

High Noon : extension pour Bang!

Un jeu de Emiliano Sciarra

Contenu : 13 cartes

Dans l'Ouest, les fusillades entre les Hors-la-loi et le Shérif deviennent de plus en plus violentes. Les joueurs doivent être prêts à accueillir les Dalton, rester calmes pendant la Ruée vers l'or et être prudents quand ils traversent la Ville fantôme !

Le jeu se déroule comme dans une partie normale de **Bang!/Wanted!** avec les changements suivants. Le Shérif mélange ces 13 nouvelles cartes séparément du jeu normal et place la carte *High Noon* au sommet de la pile. Il retourne ensuite la pile **face visible** et la place devant lui.

À son deuxième tour, le Shérif pioche la première carte de la pile (en faisant attention de ne révéler que la suivante). Il lit la carte piochée et la pose au centre de la table. L'effet de cette carte prend effet immédiatement et jusqu'à ce qu'elle soit recouverte par une autre carte au tour suivant.

« Au début de son tour » veut dire que la carte prend effet **avant n'importe quelle autre action**.

La carte *High Noon* reste en jeu jusqu'à la fin de la partie.

©2003 daVinci Editrice S.r.l.

Conception graphique : Stefano de Fazi

Illustrations : Toni Cittadini

Téléchargez d'autres cartes

pour *High Noon* sur :

<http://www.davincigames.com>

Traduction : Philibert – <http://www.philibertnet.com>

(v1.0)

Mise en page : Rody – <http://www.Jeux2Rody.com>



par Emiliano Sciarra (traduction de Rody)

Index

| | |
|---------------------------|---------------------|
| Ghost Town/Geisterstadt | Questions 7, 8 et 9 |
| Gold Rush/Goldrausch | Question 3 |
| Handcuffs* | Question 10 |
| New Identity* | Question 11 |
| The Daltons/Die Daltons | Question 4 |
| The Reverend/Der Reverend | Question 1 |
| The Sermon/Die Predigt | Questions 2 et 5 |
| Thirst/Durst | Question 6 |
| Train Arrival/Der Zug | Question 6 |

* il s'agit de cartes additionnelles disponibles :

. en VO sur le site de l'éditeur : <http://www.davincigames.com>

. en VF sur <http://www.Jeux2Rody.com>

Q1. Peut-on utiliser le *Saloon* alors que le *Révérénd* est en jeu ?

R1. Oui. Le *Saloon* n'est pas une carte *Bière*.

Q2. Lorsque le *Sermon* est en jeu, peut-on répliquer à son tour avec une carte *BANG!* lors d'un *Duel* ?

R2. Non. Aucune carte *BANG!* ne peut être utilisée si le *Sermon* est en jeu. De même, si vous jouez la carte *Duel*, vous perdrez automatiquement si le joueur ciblé a répliqué avec une carte *BANG!* (il le peut car il ne réplique pas dans son tour de jeu).

Q3. Lorsque la *Ruée vers l'or* est en jeu, la *Dynamite* doit-elle bouger en sens horaire, et l'ordre de pioche du *Magasin* se fait-il dans le sens horaire ?

R3. Oui, c'est ce que stipule la carte.

Q4. Peut-on défausser la *Prison* ou la *Dynamite* exposées devant soi lorsque les *Dalton* entrent en jeu ?

R4. Oui.

Q5. *Calamity Janet* peut-elle utiliser des cartes *Raté!* à la place de cartes *BANG!* lorsque le *Sermon* est en jeu ?

R5. Non. Quand *Calamity Janet* utilise une carte *Raté!* à la place d'une carte *BANG!*, elle est considérée comme une vraie carte *BANG!*

Q6. Comment jouer avec *Kit Carlson* lorsque l'*Arrivée du train* ou la *Soif* sont en jeu ?

R6. Si la *Soif* est en jeu, *Kit Carlson* regarde les trois cartes qu'il a piochées, mais n'en conserve qu'une seule : il replace ensuite les deux autres sur le sommet de la pile, dans l'ordre où il les a piochées. Si l'*Arrivée du train* est en jeu, il conserve tout simplement les trois cartes qu'il pioche.

Q7. Lorsque la *Ville fantôme* est en jeu, que se passe-t-il si le *Shérif* est éliminé par un fantôme ?

R7. Comme le dit la carte, chaque fantôme est en jeu jusqu'à la fin de son tour. Si le jeu prend fin pendant ce tour, plusieurs cas peuvent se présenter :

- . si le fantôme était un *Hors-la-loi* ou un *Adjoint*, les *Hors-la-loi* gagnent parce qu'au moins un autre joueur (le fantôme lui-même) différent du *Renégat* est encore en jeu ;
- . si le fantôme était le *Renégat*, il gagne s'il n'y a plus de joueurs en lice après avoir tué le *Shérif* (sinon, ce sont les *Hors-la-loi* qui sont victorieux).

Q8. Comment doit-on jouer son rôle de fantôme lorsque la *Ville fantôme* est en jeu ?

R8. Le fantôme pioche 3 cartes, en joue autant qu'il le souhaite, et doit défausser alors les cartes restantes (c'est-à-dire toutes ses cartes puisqu'il n'a pas de point de vie!). À la fin de son tour, il est de nouveau éliminé, et toutes ses cartes sont récupérées par *Sam le Vautour*, s'il est en jeu (elles sont défaussées normalement sinon).

Q9. Lorsque la *Ville fantôme* est en jeu, peut-on utiliser la caractéristique spéciale de son personnage en phase 1 de son tour lorsqu'on revient en jeu en tant que fantôme ?

R9. Oui. Par exemple, *Pedro Ramirez* peut tirer sa première carte sur le dessus de la pile de défausse.

Q10. Lorsque les *Menottes (Handcuffs)* sont en jeu, peut-on utiliser des cartes de n'importe quelle couleur en dehors de son tour ?

R10. Oui.

Q11. Lorsque la *Nouvelle identité (New Identity)* est en jeu, les joueurs ont-ils connaissance du second personnage (qui sert à compter des points de vie) de chacun de leurs adversaires ?

R11. Oui. Le second personnage, qui est normalement utilisé comme indicateur de points de vie, est montré à tous les joueurs dès qu'il est attribué. Souvenez-vous que vous pouvez regarder votre second personnage avant de décider de changer d'identité.