SOC 677

BANG!®

Pour 4-7 joueurs à partir de 8 ans

BANG! recrée les fusillades des westerns spaghettis et fait s'affronter un groupe de Hors-la-loi et un Shérif, qui est leur cible principale. Les Adjoints tentent d'aider le Shérif incognito, mais il existe aussi un Renégat qui poursuit ses propres objectifs !
Dans ***BANG!***, chaque joueur interprète l'un de ces rôles et représente un personnage inspiré par les légendes du Far West.

CONTENU

- 7 cartes « rôle » : 1 Shérif, 2 Adjoints, 3 Hors-la-loi, 1 Renégat ;



- 16 cartes de personnages ;



- 80 cartes de jeu ;



- 7 cartes de résumé des règles ;



- 7 cartons de jeu ;



- 30 balles ;



- Ce livret de règles du jeu.

BUT DU JEU

Chaque joueur a un but spécifique :

Le *Shérif* doit éliminer tous les Hors-la-loi et le Renégat pour faire régner la loi et l'ordre.

Les *Hors-la-loi* ont envie de tuer le Shérif, mais ils n'ont aucun scrupule à s'entretuer pour ramasser les récompenses !

Les *Adjoints* aident et protègent le Shérif. Ils ont le même but que lui et ils l'accompliront coûte que coûte !

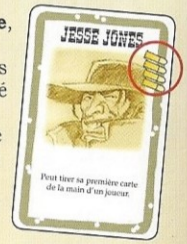
Le *Renégat* veut prendre la place du Shérif : son but est d'être le dernier personnage en jeu.

PRÉPARATION

(Avant la première partie, détachez soigneusement les pions balles.)
Chaque joueur prend un **carton de jeu** et le pose devant lui pour y placer son rôle, son personnage, son arme et ses balles.
Prenez autant de **cartes rôle** qu'il y a de joueurs, réparties comme suit :

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 Adjoints

Mélangez ces cartes et distribuez-en une, **face cachée**, à chacun des joueurs. Le joueur qui a obtenu le **Shérif le révèle** en retournant sa carte **face visible**. Tous les autres joueurs regardent quel rôle ils ont tiré, mais **ne le révèlent pas**.
Mélangez les **cartes de personnage** et donnez-en une, **face visible**, à chacun des joueurs.
Chaque joueur annonce maintenant le nom de son personnage et ses caractéristiques. Chaque joueur prend le nombre de **balles** indiqué sur sa carte de personnage.
Le **Shérif** dispose d'**une balle supplémentaire** : si sa carte comporte trois balles, on considère à tous égards qu'il en a quatre ; si sa carte en comporte quatre, il joue avec cinq balles.
Rangez les cartes de rôles, les cartes de personnages et les cartons inutilisés dans la boîte.



Mélangez les 80 **cartes de jeu** et distribuez à chaque joueur autant de cartes face cachée qu'il a de balles. Posez les cartes de jeu restantes face cachée au milieu de la table : elles constituent la pioche. Prenez soin de laisser de la place pour la défausse.

Note : pour vos premières parties, vous pouvez jouer avec une version simplifiée des règles en retirant les cartes qui comportent un symbole en forme de livre avant de commencer la partie.

Personnages

Chaque personnage dispose de caractéristiques spécifiques qui le rendent unique. Les **balles** indiquent le nombre de **points de vie** dont il dispose en début de partie, c'est-à-dire le nombre de fois qu'il peut être touché avant **d'être éliminé**. De plus, les balles indiquent combien de cartes le joueur peut avoir en main **à la fin de son tour** (c'est sa « limite de cartes »).

Exemple : *Jesse Jones a 4 points de vie. Il peut donc être touché quatre fois avant d'être éliminé de la partie. Par ailleurs, il peut avoir quatre cartes en main à la fin de son tour. Si, pendant la partie, Jesse perd un point de vie et tombe à 3, il ne peut plus avoir que trois cartes en main à la fin de son tour. Toutefois, pas d'inquiétude ! Il est possible de récupérer des points de vie.*

LA PARTIE

La partie se déroule en tours de jeu, dans le sens des aiguilles d'une montre. C'est au Shérif de commencer. Le tour de chaque joueur est divisé en trois phases :
1. Il tire deux cartes.
2. Il joue autant de cartes qu'il le désire.
3. Il se défausse des cartes en surnombre.

