

## CONTENU

- 110 cartes de quatre types différents (identifiés par leur dos) :
- 7 cartes **Rôle** (1 Shérif, 2 Adjoins, 3 Hors-la-loi, 1 Renégat).
- 16 cartes de **Personnages** (le dos des cartes représente des balles).
- 80 cartes de jeu.
- 7 cartes "Aide de jeu".
- La règle du jeu.

## BUT DU JEU

Chacun des Personnages possède son propre objectif :

**Le Shérif** : il doit éliminer tous les Hors-la-loi et le Renégat, afin de protéger l'ordre et la loi.

**Les Adjoins** : ils aident et protègent le Shérif (même au coût de leur vie !), et partagent son objectif.

**Les Hors-la-loi** : ils doivent se débarrasser du Shérif, mais n'ont aucun scrupule à s'entretuer pour gagner du butin !

**Le Renégat** : il veut devenir le nouveau Shérif ! Pour cela, il doit rester le dernier Personnage en jeu !

## MISE EN PLACE

### ATTRIBUTION DES RÔLES

Le jeu commence par la distribution des Rôles à chacun des joueurs.

Suivant le nombre de participants, prenez en main les cartes suivantes :

**4 joueurs** : 1 Shérif, 1 Renégat, 2 Hors-la-loi.

**5 joueurs** : 1 Shérif, 1 Renégat, 2 Hors-la-loi, 1 Adjoint.

**6 joueurs** : 1 Shérif, 1 Renégat, 3 Hors-la-loi, 1 Adjoint.

**7 joueurs** : 1 Shérif, 1 Renégat, 3 Hors-la-loi, 2 Adjoins.

Mélanges ces cartes et distribuez-en une à chaque joueur, **face cachée**.

Le joueur qui reçoit la carte Shérif la montre à tout le monde et la pose face visible devant lui. **Les autres prennent secrètement connaissance de leur rôle et reposent leur carte, face cachée, devant eux.**

### ATTRIBUTION DES PERSONNAGES

Mélanges les 16 cartes de Personnages et distribuez-en une à chaque joueur, **face visible**. Chacun prend connaissance de son Personnage et révèle son nom et ses caractéristiques aux autres joueurs.

Puis chacun prend une autre carte de Personnage qu'il tourne et pose devant lui, **du côté montrant les balles visibles**.

Il recouvre alors cette carte avec la carte de son personnage, de manière à laisser apparaître un nombre de balles égal au nombre de Points de Vie représentés sur sa carte de Personnage sous la forme de balles.

**Exemple** : Paul Regret commence la partie avec 3 Points de Vie.

La seconde carte de Personnage sert donc uniquement de "Compteur de Points de Vie".



**IMPORTANT ! Le Shérif commence la partie avec 1 Point de Vie supplémentaire ! Normal, car c'est le Shérif !**

Dans l'exemple précédent, si Paul Regret est le Shérif, il commencera la partie avec 4 Points de Vie. Sa carte de personnage sera donc décalée de manière à laisser apparaître une balle supplémentaire.

Les cartes "Rôle" et "Personnage" restantes sont rangées dans la boîte.

Elles ne serviront plus pour la suite du jeu.

### ATTRIBUTION DES CARTES DE JEU

Mélanges les 80 cartes de jeu et distribuez, face cachée, à chaque joueur autant de cartes que son Personnage a de Points de Vie.

**Exemple** : Paul Regret commence la partie avec 3 cartes en main. Si Paul Regret est le Shérif, il commencera alors avec 4 cartes en main.

Chaque joueur reçoit aussi une carte "Aide de jeu".

Les cartes non-distribuées sont placées en tas, face cachée, au centre de la table ; c'est la pioche. Les cartes jouées par la suite seront défaussées, face visible, à côté de la pioche.

**Le Shérif commence à jouer**, puis les autres participants jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

**Note :** Pour vos premières parties, vous pouvez essayer une version simplifiée du jeu en retirant les 13 cartes spéciales (avec le symbole "livre ouvert") avant de commencer à jouer.

## LES PERSONNAGES

Ils sont au nombre de 16. Chaque Personnage possède une capacité spéciale qui le rend unique. La série de balles, à droite de la photo, représente les Points de Vie du Personnage.

