

BANG !



But du jeu : Réussir sa mission. Un rôle va être attribué à chaque joueur (7 cartes « rôles » : shérif, adjoint du shérif, hors-la-loi ou renégat) avec des **pouvoirs particuliers** (16 cartes « personnages »). En fonction de son rôle, le joueur doit **réaliser son objectif** :

Le Shérif et les adjoints doivent éliminer les Hors-la-loi et le Renégat.

Les Hors-la-loi doivent éliminer le Shérif. (Le plus simple ?)

Le Renégat doit éliminer tous les joueurs et terminer par le Shérif. (dur dur de gagner ...!)

Résumé du jeu

« BANG » se veut un jeu à l'**ESPRIT WESTERN**, et cette esprit est retranscrit dans les **CARTES** et **LES MECANISMES**, à commencer par la carte "Bang" qui permet de **tirer sur un joueur**, et à laquelle le joueur visé doit **répondre par une carte "Raté"**, sans quoi **il perd immédiatement un point de vie**. D'autres cartes permettent de **S'ÉQUIPER EN ARME OU EN MONTURE**, de **BRAQUER un de ses voisin** en lui prenant une carte, de **piocher de nouvelles cartes**, de **provoquer un joueur en DUEL**, de **recupérer un POINT DE VIE**, de **TIRER sur plusieurs joueurs à la fois**, **D'ESQUIVER un tir**, de **mettre un joueur en PRISON**, de **faire circuler un paquet de DYNAMITE** qui risque d'exploser à la figure de n'importe quel joueur (y compris celui qui l'a allumé), etc...

Mais l'originalité du jeu vient **surtout de sa GESTION DE LA PORTEE DE TIR**. En début de partie, les joueurs sont tous équipés d'une arme ayant une portée de 1, c'est à dire permettant d'atteindre leurs plus proches voisins. **En s'équipant avec une AUTRE ARME, ou un CHEVAL**, ils pourront faire évoluer leur **portée de tir pour atteindre des joueurs plus lointains**. Voir explications des cartes à la dernière page.



Préparation du jeu :

A ► Attribution des ROLES : Mélanger les cartes rôles avec le shérif, le renégat, les hors-la-loi (2 hll à 4 ou 5 joueurs, 3 hll à 6 ou 7 joueurs), et les adjoints (1 adj à 5 ou 6 joueurs, 2 adj à 7 joueurs). Distribuer 1 carte ROLE à chaque joueur, face cachée. **SEUL LE SHERIF REVELE SON ROLE !**

B ► Attribution des PERSONNAGES : Mélanger les cartes personnages. **Chaque joueur pioche UN personnage et en LIT LES CARACTERISTIQUES à HAUTE VOIX.**

- Le **NOMBRE DE POINTS DE VIE** du personnage est indiqué par le **NOMBRE DE CARTOUCHES**.

!! Le SHERIF a droit à 1 POINT DE VIE SUPPLEMENTAIRE que celui indiqué sur la carte !!

C ► 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 SUR LA CARTE PERSONNAGE**.

Le tour de jeu

Le **SHERIF COMMENCE** la partie. Tour à tour, **CHAQUE JOUEUR** :

- 1 ► **Doit PIOCHER DEUX CARTES** dans la pioche
- 2 ► **Peut JOUER 1 OU PLUSIEURS CARTES** mauves ou brunes de son jeu. **AUTANT QU'IL LE SOUHAITE !**

Les **CARTES MAUVES** se placent **DEVANT** le joueur et leur **EFFET DURE** jusqu'à ce qu'elles soient retirées.

Les **CARTES BRUNES** sont **IMMEDIATEMENT APPLIQUEES ET DEFAUSSEES**.

REGLES DE POSE DE CARTE :

- On ne peut jouer **qu'1 SEULE CARTE « BANG » PAR TOUR** (sauf si arme volcanic) mais on peut mettre plusieurs cartes « GATLING »
- Le joueur ne peut **pas placer deux cartes bleues identiques** devant lui.
- **Aucun joueur ne peut posséder plus d'une arme en jeu** > Chaque nouvelle arme placée devant le joueur **remplace la précédente** qui doit être défaussée.

LES CARTES « ARMES » :

- Le **chiffre** sur les cartes armes représente la **DISTANCE MAXIMALE** que l'arme peut **atteindre**
- Les **ARMES** ont une **PORTEE 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**.

REGLES DES POINTS DE VIE et ELIMINATION d'un joueur :

!! A aucun moment le joueur NE PEUT AVOIR PLUS DE POINTS DE VIE QUE SON CAPITAL DE DEPART !!

