

WANTED
DEAD OR ALIVE

MARK CHAPLIN

REVOLVER



REVOLVER



Un jeu de cartes de Mark Chaplin pour 2 joueurs de 12 ans et plus.

INTRODUCTION

En l'année 1892. La banque de **Repentance Springs** a été dévalisée. Beaucoup de bons citoyens de la ville, comme le shérif **Anton Dreyfus** et la maîtresse **Sue Daggett**, ont été tués sauvagement, en poussant des cris et en brailant.

Le **Colonel Ned McReady** et ses hommes ont le devoir de remettre **Jack Colty** - un homme si vil qu'il volerait une mouche à une araignée aveugle ou une pièce des yeux d'un mort - et son gang à la justice.

MATÉRIELS

- 1 Deck Colonel McReady de 62 cartes
- 1 Deck Colty gang de 62 cartes
- 16 cartes personnage «Bandit»
- 5 cartes Champ de Bataille
- 1 carte Train déraillé
- 1 carte Frontière Mexicaine
- 14 cubes «Frontière Mexicaine»
- 6 tuiles True Grit (vie supplémentaire)
- 6 tuiles Puissance de Feu
- 1 Marqueur de tour
- 1 livret de règle



OBJECTIF

Revolver est un jeu de cartes pour deux joueurs, se déroulant dans le Far West, dans lequel un joueur prend le rôle du **Colonel Ned McReady** et ses justiciers, et l'autre joueur contrôle le **gang Colty**, une bande de meurtriers notoires.

Pour gagner le jeu, un joueur doit remplir une des conditions suivantes :

- Le Joueur Colonel McReady gagne si tous les membres du gang Colty sont tués.
- Le joueur du gang Colty gagne si Jack « The Crow » Colty atteint et survit jusqu'à la case « 4 » de la bataille « 3:15 Express from Rattlesnake Station ».
- Le joueur de gang Colty gagne s'il parvient à supprimer l'ensemble des 12 jetons de la carte de la Frontière Mexicaine.



MISE EN PLACE

1. Placez les cinq cartes "champ de bataille" au milieu de l'aire de jeu, entre les deux joueurs – dans cet ordre, de gauche à droite :

- La Banque de "Repentance Springs"
- Whiskey Canyon
- Buzzard Point
- Rattlesnake Creek
- 3:15 Express from Rattlesnake Station

2. Mettez le marqueur de tour sur la case « 1 » de la carte de "Repentance Springs".

3. Placez la carte " Derail the Train" à côté de la carte "3:15 Express from Rattlesnake Station", à la fin de la ligne des champs de bataille.

4. Placez les jetons « True Grit »  et les jetons de puissance  en tas au début de la ligne des champs de bataille.

5. Placez devant le joueur du **Gang Colty** les cartes personnage des 16 bandits, représentant les membres notoires et meurtriers de **l'équipe du Corbeau**. Ce joueur prend aussi la carte **Frontière Mexicaine** et met 12 jetons sur celle-ci. Placez un jeton True Grit  sur la carte « **Skinny Landell** ».

6. Les deux joueurs prennent leur paquet de cartes approprié, le mélangent et le placent face cachée dans leur aire de jeu respective.

7. Chaque joueur tire 5 cartes qui forment sa main.



CARTES

CARTES DU JOUEUR :

Chaque joueur dispose de son propre paquet de cartes. Toutes les cartes ont la même physionomie :

- ❖ Nom de la carte
- ❖ Puissance de Feu
- ❖ Coût pour jouer cette carte
- ❖ Jetons supplémentaires à placer sur la carte lorsqu'elle entre en jeu et information
- ❖ Actions et règles spéciales
- ❖ Type de carte



Note: un aperçu de toutes les icônes utilisées du jeu, se trouve à la fin des règles.

CARTES DE PERSONNAGE BANDIT :

Le joueur **Colty Gang** a 16 cartes de personnage bandit : ils représentent les membres de ce gang. Lorsque le joueur **Colty Gang** doit subir une perte – soit par le jeu de cartes du joueur **Colonel McReady**, soit comme résultat de la phase d'Attaque - il doit choisir un de ses personnages.

- ◆ Cote de Survie
- ◆ Nom de la carte
- ◆ Effet lors de la mort



Chaque carte de personnage bandit a une valeur imprimée dans le coin supérieur gauche de la carte - c'est sa cote de survie. Le joueur **Colty Gang** doit choisir une victime avec la plus faible Cote de Survie possible. S'il a le choix, le joueur **Colty Gang** peut choisir parmi tout l'éventail des membres du gang disponibles.

Exemple : Il ne peut pas choisir **Manolito** si tous les membres du gang, de cote « 0 » ou « 1 », sont encore en vie.

