

# THE ZORRO™ DICE GAME

Game Design: Brian Henk  
Clayton Skancke

Art: Loïc Billiau  
Adrienne Ezell

*Avec l'âge et les combats incessants, Zorro® n'arrive plus à défendre aussi vigoureusement le peuple contre l'oppression. Il s'est donc mis en quête d'un valeureux successeur. C'est à vous de lui prouver votre héroïsme et vos aptitudes au combat en malmenant les fripouilles et crapules qui persécutent vos concitoyens. A l'issue du combat final, qui sera digne de revêtir la cape et le masque pour devenir le nouveau Zorro®... vous peut-être ?*



**Vidéo des règles**  
Oubliez la lecture des règles et regardez di-



**Appli compagnon**  
L'application dispose des dernières mises à jour de règles, ainsi que d'une FAQ

**MATÉRIEL**

- 6 Dés Zorro
- 8 Dés Héros
- 6 Pions Héros
- 16 cartes Exploit Héroïque

- 7 Équipement Rare
- 22 Équipement Commun
- 4 Fripouille
- 4 Crapule

**BUT DU JEU**

Récupérez des cartes Équipement et des Dés Héros en accomplissant des Exploits Héroïques et en triomphant des Fripouilles afin de vous préparer au mieux pour le combat final qui vous opposera à une infâme et puissante Crapule. Celui qui l'emportera remportera la partie et deviendra le nouveau Zorro!

## MISE EN PLACE

- 1 **Couleur du joueur:** donnez à chaque joueur un Pion Héros.
- 2 **Fripouilles et Crapules:** disposez les cartes Crapule sur le côté de l'aire de jeu, puis placez sur chacune un Dé Héros indiquant le lieu dans lequel elle se trouve. Placez ensuite chaque Fripouille sur la Crapule correspondante et placez-y un Dé Héros avec un symbole identique.
- 3 **Équipement Rare:** mélangez les cartes Équipement Rare et placez-les face cachée près des cartes Fripouille et Crapule pour former la pioche des Équipements Rares.
- 4 **Équipement commun:** mélangez les cartes Équipement Commun et placez-en 4 face visible sur l'aire de jeu. Le reste forme la pioche des Équipements Communs.
- 5 **Exploits Héroïques:** mélangez les cartes Exploit Héroïque et placez-en 1 face visible sur chacune des 4 cartes Équipement Commun au centre de l'aire de jeu. Le reste forme la pioche d'Exploit Héroïque.
- 6 **Premier joueur:** le joueur ayant le plus récemment accompli un exploit héroïque est désigné premier joueur. Il reçoit les 6 Dés Zorro® de couleur noire.



©2022 Zorro Productions, Inc., All Rights Reserved ZORRO™

## TOUR DE JEU

Votre « TOUR » se décompose en 3 phases.

### 1. PLANIFIER

Choisissez 1 des 4 Exploits Héroïques ou 1 Fripouille (si l'une d'elles est apparue) et placez-y votre Pion Héros. D'autres joueurs peuvent proposer leur aide pour accomplir un Exploit Héroïque et obtenir un Équipement aléatoire en cas de victoire. Vous pouvez accepter cette aide ou tenter d'y parvenir seul. Cependant, vous ne pouvez recevoir aucune aide pour combattre les Fripouilles et les Crapules.

### 2. AFFRONTER

Lancez les 5 Dés Zorro ainsi que tout Dé Héros éventuellement gagné pour atteindre le nombre de dés requis. Une fois lancés, sélectionnez les dés que vous souhaitez « conserver » et relancez les autres. Cette action de « LANCER » peut être effectuée 3 fois au maximum.



Si vous recevez l'aide d'un autre joueur, vous pouvez utiliser n'importe lequel de ses Équipements en plus des vôtres pendant vos LANCERS. Après 3 LANCERS infructueux, vous pouvez prêter un de vos dés à ce joueur qui effectuera un 4ème et dernier LANCER. Il ne pourra alors pas utiliser votre Équipement lors de ce lancer, mais pourra utiliser les Dés Héros qu'il aura gagnés.

### 3. RÉCUPÉRER

Si après vos 3 LANCERS, vous n'êtes PAS parvenu à obtenir le résultat attendu, votre tour s'achève sans aucune pénalité.

Si vous AVEZ obtenu le résultat nécessaire pour accomplir un Exploit Héroïque, effectuez les étapes suivantes (voir le paragraphe « FRIPOUILLES » pour les résultats de ce type de combat) :

**A. Récupérez la carte d'Exploit Héroïque** et placez-la devant vous. Si elle correspond au lieu d'une autre carte Exploit Héroïque dont vous disposez déjà, récupérez le Dé Héros associé à ce lieu et activez une Fripouille ou une Crapule (voir le paragraphe « DÉS HÉROS »).

**B. Récupérez l'Équipement** de l'Exploit Héroïque. Si un joueur vous a apporté son aide (même si elle ne s'est pas révélée nécessaire), il peut récupérer un Équipement sur la Pioche d'Équipement Commun.

**C. Piochez une nouvelle carte Exploit Héroïque** pour remplacer celle que vous avez prise au centre de l'aire de jeu et piochez une carte Équipement Commun que vous placerez en dessous face visible.

Rendez tous les Pions Héros à leur propriétaire et passez les Dés Zorro® au joueur suivant, situé sur votre gauche.

## ÉQUIPEMENT

L'Équipement vous aide à accomplir les Exploits Héroïques et à vaincre Fripouilles et Crapules. Il existe 2 sortes d'Équipement (voir ci-dessous) : Commun et Rare.