1. Tirer deux cartes

Le joueur actif tire les deux premières cartes de la pioche. Quand la pioche est vide, on mélange à nouveau les cartes de la défausse pour créer une nouvelle pioche.

2. Jouer des cartes

Maintenant, le joueur peut jouer des cartes qui l'aideront ou qui blesseront les autres joueurs, dans le but de les éliminer. Un joueur ne peut jouer des cartes que pendant son tour de jeu (à l'exception des cartes *Raté !* et *Bière*, comme indiqué plus loin). Il n'est pas obligé de jouer des cartes pendant cette phase. Le joueur peut jouer autant de cartes qu'il le désire, mais il y a quand même **trois limites** :

- on ne peut jouer **qu'une carte BANG!** par tour *(Cette règle ne s'applique qu'aux cartes BANG ! et non aux cartes dotées du symbole)* ;
- aucun joueur ne peut avoir **plusieurs copies de la même carte** en jeu *(une carte est la copie d'une autre si elle porte le même nom)* ;
- aucun joueur ne peut avoir plus **d'une arme** en jeu *(quand vous jouez une nouvelle arme, défaussez celle que vous avez en jeu).*

Exemple : *si vous mettez en jeu une Planque, vous ne pouvez pas en jouer une autre, car vous auriez alors deux copies de la même carte posées devant vous.*

Il existe deux types de cartes : les **cartes à bord marron** (celles que vous jouez avant de les défausser immédiatement) et les **cartes à bord bleu** (qui représentent les armes et autres objets).

On joue les **cartes à bord marron** en les plaçant directement dans la défausse après avoir appliqué les effets décrits dans leur texte ou indiqués par les symboles des cartes (voir la section Les cartes).

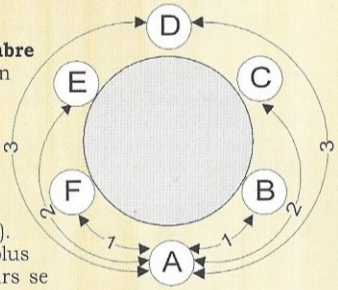


Pour jouer les **cartes à bord bleu**, il faut les poser face visible devant vous (à l'exception des cartes *Prison*). Par conséquent, on dit que les cartes qui sont posées devant vous sont « en jeu ». L'effet de ces cartes dure jusqu'à ce qu'elles soient défaussées ou retirées d'une façon ou d'une autre (par exemple en jouant un *Coup de foudre*), ou qu'un événement spécial se produise (dans le cas de l'utilisation de *Dynamite*, par exemple). Il n'y a pas de limite au nombre de cartes qu'un joueur peut avoir devant lui, mais n'oubliez pas qu'on ne peut pas posséder plusieurs copies de la même carte.

3. Se défausser des cartes en surnombre

Une fois la deuxième phase terminée (quand le joueur ne veut plus ou ne peut plus jouer d'autres cartes), le joueur choisit dans sa main les cartes en surnombre dont il se défausse. Souvenez-vous que la **limite de cartes d'un joueur**, à la **fin de son tour**, est égale au nombre de balles (c'est-à-dire au nombre de points de vie) dont il dispose encore. Ensuite, c'est au joueur suivant de jouer, dans le sens des aiguilles d'une montre.

La distance entre les joueurs



La distance entre deux joueurs est le **nombre minimal de places qui les séparent**, dans un sens ou dans l'autre (voir schéma). La distance est très importante, car toutes les cartes affichant une mire en tiennent compte. En temps normal, un joueur ne peut atteindre des cibles (qu'il s'agisse d'autres joueurs ou de cartes) que si elles sont à une **distance de 1** (remarquez le ① de votre Colt .45 sur votre carton de jeu). Quand un personnage est éliminé, il ne compte plus dans l'évaluation des distances : certains joueurs se « rapprochent » donc quand quelqu'un est éliminé.

