

# THE ZORRO™ DICE GAME

Game Design : Brian Henk  
Clayton Skancke

Art : Loïc Billiau  
Adrienne Ezell

*Zorro, vieillissant et épuisé par les combats, ne peut plus protéger correctement les opprimés. Il cherche un digne successeur. Prouvez-lui votre valeur en démontrant votre héroïsme et maîtrise du combat en vainquant les crapules et malfaiteurs qui persécutent vos concitoyens. Après la bataille, il sera alors clair qui mérite de porter le masque et de devenir le prochain Zorro ! Est-ce que ce sera vous ?*

Apprenez les règles  
du jeu en vidéo!

[www.videocomingsoon.com](http://www.videocomingsoon.com)



## MATÉRIEL

- 6 Dés Zorro
- 8 Dés Héros
- 6 Jetons Héros
- 16 Prouesses Héroïques
- 7 Équipements Rares
- 22 Équipements Communs
- 4 Crapules
- 4 Malfaiteurs

## OBJECTIF

Collectez Équipements et Dés Héros en complétant des Prouesses Héroïques et en vainquant des Crapules afin de vous préparer au combat final vous opposant à un puissant Malfaiteur. Celui qui parvient à vaincre le Malfaiteur remporte la partie et devient le nouveau Zorro !

## MISE EN PLACE

- 1 **Couleur du Joueur** : Donnez à chaque joueur un Jeton Héros.
  - 2 **Crapules et Malfaiteurs** : Placez les Crapules et Malfaiteurs sur le côté de la table, comme ci-dessous, avec le Dé Héros correspondant à sa position sur chaque carte.
  - 3 **Équipements Rares** : Mélangez les cartes Équipements Rares et placez-les en tas face cachée près des Crapules et Malfaiteurs pour constituer le paquet Équipements Rares.
  - 4 **Équipements Communs** : Mélangez les cartes Équipements Communs et placez-en 4 face visible au centre de la table. Les cartes restantes constituent le paquet Équipements Communs.
  - 5 **Prouesses Héroïques** : Mélangez les cartes Prouesses Héroïques et placez-en 1 face visible sur chacune des 4 cartes visibles Équipements Communs au centre de la table. Les cartes restantes constituent le paquet Prouesses Héroïques.
- Premier Joueur** : Le joueur ayant réalisé le plus récemment une prouesse héroïque.

**Dés** : Donnez les 6 Dés Zorro noirs au premier joueur.



## À VOTRE TOUR

Les 3 étapes suivantes composent votre "TOUR" :

### 1. VOYAGE

Choisissez une des 4 Prouesses Héroïques face visible et placez votre Jeton Héros dessus. Vous pouvez tenter de l'accomplir seul ou vous pouvez demander à 1 autre joueur maximum de vous aider.

### 2. TENTATIVE

Lancez les 6 Dés Zorro ainsi que tout autre Dé Héros que vous avez pu rassembler pour remplir les prérequis de la Prouesse Héroïque. Après le lancer, sélectionnez les dés que vous souhaitez "sauvegarder" et relancez le reste. Vous pouvez effectuer ceci jusqu'à 3 fois. Chaque essai est appelé un "LANCER".



Si un autre joueur vous aide, vous pouvez utiliser tout Équipement lui appartenant en plus des vôtres durant vos LANCERS. De plus, il peut effectuer un 4<sup>ème</sup> et dernier LANCER. Il ne peut pas utiliser vos Équipements pour ce LANCER, mais il peut utiliser n'importe lesquels des Dés Héros qu'il possède.

### 3. COLLECTE

Après vos 3 LANCERS, si vous n'avez PAS rempli les prérequis, il n'y a pas de pénalité. Votre TOUR s'achève.

Si vous AVEZ rempli les prérequis de la Prouesse Héroïque, effectuez ce qui suit :

A. **Prenez la Prouesse Héroïque** et placez-la en face de vous. Si elle correspond à la position d'une Prouesse Héroïque que vous possédez déjà, prenez un dé de cette position et vous déclenchez par la suite une Crapule ou un Malfaiteur. (Voir section "DÉS HÉROS")

B. **Prenez l'Équipement** de cette Prouesse Héroïque ou piochez-en 1 dans le paquet Équipement Commun. Si un autre joueur vous a aidé (et même si vous n'avez finalement pas eu besoin de lui), il a également ce choix. Si personne n'a pris l'Équipement face visible, défaussez-le en le mettant sous le paquet Équipement Commun.

C. **Piochez une nouvelle Prouesse Héroïque** pour remplacer celle que vous avez prise au centre de la table et **piochez un Équipement Commun** à placer dessous face visible.

Redonnez les Jetons Héros à leurs propriétaires et donnez les Dés Zorro au joueur à votre gauche pour qu'il effectue son TOUR.

## ÉQUIPEMENT

Les équipements vous aideront à accomplir des Prouesses Héroïques et à vaincre Crapules et Malfaiteurs. Il existe deux types d'équipement (détailés ci-dessous) : Commun et Rare.

**Limites :** Chaque joueur peut avoir jusqu'à 1 Équipement Rare, et jusqu'à 3 Équipements en tout, en combinant Équipements Communs et Équipement Rare. Si vous avez déjà 3 Équipements et en obtenez un autre, défaussez 1 de vos 4 Équipements au choix. Si vous avez déjà 1 Équipement Rare et en obtenez un autre, défaussez 1 de vos Équipements Rares au choix.

