



# BANG!

## LE JEU DE DÉS



### Contenu

- 5 dés
- 8 cartes Rôle : 1 Shérif, 2 Adjoints, 3 Hors-la-loi, 2 Renégats
- 16 cartes Personnage (avec leur capacité et leurs points de vie propres)
- 6 cartes Aide de jeu (expliquant les résultats des dés)
- 9 jetons Flèche
- Points de vie sous forme de jetons "balle" (25 balles de valeur 1, 15 balles de valeur 3)
- Les règles du jeu



### But du jeu

Chaque joueur a son propre objectif, en fonction de sa carte Rôle :

- **Shérif** : il doit éliminer tous les Hors-la-loi et le(s) Renégat(s).
- **Hors-la-loi** : ils doivent éliminer le Shérif.
- **Adjoints** : ils doivent aider et protéger le Shérif.
- **Renégat** : il doit être le dernier personnage en jeu.

### Préparation

1. Prenez autant de cartes **Rôle** que de joueurs présents, selon la répartition suivante :
  - à 3 joueurs : voir règles spéciales plus bas.
  - à 4 joueurs : 1 Shérif, 1 Renégat, 2 Hors-la-loi.
  - à 5 joueurs : 1 Shérif, 1 Renégat, 2 Hors-la-loi, 1 Adjoint.
  - à 6 joueurs : 1 Shérif, 1 Renégat, 3 Hors-la-loi, 1 Adjoint.
  - à 7 joueurs : 1 Shérif, 1 Renégat, 3 Hors-la-loi, 2 Adjoints.
  - à 8 joueurs : 1 Shérif, 2 Renégats, 3 Hors-la-loi, 2 Adjoints.
 Mélangez les cartes Rôle et distribuez-en une, face cachée, à chaque joueur.
2. Le **Shérif révèle son identité** en retournant sa carte **face visible**. Les autres joueurs prennent connaissance de leur rôle, mais doivent le garder **secret**.
3. Mélangez les cartes **Personnage** et distribuez-en une, **face visible**, à chaque joueur. Chacun annonce ensuite à haute voix le nom de son personnage et sa capacité. Chaque personnage possède sa propre capacité, qui le rend unique.
4. Chaque joueur prend le nombre de **balles** indiqué sur sa carte Personnage. Le **Shérif** a droit à **deux balles supplémentaires**. Chaque balle représente un **point de vie**. Autrement dit, leur total équivaut au nombre de blessures que vous pourrez recevoir avant d'être éliminé de la partie. Créez une réserve avec les balles restantes au centre de la table.
5. Gardez **les cartes Aide de jeu** à portée de main. Elles vous serviront en cas de doute sur les résultats obtenus aux dés.
6. Ajoutez dans la réserve au centre de la table les neuf jetons **Flèche**.
7. Rangez les cartes Rôle et Personnage non utilisées dans la boîte.
8. Le Shérif prend les cinq **dés** et commence à jouer.

### Le Jeu

On joue à tour de rôle, dans le sens horaire. À son tour, chaque joueur :

- Lance la totalité des cinq dés puis :
  - Peut garder le tirage obtenu ou relancer jusqu'à deux fois tous les dés ou une partie d'entre eux. S'il effectue un troisième lancer, le joueur **peut** relancer tout dé qu'il n'avait pas choisi de relancer à son deuxième lancer. On ne **peut pas** modifier le troisième tirage obtenu.
  - Lorsque le joueur est satisfait de son tirage (ou qu'il ne peut plus relancer), on applique le résultat des dés.
- Puis le tour est terminé et c'est au joueur suivant de jouer.

**Important** : Un dé indiquant une face **Dynamite** ne **peut pas** être relancé (voir plus bas). **Note** : Chaque résultat **Flèche** obtenu **doit** être résolu **immédiatement** après chaque lancer (voir plus bas).

### Les dés

On trouve six symboles différents sur les dés et chacun de ces symboles a un effet spécifique. Les joueurs **doivent** résoudre les résultats des dés à l'ordre suivant. Il est **interdit** de ne pas appliquer l'effet d'un dé : ils doivent tous être utilisés !



