

Dodge City : extension pour Wanted!

par Emiliano Sciarra



Index

Note : les questions marquées d'une étoile (*) font référence à l'extension High Noon

As de la Gâchette	Questions 2 et 4	Bill Sans Visage	Questions 16* et 18*
Cachette	Question 5	Bud le Soiffard	Question 9
Campement	Question 14	Chuck le Vengeur	Question 20*
Coup de Poing	Questions 2 et 4	Dick la Prime	Question 19*
Déluge de Feu	Questions 2 et 4	Doc Holiday	Question 15
Derringer	Questions 2 et 4	Francky la Pogne	Questions 17* et 18*
Détente	Question 14	Greg le Fossoyeur	Question 19*
Dynamite	Question 6	Joe l'Apache	Question 10
Etalon	Question 5	Sam le Vautour	Questions 3 et 11
Gourde	Questions 1 et 8	Sean Mallory	Questions 11 et 12
Pare-Balles	Question 7	Slab le Flingueur	Question 4
Planque	Question 2	Vera Custer	Questions 3, 13 et 21*
Poignard	Questions 2 et 4		
Revolver	Questions 2 et 4	Ghost Town/Geisterstadt	Questions 18*, 19* et 20*
Shotgun	Questions 2 et 4	Hangover/ Suff	Question 21*
Tequila	Questions 1 et 8	Thirst/Durst	Questions 16* et 17*
Whisky	Questions 1 et 8	Train Arrival/Der Zug	Questions 16* et 17*

Q1. Peut-on utiliser les cartes *Whisky*, *Tequila* et *Gourde* en dehors de son tour lorsqu'on perd son dernier point de vie ?

R1. Non. Même si ces cartes possèdent le symbole "regagner un point de vie", seules les cartes *Bière* peuvent être jouées en dehors de son tour de jeu.

Q2. Peut-on utiliser la *Planque* lorsque l'on est victime des cartes *As de la Gâchette*, *Coup de Poing*, *Déluge de Feu*, *Derringer*, *Poignard*, *Revolver*, *Shotgun* ?

R2. Oui. La carte *Planque* fonctionne contre toute carte possédant le symbole *BANG!*

Q3. Si *Vera Custer* possède la même capacité que *Sam le Vautour* et qu'un autre joueur est éliminé, qui prend les cartes du joueur éliminé ?

R3. Les cartes éliminées doivent être partagées entre *Vera Custer* et *Sam le Vautour*. Le joueur le plus proche du joueur éliminé dans le sens horaire choisit une carte en premier (une au choix parmi les cartes faces visibles ou au hasard parmi celles de sa main). Puis chacun prend une carte à tour de rôle, jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus.

Q4. Quand *Slab le Flingueur* joue une carte *As de la Gâchette*, *Coup de Poing*, *Déluge de Feu*, *Derringer*, *Poignard*, *Revolver*, *Shotgun*, combien de carte *Raté!* sont requises pour ne pas perdre de point de vie ?

R4. Un seul *Raté!* est suffisant : la capacité de *Slab le Flingueur* n'est valable que pour les cartes *BANG!*

Q5. Peut-on posséder simultanément devant soi un *Appaloosa* et un *Etalon*, un *Mustang* et une *Cachette*, ou n'importe quelle combinaison formée de ces cartes ?

R5. Oui. Elles ont toutes un nom différent, il n'y a donc pas de limitation.

Q6. Que se passe-t-il lorsque deux *Dynamite* sont en jeu et qu'il n'a plus que deux joueurs vivants ?

R6. La *Dynamite* doit passer au premier joueur (dans le sens horaire) qui ne possède pas de *Dynamite* déjà mise en jeu. Donc, si la *Dynamite* n'explose pas, elle reste devant le même joueur, l'autre en ayant déjà une en jeu.

Q7. Peut-on avoir deux *Pare-Balles* simultanément en jeu devant soi ?

R7. Non. Il n'est jamais permis d'avoir deux cartes de même nom devant soi.

Q8. Peut-on utiliser les cartes *Whisky*, *Tequila* et *Gourde* s'il n'y a plus que deux joueurs vivants ?

R8. Oui, ce ne sont pas des cartes *Bière*. Toutefois, vous ne pouvez les utiliser en dehors de votre tour lorsque vous perdez votre dernier point de vie.

Q9. Si *Bud le Soiffard* est tué et qu'il a une *Bière* dans sa main, combien de points de vie gagne-t-il ?

