

Variante solo pour le jeu Dice Town de base.

Version 2.3

Auteur : Christian Bergeron

Novembre 2019



Précision : Vous devez créer votre combinaison à quelques exceptions près, selon les règles normales du jeu de Dice Town du jeu de base.
La mise en place de départ reste inchangée.

Shérif : Le joueur virtuel commence toujours comme Shérif en début de partie.
Lors d'une égalité sur un lieu, le shérif l'emporte toujours.

Condition de victoire et fin de partie : Similaire au jeu de base.

Points de règle importante :

Lorsque vous piochez une carte chez le joueur virtuel où lui vers vous, allez-y de manière aléatoire face cachée, comme par exemple, si le joueur virtuel possède le plus de dés « Q » au saloon, il pigera dans votre jeu, autant de carte que le nombre de dé sur ce lieu et choisira une carte au hasard.

Doc Badluck n'est pas utilisé dans cette variante.

Les cartes du Général Store que le joueur virtuel possède doivent être placées face cachée et ne seront pas tout activé.

Seules les cartes avec une valeur en points de victoire seront utilisées.

Voici deux exceptions :

La carte Shérif possédant le joueur virtuel pourra être active lorsque pigée et défaussée lorsque utilisée.

La carte qui vous fera perdre 4\$ sera active lors de la pige et défausser par la suite.



Déroulement d'un tour pour vous :

ACTION :

Secouez 5 dés pour constituer votre combinaison.

Pour chaque dé relancé, vous débourserez 1\$ pour constituer votre combinaison finale (1 fois par tour).

Placez ensuite cette combinaison sur le plateau de jeu comme décrite un peu plus loin dans ces règles.

Le joueur virtuel :

Secouez 5 dés que vous placez sur le plateau de jeu comme pour vous.

À l'aide du D6, le joueur virtuel aura une dernière action, tout comme vous, à améliorer sa combinaison.

Le joueur virtuel ne paie pas pour améliorer sa combinaison.

Cette règle sera décrite plus loin dans la variante.

Précision importante : Vous jouez toujours en premier et le joueur virtuel en deuxième.

Augmenter la difficulté : Prenez-vous 3 billets de 1\$ au lieu de 8 \$ en début de partie.





Placer le résultat pour vous et le joueur virtuel dans les espaces prévue à cette effet.

Pour vous : Les dés sont placés en bas du plateau de jeu.

Pour le joueur virtuel : Les dés sont placés sur les enseignes des lieux.



Important :

Lorsque le joueur virtuel termine ses combinaisons :

Une dernière action lui est attribué.

Lancer le D6 pour connaître le lieu en jeu à retirer. (Un seul dé)



1- Lorsque vous connaissez le lieu où vous devez retirer un dé, relancez ce dé.



Note : Si il n'y a pas de dé sur ce lieu, cette dernière action est simple annulée



2- On replace le dé sur le nouveau lieu acquis où sur le même lieu si le résultat du dé est le même.
Fin du tour pour le joueur virtuel.
Ensuite la partie continue.

