

BANG / WANTED Aide de jeu - Le Nain Brillard

But du jeu :

Le Shérif doit éliminer tous les Hors-la-loi et le Renégat. Les Adjoints doivent aider le Shérif. Les Hors-la-loi doivent tuer le Shérif. Le Renégat doit être le seul survivant.

Fin de partie :

Le Shérif est éliminé : si un Renégat est seul survivant, il gagne. Sinon les Hors-la-loi gagnent.

Tous les Hors-la-loi et le Renégat sont éliminés : le Shérif et ses adjoints gagnent.

Préparation :

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

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

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

7 jrs : 1 Shérif, 1 Renégat, 3 Hors-la-loi, 2 Adjoint.

8 jrs : 1 Shérif, 2 Renégat, 3 Hors-la-loi, 2 Adjoint (ext. Dodge City).

Préparer le paquet Rôle :

Mélanger les cartes Rôle et un distribuer une à chaque joueur face cachée.

Le Shérif montre sa carte Rôle et prend l'étoile. Les autres Rôles restent cachés.

Mélanger les cartes Personnage et en distribuer une à chaque joueur, qui l'a révèle aux autres joueurs.

Distribuer une seconde carte Personnage à chaque joueur pour afficher le nombre de balles (points de Vie) de son Personnage (+1 pour le Shérif).

Carte Marron : effet **immédiat**, puis la défausser.

Mélanger les cartes de jeu et en distribuer autant que les PV du Personnage, puis faire une pioche avec le reste du paquet.

Carte Bleue : effet **immédiat** quand elle est **posée** devant soi, mais elle n'est pas défaussée.

Carte Verte : effet à partir du joueur **suivant** quand elle est **posée** devant soi, mais elle n'est pas défaussée.

ext. High Noon : Le Shérif mélange les cartes High Noon et dispose la pioche à côté de lui en mettant la carte "Soleil de plomb" en dessous.

Si les deux extensions sont jouées, mélanger les deux paquets en une seule pioche avec "Pour une poignée de cartes" en dessous.

ext. A Fistful of Cards : Le Shérif mélange les cartes A Fistful of Cards et dispose la pioche à côté de lui en mettant la carte "Pour une Poignée de cartes" en dessous.

Le Shérif est le premier joueur.

Tour de jeu :

ext. High Noon : à partir du 2e tour du Shérif puis à chacun de ses tours, le Shérif pioche et révèle une carte High Noon.

Si la carte "Soleil de plomb" est piochée, elle reste en jeu jusqu'à la fin de la partie.

Si les deux extensions sont jouées, le Shérif pioche dans un paquet

ext. A Fistful of cards : à partir du 2e tour du Shérif puis à chacun de ses tours, le Shérif pioche et révèle une carte A Fistful of cards.

Si la carte "Pour une Poignée de cartes" est piochée, elle reste en jeu jusqu'à la fin de la partie.

unique et la carte "Pour une poignée de cartes" reste en jeu jusqu'à la fin de la partie.

Prendre 2 cartes de jeu (obligatoire) et l'ajouter à sa main.

Jouer une ou plusieurs cartes en main (facultatif).

Une seule carte Bang par tour.

Une seule carte de jeu bleue de chaque type devant soi.

Défausser les cartes en surnombre (obligatoire) selon ses PV en cours.

Règles spéciales :

Mort d'un personnage :

Le joueur doit révéler son Rôle et défausser sa main.

Adjoint éliminé par le Shérif :

Le Shérif doit défausser immédiatement toutes ses cartes de jeu (en main et devant lui).

Hors-la-loi éliminé :

Le joueur qui l'a tué pioche 3 cartes.

Symbole de couleur sur carte de jeu :

Piocher la première carte de la pioche.

Si le symbole de la carte défaussée est identique à celle jouée, l'effet de la carte jouée est appliquée.