

3000 TRUANDS

VARIANTES

15 NOVEMBRE 2022

INTRODUCTION

Ce document contient les règles de trois variantes qui vous permettront de diversifier vos parties de 3000 Truands et d'y ajouter suspense et stratégie.

Les trois variantes ont été conçues afin d'être utilisées simultanément et ont été testées dans ces conditions, mais vous pouvez aussi n'en sélectionner que certaines.

Attention : Pour utiliser ces variantes, vous devez jouer avec la règle avancée « Pour quelques heures de plus » (page 12 du livret de règles du jeu de base).

COMPTEURS À 0

Pour des parties pleines de suspense, chaque joueur commence avec sa carte de poker 0 en main (plus 3 cartes piochées au hasard).

Cette variante oblige tous les joueurs à bluffer dès la première journée de la partie. Elle permet également d'équilibrer le début de partie.

TRUAND SUPPLÉMENTAIRE

Afin d'augmenter les possibilités de combinaisons de Truands, chaque joueur peut désormais posséder jusqu'à **six Truands** sur son plateau de Chef de bande (au lieu de cinq). Placez le sixième Truand sur l'illustration en haut à gauche de votre plateau de Chef de bande (là où vous placez habituellement une carte Stratégie).

Ce Truand peut déclencher des actions Partenaire et tout autre effet normalement.

Si vous jouez également avec la règle avancée « Cartes Stratégie », placez la carte Stratégie à gauche de votre plateau Chef de bande.



Exemple de 6 Truands sur un plateau Chef de bande et de la carte Stratégie à côté.

SALOON MALFAMÉ

Cette variante diversifie les types de truands disponibles au début de la partie. Lors de la mise en place, créez **deux paquets Métier** au lieu d'un seul. Un paquet contient toutes les cartes Métier violettes, et l'autre toutes les cartes Métier noires ainsi qu'un nombre de cartes Métier vertes déterminé selon le nombre de joueurs :

	CARTES CARACTÈRE	CARTES MÉTIER
2	• 20 bleues - Niveau I (sur le dessus) • Toutes les rouges - Niveau II	• 7 vertes (sur le dessus) • Toutes les noires
3	• 30 bleues - Niveau I (sur le dessus) • toutes les rouges - Niveau II	• 9 vertes (sur le dessus) • Toutes les noires
4	• 40 bleues - Niveau I (sur le dessus) • Toutes les rouges - Niveau II	• 12 vertes (sur le dessus) • Toutes les noires

Pour remplir le Saloon, créez deux Truands verts et placez-les dans les cases les plus à droite. Puis, créez un Truand violet et placez-le dans la case de gauche.

Au cours de la partie, il doit **toujours y avoir un Truand violet** (♠) et deux cartes de l'autre paquet dans le Saloon. Chaque fois que vous devez créer un Truand, vérifiez les couleurs des Truands dans le Saloon. S'il n'y a aucun Truand violet, créez-en un. Sinon, créez un Truand avec la première carte du paquet Métier noir/vert.



Dans cet exemple, il n'y a pas de Truand violet (♠) dans le Saloon, vous devez donc créer un nouveau Truand à l'aide de la première carte du paquet Métier violet et de la première carte du paquet Caractère.

Quelques rares effets permettent d'ajouter un second Truand violet au Saloon. Suite à un tel effet, n'ajoutez plus de Truand violet au Saloon tant qu'il en reste encore.

MODIFICATION DES RÈGLES AVEC SALOON MALFAMÉ

La variante « Saloon Malfamé » augmente la diversité des truands disponibles, ce qui a de nombreux impacts sur la partie. Pour en garantir l'équilibre, appliquez les règles suivantes lorsque vous utilisez cette variante :

- Limite de Coffres :** Au lieu de la limite de coffres égale au rang de la journée, les joueurs peuvent désormais voler jusqu'à 3 coffres au total, **quel que soit le jour en cours**. Si un joueur vole un coffre alors qu'il a déjà atteint cette limite, il doit en abandonner un, comme d'habitude.
- Métiers épuisés :** Si un paquet de cartes Métier est épuisé, tous les nouveaux Truands créés le sont à partir de l'autre paquet Métier.