

# RATTLESNAKE MEMO CITY

## Le tour de jeu

- 1°) Piocher et poser une tuile
- 2°) Piocher une carte **action** ou deux cartes **coup**
- 3°) Jouer des cartes **divers**, en acheter ou en vendre. Facultatif
- 4°) Attaquer une banque adverse et/ou provoquer une partie de poker. Facultatif
- 5°) Encaisser les revenus.

## Les conditions de victoire

- 200 000 \$ à 2 ou 3 joueurs,
- 150 000 \$ de 4 à 6 joueurs
- Ou le plus riche à la fin du tour où la dernière tuile a été posée.

## Les cartes coup

27 X 1 cartouche, 18 X 2 cartouches, 9 X 3 cartouches

## Les revenus des bâtiments

École, église (2)	• 0 \$
Cimetière (6)	• 0 \$ • Si Croque-mort : 1 000 \$ par cimetière posé dans la ville du possesseur de la carte
Bureau du shérif, general store, hôtel, maréchal-ferrant, banque (4)	• 1 000 \$ au propriétaire du saloon le plus proche
Gare (6)	• 1 000 \$ au propriétaire du saloon le plus proche • + 1 000 \$ par gare reliée au réseau
Mines (4)	• 1 000 \$ au propriétaire du saloon le plus proche • + 2 000 \$ au propriétaire de la banque le plus proche
Ranch (10)	• 1 000 \$ au propriétaire du saloon le plus proche



## Les cartes action

Cartes <b>poker</b>	Précisions
Cartes <b>jeu</b> (25)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La plus haute valeur l'emporte.</li> <li>• 7 peuvent déclencher un combat</li> </ul>
Coyote à foie jaune (4)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permet de refuser une partie de poker ou un combat déclenché après</li> </ul>
Joueur professionnel (5)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permet de reprendre sa carte <b>jeu</b> dévoilée et de la remplacer par une autre de sa main</li> </ul>
Tricheur (5)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permet d'échanger sa carte <b>jeu</b> dévoilée contre celle d'un adversaire</li> </ul>
Goudron & plumes (1)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• À jouer après un Tricheur</li> </ul>
Cartes <b>divers</b> permanentes	
Cuisinier français, French cancan (1)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• + 1 000 \$ par tour</li> </ul>
Cuistot mexicain, Whisky frelaté (1)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• - 1 000 \$ par tour</li> </ul>
Lili la Tigresse (1)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uniquement devant un joueur possédant un hôtel dans sa ville</li> <li>• + 1 000 \$ par tour</li> <li>• À défausser si l'hôtel est détruit</li> </ul>
Punaises (1)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uniquement devant un joueur possédant un hôtel dans sa ville</li> <li>• - 1 000 \$ par tour</li> <li>• À défausser si l'hôtel est détruit</li> </ul>
Croque-mort (1)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• + 1 000 \$ par cimetière posé dans la ville du possesseur de la carte</li> </ul>
Ironfist Jim, Slippery Joe (1)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• + 1 coup à chaque combat</li> <li>• Ne fonctionne qu'une seule fois par combat.</li> </ul>
Honest Jim, Stinky Joe (1)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• - 1 coup à chaque combat</li> <li>• Ne fonctionne qu'une seule fois par combat.</li> </ul>
Autres cartes <b>divers</b>	
Dynamitéro (6)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permet de détruire 1 bâtiment ou un tronçon de voie ferrée</li> <li>• Interdiction de dynamiter un saloon !</li> </ul>
Coup du destin (2)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permet de défausser une carte à effet permanent quel qu'en soit le possesseur</li> </ul>
Chasseur de primes (1)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Permet d'arrêter un Joe (la carte est alors défaussée) et d'encaisser la prime correspondante</li> </ul>