**Quand un Personnage n'a plus de Points de Vie, il est éliminé de la partie !**

Le nombre de Points de Vie représente également le nombre maximum de cartes que le joueur peut avoir en main à la fin de son tour.

**Exemple :** Jesse Jones a 4 points de vie : il peut être touché 4 fois avant d'être éliminé. Son joueur peut avoir un maximum de 4 cartes en main à la fin de son tour.

Dans l'exemple ci-contre, Jesse a déjà perdu 1 point de vie : 3 de plus et il sera hors-jeu ! À la fin de son tour, le joueur interprétant Jesse ne pourra pas avoir plus de 3 cartes en main.



## LES CARTES DE JEU

Elles sont au nombre de 80. On distingue 2 types de cartes, différenciées par la couleur de leur bordure. Elles ont toutes en commun : un titre, une illustration, un symbole qui rappelle leur fonction, une valeur de poker en bas à gauche.

- Carte marron :** Quand on joue une carte marron (exemple : **BANG !**), on applique son effet puis la carte est défaussée. Elle a donc un effet immédiat.
- Carte bleue :** Ces cartes sont destinées à être posées, face visible, devant un joueur. Leur effet dure tant que la carte n'est pas enlevée d'une manière ou d'une autre.

## LE TOUR DE JEU

Les joueurs jouent à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre. Le Shérif commence à jouer. Le tour de jeu de chaque joueur est divisé en trois phases :

1. Prendre 2 cartes dans la pioche (obligatoire).
2. Jouer une ou plusieurs cartes (facultatif).
3. Se défausser des cartes en surnombre (obligatoire).

### PRENDRE 2 CARTES DANS LA PIOCHE

Le joueur actif prend les 2 premières cartes de la pioche et les ajoute à sa main. Dès que la pioche est vide, mélangez la défausse pour constituer une nouvelle pioche.

### JOUER UNE OU PLUSIEURS CARTES

Le joueur peut jouer des cartes à son avantage ou contre les autres joueurs pour tenter de les éliminer. Il doit cependant respecter 2 règles :

- On ne peut jouer qu'une seule carte **BANG !** par tour.
- Aucun joueur ne peut avoir 2 cartes bleues identiques posées devant lui.

Les cartes ne peuvent être jouées que lors de votre tour (à l'exception des cartes **BIÈRE** et **RATÉ !** ainsi que des cartes **BANG !** servant à contrer l'effet des cartes **INDIENS** ou **DUEL**).

Pour connaître l'effet d'une carte sur le jeu, regardez le symbole sous l'illustration. Ces symboles sont tous détaillés plus loin dans ces règles.

### SE DÉFAUSSER DES CARTES EN SURNOMBRE

Souvenez-vous qu'à la fin de son tour de jeu, un joueur ne peut pas avoir en main plus de cartes que de Points de Vie restant sur son Personnage. Si c'est le cas, il choisit dans sa main les cartes en surnombre dont il se défausse.

### ÉLIMINER UN PERSONNAGE (DAMNED !)

Lorsqu'un Personnage perd son dernier Point de Vie, il est éliminé... À moins qu'il ne joue immédiatement une carte **BIÈRE** (voir plus bas).

Quand un joueur est éliminé, il doit dévoiler sa carte "Rôle". Il se défausse ensuite de toutes ses cartes (celles posées devant lui et celles de sa main).

### RÉCOMPENSES ET PUNITIONS

- Si le Shérif élimine un de ses Adjoints, il doit se défausser de toutes ses cartes (y compris celles qui sont posées devant lui). Au début de son tour, il piochera comme toujours 2 nouvelles cartes.

- Tout joueur qui élimine un Hors-la-loi reçoit immédiatement en récompense 3 cartes de la pioche (même si ce joueur est lui-même un Hors-la-loi).

## FIN DE LA PARTIE

La partie s'achève quand l'une des conditions suivantes est remplie :

- Le Shérif est éliminé ; si le Renégat est le seul survivant, il gagne. Sinon, ce sont les Hors-la-loi qui gagnent.
- Tous les Hors-la-loi et le Renégat sont éliminés : le Shérif et les Adjoints gagnent.

**Note :** si tous les Hors-la-loi sont éliminés, mais que le Renégat est toujours en jeu, la partie se poursuit (le Renégat se retrouve seul face au Shérif et ses Adjoints).

