





BANG! Duel est un jeu pour 2 joueurs reprenant les mécanismes du célèbre BANG!®. Le Shérif, ses adjoints et les hors-la-loi se font face à nouveau dans des fusillades toujours pleines de surprises. Chaque camp disposera de deux personnages en même temps : un en première ligne et l'autre en renfort. C'est en les positionnant judicieusement et en utilisant leurs compétences au moment opportun que vous aurez une chance de remporter la victoire. Soyez le premier à faire mordre la poussière à tous vos ennemis !

Matériel

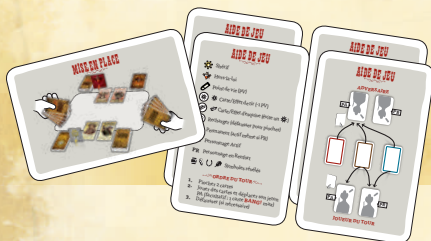


- * 80 cartes de jeu divisées en deux paquets de 40 cartes chacun, un pour le Shérif et ses adjoints  et un autre pour les hors-la-loi .

- * 24 personnages : 12 hommes de loi et 12 hors-la-loi.



- * 1 carte de mise en place et 4 aides de jeu.



- * 2 Jetons « Personnage Actif » (les jetons PA) : un pour les hommes de loi et un autre pour les hors-la-loi.



- * 20 jetons en forme de balles représentant les points de vie.

- * Ces présentes règles.

But du jeu

Chaque joueur contrôle un groupe de pistoleros, l'un du côté de la justice et l'autre des hors-la-loi. Chaque joueur contrôle deux cow-boys simultanément : celui en première ligne est appelé le « Personnage Actif » (« **PA** » à partir de maintenant) et l'autre, en arrière garde est appelé « Personnage en Renfort » (ou « **PR** »).

En utilisant des règles et des cartes inspirées du célèbre **BANG !**, et en changeant judicieusement les positions des personnages, vous tenterez d'éliminer tous les pistoleros de votre adversaire : au fur et à mesure que les personnages quittent le jeu, ils sont remplacés par d'autres du même camp.

Chaque joueur commence avec son propre paquet de cartes, différent de celui de son adversaire. Cependant, les deux joueurs défaussent dans la même pile commune. Les cartes défaussées des deux camps se retrouvent dans la même défausse et seront plus tard mélangées ensemble. Ainsi, arrivé à un certain moment du jeu, vous aurez la possibilité d'utiliser des cartes originellement réservées à votre adversaire ! *Quand les choses se compliquent, tous les coups sont permis !* Le premier joueur qui parvient à éliminer tous les personnages de son adversaire l'emporte !

Mise en place

(Avant votre première partie, détachez soigneusement les jetons de la planche de tuiles.)

Un joueur joue les hommes de loi, l'autre les hors-la-loi. Vous pouvez vous servir de la carte de mise en place pour rappel. Gardez les aides de jeu à portée de main.

- * Mélangez vos **12 cartes personnage** face cachée, puis **piochez-en 4 au hasard** (si vous désirez faire une partie plus longue, vous pouvez convenir de piocher plus de personnages). Remettez le reste des personnages dans la boîte. Regardez maintenant les personnages que vous avez piochés puis mélangez-les et posez-les, face cachée, en pile sur la table. Cette pile s'appelle la « réserve ».
- * Piochez les **2 premiers personnages** de votre réserve. Choisissez celui qui sera **actif** – ce sera le seul de vos personnages qui pourra utiliser sa **compétence active**. Une fois que les deux joueurs ont choisi, révélez votre Personnage Actif (PA) et placez devant votre jeton PA. Enfin, révélez votre Personnage en Renfort (PR) et placez-le à côté de votre PA. Placez le nombre de **jetons Balle** correspondant sur chaque personnage. Laissez les autres jetons Balle en pile près du centre de la table.
- * Mélangez les **40 cartes** de votre **paquet de jeu** et placez-les, face cachée, devant vous. Piochez votre **main de départ : 4 cartes** pour les hommes de loi et **5 cartes** pour les hors-la-loi.



Les personnages



Quand un personnage entre en jeu, il commence avec le nombre de PV (balles) indiqué sur sa carte. Ce nombre indique également le maximum de PV qu'il peut avoir. Quand un personnage perd son dernier PV, il est éliminé et doit être remplacé par un autre personnage issu de la réserve correspondante. Un personnage doit être en vie pour pouvoir utiliser sa compétence : en sus, sa compétence ne s'active pas lorsqu'il perd son dernier PV.

Exemple : Dalon Ranger vous permet de piocher une carte à chaque fois qu'il perd 1 PV. Cependant, lorsqu'il perd son dernier PV, il ne vous permet pas de piocher une carte puisqu'il vient d'être éliminé. Il n'est plus en jeu pour vous permettre de piocher.