**Limites:** chaque joueur peut posséder au maximum 1 Équipement Rare et 3 Équipements au total, répartis comme bon lui semble. Si vous possédez déjà 3 Équipements et que vous en récupérez un nouveau, défaussez celui de votre choix.

**Défausse de l'Équipement:** lorsqu'un Équipement est défaussé, il est placé au-dessous de la pile d'Équipements correspondante (commun ou rare).

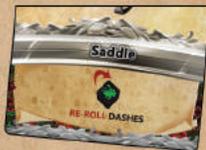
**Conflits:** si l'effet d'un Équipement entre en conflit avec la capacité d'une Fripouille ou d'une Crapule, résolvez l'effet de l'Équipement en premier. L'utilisation d'un Équipement est facultative.

**Indisponibilité des Équipements:** s'il ne reste aucune carte dans une des pioches d'Équipement et que vous devez placer une carte sous une carte Exploit Héroïque, ou qu'un joueur doit en piocher une, cette carte ne sera ni ajoutée, ni piochée.

### ÉQUIPEMENT COMMUN



Un Équipement Commun vient « ajouter » le symbole correspondant à celui représenté sur la carte. Il agit alors comme un dé supplémentaire comportant cette unique face. Ce dernier n'est jamais « dépensé » et vous pouvez en posséder plusieurs identiques.



L'Équipement Commun présentant une fièche et un dé vous permet de relancer n'importe quel Dé Zorro® dont le symbole correspond. Vous pouvez effectuer cette action plusieurs fois par tour. Cette carte ne peut pas être utilisée avec les Dés Héros.

### ÉQUIPEMENT RARE

Une carte Équipement Rare permet à son seul possesseur de réaliser quelque chose d'exceptionnel. A cause de la puissance de son effet, chaque joueur ne peut en posséder qu'une.



## DÉS HÉROS

Lorsque vous accomplissez votre deuxième Exploit Héroïque dans un même lieu (Ferme, Taverne, Plaza, Marché), vous gagnez définitivement un Dé Héros correspondant à ce lieu.



Si vous accomplissez un troisième Exploit Héroïque dans ce même lieu, vous gagnez définitivement un second Dé Héros correspondant à ce lieu.



A chaque fois que vous récupérez un Dé Héros, une Fripouille ou une Crapule apparaît (voir les paragraphes « FRIPOUILLES » et « CRAPULES »).

Vous seul avez le droit d'utiliser votre Dé Héros. Vous pourrez l'utiliser lors de vos prochains tours ou lors d'un dernier LANCER lorsque vous aidez un autre joueur.

## FRIPOUILLES

A chaque fois qu'un joueur récupère un Dé Héros pour un lieu, la Fripouille correspondant à ce lieu apparaît et son tour se termine. La Fripouille est alors placée à côté de l'Exploit Héroïque comme un second objectif réalisable.

Lorsqu'une Fripouille apparaît, les joueurs peuvent l'affronter exactement comme un Exploit Héroïque à quelques exceptions près:

- Les Fripouilles sont combattues seul. Les joueurs ne peuvent pas recevoir d'aide.
- La combinaison de dés nécessaires et leur capacité les rend plus difficiles à vaincre.
- Lorsqu'un joueur est victorieux, il pioche un Équipement Rare sur le dessus de la pile (qu'il pourra conserver ou défausser pour conserver son Équipement rare de départ)



Aucune pénalité n'est subie en cas d'échec lors d'un combat avec une Fripouille.

## CRAPULES

Lors de chaque partie, vous affronterez 1 seule Crapule. Celle-ci apparaît lors de la Bataille Finale dans un des deux cas suivants:

Les joueurs ont collectivement récupéré les deux Dés Héros d'un lieu donné. La Crapule de ce lieu apparaît.

OU

Le dernier Exploit Héroïque a été pioché. La Crapule correspondant au lieu de cet Exploit Héroïque apparaît.



## BATAILLE FINALE

Chaque joueur dispose d'une seule et unique chance pour tenter de vaincre la Crapule. Chaque joueur essaie à son tour, en commençant par le joueur situé immédiatement à gauche de celui qui a fait apparaître la Crapule.

Si un joueur triomphe de la Crapule, placez son Pion Héros au centre de l'aire de jeu pendant que les autres combattent à leur tour. Si un joueur échoue, renversez son Pion Héros pour indiquer sa défaite. Dès que chaque joueur a effectué sa tentative, trois situations peuvent se produire:

- **Si un seul joueur est parvenu à triompher de la Crapule**, il remporte la partie et devient le nouveau Zorro!



- **Si plusieurs joueurs ont réussi**, ils s'affrontent en DUEL afin de déterminer qui sera le nouveau Zorro!



- **Si aucun joueur n'a réussi**, tous les joueurs s'affrontent en DUEL afin de déterminer le nouveau Zorro!



### DUEL

Si le nouveau Zorro n'a pu être déterminé à l'issue du combat contre la Crapule, on procède alors à un DUEL pour départager les joueurs. Chaque joueur concerné, en utilisant son Équipement et ses Dés Héros, dispose d'un tour (3 LANCERS) pour obtenir un maximum de . Chaque fois qu'un joueur réalise moins de que son adversaire, il est éliminé. Si plusieurs joueurs se retrouvent à égalité du plus haut nombre de , ils doivent alors effectuer un nouveau duel. La partie se termine lorsqu'il ne reste plus qu'un seul joueur; celui-ci devient alors le nouveau Zorro!