

WANTED ! - Tilsit

La règle du jeu en un coup d'oeil



Quel rôle jouerez-vous: le shérif, un adjoint au shérif, un hors-la-loi ou le renégat?



Black Jack est un verni, il a le droit de piocher des cartes supplémentaires! Et vous, qui sera votre cow-boy?

Le thème

C'est la bagarre générale dans la ville de Bangtown et l'on a du mal à distinguer les bons des méchants. Le shérif, que tout le monde connaît, tente d'éliminer les hors-la-loi et le renégat. Parmi les autres cow-boys, il y a les adjoints au shérif, qui tentent de protéger le shérif, les hors-la-loi qui veulent se débarrasser du shérif, et enfin le vil renégat, qui veut devenir shérif à la place du shérif. Chacun devra donc distinguer ses complices de ses ennemis et viser juste!

Matériel

- 110 cartes, dont 7 cartes rôles, 16 cartes de personnages, 80 cartes de jeu, 7 aides de jeu

Pour commencer la partie

Attribution des rôles - Mélanger les cartes rôles avec le shérif, le renégat, les hors-la-loi (2 à 4 ou 5 joueurs, 3 à 6 ou 7 joueurs), et les adjoints (1 à 5 ou 6 joueurs, 2 à 7 joueurs). Distribuer une carte à chaque joueur, face cachée. Seul le shérif révèle son rôle.

Attribution des personnages - Mélanger les cartes personnages. Chaque joueur pioche son personnage et en lit les caractéristiques à haute voix. Le nombre de points de vie du personnage est indiqué par un nombre de cartouches. Le shérif a droit à un point de vie supplémentaire. Pour comptabiliser les points de vie, chaque joueur prend une deuxième carte personnage côté cartouches visibles et la recouvre à l'aide de son personnage de manière à ce que le nombre de cartouches visibles soit égal au nombre de points de vie.

Distribution des cartes de jeu - Mélanger les cartes de jeu et les placer au centre de la table. Chaque joueur pioche autant de cartes de jeu qu'il a de points de vie.



On se tire joyeusement dessus, au revolver ou à la carabine. On va boire une bière au saloon, on se planque, on jette les autres joueurs en prison, on évite une attaque des indiens, on se lance des bâtons de dynamite... Il y a 22 cartes d'actions qui font rebondir joyeusement la partie, on s'y croirait!

Le tour de jeu

Le shérif commence la partie. Tour à tour, chaque joueur:

- **Doit piocher deux cartes dans la pioche**
- **Peut jouer une ou plusieurs cartes de jeu**
 - Les cartes bleues se placent devant le joueur et leur effet dure jusqu'à ce qu'elles soient retirées. Les cartes brunes sont immédiatement appliquées et défaussées.
 - Le joueur ne peut pas placer deux cartes bleues identiques devant lui.
 - Les armes ont une portée de tir limitée. La distance entre deux joueurs correspond à la disposition de la table. Deux joueurs voisins sont à une distance de 1. Par défaut, chaque joueur possède un Colt 45 dont la portée de tir est de 1. La portée de tir peut être améliorée en jouant des cartes d'armes. La distance de tir peut être influencée par les cartes Mustang et Appaloosa.
 - Chaque nouvelle arme placée devant le joueur remplace la précédente qui doit être défaussée.
 - A aucun moment le joueur ne peut avoir plus de points de vie que son capital de départ.
 - Lorsqu'un personnage n'a plus de point de vie, il est éliminé de la partie et révèle son rôle.
 - Lorsque le shérif élimine un de ses adjoints, il est puni en devant se débarrasser de toutes ses cartes en main ainsi que de celles placées devant lui.
 - Lorsqu'un joueur élimine un hors-la-loi, il est récompensé en piochant 3 cartes.
- **Doit se défausser des cartes en surnombre**
 - Le joueur ne peut avoir plus de cartes que de points de vie.

Fin de la partie

Lorsque le shérif est éliminé:

- Si le renégat est le seul survivant, il gagne la partie.
- Sinon ce sont les hors-la-loi qui gagnent la partie.

Lorsque tous les hors-la-loi et le renégat sont éliminés, le shérif et ses adjoints gagne

