

# WANTED

## Règles pour 2 joueurs, par Emiliano Sciarra

### Préparation et but du jeu

Il s'agit des règles officielles pour jouer à Bang!/Wanted! à 2 joueurs.

Les joueurs choisissent chacun deux personnages, alternativement et faces visibles. Puis, ils les disposent faces cachées devant eux l'un à côté de l'autre. Chaque joueur choisit ensuite l'un de ses deux personnages qu'il retourne face visible, l'autre restant face cachée, et commence la partie avec autant de cartes que son personnage a de points de vie.

Le but du jeu est de tuer les deux personnages adverses. Le jeu se déroule selon les règles normales, à l'exception des changements suivants.

### Déroulement du jeu

Concernant les distances entre personnages, une partie se déroule comme s'il y avait 4 joueurs en jeu, un pour chaque personnage.

Au début de chaque tour, après avoir résolu au besoin les cartes *Prison* et *Dynamite* et avant toute autre action, le joueur dont c'est le tour choisit l'un de ses personnages comme étant exposé, le second restant à couvert. Il avance de quelques centimètres le personnage exposé. Il n'est pas possible d'exposer un personnage en *Prison*.

Pendant et après son tour de jeu, le joueur possède la capacité de son personnage exposé : il n'a ainsi aucune capacité s'il a choisi d'exposer son personnage à couvert. Toutefois, si son personnage à couvert est la cible d'une carte (*BANG!*, *Indiens*, *Duel...*), le joueur prend temporairement la capacité de son personnage à couvert (et perd par la même la capacité de son personnage exposé), pour le court laps de temps de la réplique (voir l'exemple ci-après).

Les cartes nécessitant une cible doivent être dirigées vers le personnage visé, en toute légalité (il n'est par exemple pas possible d'utiliser une carte *BANG!* vers un personnage hors de portée).

Les cartes de couleur Bleue peuvent être jouées sur n'importe lequel de ses deux personnages, au choix du joueur.

Lorsqu'un joueur met fin à son tour, il doit défausser de sa main les cartes en excédent, qui sont fonction du nombre de points de vie de son personnage exposé.

Lorsqu'un de ses personnages est tué, le joueur reste en jeu avec son autre personnage, qui sera bien évidemment toujours exposé.

### Clarifications de cartes

*Bière* : ne peut être jouée que sur le personnage exposé.

*Magasin* : retourner autant de cartes de la pioche qu'il y a de personnages en vie. Les deux joueurs choisissent alternativement l'une des cartes (si l'un des joueurs n'a qu'un seul personnage en vie et l'autre deux, le deuxième joueur prendra deux cartes).

*Indiens* et *Gatling* : vos deux personnages sont saufs lorsque vous jouez ces cartes, alors qu'elles affectent tous les personnages adverses.

### Exemple

*Note* : une partie devrait normalement être très rapide. Ce qui suit est un exemple volontairement recherché.

Un joueur, avec une seule carte *Raté!* dans sa main, possède **Suzy Lafayette** exposée et **Calamity Janet** à couvert. Son adversaire joue la carte *Indiens*. **Suzy Lafayette** est la première à réagir, conformément à l'ordre du tour en sens horaire : elle doit subir une blessure. C'est ensuite au tour de **Calamity Janet** qui peut utiliser la carte *Raté!* en tant que carte *BANG!*, puisque sa capacité est maintenant (et temporairement) activée. Suite à ça, le joueur reprend la capacité de **Suzy Lafayette** et pioche une carte puisqu'il n'a plus de carte en main.

### Notes de l'auteur

Une partie est de manière générale très rapide, entre 10 et 15 minutes. Il manque le mécanisme des rôles, mais vient s'ajouter le choix des personnages en début de partie. Prendre un couple de personnages relativement puissants (comme **Willy the Kid** et **Slab le Flingueur**) n'est pas forcément un choix judicieux, puisqu'il s'agit de deux personnages offensifs ayant tous deux besoin d'être exposés pour utiliser leur capacité. Il est préférable de choisir un personnage offensif couplé à un personnage défensif ou versatile. Selon ma propre expérience, il n'y a pas de couple de personnages qui soit meilleur que tous les autres. Essayez diverses combinaisons de personnages et voyez comment ils s'en tirent face à d'autres couples.