ne change pas. Résolvez à nouveau les effets de la météo du jour précédent.

ANNEXES

ARMES

Voici l'explication des effets des armes. Pour rappel, il est uniquement possible d'acheter ces armes (en $), et non de les braquer.

- **30-06 Browning Automatic Rifles**: Transforme un braquage difficile en braquage normal mais dépense une munition supplémentaire.

- **Col.38 et Colt M1911** : PV+1 et permet de repiocher une carte souvenir une fois par partie.

- **Knife** : Lors d'une fusillade (une seule icône), permet d'économiser une munition mais subissez PV-1 en plus de la résolution normale de la fusillade.

- **M1917 Enfield** : Permet d'éliminer un policier lors de la première rencontre, ne résolvez que la ligne 1 de rencontre. Attention, les deux derniers policiers sont immunisés à cette arme.

- **Grenade MK1** : Lors d'une multi fusillade (plus d'une icône), permet d'économiser une munition mais subissez amour -1 en plus de la résolution normale de la fusillade.

- **Remington Model 11 Shotgun** : permet de repiocher une carte destinée une fois par partie, augmente la capacité des réserves de munitions (ne fait pas gagner +2 munitions), jauge morts-ou-vifs +1.

- **Thompson M1921** : Permet de gagner +1$ lors d'un braquage de banque.

- **S&W N°3 Schofield** : [PV]+1 et permet de repiocher une carte destinée une fois par partie.

LES COMPÉTENCES

Il existe deux façons de se servir de cette liste de compétence.

Vous pouvez très bien créer votre propre couple de héros et leur attribuer à chacun une compétence, cela modifiera certainement votre façon de jouer et vous trouverez celle qui vous correspond le mieux.

L'autre façon est de jouer avec la règle optionnelle « runs et expérience ». Vous pouvez télécharger et imprimer des fiches de personnages en suivant le QRcode au dos de la boîte.

Dans les deux cas, ces compétences ont toutes un nombre limité d'utilisations (utiliser un cube pour vous en rappeler) ou des conditions particulières d'utilisation.

Routard (xp1) : Remplace une carte route ou une carte route de campagne par une autre. Piocher une nouvelle carte. 1x/partie.

Citadine (xp1) : Remplace une carte petite ville ou ville ; 1x par partie.

Conduite (xp2) : permet d'effectuer deux escales gratuites par route au lieu d'une.

Orientation (xp1) : Remplace une carte route de campagne ou un hameau ; 1x par partie.

Campagnard (xp1) : Remplace une carte hameau ; 2x par partie.

Romantisme (xp3) : Commence avec +2 dans la jauge d'amour / Plus de perte d'Amour dans camping Sauvage.

Franc-tireur (xp3) : Permet de gagner les fusillades contre la police en utilisant une munition de moins.

Soins (xp2) : Permet de soigner son compagnon (2x par partie, PV+1).

Hobo (xp1) : A travaillé avec les hobos et connaît donc leurs signes et leurs campements ce qui permet à B&C d'obtenir leur hospitalité gratuitement (nuit sans modificateur) ; 1x par partie.

Bagarre (xp2) : Permet de ne pas éliminer (RIP) une personne lors d'une bagarre (2x par partie).

Bluff (xp2) : Permet d'annuler une fusillade d'un braquage lorsqu'on n'a plus de munition. On part comme si rien ne s'était passé (2x par partie).

Mécanique (xp2) : Permet de réparer sa voiture la nuit (Carrosserie +1 ; PV -1).

Endurance (xp2) : Permet d'avoir un PV supplémentaire.

FICHIERS À TÉLÉCHARGER

En suivant le QRcode au dos de la boîte (ou en demandant le lien au SAV), vous trouverez des fiches pour jouer en mode «runs et expérience» ainsi que pour tenir compte de vos succès.

Vous trouverez aussi éventuellement des corrections et/ou ajustement déposés au fil du temps.

LES ÉTOILES

En dernière page de ce livret, avec les conditions de départ et de victoire, vous trouverez un système d'étoiles et d'accomplissements.

Les étoiles permettent de bonifier vos victoires. Vous pouvez en obtenir entre 0 et 5 dans une difficulté donnée (deux étoiles étant contradictoires, il est donc impossible d'en obtenir 6 en une seule et même partie).

Les accomplissements sont des challenges en forme de contrainte que nous vous proposons pour renouveler votre style de jeu.

