

BANG!

®

UN JEU DE COW-BOYS
DANS UN WESTERN SPAGHETTI !



500 000
exemplaires vendus !

\$10,000



Emiliano Sciarra

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 « Svaerengen » 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 T. Tittoni, 3
I-06131 - Perugia - Italy
Tous droits réservés.

Pour toutes vos questions, commentaires et suggestions :

www.davincigames.com

info@davincigames.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 !® - DODGE CITY™

L'extension indispensable pour BANG !

Notre toute nouvelle édition comprend :

- Plus de personnages aux capacités uniques !
- De nouvelles cartes à bord vert dotées de leurs règles spéciales !
- De nouveaux mécanismes de jeu pour vos cartes !
- Des règles et des rôles permettant de jouer jusqu'à 8 !
- Des règles complètes pour jouer à 3 !
- Et en bonus spécial, la réédition de l'extension épuisée *High Noon* est incluse !

BANG!®

Pour 4-7 joueurs à partir de 8 ans

BANG! recrée les fusillades des westerns spaghetti 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.

(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 Adjoint

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 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.

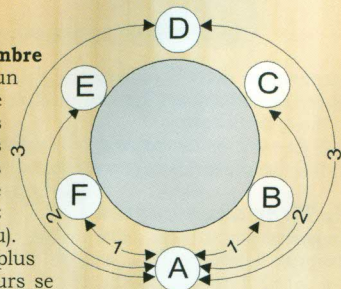
3. Se défausser des cartes en surnombre

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 défait de toutes les cartes qu'il a en main et en jeu.

Pénalités et récompenses

- S'il élimine un Adjoint, le Shérif doit se défait 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 jouer 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 défait 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.

