



DEXTERITY JANE



***DEXTERITY JANE est de retour en ville.
Elle entre dans le saloon et s'assoit à une table de jeu.
En quête de renommée, quelques valeureux cowboys
s'approchent et osent la défier.***

***La partie commence et déjà les mains fusent,
les phalanges se plient et se déplient à un rythme effréné.
Prudents, les badauds reculent d'un pas.***

***Les moins résistants craquent et s'effondrent,
tandis que DEXTERITY JANE semble insensible
à la pression. Cette fois encore elle repartira victorieuse,
auréolée d'une renommée sans égale.***

AVANT-GOÛT

Observez les cartes étalées sur la table et pliez les doigts requis le plus rapidement possible. **Dexterity Jane** est un jeu de rapidité qui mêle sens de l'observation et... dextérité.

Le joueur possédant le plus de points à l'issue de la dixième manche sera déclaré vainqueur.

MATÉRIEL

- 10 tuiles Manche, numérotées de 1 à 10
- 8 jetons Ordre (chapeaux)
- 60 cartes Main
- 1 règle du jeu

Pour la variante Braquage (voir page 12):

- 10 jetons Pièce (valeurs de 0 à 6)
- 1 jeton Shérif

MISE EN PLACE

Placez sur le côté de l'aire de jeu :

1. Les cartes Main en une pile préalablement mélangée, face Renommée visible (face avec un chiffre).
2. Les tuiles Manche en une pile, classées par ordre croissant, la tuile numérotée 1 devant se trouver au-dessus du paquet.
3. Les jetons Ordre (un jeton de moins que le nombre de joueurs, en commençant par le chiffre 1 puis en ajoutant les valeurs croissantes suivantes).



Mise en place à quatre joueurs.

Exemple

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

Une partie se déroule en dix manches. Chacune se compose de trois phases :

1. Révélation
2. Affrontement
3. Vérification

1 RÉVÉLATION

Piochez et répartissez entre les joueurs, le plus équitablement possible et face Renommée visible, autant de cartes Main que le nombre indiqué sur la tuile Manche visible au sommet de la pile de tuiles.

Une seule carte **au total** est donc distribuée lors de la première manche puis deux cartes **au total** lors de la deuxième, et ainsi de suite. Il est possible que certains joueurs n'aient pas de carte ou, au contraire, en aient plusieurs.



Simultanément et rapidement, les joueurs ayant reçu une ou plusieurs cartes les révèlent au centre de la table.

Les cartes révélées ne peuvent pas se chevaucher et ne sont pas réorganisées ; elles restent ainsi dans des orientations différentes qui vont obliger les joueurs à les pivoter mentalement.

2 AFFRONTEMENT

Les joueurs prennent en considération **toutes** les cartes Main révélées.

IMPORTANT

Durant cette phase, il est interdit de toucher aux cartes Main révélées.

CONTENU DES CARTES

Chaque carte montre une main **gauche** ou une main **droite** dont **au maximum un doigt est plié**.

Les cartes montrant un doigt plié

Les joueurs doivent plier **tous** les doigts qui sont représentés pliés sur l'ensemble des cartes visibles en veillant à respecter les mains représentées (gauche ou droite).

Si une main n'est représentée sur aucune des cartes, aucun doigt n'en sera donc plié.



Lors de la quatrième manche, tous les doigts sauf le pouce doivent être pliés sur la main gauche tandis qu'aucun doigt ne doit l'être sur la main droite.

Exemple

Les cartes ne montrant aucun doigt plié

Un dessin montrant une main dont aucun doigt n'est plié **annule toutes les autres cartes** indiquant de plier un doigt de cette main (gauche ou droite). Dès lors, cette main reste complètement ouverte.

En modifiant une carte (cerclée en brun) de l'exemple précédent, il ne faut plus plier de doigt sur la main gauche!



Exemple



DEUX CARTES IDENTIQUES S'ANNULENT!