Éliminer un personnage

Quand un personnage **perd son dernier point de vie**, il est éliminé et **il a perdu la partie**, à moins qu'il ne joue immédiatement une *Bière* (voir plus loin). Quand un joueur est éliminé du jeu, il dévoile sa carte de **rôle** et se défausse de toutes les cartes qu'il a en main et en jeu.

Pénalités et récompenses

- S'il élimine un Adjoint, le Shérif doit se défausser de toutes les cartes qu'il a en main et en jeu.
- Tout joueur qui élimine un Hors-la-loi (même s'il en joue un lui-même !) doit tirer une récompense de 3 cartes dans la pioche.

FIN DE PARTIE

La partie se termine quand l'une des conditions suivantes est remplie :

a) **Le Shérif est tué**. Si le Renégat est le **seul personnage en vie**, il remporte la partie. Sinon, ce sont les Hors-la-loi qui ont gagné.
b) **Tous les Hors-la-loi et le Renégat ont été tués**. Le Shérif et ses Adjoints l'emportent.

Exemple 1 : *tous les Hors-la-loi ont été éliminés, mais le Renégat est encore en jeu. Dans ce cas, la partie continue. Le Renégat est désormais seul contre le Shérif et ses Adjoints.*

Exemple 2 : *le Shérif est tué, mais tous les Hors-la-loi sont éliminés, tandis qu'un Adjoint et le Renégat sont toujours en jeu. La partie se termine par une victoire des Hors-la-loi ! Même si cela leur a coûté la vie, ils ont atteint leur but !*

NOUVELLE PARTIE

Si vous jouez plusieurs parties d'affilée, les joueurs qui sont toujours « vivants » à la fin du jeu peuvent choisir de conserver leurs personnages (mais pas les cartes qu'ils ont en main ou en jeu !) lors de la nouvelle partie. Les joueurs qui ont été éliminés, eux, doivent tirer leurs nouveaux personnages au hasard.
Si vous voulez donner à chaque joueur la possibilité de joueur le Shérif, vous pouvez décider avant de commencer la partie d'assigner ce rôle d'office à un joueur différent à chaque partie, en continuant de distribuer les autres rôles au hasard.

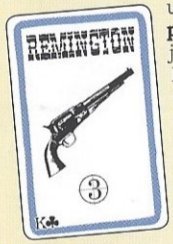
Maintenant que vous connaissez les règles de base, voyons un peu les cartes de **BANG !** *en détail !*

LES CARTES

Armes



Au début du jeu, chaque joueur dispose d'un revolver **Colt .45**. Cette arme n'est représentée par aucune carte, mais elle apparaît sur le carton de jeu. Muni de cette arme, un joueur ne peut toucher que les **cibles situées à une distance de 1** : il ne peut donc atteindre que les joueurs situés immédiatement à sa droite ou à sa gauche.
Pour toucher des cibles situées à une distance supérieure à 1, un joueur doit jouer une carte arme plus efficace, qu'il placera par-dessus le Colt .45. Ces cartes sont identifiées par leur bord bleu et dépourvu d'impacts de balles, leur illustration en noir et blanc et un chiffre affiché dans une mire. Ce chiffre représente **la distance maximale que l'arme peut atteindre** (voir illustration). L'arme en jeu se substitue au Colt .45 jusqu'à ce que sa carte soit retirée d'une façon ou d'une autre. Même si les armes sont jouées sur le carton de jeu, elles peuvent quand même être volées (par exemple par l'intermédiaire d'une carte Braquage !) ou défaussées (par exemple à cause d'une carte Coup de foudre). La seule arme que vous ne pouvez jamais perdre, c'est ce bon vieux Colt .45 !
Vous ne pouvez avoir **qu'une arme en jeu** à tout moment. Si vous voulez jouer une nouvelle carte d'arme alors que vous en avez déjà une en jeu, il faut vous défausser de cette dernière au préalable.



Important : les armes ne changent pas la distance entre les joueurs. Elles représentent la distance maximale que vous pouvez atteindre en tirant.



Volcanic. Un joueur qui a cette carte en jeu peut jouer autant de cartes *BANG !* qu'il le désire pendant son tour. Ces cartes *BANG !* peuvent être utilisées contre une cible unique ou contre plusieurs cibles différentes, mais seulement à une distance de 1.