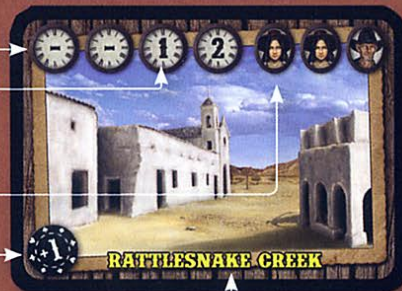
Exemple : Il doit subir une perte. Il a encore deux membres du gang, de cote « 1 ». Il peut choisir celui qui est tué dans la bataille.

Certains membres du gang ont un effet néfaste indiqué sur leur carte – respectez le texte spécial sur le choix de la victime.

CARTES DE CHAMP DE BATAILLE :

Entre les deux joueurs, il y a 5 cartes « champ de bataille ». Ce sont les lieux où se rencontrent les deux ennemis. Ils représentent également un calendrier progressif dans l'histoire du jeu : commençant avec la « **Bank at Repentance Spring** » et se terminant avec « **3:15 Express from Rattlesnake Station** ».

- ◆ Case supplémentaire utilisée pour le jeu de cartes (+ 🕒)
- ◆ Case de tour régulier
- ◆ Case de tour supplémentaire utilisé pour tuer « Kittens » et « Skinny » (Rattlesnake Creek seulement).
- ◆ Pouvoir de défense (joueur Colty Gang)
- ◆ Nom de la carte



LE JEU

Le jeu se joue à tour de rôle. Chaque joueur termine son tour complet avant de passer à l'adversaire. Le jeu se déroule de cette façon jusqu'à ce que gagne un joueur. Le joueur **Colty Gang** démarre toujours le jeu en prenant le premier tour.

SÉQUENCE DE JEU

Un tour est divisé en quatre phases :

1. **Le Marqueur avance (joueur Colty Gang seulement)**
2. **Piocher deux cartes**
3. **Jouer des cartes**
4. **Attaquer (joueur Colonel McReady seulement)**

1. LE MARQUEUR DE TOUR AVANCE



Au début de son tour, le joueur Colty Gang, avance le marqueur de tour d'une case. Si le marqueur de tour a déjà atteint la dernière case numérotée sur un champ de bataille, placez le marqueur de tour sur la case « 1 » du prochain champ de bataille.

Note : Les cases avec un «-» ne sont utilisées que lorsque les cartes font que le marqueur de tour doit se déplacer avant la case «1». Si le marqueur de tour est sur ce type de case, déplacez le marqueur sur la prochaine case.

Note : Les cases avec des visages sur le champ de bataille de Rattlesnake Creek sont utilisés uniquement lorsque **Mackenzie « Kitten »** ou **Skinny Landell »** sont tués (voir aussi ces cartes personnage).



Important : Lors de son premier tour, le joueur **Colty Gang** n'avance pas le marqueur de tour. Il ignore tout simplement cette phase.

Exemple : Au dernier tour, vous avez atteint la case « 4 » sur le champ de bataille **« The Bank at Repentance Springs »**. A ce tour, déplacez le marqueur sur la case « 1 » du champ de bataille **« Whiskey Canyon »**.


2. PIOCHER DEUX CARTES

Piochez deux cartes de votre paquet et placez les dans votre main.


Note : Vous pouvez avoir autant de cartes dans votre main que vous le souhaitez. Il n'y a aucune limite de cartes en main.

3. JOUER DES CARTES

Vous pouvez mettre en jeu n'importe quel nombre de cartes de votre main de votre côté du champ de bataille actuel (la carte avec le marqueur de tour).

Pour jouer une carte de votre main, vous devez payer le coût de cette carte. Le coût d'une carte est indiqué par une icône sur la bordure gauche de la carte ( par exemple). Payez le coût indiqué en défaussant un nombre égal de cartes de votre main dans votre pile de défausse.



Note : Les cartes rejetées sont placées face visible sur la pile de défausse.

Exemple 1 : le joueur **Colty Gang** souhaite jouer **"Fire at will, boys"** pour supprimer un **« Buffalo Stampede à Buzzard Point »**. Le coût pour **«Fire at will, boys»** est  , il n'a donc pas à se défausser d'une autre carte. La horde de buffalo est défaussée !

Exemple 2 : le joueur **Colty Gang** veut jouer une carte **Gatling Gun** à la bataille **« 3:15 Express from Rattlesnake Station »**. Le coût de la **Gatling Gun** est de « 2 », donc si le joueur **Colty Gang** a deux autres cartes disponibles dans sa main, il doit les défausser.



