

# Qu'est ce que vous foutez là ? Matos dans la Boite

Vous allez essayer de prendre le contrôle de Gomorra. Pourquoi vous le faites, ça vous regarde; ptêt que vous voulez vous assurer que les bonnes gens puissent vivre une vie heureuse et tranquille, ou alors vous voulez sacrifier leurs âmes sur l'autel du démon du whisky éternel. Quoi qu'il en soit, vos adversaires s'en foutent !

Doomtown est un jeu pour deux joueurs ou plus, chacun en concurrence pour le contrôle de la ville. Vous en prenez le contrôle et vous gagnez la partie si, à la fin d'une quelconque phase de Coucher de Soleil, vous avez plus de **Points de Contrôle** que les autres joueurs ont de **Points d'Influence**.

D'une manière générale, vous gagnez du contrôle en tirant avantage des Actes de Propriété vous appartenant (la banque, l'église, la mairie) et par le biais des tâches importantes que vous accomplissez (comme cambrioler la banque, tuer les voleurs ou summoner un démon).

Vous gagnez de l'influence en ayant des Hommes de Main en jeu. Plus l'homme de main en question est important, plus son influence reflète le fait, pour les habitants, que même si quelqu'un contrôle la banque, ils ne vous contrôlent pas.

Ce jeu se joue principalement avec des cartes, mais vous allez trouver des compteurs et autres truc pour vous aider !

Si vous regardez attentivement dans la boite, vous allez y trouver plusieurs paquets de cartes sous cellophane. Deux de ces packs sont des decks préconstruits destinés à être utilisés avec le guide "Apprendre à Jouer" que vous trouverez dans le livret "Découverte de Gomorra".

Vous les identifierez facilement car leur carte faction est visible, comme montré ci-dessous. Ils sont assemblés dans un ordre bien précis afin d'être utilisés avec le guide "Apprendre à Jouer". Nous vous recommandons d'utiliser ces jeux en suivant le guide avant de les modifier. Rien ne vous empêche, cependant, d'ouvrir les autres paquets pendant que vous parcourez les règles.



3 Points de Contrôle



5 Points d'Influence

