



Plongez au cœur du Far West et de son ambiance : ses duels, ses hors la loi, ses mines d'or et ses saloons. Pour survivre dans cet univers sans foi ni loi il vous faudra être le plus rapide pour effectuer les différentes actions du jeu et ainsi repartir avec le plus gros magot.

Matériel :

6 cartes Personnage,

47 cartes Action (Cavalerie, Hold-up, Saloon, Duel, Double shoot, Wanted, Pépite, Règlement de compte et Poker)

1 carte Magot,

1 carte Pépite.

Mise en place :

-chaque joueur reçoit une carte Personnage distribuée au hasard et la place face visible devant lui. Les cartes Personnage non utilisées et les cartes action de la même couleur (Wanted, Duel et Règlement de compte) sont retirées du jeu.

-on place la carte Magot et la carte Pépite au centre de la table accessible par tous.



- les cartes Action sont mélangées et toutes distribuées à chaque joueur (il peut arriver que certains joueurs aient plus de cartes que d'autres). Ces cartes formeront une pioche devant eux face cachée,
- Le desperado le plus recherché est désigné comme premier joueur.

Tour de jeu :

Le premier joueur révèle la première carte de sa pioche. A chaque carte les joueurs concernés doivent exécuter l'action de la carte le plus rapidement possible.



Selon le cas (positive  ou négative ), le joueur le plus rapide

ou celui le plus lent remportera la carte action et la placera face visible à coté de lui. Le joueur suivant retourne alors une carte puis les tours s'enchaînent dans le sens des aiguilles d'une montre.

La cow-boy attitude :

Tous les cow-boys posent une main sur la table à côté de leur pioche respective, à leur tour de jeu ils retourneront leur carte action avec cette main. L'autre main sera placée sur la hanche, prête à dégainer et tirer. Pour tirer les joueurs doivent mimer un revolver avec leur main et crier PAN !!!.

Pour taper sur la carte Pépite ou sur la carte Magot, les 2 mains pourront être utilisées sans distinction.

En cas de litige pendant la partie, tous les joueurs donnent leur avis et la majorité l'emporte. Si malgré cela une incertitude persiste sur le joueur qui doit récupérer la carte Action, celle-ci sera écartée du jeu.



Les cartes Action :

Chaque carte désigne une action précise à réaliser et possède une valeur qui peut être positive ou négative. Tout au long du jeu, les cartes Action seront récupérées par les joueurs en fonction de leur rapidité et leurs valeurs interviendront dans le décompte de points final.



Cavalerie, garde à vous : Tous les joueurs doivent se lever et faire le salut militaire (une main ouverte contre la tempe et l'autre qui tape sur le côté de la cuisse). Le moins rapide prend la carte.



Saloon, tournée générale : Tous les joueurs doivent mimer le geste de boire un verre de whisky (en levant le coude) et de le reposer en frappant sur la table. Le moins rapide prend la carte.



Double shoot, feu à volonté : Tous les joueurs doivent retourner leur carte Personnage face verso. Ils devront ensuite mimer un revolver dans chaque main en écartant les bras (ou en croisant les bras au choix). Et tirer respectivement sur leur voisin de droite et de gauche en criant PAN!! PAN!! (une détonation pour chaque revolver). Le plus rapide prend la carte.



Hold-up, alerte !!! la banque vient d'être attaquée : Tous les joueurs doivent taper sur la carte Magot au centre de la table. Les mains s'empilent les unes sur les autres. Le dernier joueur à avoir tapé prend la carte.





Pépîte, Yeepee !!! Un filon a été découvert : Tous les joueurs doivent taper sur la carte pépîte, le plus rapide gagne cette carte.



Fausse pépîte, c'est du toc : Aucun joueur ne doit faire d'action. Si un joueur se fait néanmoins piéger et tape sur la pépîte au centre de la table, il récupère cette carte. Sinon la carte fausse Pépîte est écartée du jeu.



Wanted, mort ou vif : Le joueur désigné par la carte ne fait pas d'action mais sera juge en cas de litige. Tous les autres joueurs tirent (en criant PAN!!) sur lui. Le tireur le plus rapide gagne cette carte.



Règlement de compte, fusillade à Fremont Street : Le joueur à gauche et le joueur à droite du personnage désigné sur la carte (par la couleur) se tirent dessus en criant PAN !!! Le plus rapide, gagne la carte.



Poker, tricheur à gauche, du goudron et des plumes : Le joueur à gauche de celui qui vient de retourner cette carte doit mettre la main sur sa carte personnage. Tous les autres joueurs doivent lui tirer dessus en criant PAN !!. Le plus lent à faire son action prend la carte.





Poker, tricheur à droite, du goudron et des plumes : Le joueur à droite de celui qui vient de retourner cette carte doit mettre la main sur sa carte personnage. Tous les autres joueurs doivent lui tirer dessus en criant PAN !!. Le plus lent à faire son action prend la carte.



Duel, rendez-vous dans la rue centrale : Lorsque la première carte Duel de la partie est retournée, elle est placée face visible au centre de la table à côté des cartes Pépité et Magot. Quand une seconde carte Duel est dévoilée, immédiatement un duel s'engage entre les joueurs désignés par la couleur des 2 cartes. Ils doivent alors se tirer dessus en criant PAN!! Et le plus rapide remporte la carte Duel placée au centre. L'autre carte Duel sera placée à son tour au centre et interviendra lors du prochain duel. En cas de tirs simultanés, le revolver ayant émis la plus forte détonation l'emporte.



Pour les premières parties, nous conseillons de retirer les cartes Règlement de compte et Poker afin de vous familiariser avec les premières actions.

Fin de partie :

La partie se termine quand la dernière carte action aura été retournée et son action réalisée.

Les joueurs rassemblent alors les cartes actions gagnées et additionnent leurs valeurs (positive ou négative).

Chaque personnage possède aussi une compétence particulière (voir ci-dessous) lui permettant de cumuler des points supplémentaires lors de ce décompte.





Les cartes personnage :

Le colonel : Meneur d'hommes et fin stratège, il porte haut les couleurs de son pays. Il gagne un bonus de 3 points s'il n'a aucune carte Cavalerie.



La cowgirl : Après une rude journée au ranch, elle ne refuse jamais un verre au saloon. Elle gagne un bonus de 3 points si elle n'a aucune carte Saloon.



Le mercenaire : Sa capacité à tirer des deux mains lui a permis de capturer les plus dangereux hors-la loi. Il gagne un bonus de 1 point pour chaque carte double shoot qu'il remporte



Le Hors la loi : Professionnel dans le braquage de banque, il sait ne pas se faire prendre. Il gagne un bonus de 3 points s'il n'a aucune carte hold up.



Le chercheur d'or : Son talent pour flairer un filon n'a d'égal que sa connaissance du précieux minerai. Il gagne un bonus de 1 point pour chaque carte pépite qu'il gagne. Il ne gagne rien pour les fausses pépites.



L'as de la gâchette : Son six coups est toujours à disposition du plus offrant, mais gare aux mauvais payeurs. Il gagne 2 points pour chaque duel qu'il remporte.