Toute paire de cartes identiques durant une Manche est annulée. Deux cartes sont considérées comme identiques lorsqu'elles montrent la même main (gauche ou droite) dans la même position (avec le même doigt plié ou sans doigt plié).

REMARQUE

Certains dessins de mains ont des couleurs, des arrière-plans différents et montrent des attributs divers et variés (gant, cicatrice, bague...) qui n'ont aucune incidence sur le jeu. Tout cela est purement décoratif; n'en tenez tout simplement pas compte lorsque vous jouez.



Trois cartes (cerclées de brun) montrent la main droite sans aucun doigt plié. Deux d'entre elles doivent être annulées car identiques (croix mauves), peu importe lesquelles puisque cela n'impacte en rien le résultat final. À noter que les croix rouges indiquent une autre paire de cartes identiques à annuler.

Exemple



Solution

VERROUILLER SA PROPOSITION

Dès qu'un joueur pense avoir reproduit ce que l'ensemble des cartes impose, il doit **verrouiller sa proposition**, c'est-à-dire poser ses deux mains sur la table **paume vers le bas**, en veillant à garder pliés les doigts qu'il souhaite.



Validation de la solution
de l'exemple précédent.

Exemple

Immédiatement, un joueur qui vient de verrouiller sa proposition doit annoncer à haute voix son numéro d'ordre: s'il est le premier joueur à verrouiller, il crie «Premier!»; s'il est le deuxième, il crie «Deuxième!», etc. Puis il attend, **sans bouger ses doigts/mains**, que les autres joueurs aient également verrouillé leur proposition.

Le dernier joueur ne peut pas verrouiller sa proposition; il ne marquera aucun point lors de cette manche! Son rôle sera de vérifier les propositions des autres joueurs (même à deux joueurs).



3 VÉRIFICATION

Le joueur qui n'a pas pu verrouiller de proposition se charge de la vérification.

CONSEIL

Pour ne pas oublier l'ordre de résolution de la manche, le dernier joueur peut, avant toute autre chose, distribuer des jetons Ordre aux autres joueurs afin de matérialiser l'ordre de vérification, ce qui pourrait aider certains joueurs. Si aucun joueur n'estime avoir besoin de ces jetons, vous pouvez vous en passer.



Lors de cette vérification, il est important que les joueurs qui ont verrouillé une proposition maintiennent leurs doigts/mains immobiles.

Pour une meilleure lisibilité, les cartes Main au centre de la table peuvent maintenant être réorganisées et pivotées.

Pour vérifier, procédez comme suit:

1. Triez les cartes en deux groupes: d'une part, celles montrant une main gauche et, d'autre part, celles montrant une main droite.
2. Au sein de chaque groupe, **défaussez toutes les paires de cartes identiques** s'y trouvant (ces cartes s'annulent). Il est possible – bien que rare – que toutes les cartes soient ainsi défaussées.
3. Au sein de chaque groupe, si une carte Main ne montrant **aucun doigt plié** est présente, défaussez **tout** ce groupe (il ne fallait plier aucun doigt sur cette main).
4. Vérifiez si la proposition du joueur ayant verrouillé en premier remplit toutes les conditions des cartes restantes:
 - ♣ **Si oui**, il remporte la tuile Manche de la manche en cours et la place devant lui (le chiffre indiqué représente le nombre de points de renommée gagnés).
 - ♣ **Si non**, ce joueur ne gagne rien. On vérifie alors la proposition du joueur ayant verrouillé en deuxième, puis celle de celui ayant verrouillé en troisième, et ainsi de suite jusqu'à trouver un joueur ayant la bonne combinaison. Si personne ne l'a trouvée, personne ne remporte la tuile Manche qui est alors écartée.

5. Si la tuile Manche a été remportée, **continuez de vérifier** la proposition des autres joueurs. Dans l'ordre de validation, chaque joueur suivant ayant la bonne combinaison prend, à **son tour**, une carte Main de la **défausse**, si disponible (la défausse pourrait ne pas encore avoir été créée ou avoir été vidée). Toute carte Main ainsi récupérée est placée face Renommée visible devant soi; elle vaut 1 point.

