

Wanted !

Mise en place

- 1 carte  rôle face cachée → à chaque joueur.
Le Shérif révèle son rôle.
Les autres joueurs gardent leur rôle secret.

Nb joueurs	Rôles
4	Le Shérif + le Renégat + 2 Hors-la-loi
5	Le Shérif + le Renégat + 2 Hors-la-loi + 1 Adjoint
6	Le Shérif + le Renégat + 3 Hors-la-loi + 1 Adjoint
7	Le Shérif + le Renégat + 3 Hors-la-loi + 2 Adjoints

- 2  personnage superposées, 1 dessous face cachée et 1 dessus face visible → devant chaque joueur.
La  dessous sert de compteur de **Points de Vie**.
PV de départ = Nb balles sur le coin > droit de la  dessus. Le Shérif a **1 PV** en +.
Chaque joueur lit à haute voix le pouvoir de son personnage.

Personnage	Pouvoir
Bart Cassidy	1  piochée / PV perdu, sauf si élimination.
Calamity Janet	Peut jouer 1  BANG ! max / tour, que ce soit avec 1  RATÉ ! ou 1  BANG ! . Peut défausser des  RATÉ ! au lieu de  BANG ! pendant un duel.
El Gringo	1  piochée dans la main d'un joueur / PV perdu, sauf si élimination. Sans effet après la  DYNAMITE , ou après 1  DUEL jouée par lui-même.
Johnny Veinard	Cumulable avec 1  PLANQUE .
Paul Regret	Cumulable avec 1  MUSTANG .
Rose Doolan	Cumulable avec 1  APPALOOSA .
Slab le Flingueur	1  PLANQUE protège à moitié de sa  BANG ! .
Susy Lafayette	Peut piocher plusieurs fois dans le même tour de jeu. Ne pioche pas pendant un duel.

- La pioche des  **WANTED !** face cachée → à portée.
Autant de  que de **PV de départ** → à chaque joueur.
- 1  aide de jeu → à chaque joueur.
- Le Shérif commence.

Fin du jeu : si 1 objectif rempli.

Rôle	Objectif
Shérif ou Adjoint	Éliminez tous les Hors-la-loi et le Renégat.
Hors-la-loi	Éliminez le Shérif !
Renégat	Restez le dernier en jeu !