## NOUVELLE PARTIE

Si vous jouez plusieurs parties d'affilée, les joueurs toujours "vivants" à la fin d'une partie peuvent choisir de conserver leur Personnage (mais pas les cartes en main et en jeu !); pour la partie suivante. Les joueurs éliminés doivent retirer un nouveau Personnage. Si vous voulez donner à chaque joueur l'opportunité de jouer le Shérif, vous pouvez décider, avant de commencer la partie, de "passer" ce Rôle de joueur en joueur à chaque partie, assignant les autres rôles au hasard.

Maintenant que vous connaissez les règles, regardons certaines cartes en détail.

## LES CARTES

### NOTION DE DISTANCE ENTRE LES JOUEURS

La distance correspond au nombre minimum de places séparant deux joueurs, quel que soit le sens, autour de la table. La distance est importante car durant la partie, vous ne pouvez atteindre une cible que si elle se trouve à "bonne distance". Lorsque vous commencez la partie, on considère que chaque joueur est équipé d'un Colt 45, d'une portée de 1. Cela signifie que vous ne pouvez prendre pour cible que vos voisins immédiats de gauche et de droite.

Quand un joueur est éliminé, il ne compte plus dans l'évaluation des distances ; il se peut donc que certains joueurs se "rapprochent" après une élimination.

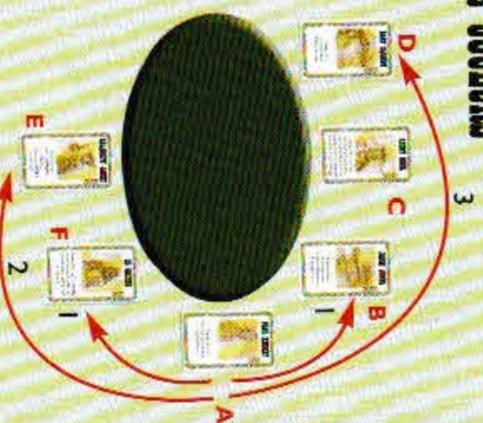
**Deux cartes bleues changent la distance entre les joueurs :**

**MUSTANG :** le joueur qui pose cette carte devant lui s'éloigne d'une distance de 1 des autres joueurs. Il continue cependant à voir les autres joueurs à une distance normale.

**Exemple :** sur le schéma des Distances, A possède un MUSTANG. B et F le voient maintenant à une distance de 2, C et E le voient à une distance de 3, et D à une distance de 4. A, par contre, voit les autres joueurs à la distance normale.

**APPALOOSA :** le joueur qui pose cette carte devant lui voit tous les autres joueurs à une distance diminuée de 1. Les autres joueurs continuent à le voir à une distance normale.

**Exemple :** sur le schéma des Distances, A possède un APPALOOSA. Il voit B et F à une distance de 1 (distance minimum), C et E à une distance de 1 aussi, D à une distance de 2. Par contre, D voit toujours A à une distance de 3.



## LES ARMES

Au début de la partie, chaque joueur ne peut toucher une cible qu'à une distance de 1. Chaque joueur ne peut donc toucher que ses voisins immédiats, à gauche et à droite.

Pour toucher une cible plus éloignée, le tireur doit poser devant lui une carte "Arme" reconnaissable à sa couleur (bleue), son illustration



(en noir et blanc) ainsi qu'au chiffre inscrit dans une mire.

Ce chiffre correspond à la distance maximale à laquelle le possesseur de cette carte peut toucher un autre joueur.

L'arme en jeu remplace le Colt 45 jusqu'à ce qu'elle soit enlevée de quelque façon (par exemple en jouant la carte **BRAQUAGE** !).

**Vous ne pouvez avoir en jeu qu'une seule arme à la fois** : si vous voulez en jouer une nouvelle, alors que vous en possédez déjà une, défaussez simplement la première.

Rappelez-vous que lorsque vous n'avez pas d'arme en jeu, votre personnage est considéré comme ayant en main un Colt 45 d'une portée de 1.

Les armes qui existent sont : le **VOLCANIC** (voir plus loin), le **SCHOFFIELD**, le **REMINGTON**, la **CARABINE**, la **WINCHESTER**.

**BANG ! et RATE !** : les cartes **BANG !** constituent le moyen principal de réduire les Points de Vie de vos adversaires. Lorsque vous utilisez cette carte, vous devez toujours vérifier :

- La distance qui vous sépare de votre cible.
- Si votre arme est capable de la toucher à cette distance.