RÈGLE SPÉCIALE POUR DEUX JOUEURS

Si le joueur qui a verrouillé une proposition s'est trompé, il perd la manche. La tuile Manche est alors **donnée à son adversaire** comme s'il avait correctement verrouillé une proposition.

FIN DE MANCHE

La manche prend fin lorsque toutes les propositions verrouillées ont été vérifiées.

Défaussez toutes les cartes Main utilisées durant la manche.

FIN DE PARTIE

La partie prend fin au terme de la dixième manche.

On compte alors les points de renommée de chacun :

-  Chaque carte Main vaut 1 point.
-  Chaque tuile Manche vaut autant de points que le nombre qu'elle indique.

Le joueur avec **le plus de renommée** est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité, le joueur possédant la tuile Manche de la plus haute valeur l'emporte.

EXEMPLE DÉTAILLÉ

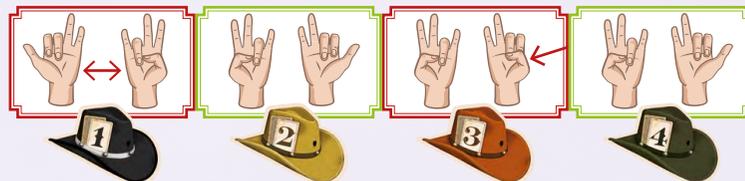


REMARQUE

Pour faciliter la vérification, les propositions verrouillées peuvent être retournées (sans être modifiées), paume vers le haut.



Il y a cinq joueurs. Les propositions des quatre premiers sont les suivantes...



Le joueur n'ayant pas pu verrouiller de proposition gère la résolution.

-  **Le joueur 1** s'est trompé. Il a inversé ses mains (l'erreur classique!).
-  On vérifie alors **le joueur 2**. Sa proposition est correcte. Il reçoit donc la carte Manche (6 points de renommée!) et la résolution continue...
-  **Le joueur 3** s'est trompé (le pouce de la main droite ne doit pas être plié). Il ne reçoit rien.
-  Par contre, **le joueur 4** a aussi trouvé la solution. Il reçoit une carte Main de la défausse (car elle n'est pas vide), face Renommée visible. 1 point de gagné!

Cette version vous aide à apprendre à jouer et met Dexterity Jane à la portée des plus jeunes joueurs.

REMARQUE

Cette version n'est pas compatible avec la variante Braquage (voir page 12) !

LES CARTES NUMÉROTÉES DE 1 À 24

En début de partie, mélangez puis empilez les cartes Main numérotées de 1 à 24, face Renommée visible. **Seules ces vingt-quatre cartes seront utilisées pour jouer les dix manches de la partie** (selon les règles de base); ces cartes ne sont donc **jamais défaussées!**

Au moment de commencer une nouvelle manche, mélangez les cartes numérotées de 1 à 24 avant d'en prélever le nombre requis par la nouvelle tuile Manche.

Sur ces cartes, la couleur du tapis de jeu en arrière-plan indique le type de main :

 **tapis rouge** = main gauche,

 **tapis vert** = main droite.



Les numéros des cartes se trouvent ici!

LES CARTES NUMÉROTÉES DE 25 À 60

En début de partie, empilez les cartes Main numérotées de 25 à 60, face Renommée visible.

Dans cette version simplifiée, l'unique usage de ces cartes est de servir de points de renommée. Utilisez-les durant la phase Vérification afin de récompenser les joueurs ayant verrouillé une proposition correcte, mais n'ayant pas remporté la tuile Manche.

IMPORTANT

Ne mélangez **jamais** ensemble les deux paquets (cartes 1 à 24 & 25 à 60) durant la partie!