Déroulement de la partie

Le Shérif commence. Les joueurs jouent à tour de rôle. Chaque tour est divisé en 3 phases qui se déroulent dans cet ordre :

1. Piocher
2. Jouer des cartes et déplacer votre jeton PA (facultatif)
3. Défausser (et fin du tour)

1. PIOCHER

Piochez les **2 premières cartes** de votre paquet.

Jusqu'à l'épuisement de votre paquet, vous devez toujours piocher, révéler des cartes, etc. Mais uniquement depuis votre paquet. Lorsque celui-ci est vide, mélangez la défausse, contenant vos cartes mais aussi celles de votre adversaire, afin de créer un nouveau **paquet commun** à partir duquel vous piocherez désormais. Si le paquet de votre adversaire s'épuise avant le vôtre, ne le mélangez pas à la défausse : utilisez directement le paquet commun déjà créé. À chaque fois que le paquet commun s'épuise,

mélange **la défausse** et créez un nouveau paquet commun. Lorsqu'il n'y a plus que le paquet commun en jeu, il est considéré comme « appartenant » aux deux joueurs.

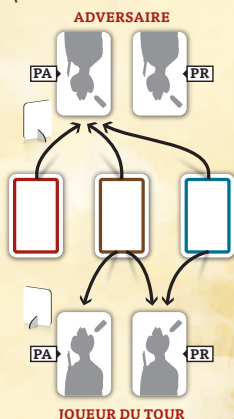
2. JOUER DES CARTES ET DÉPLACER VOTRE JETON PA

Vous pouvez jouer des cartes de votre main pour attaquer et affaiblir votre adversaire, ou bien pour renforcer et défendre les vôtres. Vous pouvez jouer le nombre de cartes que vous voulez (même zéro), à condition de respecter les restrictions suivantes :

- * **Vous ne pouvez jouer qu'une seule carte BANG!** (à bordure rouge) **par tour, et uniquement sur le PA de votre adversaire** (le PR de votre adversaire est derrière la ligne de front, le seul ennemi en vue est situé en avant, sur la ligne de front).
- * **Vous pouvez jouer des cartes Action** (à bordure marron) **sur n'importe quel personnage excepté le PR de votre adversaire ;**
- * **Vous pouvez jouer des cartes Équipement** (à bordure bleue) **uniquement sur votre PR ou le PA de votre adversaire** (votre PR se trouve derrière la ligne de front et peut ainsi se préparer, tandis que le seul adversaire en vue se situe sur la ligne de front).

(Pour plus d'informations, référez-vous à la section intitulée « Les Cartes ».)

Une seule fois durant cette phase, et ce à tout moment, **vous pouvez déplacer votre jeton PA d'un personnage à l'autre** : vos personnages « changent » de place. En d'autres termes, votre PA devient votre PR et vice-versa (cependant, pour maintenir la fluidité du jeu, les cartes ne se déplacent pas vraiment – en lieu et place, c'est juste le jeton PA qui bouge pour signaler le déplacement). Ce déplacement est optionnel : vous pouvez garder le même personnage comme PA pendant plusieurs tours d'affilée si vous le souhaitez. Mais vous devez choisir soigneusement qui vous voulez garder en première ligne car **seules les compétences et les cartes de votre PA sont actives**.



Les compétences et les cartes de votre PR sont complètement ignorées sauf si :

- * **Elles possèdent le symbole** (☹). Ce symbole signifie que cette carte est toujours active, même lorsqu'elle est située derrière la ligne de front (exemples : une compétence toujours active du PR s'ajoute à celle du PA ; *Charge de bisons* est toujours active, etc.) ;
- * **Votre PR est la cible d'une carte ou d'une compétence** (*Indiens !*, *Gatling*, etc.) : dans ce cas, sa compétence et ses cartes se réveillent temporairement, juste le temps de réagir, puis redeviennent inactives (par exemple, votre PR peut utiliser sa *Planque* pour réagir à une *Winchester*). Par contre, simultanément, la compétence et les cartes de votre PA deviennent inactives, et ne se réactivent qu'après résolution de l'événement. Souvenez-vous bien cependant : en règle générale, vous ne pouvez pas cibler le PR de votre adversaire (seules certaines cartes le permettent).

Important ! S'il ne vous reste plus qu'un seul personnage, il est tout à la fois votre PA et votre PR. Il ne peut changer de place et possède toujours le jeton PA.

3. DÉFAUSSE (ET FIN DU TOUR)

Une fois votre deuxième phase terminée, si vous avez en main plus de cartes que le nombre de PV actuels de votre PA, vous devez défausser, au choix, un nombre de cartes suffisant pour respecter cette limite. En d'autres termes vous ne pouvez garder en main, en fin de tour, plus de cartes que le nombre actuel de PV de votre PA. Défaussez toujours vos cartes face visible dans la défausse commune.


