



The Nacho Incident

Un jeu de Jim Doherty pour 2 à 4 joueurs—© Eight Foot Llama 2005

Aperçu du jeu

Dans The Nacho Incident, les joueurs essaient de gagner le plus d'argent possible en passant de la nourriture mexicaine interdite au Canada. Les joueurs gagnent de l'argent en livrant la nourriture où elle est demandée et en dirigeant la meilleure cantine dans n'importe laquelle des 4 Provinces canadiennes du jeu.

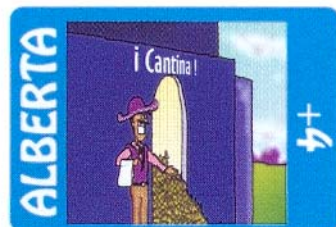
A chaque tour chaque joueur choisit et révèle simultanément une carte Contrebandier de sa main. Le joueur ayant choisit la carte avec le nombre le plus élevé agit en premier. Jouer en premier donne plus d'options au joueur, mais attire également l'attention de la police montée (*Ndtr: Mounties = Gardes Canadiens, le terme garde sera conservé*) qui vont chercher à fermer vos cantines. Lorsque le jeu se termine, le joueur le plus riche gagne.



Carte Province (recto) Carte Province (verso)

La Nourriture (4 cubes chaque) :

- | | |
|--|--|
|  Maïs |  Poivre |
|  Haricot |  Olive |
|  Tortillas |  Oignon |
|  Crème aigre |  Salsa |



Carte Cantine

Mise en place du jeu

Sortez l'ensemble des 8 cubes identiques du sac. Selon le jeu, ils sont soit orange soit verts clair. Ce sont les **jetons de score**. Distribuez-en 2 par joueur, mettez les autres de côté. Chaque joueur prend 2 **cartes de score** (1 pour les dizaines et 1 pour les unités). Mettez les jetons de score sur les positions 0 et 10 afin de commencer le jeu avec 10 pièces d'or. Au fur et à mesure que vous gagnez ou perdez des pièces d'or, bougez vos jetons sur la carte des scores. Si vous avez besoin d'aller au-dessus de 100 ou au-dessous de 0, souvenez-vous-en, tout simplement.

Laissez les 32 **cubes de nourriture** restants dans le sac. Il y a quatre cubes pour chacun des huit types de nourritures.

Comme montré ci-dessous, posez les 4 piles de **cartes Provinces** et retournez une carte de chaque pile face visible.

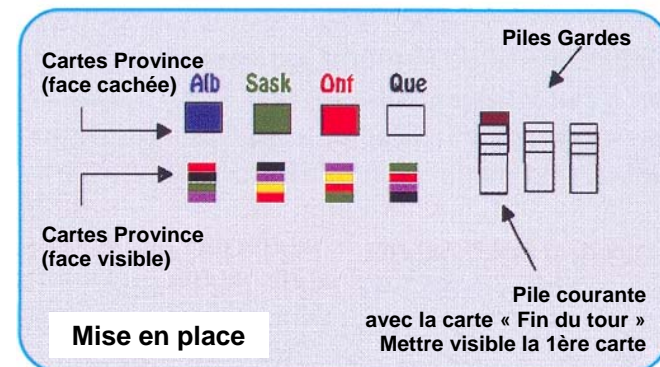
Chaque joueur prend un jeu de 4 **cartes Cantines**, une pour chaque Province. Disposez-les devant vous en ligne. C'est plus simple si chacun les aligne dans l'ordre correspondant aux Provinces.

Chaque joueur tire 2 cubes de nourriture du sac et les pose devant lui. C'est votre **entrepôt**. Il y a des cartes blanches en plus dans le jeu qui peuvent être placées sous les cubes pour aider à différencier les couleurs, si besoin est.

Mélangez les **cartes Contrebandiers** et distribuez **8 cartes** à chaque joueur. (Optionnellement: les joueurs peuvent défausser des contrebandiers indésirables et repiocher des cartes jusqu'à en avoir 8). Formez une pioche face cachée avec les contrebandiers restants.

Mélangez les cartes **Gardes**. Faites 3 piles face cachée de 4 cartes chacune. Décalez légèrement chaque pile afin de voir combien il y a de cartes dans chacune. Disposez la carte « **Fin du tour de carte** » sous l'une des piles, et retournez la première carte de cette pile. Ce sera « la pile courante » pour le premier tour.

Donnez la **pièce précieuse** au joueur qui a la chose la plus intéressante dans ses poches. Vous pouvez commencer!



Déroulement du jeu

The Nacho Incident se joue en 3 manches de 4 tours chacune. Chaque tour se décompose de la manière suivante:

Etape 1 : Chacun choisit un contrebandier, et tous révèlent leur choix en même temps.

Etape 2 : Déterminer l'ordre du tour pour les étapes 3 et 4.

A chaque tour les joueurs font les étapes 3 et 4 ensemble

Etape 3: Contrebande

Etape 4: Cantine et Arrestations

Etape 5 : Si le tour est terminé, le conclure

Etape 6 : Préparez-vous pour le tour suivant

Etape 1: Choisir un contrebandier



Jen brave
les éléments

Chaque joueur choisit une carte Contrebandier de sa main et la place face cachée sur la table. Les contrebandiers ont un drapeau de Province, un numéro et une somme en pièce d'or à payer pour les louer.