IL EXISTE TROIS TYPES DE CARTES :

- **Cartes « puissance de feu »** : ces cartes ont un  blanc ou  noir dans le coin supérieur gauche de la carte. Le numéro du jeton indique la valeur de la puissance de feu (attaque) de cette carte. Les cartes « puissance de feu » sont placées de votre côté de l'aire de jeu.
- **Cartes « Rangée de blocage »** : ces cartes ont une bordure orange et sont placées dans un champ de bataille du côté de la zone de votre adversaire (maximum de 2 cartes « rangée de blocage » par champ de bataille).
- **Cartes « effet one-shot »** : suivre les instructions de la carte et la placer sur la pile de défausse.


Les cartes sont toujours placées sur le champ de bataille actuel (à moins que le texte sur la carte indique autre chose). Imaginez une colonne imaginaire en-dessous et au-dessus de chaque champ de bataille où les cartes sont placées.

Le joueur **Colty Gang** a une limite de trois cartes. Cela signifie qu'il peut placer un maximum de trois cartes « puissance de feu » à chaque champ de bataille. Une fois les trois cartes placées par le joueur **Colty Gang**, il ne peut pas placer plus de cartes sur ce champ de bataille (à moins qu'il ne supprime une de ses propres cartes « puissance de feu » déjà en place ou qu'une carte n'indique autre chose).

Important : le joueur **Colonel McReady** n'a pas de telle limite !

Note : le joueur **Colonel McReady** peut placer une carte « rangée de blocage » dans l'aire de jeu du joueur **Colty Gang**. Ces cartes comptent dans la limite de trois cartes de son adversaire. Il ne peut pas placer une carte « rangée de blocage » dans un champ de bataille qui contient déjà trois cartes.

Note : le joueur **Colty Gang** peut encore placer des cartes « effet one-shot » quand il a atteint sa limite de trois cartes.

De nombreuses cartes ont des règles spéciales décrites dans leur texte. Tout texte prend effet immédiatement lorsque cette carte est jouée. Ces règles sont appliquées au champ de bataille actuel (à moins que le texte sur la carte indique autre chose). Le symbole  sur les cartes « puissance de feu » indique de faire cette action une fois la carte jouée de votre main sur un champ de bataille.

Les cartes en jeu restent sur un champ de bataille pour le reste de la partie et ne peuvent être déplacées vers un autre champ de bataille, à moins :

- **Que vous choisissiez de prendre une de vos propres cartes « puissance de feu » déjà en jeu, sur le champ de bataille actuel, pour la mettre dans votre pile de défausse ;**
- **Qu'elle soit prise par votre adversaire ;**
- **Que vous jouiez une carte qui explique précisément que vous pouvez déplacer une carte sur un autre champ de bataille ou la défausser.**


FAIRE DÉRAILLER LE TRAIN :

À bord du « **3:15 express from Rattlesnake Station** » (et une seule fois dans un jeu), le joueur **Colty Gang** peut activer cette carte. Cela provoque un accident de train monstrueux : tout sera détruit (défaussez toutes les cartes des deux côtés de l'aire de jeu et tous les bandits encore vivants).

Si le joueur **Colty Gang** veut sauver quelqu'un (il doit en sauver au moins un ou bien il a perdu!), il doit se défausser d'une carte pour chaque bandit, qu'il veut sauver.

Le joueur **Colonel McReady** ne peut pas sauver de cartes en jeu. Après que la carte « **Derail the Train** » ait été activée, celle-ci est retirée du jeu.

TRUE GRIT :

Certains personnages gagnent - lorsqu'ils entrent en jeu ou au cours du jeu - un jeton True Grit . Cela signifie que ce personnage dispose d'une vie supplémentaire. Quand ce personnage est tué pour la première fois, supprimez le jeton sur la carte et laissez la carte en jeu. La prochaine fois qu'il sera tué, il sera retiré du jeu.



4. ATTAQUE

Lors de chaque tour du joueur **Colonel McReady**, celui-ci peut tenter de tuer un bandit à l'aide de sa puissance de feu.

Important : A chaque tour de jeu (pas seulement durant cette phase) où le joueur **Colonel McReady** ne parvient pas à tuer un personnage **Colty Gang**, supprimez un jeton sur la carte **Frontière Mexicaine**.

Tout d'abord, les joueurs déterminent leur puissance de feu totale chacun de leur côté du champ de bataille actuel.

Le joueur **Colonel McReady** additionne sa puissance de feu (constituée de justicier, Buffalo, etc.).

Le joueur **Colty Gang** fait de même (constituée de cartes « puissance de feu » comme le .38 special, etc.) et ajoute la puissance de défense (le jeton Poker noir du coin inférieur gauche) du champ de bataille actuel à ce total.

Si la puissance totale des justiciers est supérieure au gang sur le champ de bataille actuel, le joueur **Colty Gang** doit subir une perte.