Exception : si votre PA n'a plus qu'un seul PV, vous pouvez garder jusqu'à 2 cartes en main.

Si vous avez en main moins de cartes que le nombre de PV actuels de votre PA, rien ne se passe. Votre tour est désormais fini, c'est maintenant à votre adversaire de jouer.

Les cartes



Il existe 3 types de cartes : **Action** (à bordure marron), **Équipement** (à bordure bleue) et **BANG!** (à bordure rouge).

- * Les cartes **Action** : jouez ces cartes en les plaçant dans la défausse. Leur effet est immédiat. Faites juste ce qui est indiqué sur la carte : les règles spéciales seront décrites plus loin. En règle générale, vous ne pouvez pas jouer de cartes Action sur le PR de votre adversaire.
- * Les cartes **Équipement** : jouez ces cartes en les plaçant, face visible, sur la table. Elles restent en jeu et possèdent un effet permanent. Vous pouvez jouer des cartes Équipement uniquement sur votre PR et le PA de votre adversaire. Afin d'indiquer à qui appartient tel ou tel équipement, alignez les cartes Équipement de votre personnage de gauche sur sa gauche, et alignez celles appartenant à votre personnage de droite sur sa droite. Les cartes Équipement d'un personnage ne l'affectent que lui. Les cartes Équipement possédant le symbole  (Serpent à sonnette, Dynamite et Charge de bisons) doivent être placés devant le personnage qui les possède, afin d'indiquer qu'elles sont toujours actives.



Si vous jouez sur un personnage une carte Équipement ayant le même nom qu'une carte qu'il possède déjà, la nouvelle carte prend la place de l'ancienne et cette dernière est défaussée. Lorsqu'un PA devient PR ou vice-versa, leurs cartes Équipement ne changent pas de propriétaire ! Les cartes Équipement peuvent être défaussées par des cartes comme *Braquage*.

- * Les cartes **BANG!** : ces cartes sont jouées comme des cartes Action. Cependant, **vous ne pouvez jouer qu'une seule carte BANG! par tour** (il existe des moyens pour dépasser cette limite comme, par exemple, avoir la carte *Ceinturon* en jeu). Les cartes BANG! peuvent uniquement être jouées sur le PA de votre adversaire.



TIRS ET ESQUIVES

Les cartes possédant le symbole ☀ en leur centre sont appelées « Tirs » et sont la principale manière d'enlever des PV aux personnages de votre adversaire. Ces cartes ne peuvent en général cibler que le PA de votre adversaire. Une carte ☀ procure 1 tir, sauf si le texte de la carte indique le contraire. Des tirs peuvent également provenir d'autres cartes (exemple : *Riposte*) ou de la compétence de certains personnages. Votre adversaire peut éviter chaque tir soit :

- * En jouant immédiatement (hors de son tour) et depuis sa main, une carte « Esquive », c'est à dire une carte Action possédant un symbole ☹ en son centre (exemple : *Riposte* ou *Manqué!*) ;
- * En utilisant avec succès une carte équipement du personnage ciblé qui possède le symbole ☞ (exemple : *Stetson* ou *Planque*) ;
- * En utilisant, le cas échéant, la compétence du personnage ciblé (exemple : *Sid Curry* ou *Annie Oakey*).



Pour chaque tir non esquivé, le **personnage ciblé perd 1 PV** (retirez l'un de ses jetons Balle et remettez-le dans la pile centrale). S'il s'agissait de son dernier PV, ce personnage sort du jeu (voir : « élimination de personnage »).

Pour résumer :





- * Une **carte BANG!** possède une bordure rouge. Vous ne pouvez en jouer qu'une durant votre tour. Une carte BANG! peut inclure un Tir et/ou d'autres effets.
- * Une **carte Tir** est une carte possédant le symbole ☀. Certaines cartes Tir sont des cartes BANG!, d'autres non. Vous pouvez jouer plus d'une carte Tir durant le même tour mais seulement l'une d'entre elles peut être une carte BANG!






Notez que les symboles qui ne sont pas dans une pastille blanche, comme ☀ et ☹, apparaissant dans le corps du texte sur les cartes, se réfèrent juste à l'effet de Tir et d'Esquive. Elles ne peuvent donc pas être utilisées directement comme un Tir ou une Esquive. En d'autres termes, vous ne pouvez, par exemple, pas utiliser les cartes *Lunette* ou *Riposte* pour effectuer un tir, ni une carte *Derringer* ou *Carabine* pour en éviter un !

« RÉVÉLER »

Si l'effet d'une carte ou une compétence vous demande de « révéler » une carte, vous devez piocher la première carte du paquet et la défausser, face visible. Vérifiez alors le symbole situé dans son coin supérieur droit : si ce symbole correspond au symbole requis (à gauche du signe « = »), par l'effet ou la compétence sollicitée, l'effet ou la compétence (à droite du signe « = ») se déclenche.

