



# RÈGLES DU JEU



Pépète se joue en 4 manches.

Le joueur qui possède le plus de pépites dans sa banque à l'issue de la quatrième manche remporte la partie.

Vidéo des règles du jeu



14 cartes Lieu (Saloons, Banques et Mines)

## ★ MATÉRIEL ★



24 cartes Personnage (Coursières, Desperadas et Shérifs)



30 cartes Mercenaire (Cambrieurs, Chamans, Croque-morts, Mineurs et Tenancières)



52 jetons Pépète (1, 3, 5)

Quand une règle désigne un nombre de pépites, il s'agit de la valeur des jetons, et non du nombre de jetons.



6 roulettes Cible



3 jetons TNT



1 sac Réserve



6 cartes Aide

## ★ MISE EN PLACE ★

### 1. Choisissez votre camp

Choisissez chacun votre couleur et équipez votre ville de :

- 1 carte Saloon et 1 carte Banque de votre couleur (A)
- 4 cartes Personnage (2 Coursières, une Desperada et un Shérif) (B)
- Une roulette Cible (C)

### 2. Installez le terrain

- Posez devant vous face visible vos cartes Banque et Saloon en mettant la Banque à gauche. (A)
- Posez un jeton Pépète 3 sur votre Saloon. (D)
- Placez les 2 cartes Mine au milieu de la table. (E)

### 3. Préparez les Mines et la Réserve de Pépites

- Mettez 3 jetons Pépète de chaque valeur (3x1, 3x3 et 3x5) dans le sac Réserve. (F)
- Piochez ensuite 2 jetons Pépète au hasard dans la Réserve et posez-en un sur chaque Mine.
- Rajoutez ensuite 2 jetons TNT dans la Réserve.



## ★ COMMENT JOUER ? ★

**Pépîte est un jeu d'anticipation où tous les joueurs jouent en simultanément.**

Pépîte se joue en **4 manches**. Chacune se compose de plusieurs tours au cours desquels chaque joueur joue une carte de sa main et choisit un lieu avec sa roulette Cible.

**Les cartes Personnage ou Mercenaire désignent l'action menée lors d'un tour de jeu.**

Ces cartes sont composées :

- D'une couleur et d'un symbole propre à chaque ville (pour les cartes Personnage)
- De pictos qui rappellent les possibles lieux cibles de l'action (ville adverse , Mine ) et/ou son propre Saloon )
- De piments qui donnent l'ordre de résolution de l'action



Les roulettes Cible ont 8 lieux cibles, un pour chaque ville potentiellement visée et un par mine.

## ★ DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU ★

**Tous les joueurs choisissent** secrètement une de leurs cartes en main (Personnage ou Mercenaire) et une cible sur la roulette Cible, qu'ils posent face cachée sur la table.

**Les cartes Personnage et les roulettes Cible sont dévoilées simultanément** et jouées de la carte la plus pimentée à la moins pimentée.

Lorsque plusieurs cartes ont le même nombre de piments, les actions sont menées en même temps.

Si plusieurs joueurs se positionnent sur la même Mine ou tentent de voler le même Saloon adverse, ils se partagent le butin.

Si une partie de ce butin n'est pas divisible, elle reste dans le lieu où elle est.\*

**Lorsque chaque joueur a effectué son action, le tour se termine.** Les cartes jouées sont mises de côté, face cachée, jusqu'à la fin de la manche.

Un nouveau tour commence. **Un nouveau jeton, pioché dans la Réserve, est placé sur chaque Mine encore ouverte.** Si le jeton est une pépîte, il vient accroître la valeur de la mine. Si le jeton est une TNT, la mine est alors fermée jusqu'à la fin de la manche. Elle ne peut donc plus être choisie par un joueur et aucun nouveau jeton ne pourra y être ajouté. Les joueurs choisissent une nouvelle carte de leur main et un lieu sur leur roulette Cible. **Recommencez jusqu'à la fin de la manche.**

\* **Exemple :** Calamity et Jane jouent leur Desperada sur le Saloon de Billy qui est composé d'un jeton Pépîte 3 et de 2 jetons Pépîte 1, sachant que Billy n'a pas joué son Shérif. La monnaie est faite pour que Calamity et Jane puissent prendre chacune 2 jetons Pépîte 1 et que Billy garde un jeton Pépîte 1 dans son Saloon.

## ★ COMMENT GÉRER LA FIN D'UNE MANCHE ? ★

Une manche se termine quand tous les joueurs n'ont plus qu'une carte en main ou que les 2 Mines sont fermées.

**À la fin de chaque manche :**

- Tous les joueurs reprennent les cartes qu'ils ont jouées lors de la manche (Personnage et Mercenaire).
- Les jetons Pépîte restent où ils sont dans les Saloons et les Banques.
- Tous les jetons sur les Mines sont retirés.
- La Réserve est vidée

**Au début de la manche suivante :**

- Mettez 3 jetons de chaque valeur de pépîte (3x1, 3x3 et 3x5) dans le sac Réserve. (F)
- Piochez ensuite 2 jetons au hasard dans la Réserve et posez-en un sur chaque Mine.
- Rajoutez ensuite 2 jetons TNT dans la Réserve.
- Chaque joueur reçoit la même carte Mercenaire définie par manche, il la conservera tout au long de la partie.

**Manche 2 : Chaman ; Manche 3 : Cambrioleur ; Manche 4 : Tenancière.**

**MODE AVANCÉ :**

**Au démarrage de la partie, chaque joueur reçoit une carte de chaque Mercenaire (Cambrioleurs, Chamans, Croque-morts, Mineurs et Tenancières).**

**Au début de chaque manche, chacun en ajoute secrètement une à ses 4 cartes initiales, qu'il gardera jusqu'à la fin de la partie.**

## ★ COMMENT FINIR LA PARTIE ? ★

**À la fin de la quatrième manche,** chaque joueur fait la somme de ses pépîtes (valeurs de jetons) présentes dans sa **Banque**. Celui qui en a le plus gagne.

En cas d'égalité, celui qui en a le plus dans son Saloon, parmi ceux qui en avaient le plus dans leur Banque, gagne.

En cas de nouvelle égalité, l'équipe de Pépîte vous propose de refaire une partie pour vous départager, car le plus grand bandit de l'ouest n'a pas encore été trouvé !