BANG ! et Raté !

Les cartes *BANG !* représentent la principale méthode permettant de réduire les points de vie de vos adversaires. Si vous voulez jouer une carte *BANG !* contre un autre joueur, vous devez :



a) déterminer **la distance** à laquelle il se trouve ;
b) vérifier que **votre arme est capable de le toucher à cette distance.**

Exemple 1. *Sur le schéma des distances, supposons qu'Anne (A) veuille tirer sur Christophe (C), c'est-à-dire qu'Anne veuille jouer une carte BANG ! contre Christophe. Normalement, Christophe serait à une distance de 2 : par conséquent, Anne aurait besoin d'une autre arme pour tirer à cette distance. Un Schofield, un Remington, une Carabine ou une Winchester feraient l'affaire, mais ni un Volcanic ni le bon vieux Colt .45. Si Anne a une lunette en jeu, elle voit Christophe à une distance de 1 et peut donc utiliser n'importe quelle arme pour lui tirer dessus. Mais si Christophe a un Mustang en jeu, les deux cartes s'annulent et Anne voit toujours Christophe à une distance de 2.*

Exemple 2. *Si David (joueur D) a un Mustang en jeu, Anne le voit à une distance de 4. Pour tirer sur David, Anne doit disposer d'une arme capable de toucher à une distance de 4.*



Un joueur touché par un *BANG !* peut immédiatement jouer une carte *Raté !* – même si ce n'est pas son tour ! – pour annuler le tir. S'il ne le fait pas, **il perd un point de vie** (c'est-à-dire se défausser d'un de ses pions Balle). Les balles défaussées sont placées en tas au milieu de la table. Si un joueur n'a plus de balle (s'il vient de perdre son dernier point de vie), **il est éliminé de la partie** à moins de jouer immédiatement une carte *Bière* (voir paragraphe suivant). La carte *BANG !* est défaussée, même si elle a été annulée.

Bière



Cette carte permet à un joueur de **regagner** un point de vie, c'est-à-dire de prendre un pion balle dans le tas. Un personnage **ne peut pas gagner plus de points de vie qu'il n'en avait au début de la partie !** La carte Bière ne peut pas être utilisée pour aider les autres joueurs.

La *Bière* peut être jouée de deux façons :

- normalement, pendant votre tour ;
- en dehors de votre tour, mais **uniquement** si vous venez de recevoir un tir **mortel** (c'est-à-dire si vous venez de perdre votre dernier point de vie). Il ne suffit pas d'avoir été touché.

Les cartes *Bière* n'ont plus **aucun effet** s'il ne reste que **2 joueurs** en jeu. En d'autres termes, s'il ne reste plus que 2 joueurs dans la partie, jouer une *Bière* ne leur rapporte plus de point de vie.

Exemple. *Il vous reste 2 points de vie et vous en perdez 3 à cause d'une carte Dynamite. Si vous jouez 2 Bières, vous resterez en vie avec 1 seul point de vie restant (2-3+2). Toutefois, vous serez éliminé si vous ne pouvez jouer qu'une Bière vous permettant de regagner 1 point de vie. En effet, dans ce cas, vous seriez toujours à zéro !*



Saloon

Les cartes dotées de symboles sur deux lignes ont deux effets simultanés : un pour chaque ligne.

Ici, la première ligne de symboles indique : « regagnez un point de vie », et ceci s'applique à « tous les autres joueurs ». La deuxième ligne indique : « [vous] regagnez un point de vie ».

Au bout du compte, **tous les joueurs en jeu regagnent un point de vie**.

Vous ne pouvez pas jouer un Saloon en dehors de votre tour de jeu, au moment où vous perdez votre dernier point de vie : le *Saloon* n'est pas une *Bière* !

LES SYMBOLES DES CARTES

Chaque carte affiche un ou plusieurs symboles indiquant son ou ses effets.

Compte comme un *BANG !* : retirez un point de vie.

Compte comme une carte *Raté !* : annulez l'effet d'un *BANG !*.