Exemple 1: le joueur **Colonel McReady** a un adjoint (puissance de « 3 ») et un Cowboy (puissance de « 1 »), à la « **Bank of Repentance Springs** ». Sa puissance d'attaque est de « 4 ». Face à ces cartes, le gang a seulement un .38 Special (puissance de « 1 »), donc une puissance de « 1 » - « **The Bank at Repentance Springs** » a une puissance nulle, plus la puissance de « 1 » du .38 Special. Cela signifie que le joueur **Colty Gang** subit une perte.

Exemple 2: le joueur **Colonel McReady** a un adjoint (puissance « 2 ») et le premier adjoint, **Charlie Weathers** (puissance « de 3 »), à « **3:15 Express from Rattlesnake Station** ». Sa puissance d'attaque est de « 5 ». Face à ces cartes, le gang a une carte "**Hail of Bullets**" (puissance de « 3 ») et deux cartes « .38 Special » (d'une puissance de « 1 » chacune), donc sa puissance est de « 6 » - la défense de « **3:15 Express from Rattlesnake Station** » est de « 1 » et est ajoutée à la puissance de feu du gang. Cela signifie que les justiciers ont subit un revers ce tour. Supprimez un jeton de la carte **Frontière Mexicaine** (si les justiciers n'ont pas tué un membre du gang durant ce tour plus tôt).

FIN DU JEU

Le jeu continue comme décrit, jusqu'à ce que l'un des objectifs soit atteint.


F.A.Q.

Suivez toujours le texte sur la carte et effectuez l'action décrite à son maximum possible. Une référence de toutes les icônes utilisées se trouve à la fin du livret de règles.

Vous trouverez ci-dessous des précisions supplémentaires sur les règles associées aux cartes, en plus des icônes et textes y figurant.

COLTY GANG

• "Skinny" Landell (4)


Lorsque le jeton True Grit  sur ce personnage est supprimé avant que le marqueur de tour soit sur le champ de bataille de **Rattlesnake Creek**, un tour supplémentaire est joué sur ce champ de bataille. Utilisez la case avec le visage correspondant pour ce tour supplémentaire.

Skinny n'est pas encore tué. Même quand il est retiré du jeu, le tour supplémentaire est joué.

• "Kittens" Mackenzie (1)

Lorsque ce personnage est tué avant que le marqueur de tour soit sur le champ de bataille « **3:15 Express** », deux autres tours sont joués à **Rattlesnake Creek**. Utilisez les cases avec le visage correspondant pour ces tours supplémentaires.

• Cortez (4)

Lorsque ce personnage est toujours en vie lorsque le marqueur de tour est placé sur « **3:15 Express** », placez un jeton  sur la carte. Si vous devez prendre une perte (et que les autres membres du gang, d'une Cote de Survie de « 3 », ont disparu), vous pouvez supprimer ce jeton. Cortez n'est pas encore tué.

• Bruno "Hen-house" Caple (3)

Quand ce personnage est tué, vous ne pouvez plus jouer de cartes "peacemaker .45". Toute carte "peacemaker .45" déjà en jeu ne pourra être défaussée.



PAQUET DE CARTES COLTY GANG

• Stick of dynamite (bâton de Dynamite)

Vous tuez tout personnage justicier. La puissance de feu combinée de ces justiciers ne peut dépasser « 3 ». Vous ne pouvez pas utiliser cette carte sur le champ de bataille « **Repentance Springs Bank** ».

Note : Les jetons de puissance sur les cartes comptent pour la puissance de feu totale de la carte sur laquelle ils reposent.

• Fire at will, boys (Les garçons, feu à volonté)

• Chew on this, gringo!

• Come on, ya no-good polecats, I'll take yer all on!

Vous tuez un ou deux personnages justicier. Retirez la (les) carte(s) du jeu.

Remarque : Lorsque vous tuez un personnage avec un jeton True Grit, supprimez le jeton de cette carte. Ce personnage n'est pas encore tué. Vous pouvez utiliser le second « kill » (si cela est possible) sur la carte une fois de plus.

• Pack yer bags, we are LEAVING!

Déplacez le marqueur de tour d'une case vers la droite.

Important : Le marqueur de tour ne peut pas être déplacé sur le prochain champ de bataille. Lorsque le marqueur de tour est sur la case la plus à droite, vous ne pouvez pas jouer cette carte.

• Lightning reflexes (Réflexes éclairs)

Vous pouvez jouer cette carte lorsque vous perdez un des membres de votre gang au cours de la phase d'Attaque de votre adversaire. Placez cette carte sur votre pile de défausse après l'avoir jouée.

Note : L'attaque échoue ! Si le joueur **Colonel McReady** n'a tué aucun des membres du gang au cours de la phase 3, vous pouvez supprimer un jeton de la carte **Frontière Mexicaine**, parce qu'il n'a pas réussi à tuer un personnage bandit ce tour.