1. Flèche indienne : Ce symbole doit être résolu **immédiatement après avoir été tiré**, et non à la fin du tour du joueur. Ce dernier prend un jeton Flèche par face Flèche obtenue et le (ou les) conserve devant lui.

Il **peut** ensuite relancer les dés Flèche s'il en a encore la possibilité. Si un joueur prend la dernière flèche de la réserve, les Indiens attaquent et **chaque** joueur perd alors un point de vie pour **chaque** flèche présente devant lui. Après une attaque, tous les joueurs rendent leurs flèches à la réserve et le tour continue normalement.



2. Dynamite : On ne **peut pas relancer** les dés montrant ce symbole ! Si un joueur cumule **trois** symboles Dynamite ou plus, son tour se termine immédiatement et il perd un point de vie. Par contre, tous les autres symboles sont résolus normalement.



3A. Viseur «1» : Le joueur choisit son voisin **direct** de gauche ou de droite et lui fait perdre un point de vie.



3B. Viseur «2» : Le joueur choisit un voisin **situé à deux places** de lui, à sa gauche ou à sa droite, et lui fait perdre un point de vie. S'il ne reste plus que deux ou trois joueurs dans la partie, faites comme s'il s'agissait d'un ①.

**Important** : Les symboles ① et ② sont résolus simultanément. Ne comptez **pas** les joueurs éliminés pour désigner le joueur ciblé.



5. Bière : Désignez un joueur et faites-lui gagner un point de vie. Vous pouvez vous désigner vous-même. Un joueur ne peut **jamais** dépasser le total de points de vie qu'il possédait au début de la partie. Si vous désignez un joueur déjà au maximum de son total de points de vie, rien ne se passe.



6. Mitrailleuse Gatling : Si un joueur obtient trois symboles Gatling ou plus, la mitrailleuse Gatling se déclenche et **chacun des autres joueurs** perd un point de vie. Par ailleurs, le joueur qui a déclenché la Gatling défusse tous ses jetons Flèche.

**Exemple** : Le Shérif a devant lui 6 points de vie et 1 flèche. Il obtient ①, ②, ③, ④, ⑤, ⑥. Il doit d'abord prendre 2 flèches. Mais il n'en reste plus qu'une dans la pile, donc il la prend et déclenche une attaque des Indiens. Chaque joueur perd 1 point de vie pour chacune de ses flèches : le Shérif en perd donc 2. Puis chacun défusse toutes ses flèches et le Shérif peut alors prendre sa seconde flèche (il en reste donc 8 dans la réserve). Le Shérif n'a plus que 4 points de vie et 1 flèche. ③ ne peut pas être relancé. Le Shérif décide de conserver ① et de relancer ②, ③, ④, ⑤, ⑥. Il obtient le tirage ③, ④, ⑤, ⑥, ⑦. Il se dit qu'essayer de déclencher la mitrailleuse est une bonne idée. Il décide donc de garder ③ et de relancer ④, ⑤, ⑥, ⑦, ⑧, ⑨, ⑩, ⑪, ⑫, ⑬, ⑭, ⑮, ⑯, ⑰, ⑱, ⑲, ⑳, ㉑, ㉒, ㉓, ㉔, ㉕, ㉖, ㉗, ㉘, ㉙, ㉚, ㉛, ㉜, ㉝, ㉞, ㉟, ㊱, ㊲, ㊳, ㊴, ㊵, ㊶, ㊷, ㊸, ㊹, ㊺, ㊻, ㊼, ㊽, ㊾, ㊿. Il obtient ③, ④, ⑤. Ayant déjà relancé des dés par deux fois, il ne peut plus le faire. Son tirage final est ③, ④, ⑤, ⑥, ⑦, ⑧, ⑨, ⑩, ⑪, ⑫, ⑬, ⑭, ⑮, ⑯, ⑰, ⑱, ⑲, ⑳, ㉑, ㉒, ㉓, ㉔, ㉕, ㉖, ㉗, ㉘, ㉙, ㉚, ㉛, ㉜, ㉝, ㉞, ㉟, ㊱, ㊲, ㊳, ㊴, ㊵, ㊶, ㊷, ㊸, ㊹, ㊺, ㊻, ㊼, ㊽, ㊾, ㊿. Il doit donc tirer sur un joueur situé à deux places de lui, puis tous les joueurs à l'exception du Shérif perdent un point de vie et le Shérif défusse la flèche qui lui reste. C'est la fin de son tour et il possède 4 points de vie et 0 flèche.