N'hésitez pas à nous partager vos idées, nous les relaierons et éventuellement les testerons avec plaisir !

WHICH SIDE?

Incarnez la lutte des travailleuses et des travailleurs à New York lors des incendies de l'hiver 1910-1911.

Un jeu coopératif de survie, de pose d'ouvrières où vous êtes l'ouvrière.

1-4 joueurs, 120-180 min.

CRÉDITS

Auteur : Alexandre Weiss

Illustrateur : Vianney Carvalho

Édition : Yeast Games

Assemblage : Yeast Games

Distribution : Yeast Games

Pièces de rechange et problème, contacter le SAV:

yeastgames.sav@gmail.com

ETHIQUE DE PRODUCTION

Nous développons et produisons nos jeux localement dans un rayon de 50km dans nos Landes où nous assemblons de la manière la plus écoresponsable possible : à la main et limitons ainsi notre empreinte de producteurs au maximum.

ETHIQUE LUDIQUE

Nous proposons des jeux profonds et originaux qui mettent en avant l'immersivité et le thème, le tout accompagné par des mécaniques qui sont au service de la simulation. Nos jeux sont aussi conçus dans l'optique d'avoir une grande rejouabilité, loin de toute visée consumériste.

DIFFICULTÉ, VICTOIRES ET ACCOMPLISSEMENTS

Victoire facile : Nécessite de remplir les conditions suivantes : Jauge Amour au maximum ; 2 Butins dans la cache ; Nuit passée dans la Ferme Romantique.

Conditions de départ : Mun 7 ; Nou 7 ; $4 ; Amour 4 ; Police jaune

Etoiles : Faire 9 victimes ; Gagner en moins de 10 jours ; Eliminer une police locale ; Survivre 10 nuits ; Gagner en possession d'une Ford Fordor Deluxe.

Victoire normale : Nécessite de remplir les conditions suivantes : Jauge Amour au maximum ; 4 Butins dans la cache ; Nuit passée dans la Ferme Romantique.

Conditions de départ : Mun 7 ; Nou 5 ; $3 ; Amour 3 ; Police jaune ; Enlever deux souvenirs « hasard » du paquet.

Etoiles : Faire 14 victimes ; Gagner en moins de 10 jours ; Eliminer un Sheriff ; Eliminer un Detective ; Survivre 13 nuits ; Gagner en possession d'une Ford Fordor Deluxe.

Victoire difficile : Nécessite de remplir les conditions suivantes : Jauge Amour au maximum ; 6 Butins dans la cache ; Nuit passée dans la Ferme Romantique.

Conditions de départ : Mun 7 ; Nou 5 ; $3 ; Amour 3 ; Police rouge ; Enlever quatre souvenirs « hasard » du paquet.

Etoiles : Faire 20 victimes ; Gagner en moins de 10 jours ; Eliminer un Texas Ranger ; Survivre 16 nuits ; Gagner en possession d'une Ford Fordor Deluxe.

Hardcore mode : Nécessite de remplir les conditions suivantes : Jauge Amour au maximum ; 8 Butins dans la cache ; Nuit passée dans la Ferme Romantique.

Conditions de départ : Mun 5 ; Nou 4 ; $2 ; Amour 3 ; Police rouge ; Enlever six souvenirs « hasard » du paquet.

Etoiles : Faire 30 victimes ; Gagner en moins de 10 jours ; Eliminer Frank Hamer ; Survivre 20 nuits ; Gagner en possession d'une Ford Fordor Deluxe.

Mode infini : Nécessite d'obtenir le plus de butins possibles dans sa cache.

Conditions de départ : Mun 7 ; Nou 7 ; $4 ; Amour 4 ; Police jaune.

ACCOMPLISSEMENTS (DISPONIBLES UNIQUEMENT SI VOUS JOUEZ SANS XP)

□ **Survie :** battre le record de l'équipe créative (X jours).

□ Mourir de faim.

□ Se faire tuer par un commerçant sur un bord de route.

□ Se faire tuer par un médecin alors qu'on a plus de munition.

□ Eliminer Frank Hamer dans tous les niveaux de difficulté.

□ **Petit bourgeois :** gagner sans jamais faire de wild camping ou dans le workers' camp.

□ **Prolétaire :** ne jamais prendre plus qu'une Ford A (1927) ou une Ford B (1928)

□ **Hobos :** dorment uniquement en wild camping ou dans le workers' camp

□ **Chauffard :** perdre trois véhicules à cause d'un accident