

SHOOT & DIE!

RÈGLES DU JEU

Ah, l'Ouest américain, ses plaines désertiques, ses cow-boys cacahuètes et ses duels de revolvers. Il faudra avoir les nerfs solides pour anticiper les choix de son adversaire, choisir les bonnes cartouches spéciales et trouver la meilleure stratégie.

Qui sera la plus fine gâchette ?

BUT DU JEU

Réussir ses tirs au dé pour réduire les points de vie de son adversaire à zéro.

CONTENU

2 godets à dé	12 cartouches standards
2 dés à 6 faces	12 cartouches spéciales
2 plateaux de joueur	1 étoile de Shérif
6 jetons point de vie	1 règle du jeu

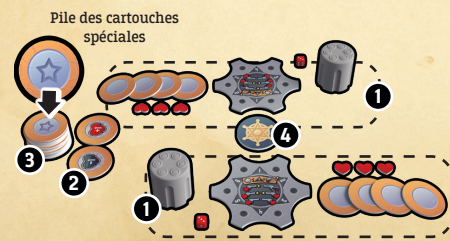
AVANT DE JOUER

Les plateaux de joueurs et jetons point de vie sont situés sous le calage en plastique de votre boîte de jeu.



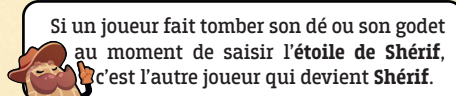
MISE EN PLACE

- 1 Distribuez à chacun 1 godet, 1 dé, 1 plateau de joueur, 4 cartouches standards et 3 jetons point de vie posés face rouge ♥ visible. Les cartouches standards restantes sont mises à part.
- 2 Mettez les cartouches spéciales Cœur rouge ♥ et Cœur noir ♠ à part.
- 3 Mélangez le reste des cartouches spéciales et placez-les en pile face cachée à portée des joueurs.
- 4 Placez l'étoile de Shérif au centre de la table.



Qui sera le Shérif ?

Chaque joueur place son plateau de joueur devant lui, son godet à gauche et son dé à droite (ou l'inverse), le tout relativement espacé. Mains posées sur la table, comptez ensemble jusqu'à 3. Arrivés à 3, placez le plus vite possible votre dé au centre du plateau puis votre godet au-dessus du dé. Saisissez-vous ensuite le premier de l'étoile de Shérif pour devenir le Shérif !



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Chacune des 3 manches se déroule en 2 phases : le Chargement suivi du Duel.

Phases de Chargement

Chaque plateau de joueur ne peut comporter que 2 cartouches spéciales. Les cartouches spéciales ont des pouvoirs qui peuvent vous aider à gagner le duel (plus de détails au dos). Le Shérif décide de qui commence la phase de Chargement.

Manche 1

Le joueur désigné révèle 3 cartouches spéciales et lance son dé. Il choisit une des 3 cartouches spéciales visibles. Il la pose sur l'emplacement de son plateau de joueur correspondant au résultat du dé. On révèle ensuite une nouvelle cartouche spéciale pour qu'il y en ait à nouveau 3 visibles.



Si le dé désigne un emplacement où une cartouche spéciale est déjà présente, le joueur relance le dé.



Les joueurs répètent cette étape à tour de rôle jusqu'à ce que chacun ait 2 cartouches spéciales sur son plateau. Complétez les plateaux avec 4 cartouches standards.



Manche 2

Reformez une pioche avec la cartouche spéciale Cœur rouge ♥ et les cartouches spéciales non sélectionnées à la manche précédente puis mélangez.

C'est au joueur qui a choisi en 2^e lors de la manche précédente de commencer la phase de Chargement. Celle-ci se déroule comme celle de la manche 1, mais seules 2 cartouches spéciales sont révélées à chaque étape.

Manche 3

Reformez une pioche avec la cartouche spéciale Cœur noir ♠ et les cartouches spéciales non sélectionnées à la manche précédente puis mélangez.

C'est au joueur désigné lors de la manche 1 de commencer la phase de Chargement. Lors de cette manche, les joueurs ne peuvent révéler qu'une seule cartouche spéciale par tour et celle-ci rejoint obligatoirement le plateau du joueur. Les joueurs peuvent refuser de révéler une nouvelle cartouche spéciale afin d'éviter d'obtenir la cartouche Cœur noir ♠, mais cela met fin à leur phase de Chargement.

Cette phase de Chargement se termine soit par un refus de piocher, soit parce qu'il y a 2 cartouches spéciales sur le ou les plateau(x) de joueur. Complétez ces derniers avec des cartouches standards.

