

Variantes de jeu

Mode AVEUGLE :

Jouez sans prendre connaissance des 4 balles mises de côté au début du jeu.

Mode MENTEUR :

Le joueur qui met en place le pistolet peut mentir sur le nombre de balles dans le Pistolet. Si les joueurs pensent qu'il ment, ils disent « MENTEUR ! ». S'il a réellement menti, il commence la partie sans objet. Si en revanche il a dit la vérité, l'accusateur commence avec un seul objet.

Mode MANCHE :

Jouez en plusieurs manches en marquant des points

- Dernier joueur en vie : 6 points
- Avant-dernier joueur en vie : 3 points
- Éliminer un joueur : 1 point
- En cas d'égalité, un duel de "Roulette RUSSE" peut être organisé. Prenez 5 cartes balle bleue et 1 carte balle rouge. Retournez les cartes l'une après l'autre, si vous tombez sur la rouge vous avez perdu.

Mode BONNIE & CLYDE : 4 joueurs

Formez deux couples. Si un des deux amoureux est éliminé, l'autre l'est aussi automatiquement.

Note : Vous pouvez utiliser la carte VIANDE sur votre partenaire.

Tous les modes sont cumulables.

Bonne partie !

Remerciements :

Merci à mon Parrain Michel, merci à Justine, Romain, Juliette, Dorian, Diego et à tous mes amis qui m'ont aidé de près ou de loin.
Je remercie aussi ma famille pour leur soutien durant la création ce jeu.



Écrit par
Tom Charpin

Illustré par
Olivia Corradini

Édité par TOPI GAMES



RÈGLES DU JEU

But du Jeu

Éliminez vos adversaires un à un à l'aide de vos objets et de vos tirs de Pistolet.

Soyez stratégique sur vos tirs et économisez sur vos objets.

Restez le dernier joueur en vie pour gagner.

Mise en place

- Préparez une pioche Objets et une pioche Pistolet (*cartes Balles*) et disposez-les au centre de la table. Chaque pioche aura sa propre défausse.

Rechargement du Pistolet :

• **ÉTAPE 1** : Mélangez les 16 cartes Balles, retirez-en 4 et révélez-les. Ces 4 cartes sont défaussées et *mises de côté* face cachée.

> Il y a 8 balles rouges et 8 balles bleues dans le jeu. Par déduction vous connaissez le nombre de rouges et bleues restantes.

Exemple : J'enlève les 4 cartes, il y a 2 rouges et 2 bleues, je sais donc par déduction que dans le **Pistolet** il reste 6 bleues et 6 rouges...

• **ÉTAPE 2** : Placez les 12 cartes restantes face cachée au centre de la table pour former le **Pistolet**.

> Pendant une partie, si il n'y a plus de **Balles**, rechargez le Pistolet en suivant l'**ÉTAPE 1**.

Distribution initiale :

- Chaque joueur commence avec 4 cartes objets.
- Le joueur à droite de celui qui commence reçoit une carte objets supplémentaire (*sauf à deux joueurs*).

Jetons vie des joueurs :

- Partie rapide : **4 Points de Vie** (PV)
- Partie stratégique : **5 Points de Vie** (recommandé à 2-4 joueurs)

Qui commence ?

Celui qui a monté un cheval le plus récemment commence.
Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre au tour par tour.

Déroulement d'un tour

Piocher un objet (OBLIGATOIRE) :

Au début de son tour, le joueur pioche une carte depuis la pioche OBJETS.

En suite les actions suivantes se font dans l'ordre de votre choix, le tour du joueur se finit **obligatoirement par un TIR**.

Effectuer ses deux tirs (OBLIGATOIRE) :

- Chaque joueur doit faire 2 tirs (*dans l'ordre de votre choix*) :

et { 1 Tir DUEL > sur un adversaire
1 Auto-TIR > sur soi-même

Avant de tirer, annoncer votre cible :

"Je tire sur Dorian !" / "Je me tire dessus !"

Pour tirer : Après avoir annoncer votre cible, retournez la première carte du Pistolet

- Balle ROUGE > La cible perd 1 PV
- Balle BLEUE > La cible ne perd pas de PV



Jouer des objets (OPTIONNEL) :

Vous pouvez jouer autant d'objets que vous voulez pendant votre tour, mais pas deux fois le même.

Exemple : 1 Golden Bullet + 1 Viande + 1 Lanterne...

DÉFAUSSEZ TOUS LES OBJETS UTILISÉS

VOUS POUVEZ UTILISER VOS OBJETS AVANT ET ENTRE VOS TIRS

Tous les effets des objets sont détaillés sur les cartes.
Certains objets peuvent être utilisés en réaction ou même en dehors de votre tour.

Récupérer de la vie (OPTIONNEL) :

Une fois par tour, vous pouvez défausser trois objets pour récupérer **1 point de vie**.

> Cette action n'empêche pas de jouer des objets s'il vous en reste

Fin du tour :

Quand le joueur a fini tous ses tirs, on passe au joueur suivant. (*Si quelqu'un reste en vie*).

En dehors de votre tour

En dehors de votre tour vous pouvez effectuer diverses actions à l'aide de vos objets portant le symbole ∞. Ces cartes sont aussi jouables pendant votre tour.



Chacun des objets ∞ doit être utilisé **AVANT** qu'un adversaire ne retourne sa carte balle.

> Lorsque vous n'avez plus d'objets en main, **au début de votre tour piochez en deux**.

Perte de vie et élimination

- À chaque dégât, retournez un jeton **VI** cœur
- Si vous perdez votre dernier jeton de vie, vous êtes éliminé, mais vous avez le choix :

a - **Devenir un fantôme** : Vous ne tirez plus, ne piochez plus, mais vous pouvez encore utiliser les cartes objets ∞ contre vos adversaires.

b - Sinon, **distribuer vos cartes restantes** à qui vous voulez.

Fin du jeu

Il ne reste qu'un seul joueur en vie.



Aucun joueur ne peut être éliminé pendant le premier tour de table.

Conditions spéciales

- **L'ÉTOILE DU SHÉRIF** vous protège de la **BOMBE**
- Si entre deux tirs il n'y a plus de **BALLE** dans le **Pistolet**, rechargez-le avant de tirer la deuxième **BALLE**.
- Pour **APPEL À UN BANDIT**, à la suite de vos deux tirs sur un adversaire vous devez aussi faire votre **AUTO-TIR**.
- Il est **INTERDIT** de regarder l'intérieur de la défausse du **Pistolet**, si vous avez oublié, tant pis pour vous !