### Plus de points de vie : le joueur est éliminé

Dès qu'un joueur perd son dernier point de vie, il est éliminé de la partie. Le joueur révèle sa carte Rôle aux autres joueurs et défusse toutes ses flèches. Un joueur éliminé ne participe plus à la partie, mais si un membre de son équipe gagne, il partage sa victoire !

### Fin de la partie

La partie se termine immédiatement si :

- a) **Le Shérif est éliminé** : Si le dernier survivant est un Renégat, c'est lui qui l'emporte. Sinon, c'est toute la bande des Hors-la-loi qui gagne.
- b) **Tous les Hors-la-loi et les Renégats sont éliminés** : C'est le Shérif et ses Adjoints qui gagnent.

**Note** : Dans une partie à 8 joueurs, chacun des deux Renégats joue pour lui-même et ne remporte la partie que s'il est le dernier survivant. Par conséquent, si en fin de partie le Shérif se retrouve seul face aux deux Renégats et que le Shérif est éliminé le premier, ce sont les Hors-la-loi qui gagnent !

**Exemple** : Tous les Hors-la-loi ont été éliminés, mais un Renégat est encore vivant. Dans ce cas, la partie se poursuit. Le Renégat doit affronter seul le Shérif et ses Adjoints.

**Exemple** : Le Shérif vient d'être éliminé, mais tous les Hors-la-loi avaient été éliminés auparavant et il ne reste plus qu'un Adjoint et un Renégat. La partie prend fin et voit la victoire des Hors-la-loi ! Même si cela leur a tous coûté la vie, ils ont atteint leur but !

**Exemple** : Tous les joueurs sont éliminés simultanément. La victoire revient aux Hors-la-loi !

### Balles et Flèches

Sauf contre-indication liée à une capacité, lorsque vous gagnez un point de vie (une balle) ou une flèche, servez-vous dans la réserve au centre de la table. Si vous perdez un point de vie ou une flèche, replacez-les dans la réserve.

Il est possible à tout moment d'échanger avec la réserve un jeton de trois balles contre trois jetons d'une balle (ou inversement).

### Règles spéciales à 3 joueurs

Mélangez les trois rôles suivants : Adjoint, Hors-la-loi et Renégat. Distribuez-les au hasard aux trois joueurs, mais en les plaçant face visible sur la table. Chacun connaît le rôle de tous les joueurs. L'objectif de chaque joueur est déterminé par le rôle qu'il a reçu :

- l'**Adjoint** doit éliminer le Renégat.
- le **Renégat** doit éliminer le Hors-la-loi.
- le **Hors-la-loi** doit éliminer l'Adjoint.

La partie se déroule comme d'habitude, le premier tour étant effectué par l'Adjoint. Un joueur l'emporte dès qu'il réalise son objectif en provoquant lui-même la perte du dernier point de vie de sa cible (par exemple, l'Adjoint en personne doit éliminer le Renégat). Si c'est l'autre joueur qui porte le coup fatal à votre cible, le but des deux survivants est alors d'éliminer l'autre. Par exemple, si le Hors-la-loi a éliminé le Renégat, l'Adjoint ne gagne pas la partie. Pour gagner, l'Adjoint doit désormais éliminer le Hors-la-loi et le Hors-la-loi doit éliminer l'Adjoint.



## LES PERSONNAGES



### BART CASSIDY (8)

Vous pouvez prendre une flèche au lieu de perdre un point de vie (sauf Attaque d'Indiens et Dynamite).

Vous **ne pouvez pas** utiliser cette capacité si vous devez perdre un point de vie à cause des Indiens ou de la Dynamite, mais seulement à cause de ①, ② ou de la mitrailleuse Gatling. Il est **interdit** d'utiliser cette capacité pour prendre la dernière flèche de la pile.