**Équipement Défaussé :** Si de l'Équipement est défaussé, il est remplacé sous le paquet Équipement correspondant.

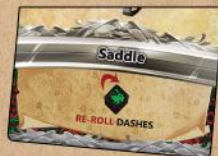
**Conflits :** Si l'effet d'un Équipement contredit la capacité d'une Crapule ou d'un Malfaiteur, résolvez d'abord l'effet de l'Équipement. Utiliser de l'Équipement est optionnel.

**Équipements Épuisés :** S'il ne reste plus d'Équipement dans un paquet Équipement lorsque vous devez normalement en ajouter un à une Prouesse Héroïque ou lorsque un joueur doit en piocher un, la carte n'est pas ajoutée/piochée.

### ÉQUIPEMENT COMMUN



Un Équipement Commun avec juste un symbole Dé vous octroie ce symbole "gratuit." C'est comme si vous aviez un dé supplémentaire placé sur ce symbole. Celui-ci ne "s'épuise" pas et vous pouvez en avoir plusieurs du même symbole.



Un Équipement Commun avec une flèche et un Dé vous permet de relancer tout Dé Zorro présentant ce symbole. Le nombre de fois que vous pouvez effectuer cette action dans un tour est illimité. Ceci ne fonctionne pas sur les Dés Héros.

### ÉQUIPEMENT RARE

Les Équipements Rares vous permettront d'accomplir des actions spéciales que nul autre ne pourra effectuer. Ils sont très puissants, c'est pourquoi ils sont limités à un seul par joueur.



## DÉS HÉROS

Lorsque vous obtenez votre **seconde** Prouesse Héroïque de la **même position** (Ferme, Taverne, Place, Marché), vous obtenez de façon permanente un Dé Héros correspondant à cette position.

Si vous obtenez une **troisième** Prouesse Héroïque de la **même position**, vous obtenez de façon permanente un second Dé Héros correspondant à cette position.

Chaque fois que vous obtenez un Dé Héros, une Crapule ou un Malfaiteur apparaît. (Voir les sections "CRAPULES" et "MALFAITEURS")

Utilisez votre Dé Héros au cours des tours à venir, à commencer par lorsque le combat vous opposant à la Crapule ou au Malfaiteur qui apparaît survient. Vous êtes le seul à pouvoir utiliser votre Dé Héros.

## CRAPULES

Chaque fois qu'un joueur obtient le premier Dé Héros d'une position, la Crapule correspondant à cette position apparaît et le joueur suivant dans le sens du tour l'affronte immédiatement.

Lorsqu'une Crapule apparaît, elle se combat comme lors d'une Prouesse Héroïque mis à part que :

- Le combat s'effectue toujours seul.
- Elle a des prérequis plus importants et une compétence qui la rend plus difficile.
- Au lieu d'être récompensé par un Équipement **Commun** lorsque vous atteignez les prérequis, vous gagnez un Équipement **Rare** pioché au sommet du paquet.

Chaque joueur affronte la Crapule en suivant le sens du tour avant qu'une autre Prouesse Héroïque puisse être tentée. Il n'y a aucune pénalité lorsque vous échouez un combat face à une Crapule. Lorsque chaque joueur a affronté la Crapule, qu'il ait gagné ou perdu, rangez-la dans la boîte et reprenez les tentatives de Prouesses Héroïques avec le joueur qui suit dans le sens du tour.



## MALFAITEURS

Vous combattez toujours 1 seul Malfaiteur dans chaque partie. Il apparaît et le Combat Final commence lorsqu'une des deux choses suivantes survient :

Les joueurs ont à eux tous rassemblé **chaque** Dé Héros d'une position donnée. Le Malfaiteur correspondant à cette position apparaît.

OU

La dernière Prouesse Héroïque a été piochée du paquet. Le Malfaiteur correspondant à la position de cette Prouesse héroïque apparaît.

## COMBAT FINAL

Chaque joueur a exactement 1 essai pour vaincre le Malfaiteur. Les joueurs suivent le sens du tour, en commençant par celui succédant au joueur ayant déclenché l'apparition du Malfaiteur. Le combat se déroule comme celui opposant une Crapule si ce n'est que vous ne piochez pas d'Équipement en cas de victoire.

Si un joueur bat le Malfaiteur, mettez son jeton joueur debout au centre de la table pendant que les joueurs restants affrontent le Malfaiteur. Si un joueur échoue, renversez son jeton pour noter sa défaite. Une fois que chaque joueur a tenté 1 fois de vaincre le Malfaiteur, un des résultats suivant surviendra :

- **Si seulement 1 joueur a vaincu le Malfaiteur**, il remporte la partie et devient le prochain Zorro !



- **Si plusieurs joueurs ont vaincu le Malfaiteur**, ils se défient en DUEL pour déterminer qui devient le prochain Zorro.



- **Si aucun joueur n'a vaincu le Malfaiteur**, tous les joueurs se défient en DUEL pour déterminer qui devient le prochain Zorro.



### DUELING

Si le prochain Zorro n'a pas été désigné suite au combat avec le Malfaiteur, un DUEL vous départage. Chaque joueur prenant part au duel a un tour (3 LANCERS), en utilisant ses Équipements et Dés Héros, pour obtenir autant de que possible. Chaque fois qu'un joueur obtient moins de qu'un autre joueur à son tour durant le duel, il est éliminé du jeu. Si plusieurs joueurs sont à égalité du plus grand nombre de , ils continuent un autre round de duel. Une fois qu'il ne reste plus qu'un seul joueur, il remporte la partie et devient le nouveau Zorro !