**Exemple 1** : sur le schéma des Distances, si A veut tirer sur C (A veut jouer une carte **BANG !** contre C), il devra d'abord poser devant lui une arme qui tire au minimum à une portée de 2 ; peut-être un **SCHOFFIELD**, un **REMINGTON** ou une **WINCHESTER**, mais ni un **VOLCANIC**, ni le bon vieux **Colt 45** !

Si A possédait en jeu un **APPALOOSA**, C se trouverait à une distance de 1. A pourrait alors utiliser n'importe quelle arme, y compris son **Colt 45**.

**Exemple 2** : A veut tirer sur D. Ce dernier possède un **MUSTANG**. A le voit donc à une distance de 4. Il aura donc besoin d'une **CARABINE** ou d'une **WINCHESTER** avant de jouer un **BANG !**.

8

**Un joueur touché par une carte BANG ! peut jouer immédiatement, et en dehors de son tour, une carte RATE ! pour annuler le tir.** S'il ne le fait pas, il perd 1 Point de Vie (enregistrez cette perte en faisant glisser sa carte de Personnage sur une balle). S'il ne lui reste plus de balle visible, il est éliminé du jeu, à moins qu'il ne joue immédiatement une carte **BIÈRE** (voir ci-dessous).

**Note** : les joueurs ne peuvent annuler que les tirs qui leur sont directement destinés. Les cartes **BANG !** et **RATE !** sont toutes les deux défaussées.

**BIÈRE** : lorsque vous jouez cette carte, vous récupérez 1 Point de Vie (glissez la carte de personnage pour qu'elle montre une balle de plus). Un joueur ne peut pas posséder plus de Points de Vie que son capital de départ. Les cartes **BIÈRE** ne peuvent pas être utilisées pour aider les autres joueurs.

Elles peuvent être jouées de deux façons :

- Normalement, pendant votre tour.
- Hors de votre tour, mais seulement si vous subissez une blessure qui serait mortelle.

**Exemple** : un joueur à qui il reste 2 Points de Vie subit 3 blessures à la suite d'une explosion de **DYNAMITE** ! S'il joue immédiatement 2 cartes **BIÈRE**, il reste en jeu avec 1 Point de Vie.



**Note** : les cartes **BIÈRE** n'ont aucun effet s'il ne reste que deux joueurs en jeu !

## DÉFAUSSER LA PREMIÈRE CARTE DE LA PIOCHE !

Certaines cartes possèdent une couleur de poker (Pique, Cœur, Carreau, Trèfle) à côté du symbole représentant leur effet. Le joueur qui joue une de ces cartes doit tirer la première carte de la pioche et la défausser immédiatement. Si la couleur en bas à gauche est la même que celle sur la carte jouée, alors l'action de cette carte est résolue normalement. Dans le cas contraire, l'action de la carte n'est pas effectuée.

Si un intervalle est spécifié, le joueur doit piocher une carte dont la valeur de poker se trouve dans cet intervalle. La séquence des valeurs est la suivante : 2-3-4-5-6-7-8-9-10-V-D-R-As.

9

**Exemple :** Bart Cassidy choisit de tirer sur Black Jack (il joue une carte BANG !). Celui-ci possède devant lui une carte PLANQUE. Le symbole sur cette carte indique que s'il pioche une carte de Cœur, il évite la balle. Il prend donc la première carte de la pioche et la défausse aussitôt ; c'est un 4 de Cœur ! L'effet de la PLANQUE est donc appliqué et Bart Cassidy manque sa cible !



## LES SYMBOLES DES CARTES

Chaque carte possède un ou plusieurs symboles spécifiant sa ou ses fonctions.

**RATÉ !** (voir BANG ! et RATE !)

**BANG !** (voir BANG ! et RATE !)

**Récupérez 1 Point de Vie.** S'il n'y a que ce symbole, c'est seulement le joueur qui joue cette carte qui bénéficie de l'effet de celle-ci.

**Tirez une carte.** Si ce symbole est suivi d'un autre désignant un joueur, vous pouvez prendre au hasard une carte dans sa main, ou prendre une carte posée face visible devant lui. S'il n'y a pas d'autre symbole à suivre, la ou les cartes sont prises dans la pioche. Dans tous les cas, les cartes prises sont ajoutées à votre main.