REMARQUE

Les cartes numérotées 25 à 60 comportent aussi des tapis de jeu vert ou rouge, mais attribués... aléatoirement! Dans la version standard du jeu – qui utilise les soixante cartes – il ne faut donc **surtout pas** se fier à la couleur des tapis!



Il est temps de jouer à la version simplifiée pour découvrir Dexterity Jane!
Vous lirez ce qui suit plus tard.

Ajoutez ce qui suit aux règles du jeu de base.

AVANT-GOÛT

Lorsqu'un braquage est déclenché, il faut rapidement tirer sur un adversaire afin de lui dérober un jeton Pièce qui rapportera des points en fin de partie.

MISE EN PLACE

Distribuez aléatoirement et face cachée un jeton Pièce à chaque joueur. Ces jetons sont conservés face cachée durant toute la partie mais ils peuvent être consultés à tout moment par leur propriétaire.



Les jetons non utilisés sont rangés dans la boîte sans être consultés.

Lancez en l'air le jeton Shérif. Sa face visible détermine, **pour toute la partie**, quelle main sera prioritaire lors de la résolution des braquages.



Une balle est visible sur une main droite. Un joueur décide dès lors de braquer un adversaire de la main droite tout en posant sa main gauche à plat sur la table.



Exemple

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

1 RÉVÉLATION

Aucun ajout aux règles du jeu de base.

2 AFFRONTEMENT

Les joueurs peuvent effectuer un braquage **ou** verrouiller leurs mains comme dans le jeu de base (qu'ils aient été braqués ou non).

CONTENU DES CARTES

Les cartes qui comportent une balle permettent de déclencher un braquage. Toutefois, il ne peut y avoir que **deux braquages au maximum** pendant une manche : un pour la main gauche et un pour la droite.



EFFECTUER UN BRAQUAGE

Une balle présente sur une carte Main (même si elle est un peu cachée) peut déclencher un braquage en utilisant la main correspondante (gauche/droite).

Dès qu'un joueur pense qu'un braquage peut avoir lieu, il forme un pistolet avec la main concernée, pose l'autre main à plat sur la table puis tire sur un autre joueur en criant « PAN! », tout en maintenant son « pistolet » braqué vers sa victime. Le « braqueur » ne peut dès lors plus essayer de reproduire les positions dictées par les cartes Main au centre de la table.

Après qu'un joueur a effectué un braquage avec une main, **plus aucun autre joueur ne peut effectuer de braquage avec cette même main**, durant cette manche. Il incombe au joueur ayant réalisé le braquage en premier de surveiller que personne d'autre ne reproduit son geste. Le cas échéant, le joueur ayant commis l'erreur peut changer sa proposition (pour un braquage de l'autre main ou pour verrouiller une proposition) ; sa pénalité sera d'avoir perdu du temps.

Un braquage avec l'autre main peut cependant être déclenché par un autre joueur si les conditions sont réunies (balle présente + braquage non encore réalisé sur cette main).

La présence de balles sur les cartes Main n'oblige pas les joueurs à commettre un braquage.

Même les joueurs n'ayant pas de jeton Pièce peuvent commettre un braquage.



Une balle étant visible sur une main gauche et une autre sur une main droite, un même joueur pourrait effectuer un double braquage.



Exemple

Effectuer un double braquage

Un même joueur peut effectuer un braquage avec les deux mains s'il pense que cela est possible. Il doit toutefois réaliser ces deux braquages **simultanément** en visant des deux mains tout en criant «**PAN! PAN!**», puis il maintient ses «pistolets» braqués vers sa ou ses victimes. En effet, lors d'un double braquage, on peut viser deux fois la même personne ou deux personnes différentes.

DEUX BALLE IDENTIQUES S'ANNULENT!

Toute paire de cartes montrant des balles associées à la même main (gauche/droite) provoque l'annulation de ces balles. Les mains concernées n'ont pas besoin d'être strictement identiques : elles peuvent indiquer différents doigts à plier ou simplement une paume ouverte.