Récupérez 1 point de vie. Seul le joueur qui joue cette carte bénéficie de cet effet, sauf indication contraire.

Tirez une carte. Si ce symbole est suivi du symbole désignant « n'importe quel joueur », vous pouvez prendre une carte **au hasard dans la main d'un joueur**, ou **prendre une carte qu'il a posée face visible devant lui** (carte en jeu). Si le symbole « tirez une carte » est seul, la ou les cartes sont prises dans la pioche.
Dans tous les cas, les cartes tirées sont ajoutées **à votre main**.

Faites défausser une carte. Vous pouvez forcer un joueur de votre choix à défausser une carte **tirée au hasard** dans sa main, **ou** vous pouvez **choisir** et défausser une carte posée **en jeu** devant lui.

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

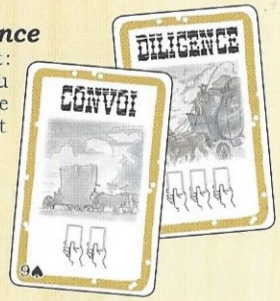
L'effet de cette carte s'applique à **tous les autres** joueurs – à **l'exception** de celui qui la joue, donc – sans tenir compte des distances.

L'effet de cette carte s'applique à n'importe quel joueur à portée de tir.

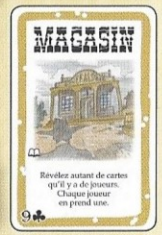
L'effet de cette carte s'applique à n'importe quel joueur situé à une distance inférieure ou égale au chiffre affiché dans la mire.

Note : les cartes *Mustang* et *Lunette* peuvent modifier cette distance, mais pas les armes en jeu.

Convoi et Diligence



Les symboles indiquent : « tirez deux cartes » (ou **trois** dans le cas d'une diligence) du sommet de la pioche.



Magasin

Quand vous jouez cette carte, tirez de la pioche autant de cartes qu'il y a de joueurs encore en jeu et posez-les sur la table face visible. En commençant par le joueur qui a joué cette carte, et dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur choisit l'une des cartes tirées et la place dans sa main.



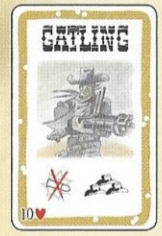
Braquage !

Les symboles indiquent : « tirez une carte » dans la main (ou les cartes en jeu) « d'un joueur situé à une distance de 1 ». Souvenez-vous que la distance n'est pas modifiée par les armes, mais uniquement par des cartes comme *Mustang* et/ou *Lunette*.



Coup de foudre

Force « n'importe quel joueur » à « défausser une carte », quelle que soit la distance.



Gatling

La Gatling tire *un « BANG ! »* contre « tous les autres joueurs » quelle que soit la distance. Bien que la Gatling ait l'effet d'une carte *BANG !* sur tous les autres joueurs, **elle n'est pas considérée comme une carte *BANG !*** Durant votre tour de jeu, vous pouvez jouer autant de cartes Gatling que vous le désirez, mais une carte *BANG !* et une seule.

Indiens !



Chaque joueur, à l'exception de celui qui a joué cette carte, **peut** s'il le veut se défausser d'une carte *BANG !* Sinon, il perd un point de vie. Les cartes *Raté !* et *Planque* n'ont aucun effet dans ce cas.



Duel

Le joueur qui joue cette carte en défie un autre, situé à n'importe quelle distance (et en le regardant droit dans les yeux !). Le joueur défié **peut** s'il le veut se défausser d'une carte *BANG !* (bien que ce ne soit pas son tour !). S'il le fait, le joueur qui a joué la carte *Duel* peut lui aussi défausser une carte *BANG !* et ainsi de suite. Le premier joueur qui ne défausse pas de carte *BANG !* **perd un point de vie**, et le duel est terminé. Vous ne pouvez pas jouer de carte Raté ! ni utiliser de carte *Planque* pendant un duel. Le *Duel* n'est pas considéré comme une carte *BANG !* Les cartes *BANG !* défaussées durant un *Duel* ne sont pas soumises à la limitation « une carte *BANG !* » par tour de jeu.

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 la distance normale.