Si les symboles ne correspondent pas, l'effet ne se déclenche pas. Il existe 4 symboles :

SYMBOLE	NOM	PROBABILITÉ
	Tonneau	1 carte sur 4 (25%)
	Serpent	1 carte sur 4 (25%)
	Dynamite	1 carte sur 8 (12,5%)
	Fer à cheval	3 cartes sur 8 (37,5%)

Exemple : Votre PA possède une Planque en jeu. Cette carte vous permet de « révéler » à chaque fois qu'il est ciblé par un , si la carte révélée dispose d'un , le tir est évité. Votre adversaire joue une carte Colt contre votre PA, vous décidez alors d'utiliser la Planque : vous retournez la première carte du paquet et révélez un  – pas de chance ! – votre Planque ne vous permet pas d'éviter le tir, vous pouvez cependant essayer de l'éviter grâce à un . Si la carte révélée avait été un , le tir aurait été annulé par la Planque.

RECHARGE

Les cartes ornées du symbole « recharge » peuvent être défaussées afin de vous permettre de piocher une nouvelle carte de votre paquet, à la place de leur effet normal. Vous ne pouvez « recharger » une carte **que si vous ou votre adversaire n'avez plus qu'un seul personnage en jeu** (en d'autres termes, vous ne pouvez recharger que lorsque l'un ou l'autre des joueurs ne possède plus qu'un personnage). Vous pouvez même recharger des cartes déjà en jeu sur votre PA, mais pas celles en jeu sur votre PR.

CARTES S'ACTIVANT « AU DÉBUT DE VOTRE TOUR »

L'effet de ces cartes se déclenche avant la phase de pioche. Si plus d'une de ces cartes sont simultanément en jeu, activez-les l'une après l'autre, en respectant l'ordre suivant : Dynamite >> Serpent à sonnette >> Charge de bisons.

PIOCHER « AU HASARD »

Lorsque qu'une carte ou un effet vous invite à piocher ou défausser une carte « au hasard », vous êtes autorisé à regarder le dos des cartes, afin de repérer à quel paquet, Hommes de loi ou Hors-la-loi, elles appartiennent.



EFFETS SIMULTANÉS

Lorsqu'une carte ou un effet cible plus d'un personnage simultanément (exemple : Gatling, Indiens !), ou que plusieurs effets s'activent en même temps (comme par exemple, Jango devant PR tandis que votre adversaire possède en jeu une Montre à gousset), vous devez toujours les résoudre dans cet ordre :

1. votre PA (à l'exception d'Indiens ! et de Gatling, qui n'affectent pas votre PA) ;
2. le PA de votre adversaire ;
3. votre PR (si vous avez 2 personnages en jeu) ;
4. le PR de votre adversaire (s'il possède deux personnages en jeu).

Lorsque plusieurs personnages sont éliminés simultanément, vous devez toujours finir de résoudre les effets de la dernière carte jouée sur tous les personnages requis (en suivant l'ordre indiqué ci-dessus) avant de procéder à l'élimination des personnages.

Exemple : Dalon Ranger est votre PA et Annie Oakey est votre PR. Votre adversaire possède Sid Curry comme unique personnage. Votre dernière carte en main est une Gatling et vous décidez de la jouer. Voilà ce qu'il se passe :

- * Dalon Ranger, votre PA, est censé être le premier ciblé, mais la Gatling ne l'affecte pas ;
- * Le PA de votre adversaire, Sid Curry, est le suivant : votre adversaire peut déclencher sa compétence, alors il défausse une carte de votre paquet. Il s'agit d'un , le tir est donc évité et il riposte par un  sur votre PA (cet effet ne sera résolu qu'après la résolution intégrale de l'effet de la Gatling).
- * C'est au tour de votre PR, Annie Oakey : il ne lui reste plus qu'un PV. Étant ciblée, vous pourriez utiliser sa compétence mais, malheureusement, vous n'avez plus de cartes en main. Elle est donc éliminée.
- * Le PR de votre adversaire devrait être ciblé maintenant : mais votre adversaire ne possède plus qu'un personnage qui ne peut être affecté deux fois.

L'effet de la Gatling étant maintenant résolu, il est temps de résoudre les effets et compétences qu'elle a pu déclencher. Vous défaussez l'Équipement d'Annie Oakey, piochez 2 cartes, et vous remplacez Annie par le prochain personnage de votre Réserve. Enfin, Dalon Ranger est touché par le tir de Sid Curry : notez que vous pourriez très bien utiliser les cartes que vous venez de piocher pour esquiver ce tir !