• Adios, amigo!

Vous tuez **Ned McReady**. Vous pouvez jouer cette carte sur n'importe quel champ de bataille même lorsque le colonel n'est pas là. Le colonel doit néanmoins être en jeu (sur un champ de bataille quelconque) pour pouvoir le retirer (ignorez les jetons True Grit. Il est abattu!). Vous pourrez toujours piocher une carte (même lorsque vous ne tuez pas le colonel).

• Saddlebags

Vous prenez une carte déjà en jeu (sauf « **Gatling gun** ») et vous l'ajoutez à votre main.

Remarque : lorsque vous rejouerez la carte reprise en main, sur un champ de bataille lors d'un tour futur, vous devrez payer son coût une fois de plus.

• I only came along fer the ride

Vous retirez deux membres de votre gang en jeu, pour supprimer tous les justiciers du champ de bataille actuel.

Remarque : tout effet sur des membres du gang tués est toujours appliqué !

• Sandstorm (Tempête de sable)

Vous placez cette carte à côté de l'actuel champ de bataille. Votre adversaire est limité à deux cartes sur le champ de bataille. S'il a déjà plus de deux cartes, il ne peut pas jouer de cartes supplémentaires sur le champ de bataille. Il n'a pas à retirer de cartes.

• 1866 Double Barrel Derringer

Vous pouvez placer cette carte sur le champ de bataille actuel. La carte ignore la limite des 3 cartes. En jouant cette carte, il est possible d'avoir plus de 3 cartes sur un champ de bataille.

Remarque : les mêmes règles s'appliquent sur les cartes « rangée de blocage » ; ne pas tenir compte de cette carte dans la limite des 2 cartes.

• Let's shoot our way outta here!

Jouez cette carte sur le champ de bataille actuel pour obtenir une puissance de feu ou jouez cette carte pour un effet one-shot et détruire une carte « rangée de blocage ».

• Improvise, Darn it!

Détruisez une carte « rangée de blocage ».

• Yellow Boy Rifle

Jouez cette carte sur le champ de bataille actuel afin d'acquérir deux puissances de feu. Vous pouvez défausser une carte pour tuer un personnage justicier sur le champ de bataille actuel.

• The Jackson Clan

Vous pouvez jouer cette carte sur le champ de bataille actuel après avoir défaussé 3 cartes. Vous n'avez pas à défausser de carte lorsque vous jouez cette carte sur le champ de bataille « **3:15 Express from Rattlesnake Station** ». **The Jackson Clan** ne peut être détruite par le joueur justicier parce que cette carte dispose de la capacité "protection". Le seul cas où elle est retirée du jeu est quand le joueur Colty Gang utilise la carte « **Derail the Train** ».



PAQUET DE CARTES COLONEL NED McREADY


• Colonel Ned McReady

Vous pouvez jouer cette carte sur le champ de bataille actuel après avoir défaussé 3 cartes. Vous n'avez pas à défausser de carte lorsque vous jouez cette carte sur le champ de bataille « **Rattlesnake Creek** » ou « **3:15 Express from Rattlesnake Station** ». Lorsque vous jouez cette carte, le joueur **Colty Gang** doit subir une perte.

• Josie "Dead-eye" Logan

Vous pouvez placer cette carte sur n'importe quel champ de bataille. Si vous placez cette carte sur un champ de bataille à venir, placez un jeton True Grit  sur la carte.

• Apache scout

Vous pouvez placer cette carte sur n'importe quel champ de bataille. Si vous placez cette carte sur un champ de bataille à venir, placez un jeton puissance  sur la carte.

• Quincey « Spider » Whitmore

Lorsque cette carte est en jeu, vous pouvez défausser une carte au cours de la phase 3 (Jouer des cartes) pour déplacer ce personnage sur le champ de bataille adjacent.

• Cactus Field

• Narrow pass

• Indian Reservation

• Rickety Bridge


Vous pouvez placer cette carte du côté de votre adversaire d'un champ de bataille. Il ne peut y avoir plus de deux cartes de ce côté de ce champ de bataille.

• You keep makin' the same mistakes, pilgrim

Déplacez le marqueur de tour d'une case vers la gauche. Un tour supplémentaire est joué sur ce champ de bataille.

Important : le marqueur de tour ne peut pas être déplacé à la bataille précédente. Lorsque le marqueur de tour est sur la case la plus à gauche, vous ne pouvez pas jouer cette carte.

• You didn't see this comin'

Lorsque vous jouez cette carte, déplacez un personnage justicier  d'un champ de bataille au champ de bataille actuel.