**Faites défausser une carte.** Vous pouvez forcer un joueur à se défausser d'une carte de sa main (prise au hasard), ou bien choisir de défausser une carte posée devant lui.

L'effet de cette carte **s'applique à n'importe quel joueur**, sans tenir compte des distances.

L'effet de cette carte **s'applique à tous les joueurs**, sauf à celui qui joue cette carte, sans tenir compte des distances.

L'effet de cette carte **s'applique à un joueur à portée de tir** (voir notion de distance entre les joueurs).

L'effet de cette carte **s'applique à une distance de 1**. Les cartes MUSTANG et APPALOOSA peuvent modifier cette distance.

Le joueur qui possède cette carte devant lui **voit tous les autres joueurs à une distance diminuée de 1** (voir APPALOOSA).

Le joueur qui possède cette carte devant lui **est vu par les autres joueurs à une distance augmentée de 1** (voir MUSTANG).

**Exemples :**

**BRAGAGE !** : prenez une carte à un joueur situé à une distance de 1. Vous pouvez choisir au hasard parmi celles qu'il a en main, ou parmi celles qu'il a posées devant lui.



**COUP DE POUDRE !** : on ne peut rien vous refuser ! Vous piochez une carte au hasard dans la main de n'importe quel joueur, ou bien une des cartes posées devant lui, et vous la défaussez.



**DILIGENCE** : prenez 3 cartes dans la pioche et intégrez-les dans votre main.



**GATLING** : (dite "La Sulfateuse"). Vous tirez sur tous les joueurs (sauf sur vous-même !) sans tenir compte des distances. Chaque joueur qui ne se défausse pas d'une carte **RATÉ !** (ou d'une carte **BIÈRE** si la blessure est mortelle) perd 1 Point de Vie.



Note : **La GATLING** a l'effet d'un **BANG !** pour tous les autres joueurs, mais ce n'est pas une carte **BANG !** On peut donc la jouer avant ou après avoir joué une carte **BANG !**

**SALON** : tournée générale !!! Tous les joueurs (y compris celui qui joue cette carte) récupèrent 1 Point de Vie.



### LES CARTES SPECIALES

Il existe 6 cartes spéciales différentes et reconnaissables au symbole "Livres ouvert".



**DUEL** : lorsque vous jouez cette carte, vous regardez droit dans les yeux n'importe lequel de vos adversaires, quelque soit la distance qui vous sépare, et vous le défiez en duel ! Il doit répondre en défaussant une carte **BANG** !. C'est ensuite à vous de répondre de la même manière... Et ainsi de suite, jusqu'à ce que l'un de vous deux ne puisse (ou ne veuille) plus défausser de carte **BANG** ! Celui-ci perd alors 1 Point de Vie.



**Note** : lors d'un duel, vous ne pouvez pas utiliser la carte **PLANQUE** ou les cartes **RATÉ** ! De plus, la carte **DUEL** n'est pas considérée comme une carte **BANG** !. Cela signifie que vous pouvez jouer une carte **DUEL** (avec les cartes **BANG** ! qui s'en suivent), puis jouer ensuite une nouvelle carte **BANG** ! pour tirer sur un autre joueur (ou sur le même !).

**DYNAMITE** : celui qui joue cette carte la pose devant lui. Elle y reste un tour entier sans aucun effet (la mèche se consume). Lorsque son tour de jeu revient, et avant de piocher ses deux cartes, il doit tirer la première carte de la pioche et la défausser. Si la valeur de poker de cette carte est comprise entre le 2 de Pique et le 9 de Pique, la **DYNAMITE** explose (défaussez cette carte) et le joueur perd 3 Points de Vie !



Sinon, la **DYNAMITE** passe au joueur de gauche qui effectuera le même tirage au début de son tour de jeu.

La **DYNAMITE** tourne ainsi jusqu'à ce qu'elle explose, ou qu'elle soit enlevée grâce à une carte **BRAQUAGE** ! ou une carte **COUP DE FOUDRE** !.

Si la **DYNAMITE** est en jeu en même temps qu'une **PRISON**, résolvez la **DYNAMITE** en premier. Dans le cas où un joueur serait éliminé à cause

d'une **DYNAMITE**, son élimination n'est pas considérée comme étant causée par un joueur (personne ne prend la récompense).