### BLACK JACK (8)

Vous pouvez relancer les (sauf si vous en avez tiré trois ou plus !).

Si vous obtenez trois Dynamite ou plus en un seul lancer (ou en les cumulant si vous ne les avez pas relancées), les règles habituelles s'appliquent (votre tour prend fin, etc.).



### CALAMITY JANET (8)

Vous pouvez utiliser les ① comme des ② et inversement.



### EL GRINGO (7)

Lorsqu'un autre joueur vous fait perdre un ou plusieurs points de vie, il doit prendre une flèche.

Ne s'applique pas lorsque les points de vie sont perdus à cause des Indiens ou de la Dynamite.



### JESSE JONES (9)

Si vous possédez quatre points de vie ou moins, vous en regagnez deux par utilisée pour vous-même.

Par exemple, s'il ne vous reste que quatre points de vie, utiliser deux bières vous fait gagner quatre autres points de vie.



### JOURDONNAIS (7)

Vous ne perdez jamais plus d'un point de vie lors d'une attaque d'Indiens.



### KIT CARLSON (7)

Pour chaque obtenue, vous pouvez faire défausser une flèche à n'importe quel joueur.

Vous pouvez défausser vos propres flèches. Si vous obtenez trois , vous défaussez toutes vos flèches, et vous faites défausser un total de trois flèches, réparti sur un ou plusieurs joueurs de votre choix (bien sûr, vous infligez aussi un dégât à chacun des autres joueurs).



### LUCKY DUKE (8)

Vous pouvez relancer les dés une fois supplémentaire.

À votre tour, vous pouvez donc effectuer quatre tirages au total.



### PAUL REGRET (9)

Vous ne perdez jamais de points de vie à cause de la mitrailleuse Gatling.



### PEDRO RAMIREZ (8)

À chaque fois que vous perdez un point de vie, vous pouvez défausser une de vos flèches.

Vous perdez quand même un point de vie en utilisant votre capacité.



### ROSE DOOLAN (9)

Vous pouvez utiliser les ① et ② contre des joueurs situés une place plus loin qu'en temps normal.

① vous permet donc de frapper un joueur situé à côté ou à deux places de vous et ② vous permet de frapper un joueur situé à deux ou trois places de vous.



### SID KETCHUM (8)

Au début de votre tour, un joueur de votre choix gagne un point de vie.

Vous pouvez vous choisir vous-même.



### SLAB THE KILLER (8)

Une fois par tour, vous pouvez utiliser une de vos pour doubler l'effet d'un ① ou d'un ②.

Le dé dont vous doublez l'effet fait perdre deux points de vie au même joueur (vous ne pouvez pas les répartir sur deux joueurs différents). Dans ce cas, la ne fait gagner aucun point de vie.



### SUZY LAFAYETTE (8)

Si vous n'avez obtenu aucun ① ou ②, vous gagnez deux points de vie.

Cette capacité ne s'applique qu'à la fin de votre tour, pas lors des tirages intermédiaires.



### VULTURE SAM (9)

À chaque fois qu'un autre joueur est éliminé, vous gagnez deux points de vie.



### WILLY THE KID (8)

Vous n'avez besoin que de pour déclencher la mitrailleuse Gatling.

Vous ne pouvez activer la mitrailleuse qu'une fois par tour, même si vous obtenez plus de deux .

**Auteurs :** Michael Palm, Lukas Zach  
**Développement :** Roberto Corbelli, Sergio Roscini, Emiliano Sciarra  
**Illustrations :** Riccardo Pieruccini  
**Couleurs :** Andrea Medri  
**Design :** Lucia Roscini  
**Mise en page :** Roberto Corbelli, William Niebling



BANG!® The Dice Game  
 Copyright © MMXIII  
 daVinci Editrice S.r.l.  
 Via C. Bozza, 8  
 06073 - Corciano - Italy  
 All rights reserved.

Merci à tous nos testeurs et à leurs groupes de joueurs, ainsi qu'à l'ensemble des joueurs pour leurs précieuses suggestions. Un merci tout particulier à Andrea Gambelunghe. Les auteurs remercient spécialement Alex, Arne, Babs, Philipp, Sebastian, Thilini et Tom.