• You just ran outta bullets, my friend

Vous pouvez détruire une "**Gatling gun**" dans le champ de bataille actuel. Vous pourrez toujours piocher une carte (même lorsque vous ne détruisez pas une Gatling gun).

• He shot my hat clean off!


Vous pouvez jouer cette carte lorsque votre adversaire joue une carte «**Fire at will, boys**» lors de son tour. Placez cette carte sur votre pile de défausse après l'avoir jouée.

• It's about time you turned up, partner

Vous prenez un personnage justicier  de la pile de défausse et l'ajoutez à votre main.

Remarque : Lorsque vous jouez cette carte une fois de plus sur un champ de bataille, vous devrez payer le coût une fois de plus.

• Shucks - was only a flesh wound

Vous prenez un personnage justicier  de votre pile de défausse et le placez sur le champ de bataille actuel. Vous ne pouvez pas ajouter cette carte à votre main pour la jouer plus tard lors d'un prochain tour ou la défausser pour payer pour une autre carte.

Thank you!

Leigh Caple, Andrew Davis, Corvayn Esdren, Kathryn Caple, Kate Hooley, Mike Gale, Jonathan Kidsley, Art Vandelay, Edward Chaplin, Shelby Overman, Madeleine Poulter, Jack Daniels and everyone else who contributed to the game.

Special thanks go to the BGG community, especially Pete Mancini, Mark Llewellyn, Aron Clark, 'Ninjadorg',

Ben Turner, Hernan Ruiz, and also all the wonderful play-testing people at White Goblin Games.

Huge thanks most also go to James Cameron - without his imagination and craftsmanship this project would never have existed.

Traduction & (re)mise en page / Révision & + : Zig Frite / PaireDodue

Credits

Game design: Mark Chaplin | Illustrations: Chechu Nieto | Graphic design: Chechu Nieto and Xavier Carrascosa

Project Manager: Jonny de Vries | Rulebook development: Jeroen Hollander | © 2011 White Goblin Games

www.whitegoblingames.com





REVOLVER



Officiel F.A.Q.

1 - Puis-je utiliser Lightning Reflexes dans la Phase d'attaque pour empêcher qu'un hors-la-Loi ne soit tué ?

Oui. Lightning Reflexes empêche la mort d'un bandit par tous les moyens.

2 - Si le joueur Colonel McReady a remporté la phase d'attaque, mais j'empêche que le bandit ne soit tué grâce à Lightning Reflexes, est-ce que je peux toujours retirer un jeton de la Frontière Mexicaine ?

Vous pouvez seulement supprimer un jeton de la Frontière Mexicaine, si aucun bandit n'a été tué pendant tout le tour du Colonel McReady — phase principale et phase d'attaque.

3 - Le fait d'enlever un jeton True Grit d'un bandit est-il synonyme de le tuer ?

Oui.

4 - Est-ce qu'un joueur peut se débarrasser des cartes puissance de feu jouées dans le champ de bataille actuel afin de lui permettre de jouer des cartes plus puissantes ?

Oui.

5 - Lorsque le joueur Colonel McReady tue un membre du gang, qui choisit le bandit tué ?

Le joueur de Jack Colty — dans l'ordre de la cote de survie.

6 - Lorsque le joueur Colonel McReady tue une carte puissance de feu, qui choisit la carte à défausser ?

Le joueur Colonel McReady.

7 - Lorsque le joueur Jack Colty tue une carte puissance de feu, qui choisit la carte à défausser ?

Le joueur de Jack Colty.

8 - Si un joueur est obligé de se défausser d'une carte quand sa main est vide, que se passe-t-il ?

Il n'y a pas de défausse.

9 - Certains membres de l'équipe de bandit, comme Annie McGraw, ont pour effet « se défausser d'une carte si tué ». Qui défausse la carte, Colty ou le joueur McReady ?

Le joueur de Jack Colty.

10 - En tant que joueur Jack Colty, puis-je détruire des cartes rangée de blocage sur de futurs champs de bataille si j'ai une carte qui permette ce type d'action ?

Non. Vous devrez attendre jusqu'à ce que vous atteigniez le champ de bataille bloqué.

11 - Nous sommes encerclés, Colty permet de tuer une carte puissance de feu. Peut-on tuer deux cartes puissance de feu différentes, peu importe leur puissance de feu, ou peut-on juste tuer la carte avec la puissance de feu la plus élevée ?

Vous tuez deux cartes, quelle que soit la valeur de la puissance de feu - excluant celles nommées sur la carte en question.

12 - Je déplace la carte «Provoque Buffalo Stampede» en utilisant «You didn't see this coming'». Je pense que je ne dois pas défausser deux cartes pour déplacer la carte, mais puis-je ainsi enlever une autre des cartes puissance de feu de mon adversaire ?

