

Objectif

- à l'issue de 8 tours de jeu, être en vie et le plus riche

Mise en place

Chaque joueur

- 1 flingue
- 8 cartes Balle
- Personnage correspondant



Commun

- Pioche Billets face cachée
- Jetons blessures
- Jetons de honte
- Le gestionnaire de la partie est le « Parrain »



Déroulement d'un tour

1. Billets

- Placer 5 nouveaux billets face visible au centre de la table (possible d'avoir + de 5 billets s'il en reste des tours précédents)
- Le parrain annonce la somme en jeu

2. Carte balle

- Chaque joueur choisit secrètement un carte Balle et la place face cachée à droite de son personnage



3. Décompte du parrain

- Décompte de 1 à 3 à haute voix du parrain
- Chaque joueur braque un autre joueur : si joueur trop lent, il ne braque personne

4. Cojones

- Négociations et intimidations
- Décompte de 1 à 3 à haute voix du parrain
- Ceux qui souhaitent se couchent (leur personnage) : si joueur trop lent, il ne se couche pas
- Les autres crient « **Cojones** » ou autre chose

Les joueurs couchés

- poser son flingue (ne tire pas)
- défausser sa carte sans la montrer
- prendre un marqueur de honte



Les joueurs braquant les joueurs couchés

- poser son flingue (ne tire pas sur un joueur couché)
- défausser sa carte sans la montrer



5. Carte « Bang ! Bang ! Bang ! »

- Les joueurs braquant encore et ayant joué « **Bang ! Bang ! Bang !** » dévoilent leur carte



Les joueurs visés sont blessés (possible de prendre plusieurs blessures)

- Coucher son personnage
- Prendre un marqueur blessure : 3 blessures = élimination du joueur + billets remis dans la boîte
- Poser son flingue (n'ont pas le temps de tirer)
- Défausser sa carte sans la montrer



Les joueurs se braquant simultanément avec « Bang ! Bang ! Bang » sont tous blessés



6. Cartes restantes (« Bang ! » et « Clic Clic Clic »)

- Les cartes restantes sont dévoilées

« **Clic Clic Clic** » : ne fait rien

« **Bang !** » : même mécanisme que carte « **Bang ! Bang ! Bang !** »

7. Partage du magot

- Défausse de toutes les cartes jouées
- Partage entre les joueurs encore debout
- Partage équitable du montant global
 - Sans faire de monnaie
 - Si plusieurs configurations : d'abord les grosses coupures
- Billets conservés face cachée par les joueurs
- Billets restants laissés pour le prochain tour



Fin de partie

Condition

- Après 8 tours, quand toutes les cartes sont jouées **OU** Un seul joueur en vie **OU** tous les joueurs morts

Décompte

- Les morts ont perdu
- Les vivants : - 5000 \$ par blessure. Le + riche gagne

Égalité

- Celui qui a le moins de marqueurs de honte gagne
- Nouvelle égalité : le joueur le + blessé gagne