**INDIENS** ! : chaque joueur, à l'exception de celui qui pose cette carte, doit défausser une carte **BANG** ! ou perdre 1 Point de Vie. Les cartes **PLANQUE** ou **RATÉ** ! n'ont aucun effet.



**MAGASIN** : lorsque vous jouez cette carte, vous piochez autant de cartes qu'il y a de joueurs encore en jeu et vous les étalez, face visible, sur la table. À commencer par vous, puis en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, chacun va prendre une carte et l'intégrer à sa main.



**PRISON** : cette carte peut être posée devant n'importe quel joueur, sauf sur le **Shérif** (normal, c'est lui qui a les clés). Un joueur emprisonné doit tirer la première carte de la pioche (avant de piocher ses 2 cartes) et la défausser immédiatement : s'il tire un Cœur, il s'échappe de prison, défausse la carte et continue normalement son tour de jeu. Autrement, il défausse la carte **PRISON** et passe son tour. Il doit cependant se défausser s'il a trop de cartes en main.



Même si ce n'est pas très moral, il est possible de tirer sur un joueur qui est en prison ! Celui-ci peut quand même se défendre en jouant des cartes **RATÉ** ! ou **BIÈRE**. De même, un joueur en prison subit les effets des cartes **INDIENS** et **GATLING** (il peut donc se défendre !), ainsi que des cartes **DUEL** et **BRAQUAGE** (c'est dur la vie en prison !).

**VOLCANIC** : c'est une arme redoutable (surtout pour vos voisins !) puisqu'elle vous permet, lorsqu'elle est posée devant vous, de jouer autant de cartes **BANG** ! que vous voulez, mais à une distance de 1. Chaque carte **BANG** ! peut être jouée sur une cible différente.



## LES PERSONNAGES

**Bart Cassidy** (4 points de vie) : chaque fois qu'il perd un Point de vie, il tire immédiatement une carte de la pioche et l'ajoute à sa main.



**Black Jack** (4 points de vie) : lorsqu'il prend ses 2 cartes en début de tour, il doit montrer la seconde carte qu'il tire ; si c'est un Cœur ou un Carreau, il tire une carte supplémentaire qu'il ajoute à sa main.



**Calamity Janet** (4 points de vie) : elle peut utiliser des cartes **BANG !** à la place des cartes **RATÉ !** et vice-versa. Si elle joue une carte **RATÉ !** à la place d'une carte **BANG !**, elle ne peut pas jouer une autre carte **BANG !** (à moins qu'elle ne possède un **VOLCANIC** en jeu).



**El Gringo** (3 points de vie) : chaque fois qu'il perd un point de vie à cause d'un autre joueur, il tire au hasard une carte de la main de ce joueur (une carte par point de vie perdu). Si ce joueur ne possède plus de cartes, dommage ! Notez que les dégâts causés par la **DYNAMITE** ne sont attribués à aucun joueur (donc, pas de récompense !)



**Jesse Jones** (4 points de vie) : lorsqu'il prend ses 2 cartes en début de tour, il peut choisir de tirer la première carte de la pioche, ou une carte de la main d'un autre joueur. Puis il tire sa seconde carte de la pioche.



**Johnny Weinard** (4 points de vie) : Le Roi de la Planque ! Il peut tirer une carte de la pioche quand il est la cible d'un **BANG !**. Si c'est un Cœur, la balle le manque ! S'il possède en jeu une carte **PLANQUE**, il a donc deux fois la possibilité d'annuler un **BANG !** sans jouer de carte **RATÉ !**.



**Rix Carlson** (4 points de vie) : au début de son tour, il regarde les trois premières cartes de la pioche : il en choisit 2, les ajoute à sa main et repose la troisième, face cachée, sur la pioche.



14

**Lucky Duke** (4 points de vie) : chaque fois qu'il doit défausser la première carte de la pioche, il retourne les deux premières cartes de la pioche et choisit celle qu'il préfère. Les deux cartes sont ensuite défaussées.



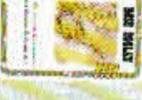
**Paul Regret** (3 points de vie) : il est considéré comme possédant une carte **MUSTANG** en permanence. Il est vu par les autres joueurs à une distance augmentée de 1. Une carte **MUSTANG** en jeu s'ajouterait à sa capacité spéciale.