R9. Si *Bud le Soiffard* ne perd qu'un seul point de vie, il repasse aussitôt à 2 points de vie en utilisant sa *Bière*. Toutefois, s'il est éliminé par les effets de la *Dynamite*, on compte ses points perdus et l'on y ajoute ses points de vie regagnés pour savoir s'il survit. Par exemple, s'il ne lui reste qu'un seul point de vie et que la *Dynamite* explose, *Bud le Soiffard* se retrouve à -2 points. Il a alors besoin de 2 cartes *Bière* pour sauver sa vie (dans ce cas, il reviendra à 2 points de vie : $-2 + 4 = 2$).

Q10. Est-ce que la capacité de *Joe l'Apache* empêche les autres joueurs de jouer des cartes de Carreau *Raté!* contre ses cartes *BANG!* ?

R10. Non. La capacité de *Joe l'Apache* s'applique aux cartes jouées par ses adversaires, pendant leur tour de jeu uniquement. Ainsi, il n'est pas affecté par la moitié des cartes *BANG!*, ni par toutes les cartes *Indiens*, etc. jouées contre lui.

Q11. Combien de cartes *Sam le Vautour* reçoit-il lorsque *Sean Mallory* est tué ?

R11. *Sam le Vautour* récupère toutes les cartes de *Sean Mallory*, celles dans sa main et celles posées devant lui.

Q12. Combien de cartes *Sean Mallory* peut-il posséder en main ?

R12. Même si le texte de la carte stipule qu'il peut garder "autant de cartes qu'il veut", et afin d'éviter de situations qui ralentiraient trop le jeu, il est conseillé de fixer son maximum de cartes en main à 15.

Q13. Si *Vera Custer* est en *Prison*, peut-elle copier la capacité de *Lucky Duke* (s'il est en vie) avant de piocher une carte ?

R13. Non, à moins qu'elle ait déjà copié la capacité de *Lucky Duke* au tour précédent. La capacité de *Vera Custer* est effective pendant la phase 1 (phase de pioche), mais la *Prison* force à ignorer cette phase. Ainsi, il faut d'abord vérifier si *Vera Custer* s'échappe de *Prison* : si elle n'y arriva pas, elle n'a aucune capacité jusqu'à son prochain tour de jeu.

Q14. Comment les cartes *Campement* et *Détente* fonctionnent-elles ?

R14. Il suffit de lire les symboles. Elles autorisent toutes deux de piocher une carte (de la main ou parmi les cartes en jeu) de n'importe quel joueur, sans tenir compte de la distance.

Q15. A combien de distance peut tirer *Doc Holiday* quand il utilise sa capacité ?

R15. Il peut tirer sur tout joueur à portée de tir.

High Noon

Q16. Combien de cartes *Bill Sans Visage* pioche-t-il lorsqu'il ne lui reste plus que 2 points de vie et que *Thirst* et *Train Arrival* sont en jeu ?

R16. Si la carte *Thirst* est en jeu, *Bill Sans Visage* pioche 3 cartes. Si la carte *Train Arrival* est en jeu, il en pioche 5.

Q17. Combien de cartes *Francky la Pogne* pioche-t-il lorsqu'il ne lui reste plus que 2 points de vie et que *Thirst* et *Train Arrival* sont en jeu ?

R17. Si la carte *Thirst* est en jeu, *Francky la Pogne* pioche 3 cartes. Si la carte *Train Arrival* est en jeu, il en pioche 5.

Q18. Combien de cartes *Bill Sans Visage* et *Francky la Pogne* piochent-ils lorsqu'ils entrent en jeu en tant que fantômes grâce à la carte *Ghost Town* ?

R18. *Bill Sans Visage* entre en jeu avec 5 cartes, *Francky la Pogne* avec 4 cartes.

Q19. Comment les capacités de *Greg le Fossoyeur* et de *Dick la Prime* sont appliquées lorsque des fantômes quittent le jeu, suite à la mise en jeu de la carte *Ghost Town* ?

R19. Chaque fois qu'un fantôme quitte la partie, *Greg le Fossoyeur* gagne 2 points de vie, tandis que *Dick la Prime* pioche 2 cartes.

Q20. *Chuck le Vengeur* peut-il utiliser sa capacité en tant que fantôme, suite à la mise en jeu de la carte *Ghost Town* ?

R20. Normalement non, puisqu'un fantôme rentre en jeu sans aucun point de vie. Toutefois, si *Chuck le Vengeur* regagne 1 point de vie ou plus (en utilisant par exemple des cartes *Bière* ou *Whisky*), il retrouve l'usage de sa capacité.

Q21. Quelle capacité a *Vera Custer* lorsque la carte *Hangover* est en jeu ?

R21. *Vera Custer* ne peut bien évidemment copier aucune autre capacité. Toutefois, elle possède la capacité choisie au tour précédent jusqu'à son début de tour.