Phase de Duel

- 1 Placez votre dé dans votre godet.
 - 2 Comptez ensemble jusqu'à 3.
 - 3 Secouez votre godet et retournez-le avec votre dé sur la cartouche de votre choix.
- Si le résultat du dé est inférieur ou égal à la valeur de la cartouche, votre tir est réussi.



Appliquez les éventuelles règles des cartouches spéciales (voir au dos).

Règles des réussites de tir lors du duel

Si les deux joueurs réussissent leur tir : personne ne perd de point de vie.



Si les deux joueurs échouent : personne ne perd de point de vie.



Si un joueur échoue alors que l'autre réussit : le joueur qui a échoué perd 1 point de vie.



Une fois utilisée (que le tir soit réussi ou non), une cartouche standard est défaussée et ne peut plus être jouée pour cette manche. Le fonctionnement des cartouches spéciales est décrit au dos.

Fin de manche

La manche se termine lorsque les 2 joueurs n'ont plus de cartouches sur leur plateau de joueur.

Dans le cas où un joueur a encore au moins une cartouche de disponible alors que son adversaire n'en a plus, il peut réaliser un dernier tir sans que son adversaire puisse riposter (son tir étant considéré comme un échec).

Si aucun des joueurs n'a perdu tous ses points de vie à l'issue de la manche 1, on prépare alors la manche suivante. Les joueurs défaussent leurs cartouches spéciales qui ne seront plus utilisées pour cette partie. Les joueurs lancent une nouvelle phase de Chargement en respectant les règles spécifiques des manches 2 et 3.

Fin de partie

La partie se termine quand un joueur a perdu tous ses points de vie, son adversaire est alors déclaré vainqueur.

Dans le cas où aucun des joueurs n'aurait perdu tous ses points de vie à la fin de la manche 3, on entre alors dans la phase de mort subite, où les joueurs ont désormais un seul point de vie chacun pour se départager !

Chaque joueur pose son plateau de joueur face cachée, le fait tourner de façon aléatoire puis le passe à son adversaire, toujours face cachée. Chaque joueur place 4 cartouches standards sur son plateau sans voir les numéros inscrits puis le retourne délicatement face visible.

Répétez les phases de mort subite en cas de nouvelle égalité.

★ CARTOUCHES SPÉCIALES ★

6^e sens



Regardez le résultat du tir puis déplacez éventuellement votre dé sur une autre cartouche plus avantageuse.

Cette **cartouche spéciale** est retournée après l'utilisation du pouvoir et se comporte alors comme une **cartouche standard**. En revanche, la cartouche de destination est consommée et défaussée le cas échéant.

7^e Cartouche



Il est possible de tirer une 2^e fois depuis l'emplacement de cette **cartouche spéciale** lors de la phase de **Duel**. Placez la cartouche face visible au moment du chargement.

À l'issue du 1^{er} tir, retournez cette cartouche. Votre tour est alors fini. À l'issue du 2^e tir lors d'un prochain tour, défaussez cette **cartouche spéciale**.

Dernier mot



Cette cartouche vous sert à savoir quelle cartouche votre adversaire va jouer mais sans connaître le résultat de son dé.

Une fois pendant la manche, vous pouvez tirer après votre adversaire sans être contesté. Gardez votre godet en main. Votre adversaire ne doit pas révéler le résultat de son dé pour le moment ! Retournez cette **cartouche spéciale**, qui se comporte alors comme une **cartouche standard** pour le reste de la manche. Réalisez ensuite votre tir normalement. Vous pouvez utiliser une autre cartouche ou celle-ci. Une fois votre tir effectué, les 2 joueurs révèlent leurs dés en même temps.

Double tir



Si le **lancer est réussi**, le joueur tire 2 fois sur son adversaire. Si le **tir est raté**, le joueur tire tout de même 1 fois sur son adversaire.

Les règles de réussite sont donc les suivantes :

- l'**adversaire réussit aussi son tir** : la 1^{re} balle est annulée, mais la 2^e touche !
- l'**adversaire rate son tir** : il perd 2 points de vie !

Défaussez cette **cartouche spéciale** après l'utilisation du pouvoir.

Esquiver



Cette cartouche permet à son porteur d'esquiver un tir réussi de l'adversaire.

Cas normal : Le porteur ne reçoit pas de dégât d'un tir réussi et il inflige 1 dégât s'il réussit son tir.

Si l'**adversaire réussit son tir avec la cartouche spéciale Double tir** : la 1^{re} balle est esquivée par la capacité spéciale **Esquiver**.

Si le **tir du porteur de la cartouche spéciale Esquiver est raté**, il perd alors 1 point de vie correspondant à la 2^e balle de l'adversaire. Si son tir est réussi, il ne perd aucun point de vie.