Élimination de personnage







Lorsque votre personnage perd son dernier PV, il est éliminé :

- * Retirez ce personnage du jeu ;
- * Retirez tous ses Équipements du jeu ;
- * Piochez 2 cartes depuis votre paquet (après avoir intégralement résolu tous les effets de la dernière carte jouée, ayant causé l'élimination) ;
et
- * Piochez le personnage suivant de votre Réserve et placez-le en jeu avec le nombre de jetons Balle indiqué par sa carte. Votre jeton PA ne bouge pas. Si votre Réserve est vide, vous continuez à jouer avec votre ultime survivant, qui, à partir de maintenant, est considéré tout à la fois comme votre PA et votre PR. Si le personnage éliminé était votre dernier : dommage ! Vous venez de perdre la partie !

Les cartes en détail

Nom de la carte (#Paquet Shérif/#Paquet Hors-la-loi) : description & notes.

Règle d'or : si une carte contredit les présentes règles, c'est la carte qui a raison !

Chaque carte  (et, plus généralement, chaque symbole ) peut être évité grâce à une carte  et, plus généralement, avec un symbole . « Perdre des PV » ne peut jamais être évité (pas même avec le symbole ). Lorsqu'une carte ou un effet indique : « il est la cible d'un  », le tir est automatique : il n'est pas représenté par une carte et peut être évité normalement.



Banque (1/0). Piochez une carte supplémentaire durant votre phase de pioche. Cet effet est obligatoire.



Planque (1/1). À chaque fois que le personnage possédant cet Équipement est la cible d'un ☀ (même si ce dernier provient de la compétence d'Alan Pinkertoon, de la *Gatling*, du *Poignard*, etc., et même s'il est PR), vous pouvez « révéler » : si une carte 📄 est révélée, cela compte comme si vous aviez joué un ☜. Sinon, vous pouvez toujours jouer une carte ☜ ou utiliser un *Stetson* en jeu. Contre *Tex Killer*, la *Planque* compte comme un seul ☜, ainsi vous avez besoin d'une carte supplémentaire pour éviter son tir.



Bière (0/1). Votre PA et votre PR regagnent chacun 1 PV. Vous ne pouvez pas avoir plus de PV que le nombre maximum indiqué sur la carte de chaque personnage. S'il ne vous reste qu'un seul personnage, il est seul à regagner 1 PV. Prenez les PV ainsi regagnés depuis la pile centrale (Note : Contrairement au BANG! classique, la *Bière* ne peut jamais être jouée hors de son tour).



Carabine (2/1). ☀ Si ☜, vous pouvez défausser une carte Équipement en jeu de votre choix depuis votre PA ou celui de votre adversaire.



Montre à gousset (0/2). ☀ A chaque fois que votre adversaire déplace son jeton PA (en « changeant » de place ses personnages ou même en cas de *Charge de bisons*), piochez une carte depuis votre paquet. Cela ne fonctionne pas s'il ne reste qu'un seul personnage à votre adversaire.



Colt (1/5). ☀.



Derringer (4/0). ☀ Votre adversaire peut jouer n'importe quelle carte de sa main comme un ☜. Le *Derringer* n'est pas une carte BANG!. La *Planque* et la compétence d'Annie Oakey sont résolues normalement, tout comme *Riposte*.







Duel (1/1). Votre adversaire peut défausser une carte ☀. S'il le fait, vous pouvez défausser une carte ☀, et ainsi de suite. Défausser une carte ☀ est optionnel. Le PA du premier joueur qui ne défausse pas de carte ☀ perd 1 PV. Durant le *Duel*, vous ne pouvez pas utiliser de cartes qui ne sont pas des ☀ (comme *Riposte*). Vous pouvez par contre utiliser les cartes *Gatling*, *Derringer*, *Poignard*, *Rafale*, ainsi que la compétence d'Annie Oakey. Durant un *Duel*, ignorez systématiquement tout effet additionnel sur les cartes autres que le tir.








Dynamite (0/1). ☹ Ne peut être jouée que sur votre PR. Au début de votre tour, vous devez révéler une carte de votre paquet. Si vous révélez un symbole ☜, la *Dynamite* explose et le personnage qui la possède perd 3 PV. Sinon, passez la *Dynamite* au PR de votre adversaire. Au début de son tour, il résoudra à nouveau la *Dynamite*, et ainsi de suite, jusqu'à ce que la *Dynamite* explose ou quitte le jeu (via la carte *Braquage*, par exemple).



Rafale (2/0). ☀ Elle inflige à un personnage de votre adversaire un nombre de ☀ égal au nombre d'Équipements possédés par ce même personnage. Chaque ☀ doit être évité individuellement : il vous faut donc le bon nombre

de  ; si vous avez une *Planque* en jeu, vous pouvez l'utiliser autant de fois que le nombre de  essuyés. Une *Rafale* jouée par *Tex Killer* requiert un  plus une carte, par  à éviter. Vous ne pouvez pas cibler le PR de votre adversaire sauf si vous utilisez *Jack Ransome* ou si vous possédez une *Lunette* en jeu.