Tour de jeu

0	Début du tour	1) Résoudre la D DYNAMITE si 1 devant soi. 2) Résoudre la D PRISON si 1 devant soi. <table><tr><td>DYNAMITE</td><td>Piocher et défausser 1 D. 2 A ≤ D piochée ≤ 9 A ? OUI ⇒ Défausser la D DYNAMITE, perdre 3 PV. NON ⇒ Poser la D DYNAMITE devant le joueur suivant.</td></tr><tr><td>PRISON</td><td>Piocher et défausser 1 D. D piochée C ? OUI ⇒ Continuer son tour (phase 1 à 3). NON ⇒ Finir son tour (phase 3). Défausser la D PRISON.</td></tr></table>	DYNAMITE	Piocher et défausser 1 D . 2 A ≤ D piochée ≤ 9 A ? OUI ⇒ Défausser la D DYNAMITE , perdre 3 PV . NON ⇒ Poser la D DYNAMITE devant le joueur suivant.	PRISON	Piocher et défausser 1 D . D piochée C ? OUI ⇒ Continuer son tour (phase 1 à 3). NON ⇒ Finir son tour (phase 3). Défausser la D PRISON .																			
DYNAMITE	Piocher et défausser 1 D . 2 A ≤ D piochée ≤ 9 A ? OUI ⇒ Défausser la D DYNAMITE , perdre 3 PV . NON ⇒ Poser la D DYNAMITE devant le joueur suivant.																								
PRISON	Piocher et défausser 1 D . D piochée C ? OUI ⇒ Continuer son tour (phase 1 à 3). NON ⇒ Finir son tour (phase 3). Défausser la D PRISON .																								
1	Piocher 2 D	Mélanger la défausse, si pioche vide.																							
2	Jouer des D de sa main	D ⇒ Poser devant soi face visible. Effet permanent. Que des D différentes devant soi. 1 seule arme à la fois. Défausser les armes inutiles. Par défaut Colt 45 portée ① ⇒ Touche ses voisins directs. Portée ⇔ Distance max ⇔ Nb max de joueurs autour de la table jusqu'à la cible. <table><tr><td>PRISON</td><td colspan="2">À poser devant un joueur, sauf devant le Shérif.</td></tr><tr><td>VOLCANIC</td><td colspan="2">Jouer plusieurs B BANG ! portée ① / tour.</td></tr></table> B ⇒ Effet immédiat, puis défausser face visible. Jouer 1 B BANG ! max / tour. Éliminer un joueur s'il a 0 PV. Ce joueur dévoile son rôle, défausse toutes ses D et se retire. Le Shérif défausse toutes ses D s'il élimine un Adjoint. Le joueur actif pioche 3 D s'il élimine un Hors la loi. Pas d'effet si élimination par D DYNAMITE, ou par B DUEL jouée par le joueur éliminé. <table><tr><td>BANG !</td><td colspan="2">Le joueur visé perd 1 PV.</td></tr><tr><td>BIÈRE</td><td>Récupérer 1 PV, même son dernier PV. Sans effet si 2 joueurs en jeu.</td><td rowspan="2">PV max = PV de départ</td></tr><tr><td>SALOON</td><td>Tous les joueurs récupèrent 1 PV, sauf leur dernier PV.</td></tr><tr><td>DUEL</td><td colspan="2">Le joueur visé puis le joueur actif défaussent à tour de rôle 1 B BANG !. Le 1^{er} à arrêter perd 1 PV.</td></tr><tr><td>INDIENS !</td><td colspan="2">Tous les autres joueurs défaussent 1 B BANG ! ou perdent 1 PV.</td></tr><tr><td>MAGASIN</td><td colspan="2">Piocher et poser face visible autant de D que de joueurs. À partir du joueur actif ↺, chacun prend 1 D en main.</td></tr></table>	PRISON	À poser devant un joueur, sauf devant le Shérif.		VOLCANIC	Jouer plusieurs B BANG ! portée ① / tour.		BANG !	Le joueur visé perd 1 PV .		BIÈRE	Récupérer 1 PV , même son dernier PV . Sans effet si 2 joueurs en jeu.	PV max = PV de départ	SALOON	Tous les joueurs récupèrent 1 PV , sauf leur dernier PV .	DUEL	Le joueur visé puis le joueur actif défaussent à tour de rôle 1 B BANG ! . Le 1 ^{er} à arrêter perd 1 PV .		INDIENS !	Tous les autres joueurs défaussent 1 B BANG ! ou perdent 1 PV .		MAGASIN	Piocher et poser face visible autant de D que de joueurs. À partir du joueur actif ↺, chacun prend 1 D en main.	
PRISON	À poser devant un joueur, sauf devant le Shérif.																								
VOLCANIC	Jouer plusieurs B BANG ! portée ① / tour.																								
BANG !	Le joueur visé perd 1 PV .																								
BIÈRE	Récupérer 1 PV , même son dernier PV . Sans effet si 2 joueurs en jeu.	PV max = PV de départ																							
SALOON	Tous les joueurs récupèrent 1 PV , sauf leur dernier PV .																								
DUEL	Le joueur visé puis le joueur actif défaussent à tour de rôle 1 B BANG ! . Le 1 ^{er} à arrêter perd 1 PV .																								
INDIENS !	Tous les autres joueurs défaussent 1 B BANG ! ou perdent 1 PV .																								
MAGASIN	Piocher et poser face visible autant de D que de joueurs. À partir du joueur actif ↺, chacun prend 1 D en main.																								
3	Fin du tour	Le joueur actif garde en main au + autant de D que de PV . Défausser les D en trop.																							

À tout moment même hors de son tour	Jouer 1 BIÈRE pour récupérer son dernier PV, sauf si 2 joueurs en jeu. Jouer 1 RATÉ ! ou activer 1 PLANQUE, si 1 BANG ! ou la GATLING ont été jouées. <table border="1"> <tr> <td>RATÉ !</td><td>Ne pas perdre de PV.</td></tr> <tr> <td>PLANQUE</td><td> Piocher et défausser 1 D. D piochée C ? OUI ⇒ Ne pas perdre de PV. NON ⇒ Perdre le PV. </td></tr> </table>	RATÉ !	Ne pas perdre de PV .	PLANQUE	Piocher et défausser 1 D . D piochée C ? OUI ⇒ Ne pas perdre de PV . NON ⇒ Perdre le PV .
RATÉ !	Ne pas perdre de PV .				
PLANQUE	Piocher et défausser 1 D . D piochée C ? OUI ⇒ Ne pas perdre de PV . NON ⇒ Perdre le PV .				

Toutes les **D** d'un joueur ⇔ Les **D** en main du joueur ET les **D** posées devant le joueur.
 1 **D** d'un joueur ⇔ 1 **D** au hasard dans la main du joueur OU 1 **D** posée devant le joueur.