Le drapeau indique où le contrebandier peut voyager. Il peut aller sur la destination montrée par la carte ou sur une Province adjacente. Référez-vous aux cartes de Province sur la table pour déterminer la proximité.

Les contrebandiers avec les drapeaux pour le Québec ou l'Alberta ont 2 choix de destination tandis que ceux qui ont l'Ontario et le Saskatchewan en ont 3.

Le nombre indique le rang du contrebandier sur une échelle de 1 à 9. Les nombres élevés reflètent les contrebandiers rapides qui sont aussi de bons managers de cantine, mais ils prennent de grosses sommes et ont tendance à attirer l'attention de la loi. Les nombres bas indiquent des contrebandiers lents et ineptes qui coûtent peu et sont généralement ignorés par la police montée.

Etape 2: Déterminer l'ordre du tour pour les étapes 3 et 4

Révèlez tous les contrebandiers choisis. Celui qui a joué la carte la plus élevée réalise les étapes 3 et 4 en premier. Celui qui a joué la seconde carte la plus élevée joue ensuite les étapes 3 et 4. Cela continue jusqu'à ce que tous aient réalisé ces étapes.

Si il y a égalité pour n'importe quelle position, voyez qui a la pierre. Le joueur avec la pierre a la priorité quand une égalité survient. En tournant au tour de la table, en partant du joueur à gauche de celui-ci, la priorité descend.

Exemple: Alex a la pierre. A la table sur sa gauche sont Burt, Carl et Diane. Alex révèle un contrebandier « 3 » pendant que les autres en révèlent chacun un « 5 ». Le problème se résout en regardant qui est le plus proche sur la gauche du joueur avec la pierre, en premier Burt, puis Carl puis Diane. Alex étant le dernier car il joue la carte la plus basse.

Important Règle du premier joueur : Donnez la carte Garde visible à celui qui joue en premier. Ce joueur doit poser le Garde sur sa carte Cantine avec le drapeau correspondant. Nous reverrons cela bientôt.

Etape 3: Contrebande!

Les cartes de Province ont des motifs de nourriture et de prix qui montrent quelles nourritures sont demandées dans ces Provinces. Par exemple, une « Salsa 7 » rouge sur une carte de Province Alberta signifie que les habitants de l'Alberta payeront 7 pièces d'or pour le **premier** cube de Salsa rouge livré. Une fois que la Salsa est livrée, l'espace Salsa est comblé en Alberta et on ne peut plus en livrer.

Votre contrebandier agit à présent en votre nom. Vous devez sélectionner sa Province de destination ainsi que ce qu'il emmène (s'il emmène quelque chose). Il peut passer en contrebande n'importe quel cube de nourriture de votre entrepôt. Si c'est possible pour votre contrebandier d'apporter de la nourriture sur un endroit libre sur une carte de Province, vous pouvez bouger la nourriture sur la carte Province et récupérer l'argent.

Règle pour le premier joueur : Le premier joueur peut passer de la nourriture de l'entrepôt d'un autre joueur plutôt que la sienne! S'il le fait, il doit livrer la nourriture et il doit donner **toute** sa propre nourriture au joueur qu'il a volé.

Les habitants de l'Alberta ont
envie de poivre



Si vous n'êtes pas capable de livrer la nourriture ou que vous choisissez de ne pas le faire, déclarez simplement une destination pour votre contrebandier et ne récoltez pas d'argent. Les contrebandiers prennent autant de frais pour leurs services que le nombre de pièces d'or sur leur carte. Payez les frais en soustrayant les points de votre carte de score, peu importe ce qu'il a fait pour vous.

Exemple: Burt joue en premier, donc il prend la carte Garde face visible du dessus de la pile comme une pénalité. C'est un Garde Ontario et il la pose sur la cantine Ontario. Il décide de prendre un cube Salsa à Carol, et lui donne 2 cubes de son propre entrepôt en échange. Son contrebandier, Jen, a un drapeau Saskatchewan. Il décide de l'envoyer dans la Province adjacente, l'Alberta, et récolte 7 pièces d'or pour la Salsa. Il doit payer 2 pièces d'or à Jen donc il obtient 5 pièces d'or pour la transaction. Il va ensuite à l'étape 4. Lorsque les autres joueurs font cette étape, ils doivent choisir parmi la nourriture qu'ils ont dans leur propre entrepôt.

Etape 4: Cantines et Arrestations

Ensuite, le contrebandier que vous avez engagé ouvre une Cantine dans la province où vous l'avez envoyé. Notez que cette destination peut différer du drapeau sur la carte Contrebandier. Pour construire une Cantine dans une province, placez la carte Contrebandier sur la carte Cantine appropriée devant vous.

Vous pouvez avoir reçu des Gardes en ayant joué en premier dans ce tour ou les précédents. Si vous avez un Garde partageant une province avec une autre carte, quelque chose se passe à cette étape.