Défaussez cette **cartouche spéciale** après l'utilisation du pouvoir.

Fusion



Quand cette cartouche rejoint votre plateau de joueur, vous devez choisir un autre emplacement libre de votre plateau pour réaliser la **Fusion**. La somme des 2 cartouches

devient alors la nouvelle valeur de réussite du tir de cet emplacement !

Par exemple, si la cartouche **Fusion** est en 1, vous pouvez choisir de la fusionner avec l'emplacement 4, la nouvelle valeur de réussite sera donc de 5. Pour vous en souvenir, alignez le triangle de la **cartouche spéciale Fusion** avec celui du plateau.



L'emplacement de la cartouche choisie pour la **Fusion** doit rester libre pour cette manche. Il ne peut ni être choisi pour une autre **cartouche spéciale** (relancez le dé si celui-ci désigne cet emplacement) ni complété par une **cartouche standard** à la fin de la phase de **Chargement**.

Il n'est pas possible de fusionner avec une **cartouche spéciale** déjà présente. Défaussez cette **cartouche spéciale** après un tir avec celle-ci.

Qui perd gagne



Si le joueur rate son tir, c'est réussi ! Par contre, si le tir est réussi... c'est raté ! Défaussez cette **cartouche spéciale** après l'utilisation du pouvoir.

Recharger



Que le tir soit réussi ou non, rechargez un emplacement du plateau avec une **cartouche standard**. Défaussez cette **cartouche spéciale** après l'utilisation du pouvoir.

Relancer



Relancez une fois le dé en cas d'échec avec cette cartouche. À l'issue du second lancer, défaussez cette **cartouche spéciale**.

Les 3 cartouches spéciales suivantes ont un fonctionnement différent :

Cœur rouge



Fait gagner 1 point de vie.

S'applique quand le joueur la pioche lors de la 2^e ou 3^e phase de **Chargement** et compte comme une des deux **cartouches spéciales** du plateau de joueur. Vous ne pouvez pas avoir plus de 3 points de vie au début d'une manche. Cette cartouche fonctionne comme une **cartouche standard** pour le reste de la manche.

Cœur noir



Fait perdre 1 point de vie.

S'applique quand le joueur la pioche lors de la 3^e phase de chargement.

Cette **cartouche spéciale** compte comme une des deux **cartouches spéciales** du plateau de joueur et fonctionne comme une **cartouche standard** pour le reste de la manche.

Enrayé



Cette cartouche rejoint le plateau de jeu de l'adversaire durant la phase de **Chargement**. La cartouche **Enrayé** ne peut pas tirer lors de cette manche.

Pour les joueurs avancés

Attention à être bien synchronisés dans la pose du godet sur la cartouche choisie !

Si un joueur tire avec trop de retard (ce qui lui donnerait l'avantage de voir sur quelle cartouche son adversaire a joué), si le dé tombe en dehors du godet ou si le godet est posé de manière imprécise par rapport à la cartouche visée, son adversaire est en droit de demander l'annulation du tir.

Dans ce cas, et si le tir du joueur qui conteste est réussi, l'adversaire perd un point de vie.



VARIANTE POUR 3 OU 4 JOUEURS

Il est possible de combiner 2 boîtes pour des règlements de comptes épiques !

Définissez le **Shérif**. La phase de **Chargement** est identique à celle de la 1^{re} manche et se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que tous les joueurs aient 2 **cartouches spéciales**.

Les règles de tir sont similaires, mais les joueurs doivent pointer du doigt le joueur qu'ils visent à l'issue du lancer de dé.

À la différence d'une partie à 2 joueurs, le joueur qui a tiré avec succès sur un autre récupère un jeton point de vie de ce dernier. Les joueurs peuvent continuer à tirer même s'ils ont perdu tous leurs jetons point de vie, il est aussi possible de tirer sur un joueur qui n'a plus de cartouche.

Le jeu se joue en une manche qui se termine quand plus personne n'a de cartouche à tirer. Le gagnant est celui qui a le plus de jetons point de vie devant lui.

DONT PANIC GAMES : 38 rue Notre-Dame de Nazareth, 75003 Paris, France - www.dontpanicgames.com

f dontpanicgames
@dontpanicgames

@DontPanicGames
@DontPanicGames



FR

LE TRI + FACILE

ÉLÉMENTS D'EMBALLAGE

BAC DE TRI



FR

DONNEZ OU RECYCLEZ

OU ASSOCIATION

OU MAGASIN

OU DÉCHÈTERIE

Adresses sur quafairedemesdechets.fr