

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



BANDI PUNTO®

www.bandipunto.com

5 Gangsters

1 BUTIN

pas de partage

5 DÉS : Sur chaque dé figurent les 5 gangsters et le sac butin.



1 jeton mitraillette



10 jetons par joueur



15 cartes à jouer
& 17 cartes à tirer

Les GANGSTERS



M. Eddy Blue



M. Harry Pink



M. Jimmy Green



M. Frank White



M. James Black



le Butin

RÈGLEMENT DU JEU

Il est possible de jouer de 2 à 5 joueurs, chacun tire au sort un personnage différent.

Chaque joueur dispose tour à tour de trois lancers de dés consécutifs et bénéficie d'un capital de 10 points au commencement de la partie. Le but du jeu est de s'emparer du butin. Pour cela, il y a deux solutions.

Première solution : **Voler le butin avant ses adversaires.**

Pour cela il faut obtenir les cinq faces <butin> sur les cinq possibles sur un total de trois lancers de dés.

Pendant si au cours des deux 1^{ers} lancers on a obtenu au moins une face butin et qu'au 3^{ème} lancer on en obtient au moins une de plus on dispose alors d'un lancer supplémentaire.

Si au cours de ce 4^{ème} lancer on obtient un butin de plus, on dispose alors d'un lancer supplémentaire, et ainsi de suite.

Exemple de lancer...

Vous tentez de vous emparer du butin !

1^{er} lancer : Vous obtenez un **butin**



Vous gardez de côté le dé dont la face apparente représente le butin et vous relancez les quatre autres.

2^{ème} lancer : Vous n'obtenez aucun **butin**.

Vous reprenez les quatre dés et vous les lancez à nouveau.

3ème lancer : Vous obtenez un **butin** supplémentaire.



Vous disposez alors d'un lancer supplémentaire.

Mettez de côté le dé représentant le butin,
vous relancez les trois autres.

4ème lancer : Vous obtenez encore 1 **butin**



Mettez le butin de côté et vous disposez encore d'un lancer.

5ème lancer : Vous gagnez un 4^{ème} **butin**



Vous rangez le dé représentant le **butin** auprès des 3 autres.

Vous lancez le dernier dé restant.



Au cours de cet ultime lancer vous obtenez
le 5^{ème} **butin**.

**Vous avez donc obtenu les cinq faces <butin> sur
les cinq possibles, par conséquent vous gagnez la partie !**

Deuxième solution :

Éliminer ses adversaires et donc demeurer finalement le seul
joueur en liste pouvant prétendre au butin.

Pour cela il faut à son tour de jeu obtenir le plus de faces d'un
gangster pris pour cible sur un total de 3 lancers consécutifs.

Pour exemple : Vous êtes M. Black et prenez pour cible M. Pink, au cours du 1^{er} lancer vous obtenez 1 ou plusieurs M. Pink. Vous gardez de côté le (les) dé(s) donc la face apparente représente M. Pink et relancez les autres.

Sachant que si l'on obtient 3 faces d'un gangster adverse on lui retire 1 point, pour 4 faces obtenues on lui retire 3 points, et que si on réalise les 5 faces sur les cinq possibles on élimine alors son adversaire à moins que celui-ci, sur un ultime tour de jeu, ne réussisse à revenir dans les points.

Pour revenir dans les points, il lui faudra sur un total de trois lancers de dés maximum obtenir le plus de faces possibles de son propre personnage. Sachant que pour 3 faces obtenues il récupère 1 point, pour 4 faces, 3 points et que s'il réalise **5 faces de son propre gangster**, il récupérera la totalité de son capital points soit 10 points.

Le capital point ne peut être négatif (-1, -2, etc), lorsqu'il atteint 0, il demeure à 0 et le joueur est éliminé, sauf s'il revient dans les points comme vu précédemment.

IMPORTANT : Un joueur en voie d'être éliminé, ne peut pas tenter de s'emparer du butin, ni attaquer un adversaire.

De même, le capital points ne peut dépasser 10 points.

La mitrailleuse : Pour s'emparer de celle-ci, il faut réaliser 4 butins sur les 5 possibles.



Si tel est le cas, on la possède tant qu'aucun autre joueur n'a réussi à s'en emparer à son tour.

La mitrailleuse donne au joueur qui vient de réaliser les 4 butins un tour de jeu supplémentaire immédiat.

Le joueur qui possède la mitrailleuse dispose de 4 lancers de dés au lieu de trois pour attaquer un adversaire.

Les cartes : 15 cartes à jouer.



Chaque joueur dispose de 3 cartes.



La carte cible :

Possibilité à son tour de prendre pour cible le gangster adverse de son choix, en abattant la carte devant celui-ci.

La carte cible permet d'enlever :

- pour 2 faces obtenues : 1 pt,
 - 3 faces obtenues : 2 pts,
 - 4 faces obtenues : 3 pts,
 - 5 faces sur les 5 possibles
- toujours la totalité des points**



La carte 100 % :

Possibilité d'attaquer le gangster de son choix à 100 % en abattant la carte devant celui-ci.

La carte 100 % permet de retirer **1 point** pour chaque face du gangster pris pour cible obtenue.

- pour 2 faces obtenues : 2 pts,
 - 3 faces obtenues : 3 pts,
 - 4 faces obtenues : 4 points,
 - 5 faces sur les 5 possibles
- toujours la totalité des points**



La carte grenade :

Possibilité à son tour de jeu de jeter une grenade en abattant la carte.

Vous disposez alors d'un seul et unique lancer de dés à l'issue duquel pour chaque face obtenue de vos adversaires vous leur retirez un point.