Exemple : *sur le schéma des distances, si Anne (A) a un Mustang en jeu, Benjamin (B) et Flo (F) la voient à une distance de 2, Christophe (C) et Emma (E) à une distance de 3, et David (D) à une distance de 4. Anne, elle, continue à voir les autres à la distance normale.*

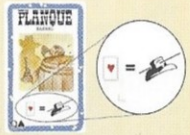
Lunette



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. Cependant, aucune distance ne peut être inférieure à 1.

Exemple : *sur le schéma des distances, si Anne (A) a une* lunette *en jeu, elle voit Benjamin (B) et Flo (F) à une distance de 1, Christophe (C) et Emma (E) à une distance de 1, et David (D) à une distance de 2. Les autres joueurs, eux, la voient toujours à la distance normale.*

Dégaine !



Le symbole indiquant l'effet de certaines cartes (*Planque*, *Prison*, *Dynamite*) est précédé d'une couleur (et parfois d'une valeur) de cartes de poker. Quand un joueur utilise une telle carte, il doit « dégainer », c'est-à-dire qu'il doit **retourner la première carte de la pioche**, la défausser immédiatement et **regarder quelle couleur et quelle valeur** sont imprimées en bas à gauche de cette carte (par exemple, As de cœur). Si la couleur correspond à celle de la carte jouée, le joueur a bien dégainé et l'effet de la carte est résolu (la carte retournée, elle, va toujours à la défausse quoiqu'il advienne). Sinon, rien ne se passe : pas de chance ! Si une valeur ou un intervalle est

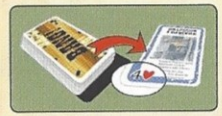
spécifié sur la carte jouée, la carte piochée par le joueur doit afficher une valeur située dans cet intervalle (la carte *Dynamite*, par exemple, affiche un intervalle allant du 2 au 9 de pique).
L'ordre des valeurs des cartes est le suivant : 2-3-4-5-6-7-8-9-10-V-D-R-As.

Planque



La Planque vous permet de « dégainer » quand vous êtes la cible d'un *BANG !*

- Si vous tirez une carte de Cœur, le tir vous a raté (comme si vous aviez joué une carte Raté !).
- Sinon, rien ne se passe.



Exemple : *un autre joueur joue un* BANG ! *contre vous. Vous avez une Planque en jeu : cette carte vous permet de « dégainer » pour annuler un* BANG !, *mais il vous faut pour cela piocher une carte de cœur. Vous retournez donc la première carte de la pioche et vous la regardez avant de la défausser. C'est un 4 de Cœur. Vous avez réussi à utiliser la Planque, et le* BANG ! *qui vous prenait pour cible est donc ignoré. Si la carte piochée avait été d'une couleur différente, la Planque n'aurait eu aucun effet, mais vous auriez toujours pu tenter d'annuler le* BANG ! *au moyen d'une carte Raté !*

Prison



Cette carte peut être posée devant n'importe quel joueur, quelle que soit la distance : ce faisant, vous le mettez en prison ! Un joueur en prison doit « dégainer » avant le début de son tour.

- S'il tire une carte de Cœur, il s'échappe de prison. La carte *Prison* est alors défaussée et il poursuit son tour normalement.
- Sinon, il défausse la carte *Prison* et passe son tour.

Il est cependant possible de jouer des cartes *BANG !* contre lui, et il peut toujours jouer des cartes pour réagir (*Raté !* ou *Bière*, par exemple) en dehors de son tour si nécessaire.

La carte *Prison* ne peut pas être jouée contre le Shérif.

Dynamite



Le joueur qui joue cette carte pose la *Dynamite* devant lui, face visible. Elle y restera pendant un tour de table entier. Quand le joueur commence son tour suivant (il a déjà la carte *Dynamite* en jeu), avant la première phase (« Tirez deux cartes »), il doit « dégainer ! ».

- S'il tire une carte de pique dont la valeur est comprise entre 2 et 9, la Dynamite explose (et la carte est défaussée) ! Le joueur perd immédiatement 3 points de vie.
- Sinon, la Dynamite passe au joueur situé à sa gauche, lequel devra « dégainer ! » à son tour, etc.