Gatling (1/0).  Inflige un  à tous les personnages à l'exception de votre PA. Pour chacun des personnages, son propriétaire choisit s'il joue une carte  (ou utilise un effet ) ou perd 1 PV. La *Planque* et le *Stetson* peuvent être utilisés. Les compétences de réaction aux  comme celles de *Dalon Ranger*, d'*Annie Oakey* ou d'*Alan Pinkertoon* fonctionnent également.





Magasin (1/1). Dévoilez 2 cartes de chaque paquet (ou 4 cartes du paquet commun, s'il en existe un). Les joueurs choisissent à tour de rôle une carte, jusqu'à épuisement, en commençant par celui qui a joué la carte *Magasin*. Dévoilez toujours 4 cartes, même s'il ne reste plus que 2 ou 3 personnages en jeu.





Ceinturon (1/1). Si votre PA possède cet Équipement en jeu, vous pouvez jouer le nombre de cartes BANG! que vous voulez durant votre tour (en d'autres termes, les cartes BANG! jouées en possession d'un *Ceinturon* ne comptent pas dans la limite de 1 par tour). Si votre PA équipé d'un *Ceinturon* a joué une ou plusieurs carte(s) BANG! durant son tour, et que vous choisissez ensuite de changer vos personnages de place, votre nouveau PA peut encore jouer une carte BANG!, vu que les cartes jouées précédemment ne comptent pas dans la limite. L'inverse fonctionne également.




Stetson (1/1). Vous pouvez défausser cette carte du jeu (pas depuis votre main) comme s'il s'agissait d'un  lorsque le personnage possédant cette carte est la cible d'un  (même s'il s'agit de votre PR). Cela fonctionne également pour contrer la compétence d'*Annie Oakey*.



Indiens ! (1/1). Pour chacun des personnages à l'exception de votre PA, leurs propriétaires respectifs décident s'ils défaussent une carte  ou perdent 1 PV. Vous pouvez éventuellement utiliser une carte *Derringer*, *Poignard* ou *Gatling*, mais aucune carte qui ne soit pas  (comme *Riposte*).





Poignard (0/3).  Ceci n'est pas une carte BANG!.





Manqué ! (5/7). .



Peacemaker (2/0).  Si , votre adversaire doit défausser une carte de son choix depuis sa main. S'il n'a aucune carte en main, il ne défausse pas.



Serpent à sonnette (0/1).  Au début de votre tour, vous devez révéler une carte depuis votre paquet. Si vous révélez un , le personnage qui possède le *Serpent à sonnette* perd 1 PV. Notez bien que, contrairement à la carte *Dynamite*, le *Serpent à sonnette* n'est pas défaussé après avoir infligé des dégâts et continue, tour après tour, jusqu'à ce qu'il soit retiré d'une manière ou d'une autre.



Remington (0/2). ☀ Si ☞, le joueur ayant joué le *Remington* peut piocher une carte depuis son paquet.



Riposte (1/0). ☞ Si le tir est évité (cela n'arrive pas si le tir émane de *Tex Killer* : en ce cas vous devez jouer une autre carte pour bénéficier de cet effet), le PA de votre adversaire est ciblé par un ☀. Pour éviter le ☀ d'une *Riposte* effectué par *Tex Killer*, vous n'avez besoin que d'un seul ☞.



Coup de foudre (2/0). Vous pouvez prendre n'importe quelle carte en jeu (à l'exception de celles appartenant à votre PR) et l'ajouter à votre main. Vous ne prenez pas de carte dans la main de votre adversaire mais uniquement parmi celles déjà en jeu.



Schofield (0/2). ☀ Si ☞, votre PA regagne 1 PV (dans la limite maximum). Si le ☞ est obtenu grâce à une *Riposte*, l'effet du *Schofield* est résolu avant, ainsi vous pouvez récupérer 1 PV avant de subir le ☀ de la *Riposte*.



Lunette (1/1). ☀ Vous pouvez cibler le PR adverse avec n'importe quelle carte ☀. La *Lunette* n'affecte pas les autres cartes (comme *Braquage* ou *Duel*).



Fusil à bison (2/2). ☀ Si ☞, changez de place soit vos personnages soit les personnages adverses (déplacez un jeton PA au choix).



Charge de bisons (1/0). ☹ ☀ Au début de votre tour, ce personnage change de place avec l'autre. Il devient donc PA s'il était PR et vice-versa (déplacez le jeton PA). S'il s'agit de votre dernier personnage, la *Charge de bisons* n'a aucun effet.



Braquage (0/4). Vous pouvez, au choix : piocher au hasard une carte dans la main de votre adversaire ou défausser une carte en jeu (de votre choix), à l'exception des cartes du PR de votre adversaire. Si vous piochez, la carte est ajoutée à votre main, vous pouvez ainsi la jouer immédiatement si vous le souhaitez. *Jack Ransome* peut également cibler le PR de votre adversaire avec cette carte.