Ex. : Vous êtes M. Black et vous obtenez à l'issue de cet unique lancer : une face de M. Pink, une face M. Blue, une face de M. Green et 2 faces de M. White.

En conséquence : M. Pink perd 1 point, M. Blue 1 pt, M. Green 1 pt et M. White 2 pts.

Si parmi les faces obtenues votre propre personnage apparaît, vous gagnez 1 point, pour 2 faces 2 points, etc.

17 cartes à tirer :



x 5



x 3



x 3



x 3



x 3

Lorsqu'un joueur n'obtient aucun résultat à son tour de jeu (s'il n'enlève pas de points à ses adversaires, ou s'il ne réalise pas un minimum de 3 butins), il doit tirer une carte parmi les **17 constituant la pioche**. Cette carte aura une incidence sur son propre personnage.

Ainsi si le joueur tire parmi les 17 cartes :



- Une des cartes représentant un pistolet BANDIPUNTO et une balle.

Il n'a plus de munitions et ne pourra plus à son prochain tour de jeu prendre pour cible un adversaire. Ainsi la seule solution sera de tenter de s'emparer du butin ; pourtant s'il réalise 3 butins sur les 5 possibles, il pourra défausser la carte et à nouveau prendre pour cible ses adversaires au tour suivant.



- Une des cartes représentant une tête de mort avec un chapeau Borsalino :

il perdra 2 points.



- Une des cartes représentant un gangster affublée d'un panneau sens interdit.

il ne pourra pas être pris pour cible par ses adversaires jusqu'à son prochain tour de jeu (pendant un tour).



- Une des cartes représentant 2 pistolets, un signe multiplicateur et le chiffre 2 :

s'appliquera alors la règle du **point compte double**, contre son gangster pendant un tour.

Donc, si un adversaire réalise 3 faces de ce gangster, il perdra non plus 1 mais 2 points.

Pour 4 gangsters non plus 3 mais 6 points. (5 sur les 5 possibles, toujours la totalité des points).



- Une des cartes représentant un gangster orange marquée contrat,

il verra ses adversaires crédités de 1 point pour chaque point qu'ils réussiront à lui retirer, et ce jusqu'à son prochain tour de jeu.

Une fois la pioche épuisée, mélangez les cartes afin d'en reconstituer une nouvelle.

Nota :

Il est possible de cumuler l'action d'une carte à jouer avec l'incidence d'une carte tirée par un adversaire.

Chaque joueur peut reconstituer son capital points tout au long de la partie s'il se sent proche d'une possible élimination.

Chaque joueur emploie la stratégie de son choix et peut prendre pour cible l'adversaire le plus fort en points comme le plus faible ou bien encore tenter de s'emparer du butin.

(sachant que l'on peut changer de stratégie, à l'issue du 2^{ème} lancer).

Tous les coups sont permis.

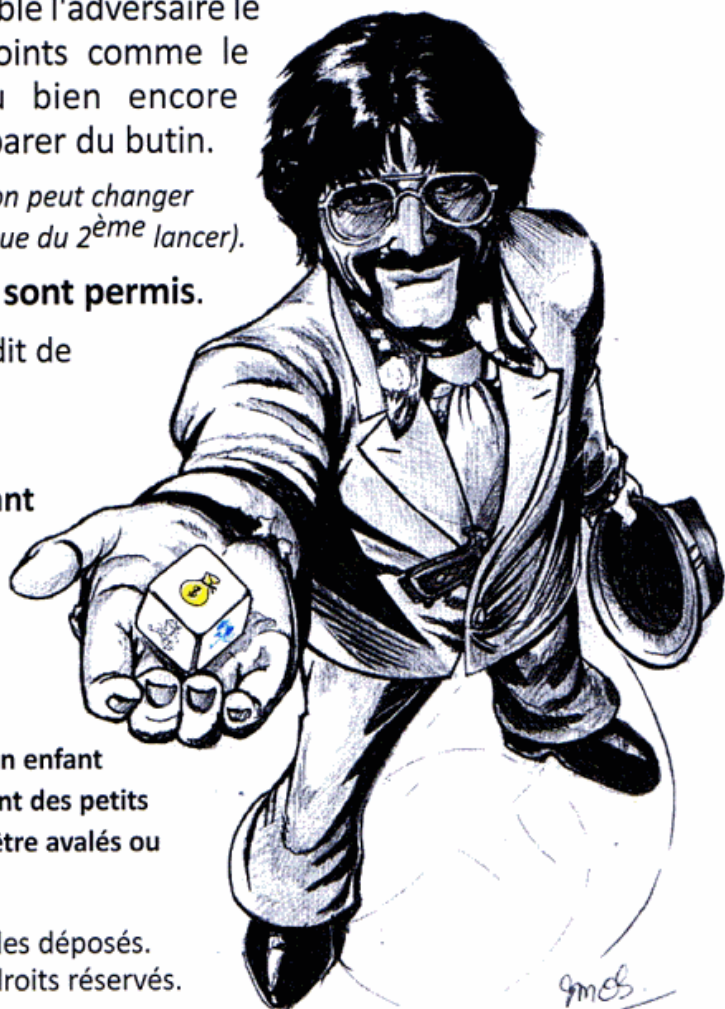
Il n'est pas interdit de faire alliance...

Les alliés d'un moment devenant forcément les adversaires prochainement pris pour cible.

Ne convient pas à un enfant de -36 mois. Contient des petits éléments pouvant être avalés ou inhalés.

© Marque et modèles déposés.
ELIDE sarl. ® Tous droits réservés.

www.bandipunto.com



gmes
Fabriqué en france