

### Objectif

- Être le plus riche des bandits du Far West

### Mise en place

#### Chaque joueur choisit une couleur

- 1 carte Personnage devant lui
- 6 cartes **Balle** : ordre croissant, à gauche du perso
- 10 cartes **Action** mélangées : à droite face cachée
- 1 **Bourse** de 250 \$ sur sa carte : valeur face cachée (possible de consulter son propre butin à tout moment)

#### Commun

- Train : nb de wagons = nb de joueurs (au choix ou au hasard)
- Placement wagons dans ordre du choix, dans chaque wagon
  - Nb et types de jeton **Butin** indiqué.
  - Bourses** piochées au hasard et posées face cachée
- Locomotive à une extrémité
  - Marshal + Cagnotte** à l'intérieur
  - 2<sup>ème</sup> Cagnotte à proximité
  - 13 cartes **Balle neutres** à proximité
- Faire une pioche face cachée au hasard
  - 4 cartes **Manche** parmi celles correspondant au nb de joueurs (2-4 ou 5-6)
  - 1 carte parmi les 3 **Arrivée en gare** : en dessous

#### Initialisation

- 1<sup>er</sup> joueur au hasard : numérotation des joueurs dans l'ordre
- Placement pions **Bandit** : Joueurs pairs dans avant dernier wagon ↔ Joueurs impairs dans dernier wagons

### Déroulement d'une manche (5 manches de 2 phases)

#### Initialisation

- Chaque joueur mélange sa pioche → constitution de sa main : pioche les 6 premières
- 1<sup>er</sup> joueur pioche 1<sup>ère</sup> carte manche → Placée face visible : indique nb de tours de la phase (nb de symboles) **ET** déroulement des tours

#### Phase 1 - Programmation des actions : à tour de rôle depuis le 1<sup>er</sup> joueur

- Jouer une carte **Action** de sa main posée face visible sur pile commune **OU** Piocher 3 nouvelles cartes ajoutées dans sa main
- Nb de tours de table = nb de tours définis dans l'initialisation (Cf. ci-dessus)
- Cartes restantes de la main posées sur dessus de la pioche personnelle

#### Phase 2 : Action

- 1<sup>er</sup> joueur prend la pile des cartes **Action** et la retourne
- Carte résolue une à une (actions obligatoires si elles sont possible) → Carte rendue au propriétaire : posée sur la pioche personnelle

#### Rencontre entre Marshal et Bandit

- Bandit** reçoit une balle neutre placée sur leur pioche
- Bandit** fuit sur le toit

### Fin de manche

- Chaque joueur mélange sa pioche (10 cartes **Action** + cartes **Balle** reçues précédemment) → pioche posée à droite de la carte Perso
- Changement de 1<sup>er</sup> joueur (joueur suivant)

### Fin de partie

#### Conditions

- Après 5 **Manches**

#### Décompte

- As de la gâchette (plusieurs possibles) : celui qui a le + touché (celui à qui il reste le moins de cartes **Balles** dans son barillet) → carte retournée = 1000 \$
- Vainqueur = Joueur le plus riche
- Vainqueur = celui qui a reçu le moins de **Balles**

#### Égalité

### Jeu à 2 joueurs

- Installation : Locomotive + 4 **Wagons**
- Chaque joueur : équipe de 2 personnages
- Début de partie : 1 pion de chaque joueur dans le dernier **Wagon** + 1 pion de chaque joueur dans l'avant dernier **Wagon**
- Cartes **Action** des **Bandits** : écarter cartes **Action** en double + écarter une carte **Marshal** pour un des 2 **Bandits**
- Une pioche par joueur avec cartes des 2 **Bandits** mélangées (11 cartes)
- Jeu avec règle expert **SANS** titre As de la gâchette
- Un **Bandit** peut tirer sur son coéquipier

### Variante expert

- Jeu avec défausse personnelle des cartes **Action** (à droite de la pioche personnelle)
- Au début de la programmation : les cartes **Balle** piochées en **Main** peuvent être placées directement en défausse (pour alléger la main)
- A la fin de la phase programmation : possible de garder en **Main** les cartes intéressantes pour la prochaine **Manche** (défausse des cartes **Balle** et **Actions** inintéressantes)
- Phase d'**Action** : cartes **Action** posées face visible sur la défausse ↔ Cartes **Balle** reçues face cachée sur dessus de la pioche personnelle
- Début de **Manche** : compléter les mains à six cartes
- Si pioche insuffisante : mélange de la défausse