**Pedro Ramirez** (4 points de vie) : au début de son tour, il peut tirer sa première carte sur le dessus de la pile de défausse plutôt que sur la pioche. Puis il tire sa seconde carte de la pioche.



**Rosa Doohan** (4 points de vie) : elle est considérée comme possédant une carte **APPALOOSA** en permanence. Elle voit les autres joueurs à une distance diminuée de 1. Une carte **APPALOOSA** en jeu s'ajouterait à sa capacité spéciale.



**Sam le Vainqueur** (4 points de vie) : chaque fois qu'un joueur est éliminé du jeu, Sam prend toutes les cartes que ce joueur avait en main et posées devant lui et les intègre à sa main.



**Sid Ketchum** (4 points de vie) : il peut, à tout moment, se défausser de deux cartes de sa main pour regagner 1 point de vie. Il peut, si cela est possible, utiliser cette capacité plusieurs fois d'affilée. Mais rappelez-vous : vous ne pouvez pas avoir plus de points de vie que votre capital de départ !



**Slab le Pinguin** (4 points de vie) : les joueurs essayant d'annuler sa carte **BANG !** doivent jouer 2 cartes **RATÉ !**. L'effet de la **PLANQUE**, s'il est activé avec succès, correspond à une de ces cartes.



15

**Suzy Lafayette** (4 points de vie) : dès qu'elle n'a plus de cartes en main, elle tire une carte de la pioche.

**Willy le Kid** (4 points de vie) : il peut jouer autant de cartes **BANG** ! qu'il le veut à son tour de jeu.



Merci à tous les testeurs : Flaminia Brasini, Max Colamesta, Alessandro Mongelli, Edoardo Renna, Sergio Roscini, Beniamino Sidoti, à leurs groupes de jeu et à tous les joueurs pour leurs précieuses suggestions.  
L'auteur tient à remercier personnellement les membres du club d'échec "Luigi Valentini" à Civitavecchia pour leur soutien permanent et leur enthousiasme.

**Auteur :** Emiliano Sclarra  
**Graphisme :** Alessandro Pierangelini  
**Directeur artistique :** Stefano De Fazi  
**Maquette pour la version française :** TILSIT Studio  
**Développement pour la version française :** TILSIT Team



© 2002-2003 da Vinci Editrice S.r.l. -

Wanted est un jeu édité par  
**TILSIT**  
Z.A. des Clotais  
rue Jean Jaurès  
91 160 Champplan  
France  
[www.tilstit.fr](http://www.tilstit.fr)  
© 2003 TILSIT Éditions pour  
la version française

# WANTED!

Un jeu pour 4 à 7 joueurs, à partir de 10 ans.

## NOTE DU SHÉRIF (INTRODUCTION AU JEU)

450391

### BIENVENUE À BANGTOWN, ÉTRANGER !

Avant de commencer à régler vos comptes entre cow-boys, je vais d'abord vous expliquer l'ambiance qui règne ici, à BANGTOWN, et les quelques lois qui régissent cette ville ! Ensuite on entrera dans de petites explications détaillées qui feront de vous des As de la gâchette... Mais pour l'instant, on pose les colts !

À BANGTOWN, chaque joueur incarne un **Personnage** (représenté par une carte) et a une **Mission secrète** en fonction de son **Rôle** (représenté lui aussi par une carte !).

Comme dans toute bonne vieille ville du farwest, on a un **Shérif** qui s'efforce de faire régner l'ordre. Il est aidé de 1 ou plusieurs **Adjoints** qui viennent juste d'arriver en ville, voyageant incognito. En face, une bande de **Hors-la-loi** en a décidé autrement ! Les deux camps vont donc s'affronter car il ne peut en rester qu'un !!! Les Bons ou les Méchants !!!... À moins que ce ne soit le **Renégat** qui ne rêve que d'une chose ! Finir en duel avec le Shérif, lui régler son compte, et s'appropriier cette Étoile qui ferait de lui le nouveau Shérif ! Le système de jeu est très simple. Chaque joueur possède des cartes en main et, à son tour de jeu, il s'efforce de les utiliser au mieux pour atteindre son objectif secret... qui passe obligatoirement par l'élimination des adversaires ! Inutile de vous préciser que le bruit le plus commun par ici, c'est... **BANG** !