Non. Les avantages d'entrée-en-jeu n'activent pas de nouveau la carte lorsqu'elle est déplacée - elle est déjà dans le jeu, elle se déplace simplement.

REVOLVER

Officiel F.A.Q.

13 - Le joueur de Jack Colty ne peut utiliser que trois cartes en général à chaque lieu ?

Le joueur de Jack Colty peut jouer trois cartes puissance de feu (jeton de poker noir) sur un champ de bataille et autant de cartes action «One-Shot» qu'il le désire.

14 - Si je joue «Shucks - was only a flesh wound» pour prendre une carte de ma pile de défausse et la mettre sur le champ de bataille, la capacité spéciale de la carte se déclenche-t-elle — comme la carte «Provoke Buffalo Stampede» ?

Oui. Le but - étant seulement de remettre une carte de dommage en jeu, comme si elle venait, de votre main. L'icône signifie « quand la carte est jouée ».

15 - Quand je joue le bâton de Dynamite sur Quincey « The Spider » Whitmore, qui dispose toujours de son jeton de true grit, que se passe-t-il ?

Vous devez supprimer le jeton true grit - Quincey reste en vie.

16 - Est-ce que le jeu se termine quand le marqueur de tour atteint la dernière case du champ de bataille "3:15 Express from Rattlesnake Creek", ou bien les 2 joueurs peuvent-ils toujours exécuter leur tour de jeu une fois sur cette case ?

Les deux joueurs finissent leur tour respectif.

17 - Quand vous piochez une carte action particulière, comme par exemple Bounty Hunter, vous pouvez immédiatement jouer la carte piochée ?

Oui.

18 - Sandstorm indique son placement à côté du champ de bataille (pas dans une colonne). Si je la joue sur le 3:15 Express et fais dérailler le train plus tard, Sandstorm est défaussé ?

Non. Sandstorm reste en jeu.

19 - Les jetons True grit peuvent ils sauver des cartes de la mort quand le train déraile ?

Non.

20 - Si je joue "I only came along fer the ride!" et que certains adjoints du colonel McReady disposent de jetons True Grit apposés sur eux, survivent-ils ?

Non. Cette carte supprime toutes les cartes portant une étoile d'adjoint.

21 - La carte Frontière Mexicaine dispose de deux jetons apposés sur elle, je suis le joueur McReady — alors pourquoi voudrais-je tuer Manolito ?

Le joueur Colty ne peut pas perdre le match suite à la mort de Manolito (le sale traître!).

* S'il est tué alors qu'il y a deux jetons sur la carte frontière mexicaine, ne supprimez que l'un d'eux ; puis défaussez Manolito.

* S'il est tué alors qu'il n'y a qu'un seul jeton sur la carte frontière mexicaine, défaussez simplement Manolito.

Après cet événement, le joueur McReady est encore susceptible de perdre par la suppression de jetons supplémentaires.

F.A.Q. + (Forum TricTrac)

• **Chaque joueur joue son tour seul ? (le gangster joue les étapes 1, 2 et 3) puis, lorsque le gangster a joué, le shérif joue les étapes 2, 3 et 4 ?**

Oui c'est exactement ça, le gangster avance le jeton tour, pioche 2 cartes, joue autant de carte action qu'il veut et est limité à 3 cartes firepower par champs de bataille.

Le colonel pioche 2 cartes, joue autant de carte qu'il veut, et compare TOUJOURS à la fin de son tour sa force à celle de l'adversaire. Si pendant son tour il a tué un bandit très bien. S'il ne tue personne, un jeton en moins sur la frontière mexicaine...

• **Le Shérif est-il obligé d'attaquer à l'étape 4 ?**

Le shérif doit toujours attaquer. Ca lui fait une pression supplémentaire, il a l'obligation d'avoir tué au moins un bandit pour ne pas voir le groupe se rapprocher de la frontière mexicaine.

• **Quelles sont les chances de Colty vu qu'il joue toujours en premier sur un battlefield ? Le Sheriff peut facilement derrière, détruire ce qui a été fait ? Colty pose sans savoir ce que va mettre le Shérif. Lorsqu'il a posé ces cartes, le Sheriff n'a plus qu'à mettre le nécessaire pour se retrouver au dessus de Colty.**

Alors ce qu'il faut savoir, c'est que des pertes, il va en avoir des masses pour le joueur bandit. Cela dit, en économisant les cartes, en essayant de garder les grosses en main (hail of bullet et gatling par exemple) et en pressant le pas là où le colonel veut imposer son jeu (pack your bag we're leaving) il y a moyen de s'en sortir... Il faut aussi penser au bonus de défense qu'octroie d'emblée les champs de batailles (si au whiskey canyon le colonel tue des bonhommes grâce à sa puissance de feu, il a du en cramer des cartes.... !!! Et c'est bon pour toi pour les tours à suivre).