Alcool fort (1/0). Choisissez n'importe quel personnage (à l'exception du PR de votre adversaire), qui se retrouve avec 3 PV, peu importe le nombre de PV qu'il avait avant. Par exemple, s'il avait 5 PV il en perd 2 ; s'il n'en avait plus qu'1, il en gagne 2. S'il en avait déjà 3, rien ne se passe.



Diligence (2/1). Vous devez piocher 3 cartes depuis votre paquet. Choisissez-en deux, gardez-les, et défaussez la troisième.



Gourde (5/1). ☹ Changez de place un PA avec son PR, les vôtres ou ceux de votre adversaire (déplacez le jeton PA). Cette carte ne peut être utilisée sur un adversaire qui n'a plus qu'un seul personnage en jeu.



Winchester (2/0). ☀ Vous pouvez cibler le PR de votre adversaire avec cette carte (même si vous ne possédez pas de *Lunette* en jeu).

Les Hommes de loi



Alan Pinkertoon : à chaque fois qu'il perd 1 PV (à l'exception du dernier), le PA de votre adversaire est la cible d'un ☀.

L'effet s'applique également si la perte du PV survient en tant que PR suite à une carte *Gatling*, *Indiens !*, etc, jouée par vous-même.



Annie Oakley : vous pouvez jouer des ☀ comme s'il s'agissait de ☁, et des cartes *Manqué !* comme des *Colts* (en ce cas, elle compte comme une carte BANG! jouée).



Bart Masterson :

☁ à chaque fois qu'un joueur (même votre adversaire) doit « révéler », 2 cartes sont révélées au lieu d'une et vous choisissez celle qui doit compter. Les deux cartes sont ensuite défaussées.



Bill Tightman : à chaque fois qu'un personnage est éliminé, vous pouvez piocher 2 cartes depuis votre paquet.

Si votre PR est éliminé, vous piochez 4 cartes au total. 2 pour la compétence de Bill et 2 pour l'élimination.



Buffalo Bell : ☁ il peut perdre des PV (à l'exception du dernier) à la place de votre autre personnage (que ce soit

à la suite d'une ou plusieurs cartes ☀, *Indiens !*, du *Serpent à sonnette*, etc.) mais pas l'inverse. Cependant, il ne peut éviter un tir pour un autre personnage (à l'aide de sa *Planque*).



Dalon Ranger : à chaque fois que votre adversaire lui fait perdre 1 PV (à l'exception du dernier) vous pouvez piocher une carte depuis votre paquet.



Jango : à chaque fois que votre adversaire déplace son jeton PA, vous pouvez piocher une carte depuis votre paquet. Cette compétence ne s'applique pas s'il ne reste plus qu'un seul personnage à votre adversaire.



Pat Garret : dévoilez la seconde carte que vous piochez durant la phase de pioche. Si elle possède un ☁, vous pouvez piocher une nouvelle carte depuis le paquet de votre adversaire (s'il n'a plus de paquet, piochez depuis le paquet commun). Cette compétence n'est pas une action « révéler ».



Tex Killer : en plus du ☁, votre adversaire doit défausser 1 carte supplémentaire (n'importe laquelle) pour éviter votre BANG !. Cette compétence ne fonctionne pas avec les cartes *Gatling*, *Derringer*, *Duel*, etc.



L'homme sans nom :

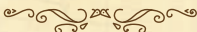
☁ vous pouvez jouer une carte BANG! supplémentaire durant votre tour.



Wild Bill : si votre adversaire pioche ou défausse une carte, depuis votre main ou en jeu sur Wild Bill, le PA de votre adversaire subit un ☀.



Wyatt Ear : à chaque fois qu'un de vos ☀ est ☹ par votre adversaire, vous pouvez piocher une carte depuis votre paquet. Cela fonctionne avec toutes les cartes ☀ (Bang!, Derringer, Rafale, etc.). Si une Remington est ☹, piochez 2 cartes au total.



Les Hors-la-loi



Babe Leroy : une fois par tour, si vous n'avez aucune carte en main, vous pouvez piocher 2 cartes depuis votre paquet. Vous pouvez même jouer toutes vos cartes avec un autre PA, puis échanger, pour faire de Babe Leroy votre PA, et ensuite utiliser sa compétence. Cependant, si vous jouez la Gourde comme dernière carte, puis passez Babe Leroy de PA en PR, sa compétence ne se déclenche pas.