Les deux mains droites sont accompagnées d'une balle. Les balles s'annulent donc; il ne peut pas y avoir de braquage de la main droite. Seule la gauche peut tirer.



Exemple

VERROUILLER SA PROPOSITION

Le «pistolet» et la main posée à plat sur la table **ou** les deux «pistolets» correspondent à ce que le braqueur a verrouillé comme proposition pour la manche en cours. Il conserve cette proposition jusqu'à la fin de la manche. Il ne peut dès lors plus tenter de remporter les points de la manche.

3 VÉRIFICATION

Avant toute chose, on vérifie les braquages, s'il y en a.

Si deux braquages ont eu lieu, on vérifie d'abord qu'elle est la main prioritaire pour cette partie, déterminée par le jeton Shérif, et ce même si c'est le même joueur qui a effectué les deux braquages.



En ne considérant que les cartes montrant la main concernée (gauche/droite), on vérifie si le total des balles y étant représentées correspond à un nombre impair (les paires s'annulent!).

- 🔫 **Si oui**, le braquage est considéré comme ayant réussi : **le braqueur vole** un jeton Pièce face cachée à sa victime.
- 🔫 **Si non**, le braquage est considéré comme ayant échoué : **la victime choisit** un jeton Pièce face cachée au braqueur.

Si le joueur qui doit se faire voler un jeton Pièce n'en possède pas, rien ne se passe.

Il est possible qu'un même joueur soit à la fois braqueur et victime. *Par exemple, il peut braquer de la main droite et être braqué de la main gauche par un autre joueur.*

Après la vérification des braquages, on passe ensuite à la vérification des mains verrouillées sur la table, selon les règles du jeu de base; seuls les joueurs **n'ayant pas tenté** de braquer y participent.

FIN DE PARTIE

Les joueurs ajoutent la valeur des jetons Pièce en leur possession à la valeur de leur renommée. Le joueur ayant le score le plus élevé est déclaré vainqueur.

En cas d'égalité, le joueur possédant le plus de jetons Pièce (peu importe leurs valeurs) l'emporte. Si l'égalité persiste, le joueur possédant la carte Manche de plus haute valeur l'emporte.



rue Sanson 4, 5310 Longchamps, Belgique

 www.sitdown-games.com

 info@sitdown-games.com

 SitDownGames

 Sitdown.jeux

 SitDownGames



OLIVIER *«Je tiens à remercier ma famille et mes amis, qui sont les premiers à me soutenir et à être mes testeurs. Une pensée particulière pour mon fils Carl qui est fan de ce jeu, et pour l'équipe de choc de la ludothèque La Ruche de Meudon-la-Forêt pour leur disponibilité et nos échanges. Comme dans Dexterty Jane, je vais utiliser mes doigts pour former un cœur à l'attention de l'équipe de Sit Down! sans qui ce jeu ne serait pas entre vos mains!»*

SIT DOWN! remercie Gaspard, Julie & Lolo pour le temps consacré à tester le prototype.

Un jeu Sit Down! publié par Megalopole. ©Megalopole (2021). Tous droits réservés. Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement privé. • **ATTENTION:** ne convient pas aux enfants de moins de trois ans. Ce jeu contient des petites pièces pouvant être ingérées ou inhalées. Informations à conserver. • Visuels non contractuels. Les formes et les couleurs peuvent changer. • Toute reproduction de ce jeu, totale ou partielle, sur tout support, physique ou électronique, est strictement interdite sans autorisation écrite de Megalopole.

AUTEUR

Olivier MAHY

ILLUSTRATEUR

Alexandre BONVALOT

RESPONSABLE DU DÉVELOPPEMENT

Michaël DEROBERTMASURE

INFOGRAPHISTE

Anthony MOULINS

DIRECTRICE ARTISTIQUE

Marie OOMS

GESTIONNAIRE DE PROJET

Didier DELHEZ

RELECTURE

KUDOS