Les joueurs continuent à se passer la dynamite jusqu'à ce qu'elle explose (avec l'effet indiqué plus haut) ou jusqu'à ce qu'elle soit prise ou défaussée par un *Braquage !* ou un *Coup de foudre*. Si un joueur a à la fois une carte *Dynamite* et une carte *Prison* en jeu, on gère la *Dynamite* en premier. Si un joueur est blessé (ou éliminé !) par une *Dynamite*, ces dégâts ne sont pas considérés comme ayant été provoqués par un autre joueur.

LES PERSONNAGES



Bart Cassidy *(4 points de vie)* : chaque fois qu'il perd un point de vie, il pioche immédiatement une carte.



Black Jack *(4 points de vie)* : durant la phase 1 de son tour, il doit montrer la seconde carte qu'il a piochée. Si c'est un Cœur ou un Carreau (comme dans le cas d'un « dégaine ! »), il tire une carte supplémentaire (sans la révéler).



Calamity Janet *(4 points de vie)* : elle peut utiliser les cartes *BANG !* comme des cartes *Raté !* et vice-versa. Si elle joue un *Raté !* à la place d'un *BANG !*, elle ne peut pas jouer d'autre carte *BANG !* durant son tour (à moins d'avoir un *Volcanic* en jeu).



El Gringo *(3 points de vie)* : chaque fois qu'il perd un point de vie à cause d'une carte jouée par un autre joueur, il tire une carte au hasard dans la main de ce dernier (une carte par point de vie). Si ce joueur n'a plus de cartes, dommage, il ne peut pas lui en prendre ! N'oubliez pas que les points vie perdus à cause de la dynamite ne sont pas considérés comme étant causés par un joueur.



Jesse Jones *(4 points de vie)* : durant la phase 1 de son tour, il peut choisir soit de piocher la première carte de la pioche, soit de prendre 1 carte au hasard dans la main d'un autre joueur. Il pioche ensuite sa deuxième carte dans la pioche.



Jourdonnais *(4 points de vie)* : on considère qu'il a une *Planque* en jeu à tout moment. Il peut « dégainer ! » quand il est la cible d'un *BANG !*, et s'il tire un cœur, le tir l'a raté. S'il a une autre vraie carte *Planque* en jeu, il peut l'utiliser également, ce qui lui donne deux chances d'annuler un *BANG !* avant d'avoir à jouer un *Raté !*



Kit Carlson *(4 points de vie)* : durant la phase 1 de son tour, il regarde les trois premières cartes de la pioche, en choisit 2 qu'il garde et repose la troisième sur la pioche, face cachée.



Lucky Duke *(4 points de vie)* : chaque fois qu'il doit « dégainer », il retourne les deux premières cartes de la pioche et choisit le résultat qu'il préfère. Il défausse ensuite les deux cartes.



Paul Regret *(3 points de vie)* : on considère qu'il a un *Mustang* en jeu à tout moment : tous les autres joueurs doivent ajouter 1 à la distance qui les sépare de lui. S'il a un autre *Mustang* réel en jeu, il peut utiliser les deux, ce qui augmente la distance de 2 en tout.



Pedro Ramirez *(4 points de vie)* : durant la phase 1 de son tour, il peut choisir de piocher la première carte de la défausse au lieu de la prendre dans la pioche. Il pioche sa seconde carte normalement, dans la pioche.



Rose Doolan *(4 points de vie)* : on considère qu'elle a une *Lunette* en jeu à tout moment : la distance de tous les autres joueurs est réduite de 1 pour elle. Si elle a une autre *Lunette* réelle en jeu, elle peut utiliser les deux, ce qui réduit la distance de tous les autres joueurs de 2 en tout.



Sid Ketchum *(4 points de vie)* : à tout moment, il peut défausser 2 cartes de sa main pour regagner 1 point de vie. S'il le désire et si c'est possible, il peut utiliser cette caractéristique plusieurs fois d'affilée. Mais souvenez-vous : il ne peut à aucun moment avoir plus de 4 points de vie.