Bull Anderson : quand un personnage est éliminé, prenez 2 cartes dans l'Équipement de ce personnage et/ou au hasard depuis la main de son propriétaire. Ainsi, vous pouvez choisir de prendre 2 Équipements, 1 Équipement et 1 carte de la main ou 2 cartes de la main. Cela fonctionne même quand l'un de vos personnages est éliminé (évidemment prendre des cartes depuis votre main n'a aucun effet). Piocher des cartes suite à l'élimination d'un personnage se fait toujours après la résolution de la compétence de Bull Anderson.



Cattle Katie : une fois par tour, vous pouvez défausser l'une de ses cartes Équipement non-☹ en jeu pour piocher 2 cartes depuis votre paquet. Vous ne pouvez donc pas utiliser sa compétence avec le Serpent à sonnette, la Dynamite ou la Charge de bisons.



Les Dalton : piochez 3 cartes au lieu de 2 durant votre phase de pioche. Avec une Banque en jeu, vous piochez 4 cartes au total.



Jack Ransome : vous pouvez jouer des cartes sur n'importe quel personnage en jeu. Cela inclut jouer des cartes Équipement sur Jack tandis qu'il est PA aussi bien que jouer des cartes BANG!, Duel, Poignard, Braquage ou Coup de foudre sur le PR de votre adversaire, voire de la Dynamite sur n'importe qui.



Pearl Hat : une fois par tour, vous pouvez défausser une carte, au choix, depuis votre main afin de copier les effets de la carte Action supérieure de la défausse. Vous ne pouvez copier que les cartes à bordure marron. Vous ne pouvez copier les cartes *Manqué !* ou *Riposte*. Vous pouvez copier une carte Action qui a été « rechargée » (soit en utilisant l'effet, soit en la rechargeant à nouveau).



Sid Curry : à chaque fois qu'il est ciblé par un ☀, vous pouvez révéler la première carte du paquet de votre adversaire : si c'est un ☹, vous bénéficiez d'un ☺ et l'attaquant est immédiatement la cible d'un ☀. Si l'adversaire ne possède pas de paquet, révélez depuis le paquet commun. S'il possède une *Planque* en jeu, vous pouvez choisir qui, de la compétence ou de la carte, s'active en premier.



Slim Poet : à chaque fois que votre adversaire fait perdre 1 PV à Slim (à l'exception du dernier), vous pouvez défausser une carte au hasard depuis la main de votre adversaire. Les cartes *Serpent à sonnette* et *Dynamite* n'activent pas cette compétence.



Soundance Kid : une fois par tour, vous pouvez défausser une carte, au choix, de votre main pour en piocher 2 : l'une depuis votre paquet, l'autre depuis celui de votre adversaire. Défaussez ensuite l'une des deux. S'il ne reste plus que le paquet commun, piochez-y les 2 cartes.



Toco Ramirez : vous pouvez utiliser n'importe quelle carte de votre main comme un Colt (comptant comme un BANG!). Notez bien que, par exemple, un *Derringer* joué avec cette compétence devient un Colt ; les effets textuels du *Derringer* ne sont donc pas appliqués.



Tom Thorn : à chaque fois qu'il devient PA (lorsque vous déplacez le jeton PA sur lui), le PR de votre adversaire est la cible d'un ☀. Cette compétence ne s'applique pas s'il s'agit de votre dernier personnage ni lorsqu'il entre en jeu. Cependant, elle s'applique si votre adversaire ne possède plus qu'un personnage.



West Harding : vous pouvez jouer autant de cartes BANG ! que vous le voulez durant votre tour.

Création : Emiliano Sciarra **Développement** : Roberto Corbelli, Sergio Roscini
Illustrations : Rossana Berretta **Traduction** : Wladimir Kokkinopoulos.



© MMXV daVinci Editrice S.r.l.
Via C. Bozza, 8
06073 Corciano (PG)
Tutti i diritti riservati.



info@dvgiochi.com
www.dvgiochi.com

Distribué en France par :
Asmodee
18 rue Jacqueline AURIOL
Quartier Villaroy - B.P. 40119
78041 GUYANCOURT
www.asmodee.com

L'auteur voudrait remercier toutes les équipes de test qui ont participé au développement du jeu : sa propre équipe de testeurs (Stefano "Fefo" Cultrera, Francesco Barducci, Dario De Fazi, Annalisa Sciarra, Gaia Corzani, Devid Porrello, Flavia Meconi, Enzo Sciarra, Clara Ramuscello, Claudia Colantoni, Massimiliano Rosati, Alarico Oliva, and Federico Marini), Christian Zoli, le groupe de Paolo Carducci, Alessandro Virgini, le groupe de Matteo Rosati (Luca Russo, Daniel Curci, Michael Rocco, and Riccardo Pinzi), Marco Perilli, le groupe de Roberto Perilli (Gianluca Mazzoli, Sergio Cambi, Melania Gabrielli, Michael Gusman, Lisa Drovandi, and Maria Strano), Martin Blazko et Enrico Gandolfo.
Un grand merci à Martino Chiacchiera et Andrés J. Voicu.