

# THE ZORRO

## DICE GAME

STUNTS AND ALLIES

### Art:

Loïc Billiau  
Adrienne Ezell

### Game Design:

Brian Henk  
Clayton Skancke

### Matériel:

12 cartes Alliés  
34 Jetons Cascade  
6 Jetons Ignorer  
10 cartes Équipement  
4 cartes Crapule  
4 cartes Fripouille  
8 Dés Allié  
16 Jetons Allié

## MISE EN PLACE

Cette extension nécessite le jeu de base et peut être utilisée avec d'autres extensions.

**Équipement:** retirez tout Équipement comportant un nombre de points (dans le coin inférieur gauche) supérieur au nombre de joueurs de la partie. Mélangez ensuite les cartes pour former les pioches d'Équipement.



**Fripouilles et Crapules:** mélangez ensemble les Fripouilles et les Crapules du jeu de base et de l'extension. Mélangez séparément chaque type d'emplacement de Fripouille et de Crapule pour former des pioches face cachée. Placez un Dé Héros correspondant à la couleur de chacune de ces pioches comme indiqué sur l'image ci-contre. Lorsqu'une Fripouille ou une Crapule est activée, on pioche sa carte depuis le dessus du paquet.



**Distribution des Alliés:** retirez tous les alliés comportant un nombre de points (dans le coin inférieur gauche) supérieur au nombre de joueurs de la partie. Mélangez ensuite les cartes puis distribuez une carte Allié face visible à chaque joueur.



**Jetons Allié:** distribuez à chaque joueur les 2 Jetons Allié qui correspondent à sa couleur. Chacun place ensuite un de ces jetons sur la marque « 1 » de son Allié et l'autre sera placé sur un Exploit Héroïque à la fin de son tour.

**Jetons Cascade:** distribuez à chaque joueur 1 Jeton Cascade et formez une pile avec les jetons restants.



**Jetons Ignorer:** si vous jouez à moins de 4 joueurs, placez un Jeton Ignorer sur le niveau « 4 » de votre allié. Si vous jouez à moins de 6 joueurs, placez un Jeton Ignorer sur le niveau « 6 » de votre Allié. Ces jetons vous rappelleront d'ignorer ces niveaux lorsque votre Allié progresse.



## ALLIÉS

### PLACEMENT DES JETONS ALLIÉS

A la fin de votre tour dans une partie à 2 joueurs ou plus, placez le Jeton Allié restant (voir le paragraphe MISE EN PLACE) sur n'importe quel Exploit héroïque.



### FAIBLESSE

Votre Allié possède un symbole que vous devrez ajouter à ceux requis lors de chaque combat contre une Fripouille ou une Crapule.

### PROGRESSION

Votre Allié commence la partie au Niveau 1, et progresse au niveau suivant lorsque:

- Vous ne parvenez pas à accomplir un Exploit Héroïque ou à battre une Fripouille durant votre tour.
- Lorsqu'un adversaire accomplit un Exploit Héroïque sur lequel est placé votre Jeton Allié.



Le niveau 4 est ignoré lorsque vous jouez à moins de 4 joueurs, et le niveau 6 lorsque vous jouez à moins de 6 joueurs.

### RÉCOMPENSES DE PROGRESSION

**Jetons Cascade:** chaque fois que votre allié progresse d'un niveau, récupérez un Jeton Cascade.

**Capacité de l'Allié:** vous pouvez utiliser n'importe quelle capacité située sur la gauche d'un niveau inférieur ou égal à votre niveau actuel. L'utilisation des capacités de l'Allié est toujours facultative.

**Déverrouillage du Dé Allié:** une fois que votre allié a atteint le niveau « MAX », votre Dé Allié est déverrouillé et peut être utilisé pendant le reste de la partie.

## JETONS CASCADE

Les Jetons Cascade peuvent être restitués pour bénéficier d'un avantage à usage unique:

- Après votre premier LANCER, changez d'Exploit Héroïque ou de Crapule.
- Relancez jusqu'à 3 dés.