Slab le flingueur *(4 points de vie)* : quand il joue une carte *BANG !* contre un joueur, celui-ci doit dépenser 2 cartes *Raté !* au lieu d'une pour l'annuler. L'effet de la *Planque* ne compte que pour une carte *Raté !*



Sam le vautour *(4 points de vie)* : dès qu'un personnage est éliminé de la partie, Sam prend toutes les cartes que ce joueur avait en main et en jeu, et il les ajoute à sa propre main.



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



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

SOUVENEZ-VOUS :

- Toute carte comportant un symbole *Raté !* peut être utilisée pour annuler l'effet d'une carte *BANG !*
- Vous ne pouvez jouer qu'une carte *BANG !* par tour de jeu, mais vous pouvez jouer n'importe quel nombre d'autres cartes comportant le symbole .
- Vous ne pouvez pas avoir deux cartes portant le même nom devant vous.
- Vous ne pouvez avoir qu'une arme en jeu, mais vous avez toujours au moins un *Colt .45.*
- Les armes ne modifient pas la distance séparant les joueurs : elles ne représentent que la distance à laquelle vous pouvez tirer.
- La *Bière* n'a plus aucun effet quand il ne reste que 2 joueurs en jeu.
- Quand vous perdez votre dernier point de vie, vous ne pouvez jouer qu'une *Bière*, et non un *Saloon.*

ASTUCE

Pour décompter vos points de vie, vous pouvez utiliser une des cartes de personnages qui n'ont pas été distribuées. Retournez-la face cachée et posez votre carte de personnage par-dessus. Ne dévoilez qu'un nombre de balles correspondant aux points de vie qu'il vous reste, comme sur l'illustration ci-contre. Il est plus facile d'emmener ***BANG !*** avec vous et d'y jouer n'importe où !



Jesse Jones avec trois points de vie.

Note : le masculin est utilisé tout au long de ces règles du jeu pour désigner les joueurs des deux sexes (un joueur = une joueuse).
Merci à tous les testeurs, à leurs groupes de joueurs et à tous les joueurs pour leurs précieuses suggestions. L'auteur tient à remercier personnellement tous les membres du club d'échecs « Luigi Valentini » de Civitavecchia, pour leur soutien constant et leur enthousiasme.

Concept de jeu : Emiliano Sciarra
Développement : Roberto Corbelli, Domenico Di Giorgio
Illustrations : Alessandro Pierangelini
Direction artistique : Stefano De Fazi
Relecture des règles : Roberto Corbelli, Andrés J. Voicu
Traduction : Sandy « Swaerengen » Julien

Origin Awards 2003 :
- Meilleur jeu de cartes traditionnel
- Meilleure conception des cartes

Lucca Games 2002:
- Meilleur jeu italien

BANG! ® - *Quatrième édition*
Copyright © MMIX
daVinci Editrice S.r.l.
Via C. Bozza, 8
06073 – Corciano (PG), Italy
All rights reserved.

Pour toutes vos questions, commentaires et suggestions :

www.dvgiochi.com **info@dvgiochi.com** **www.asmodee.com**

Le système de jeu™ BANG!®
En 2002, un nouveau shérif est arrivé en ville...
BANG! est le best-seller maintes fois récompensé des jeux de cartes au Far West. Il est doté d'un système de jeu aux caractéristiques originales :
- La distance qui sépare les joueurs est vraiment prise en compte dans le jeu !
- Des combinaisons de personnages uniques rendent chaque partie différente !
- Les objectifs et les rôles secrets des joueurs suscitent tension et surprise à chaque partie !
- Le mécanisme de jeu permettant de « dégainer » et les nombreuses cartes différentes donnent une véritable profondeur au jeu !

Après tout, un demi-million de cow-boys ne peuvent pas se tromper !

BANG!® THE BULLET
Si vous avez aimé BANG! , essayez donc la totale !
Cette édition intégrale de BANG! comprend :
- Le jeu de base BANG!
- L'extension Dodge City
- L'extension High Noon
- L'extension Pour une poignée de cartes en plus
- Une jolie étoile de shérif à épingler sur son torse bombé
- En bref, tout un lot de nouveaux personnages et règles spéciales pour jouer de 3 à 8, et bien plus encore !