Si vous avez:

Un/des Garde(s) avec un Contrebandier ou plus: Le Garde arrête le fraudeur avec le plus grand chiffre sur sa carte Cantine. S'il y a 2 Gardes, vous choisissez qui fait l'arrestation. Défaussez le prisonnier et le Garde qui a fait l'arrestation, laissant toutes cartes restantes sur la Cantine.

2 Gardes seuls: Un Garde s'ennuie et erre. Il arrête le manager de Cantine qui a le chiffre le plus élevé de toutes les Provinces. S'il y a une égalité, vous devez choisir qui est arrêté. Défaussez les deux cartes. Si vous n'avez aucun manager de cantine, mettez juste le Garde errant sur la carte Cantine de votre choix.



Geoffrey passe à l'action!

Dés qu'un joueur a complété les étapes 3+4, c'est au joueur suivant. Lorsque tout le monde a joué, allez à l'étape 5.

Etape 5: Si le tour est terminé, conclure le tour

Si la pile des Gardes est épuisée, montrant la carte « Fin de tour », faites comme suit. Sinon sautez l'étape.

Bonus et pénalités

Regardez les managers de Cantines de chaque joueur dans chaque province. Si un joueur a un total plus grand que les autres dans une Province, il a la Meilleure Cantine et gagne le bonus sur la carte Cantine. De plus, ses managers de cantine peuvent partir en retraite grâce à leur nouveau statut de riche. Le joueur gagnant doit défausser tous ses managers de Cantine de la province. S'il y a une égalité pour le titre de Meilleure Cantine, aucun bonus n'est marqué et aucune carte n'est défaussée.

Cherchez les Gardes sur chaque carte cantine des joueurs. Pour chaque Garde que possède un joueur, il perd les points indiqués sur le Garde (3 ou 4 points). Ne défaussez aucun Garde, ils attendent jusqu'à ce qu'ils trouvent quelqu'un à arrêter!

Fin du jeu ?

Si toutes les piles de cartes Gardes sont épuisées, le jeu est terminé ! Allez directement à la « Fin du jeu ». Sinon, continuez.

Passer la Pierre Précieuse et renouveler les mains.

Le joueur avec la pierre précieuse la donne au joueur qui a le score le plus bas (cela peut-être lui). S'il y a une égalité, pour le score le plus bas, le joueur qui a la pierre choisit à qui la donner.

Chaque joueur peut défausser les Contrebandiers dont il ne veut plus. Après s'être défaussé, il reprend des cartes jusqu'à avoir 8 contrebandiers. S'il n'y a plus assez de cartes Contrebandiers, mélangez la défausse pour constituer une nouvelle pile.

Etape 6: Se préparer pour le tour suivant

Provinces pleines ?

Si une carte Province a ses 4 espaces de nourriture remplis, remettez les 4 cubes dans le sac. Mettez la carte Province sous la pile et tirez une carte de remplacement.

Nouvelle nourriture !

Les joueurs remplissent leur entrepôt en commençant par le joueur qui a la Pierre Précieuse.

Vous pouvez vendre la nourriture en trop de votre entrepôt sur le marché Mexicain si vous voulez. Pour le faire, mettez la nourriture que vous vendez de côté, et prenez une pièce d'or pour chaque nourriture.

Après avoir fait toutes les ventes souhaitées, regardez combien de nourriture vous avez dans votre entrepôt. Si vous en avez moins de 2, tirez de nouvelles nourritures du sac pour en avoir à nouveau 2.

Passez le sac vers la gauche jusqu'à ce que tout le monde ait rempli son entrepôt, puis remettez ensuite la nourriture qui était de côté dans le sac.

Nouveau Garde

Retournez, face visible, la carte Garde suivante de la pile Gardes courante. Si cette pile vient d'être vidée, commencez avec une autre pile de Gardes. N'oubliez pas de mettre la carte « Fin de tour » en dessous de cette nouvelle pile.

Commencez un nouveau tour à partir de l'étape 1.

Fin du jeu

Après 12 tours, le jeu est fini. Le joueur avec le plus d'argent gagne!

Si il y a une égalité, le gagnant est le joueur a égalité qui possède la Pierre Précieuse, ou celui qui est le plus près de celui-ci par la gauche.

Variante: Piocher des Contrebandiers au début du jeu

Permettez à chaque joueur de défausser les contrebandiers indésirables et reprenez jusqu'à 8 cartes avant de voir le premier Garde.

Variante: Gardes au hasard

Si vous voulez que les Gardes apparaissent avec plus de hasard, ne posez pas les 12 Gardes comme décrit dans l'installation du jeu. A la place, ne posez que le nombre nécessaire de Gardes pour un tour. Lorsque le tour est terminé, mélangez les Gardes défaussés, remettez-les dans la pile et ne posez des nouveaux Gardes que pour le tour suivant.

Variante: Contrebande aveugle

Ne retournez pas le Garde face visible au début de chaque tour.

Traduction
Ann-Flore Kaczmarek
Relecture
LudiGaume
Mise en page
LudiGaume http://www.ludigaume.net