- Quand un personnage **perd SON DERNIER POINT DE VIE**, il est **ELIMINE** sauf s'il joue immédiatement une « **bière** » qui permet au joueur qui la pose de **regagner un point de vie**. Cette carte peut être jouée **à son tour de jeu normalement ou immédiatement si on vient de recevoir un tir mortel**.
- Lorsqu'un personnage **n'a plus de point de vie**, il est **ELIMINE** de la partie et **REVELE son rôle**. Il ne compte **plus dans l'évaluation des distances**. Les voisins se rapprochent donc...
-!! Lorsque le SHERIFF élimine un de ses adjoints, il est PUNI en devant se DEBARRASSER DE TOUTES SES CARTES en main ainsi que de celles placées devant lui.
- Lorsqu'un joueur **élimine un hors-la-loi**, il est **RECOMPENSE EN PIOCHANT 3 cartes**.

- 3 ► **Doit SE DEFAUSSER** des cartes en **SURNOMBRE** (le nombre de points de vie de départ)
!! Le joueur ne PEUT AVOIR PLUS DE CARTES QUE DE POINTS DE VIE !!

Fin de la partie : celle –ci se termine **quand 1 des conditions suivantes est remplie**.

1) Lorsque le shérif est tué :

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

2) Lorsque tous les hors-la-loi et le renégat sont éliminés,

- > le shérif et ses adjoints gagnent la partie.

CARTES A BORD BRUN > A EFFET IMMEDIAT ET SONT ENSUITE DEFAUSSEES

BANG : Le joueur tire sur un autre joueur à portée de tir. Si celui-ci ne peut esquiver, avec une carte « raté », il perd un point de vie. On ne peut jouer qu'une seule carte Bang par tour.
BIERE : Le joueur gagne un point de vie. Il peut aussi jouer cette carte hors de son tour de jeu s'il subit une blessure mortelle. !! On ne peut avoir plus de points de vie que ceux qu'on avait en début de partie ! Cette carte ne compte pas quand il ne reste que 2 joueurs.
BRAQUAGE : Le joueur vole une carte à un joueur situé à une distance de 1. Il pioche soit au hasard dans la main, soit parmi les cartes posées sur la table. La distance est modifiée par mustang et lunettes mais pas par les armes.
CONVOI : Le joueur pioche deux cartes de la pioche
COUP DE Foudre : Le joueur défause une carte à un joueur de son choix. Il pioche soit au hasard dans la main, soit parmi les cartes posées sur la table. Quelle que soit la distance !
DILIGENCE : Le joueur pioche trois cartes de la pioche
DUEL : Le joueur regarde un autre joueur dans les yeux. Situé à n'importe quelle distance ! Celui-ci doit jouer une carte Bang, à laquelle le joueur peut répondre par une autre carte Bang, et ainsi de suite. Le joueur qui ne peut plus jouer de carte Bang perd le duel et un point de vie. Pas de carte raté ni planque.
GATLING : Le joueur tire simultanément sur tous les autres joueurs, qui ont le droit d'esquiver. Autant de cartes gatling d'affilée qu'on veut à son tour de jeu car n'est pas une carte bang
INDIENS : Tous les autres joueurs doivent défause une carte Bang ou perdre un point de vie. Les cartes ratés et planque n'ont aucun effet.
MAGASIN : Le joueur pioche autant de cartes qu'il y a de joueurs, les montre face visible sur la table. En commençant par le joueur et en faisant le tour de la table, chacun choisit une des cartes et l'intègre dans sa main.
RATE : Le joueur esquive un tir. Il est joué immédiatement après le bang.
SALOON : Tous les joueurs boivent une bière et regagnent ainsi un point de vie (sans dépasser leur capital de départ)

CARTES A BORD MAUVE > A EFFET PERMANENT (tant qu'elles ne sont pas ôtées) et RESTENT DEVANT LE JOUEUR

APPALOOSA : Le joueur voit les autres joueurs à une distance diminuée de 1.
CARABINE : Cette arme a une portée de tir de 4.
DYNAMITE : Le joueur pose la carte devant lui le temps d'un tour de table. Lorsque son tour revient, le joueur défause la première carte de la pioche. Si elle est entre le 2 et le 9 de pique, la dynamite explose et le joueur perd 3 points de vie. Si pas d'explosion, le joueur passe la dynamite au joueur suivant qui fait de même, jusqu'à ce que la dynamite explose.
LUNETTES : voit tous les autres joueurs à une distance de -1, mais les autres continuent à le voir à une distance normale
MUSTANG : Le joueur est vu par les autres joueurs à une distance augmentée de 1.
PLANQUE : Lorsqu'on lui tire dessus, le joueur peut défause la première carte de la pioche. Si c'est un cœur, le joueur esquive le tir.
PRISON : Le joueur pose la carte devant un autre joueur. Lorsque le tour de l'autre joueur vient, il défause la première carte de la pioche. Si c'est un coeur, il s'évade et joue son tour normalement. Si pas, il doit passer son tour. La carte prison est défause dans tous les cas.
REMINGTON : Cette arme a une portée de tir de 3.
SCHOFIELD : Cette arme a une portée de tir de 2.
VOCLANIC : Cette arme permet de jouer autant de cartes Bang que le joueur désire à une distance de 1.
WINCHESTER : Cette arme a une portée de tir de 5.