Petit truc aussi : arrivé vers la fin d'un champs de bataille, c'est censé être tendu pour le colonel. Faut-il dépasser le bandit juste pour un tour et voir toute ses forces devenir inutile lors du changement de bataille? Faut-il lui laisser la main...?

• **Colty ne peut jamais jouer de cartes durant le tour du Sheriff histoire de contrecarrer un peu ces plans ?**

La seule carte que le bandit peut jouer pendant le tour du colonel, c'est lightning reflexe pour éviter un mort.

• **Concernant les pions sur la frontière du mexique, on les enlève si on loupe un bandit, si le sheriff joue la carte "Rattlesnake Bite" par exemple et si le joueur colty défausse une carte pour éviter un mort, aucun bandit n'est tué, doit on par exemple dans ce cas là enlever un pion du mexique ?**

Un jeton de la frontière mexicaine est enlevé si pendant TOUT le tour du shérif, il n'y a pas eu un seul mort.

• **On ne peut jouer des cartes QUE sous la carte Battlefield sur laquelle se trouve la marqueur de temps ? Sauf pour les cartes avec le terme "Upcoming" ?...**

Exactement . Certaines cartes te permettent cependant de récupérer des cartes des champs de bataille passer... (you did'nt see this coming pour ne citer qu'elle...)

• **... et celles ci ne peuvent pas être supprimées par l'autre joueur tant que le marqueur temps n'est pas sur le battlefield concerné ?**

Toujours juste. On ne peut jouer que sur le champ de bataille en cours. Sauf exception a ta question précédente.

• **Pour la carte bandit yellow boy rifle. J'ai compris qu'il fallait jeter une carte pour la poser, avoir un firepower de +2 et dans la foulée tuer un représentant des forces de l'ordre. Dans le livret de règle, il est précisé qu'on peut la poser comme on veut, sans défausser de carte et qu'après coup, on peut défausser une carte pour tuer un représentant des forces de l'ordre...**

Pour yellow boy rifle, quand elle arrive en jeu tu dois défausser une carte de ta main. Ensuite, tu peux (ce n'est pas une obligation) défausser une autre carte pour tuer un homme de loi. Le + 2 est accordé d'office si tu as respecté le fait de te défausser d'une carte au moment de son arrivée en jeu.

ICONS



PUISSANCE DE FEU
JUSTICIER.



PUISSANCE DE FEU BANDIT.



CARACTÉRISTIQUE DU BANDIT.
(COTE DE SURVIE)



+1



UN TOUR SUPPLÉMENTAIRE SUR CE CHAMP DE BATAILLE :
DÉPLACEZ LE MARQUEUR DE TOUR D'UNE CASE VERS LA
GAUCHE.

-1



UN TOUR SUPPLÉMENTAIRE SUR CE CHAMP DE BATAILLE :
DÉPLACEZ LE MARQUEUR DE TOUR D'UNE CASE VERS LA
DROITE.



PUISSANCE DE FEU SUPPLÉMENTAIRE : PLACEZ CE JETON SUR
LA CARTE. LA PUISSANCE DE FEU DE CE PERSONNAGE EST
AUGMENTÉE DE « 1 ».



TRUE GRIT : PLACEZ CE JETON SUR LA CARTE.
CE PERSONNAGE DISPOSE D'UNE VIE SUPPLÉMENTAIRE.



PROTECTION : CETTE CARTE NE PEUT PAS ÊTRE DÉTRUITE
PAR VOTRE ADVERSAIRE.



EFFET LORS DE LA MISE EN JEU : SUIVEZ LES INSTRUCTIONS
DE CETTE CARTE QUAND ELLE EST MISE EN JEU DEPUIS
VOTRE MAIN.



DÉFAUSSEZ UNE CARTE (EXEMPLE 1).

TRADUCTIONS DE MOTS CLE

AFTER...	APRÈS QUE...
ANY...	N'IMPORTE LEQUEL...
BATTLEFIELD...	CHAMP DE BATAILLE...
BEFORE...	AVANT QUE...
BESIDE...	À CÔTÉ DE...
CANCEL...	ANNULE...
COST...	COÛT...
DISCARD...	DEFAUSSER...
DRAW...	PIOCHER...
FURTHER...	DAVANTAGE (PLUS)...
HAND...	MAIN...
IF KILLED...	S'IL EST TUÉ...
ONCE...	DÈS QUE...
OPPONENT...	ADVERSAIRE...
REACHES...	ARRIVE...
ROW...	RANGÉE...
TRIGGER...	DÉCLENCHER...
TOKEN...	JETON...
UPCOMING...	PROCHAIN...
YOU MAY...	VOUS POUVEZ...