

**PUBLIC ENEMY
NUMBER
ONE**



*L'Ouest sauvage, des contrées arides inexplorées, l'aventure au détour de chaque canyon, une vie rude mais simple, en compagnie de votre fidèle destrier, en route vers le soleil couchant... Tout ça c'est bien beau, mais il faut quand même gagner sa pitance et de quoi se payer un ou deux shots de tord-boyaux au saloon ! Travailler ? Et puis quoi encore ? Vous ne voulez pas d'une existence de dur labeur à labourer une terre desséchée et stérile. Vous voulez graver votre nom dans les livres d'Histoire ! Pour ça, quoi de mieux que de devenir un **Hors-la-loi**, à l'instar de **Jesse James**, **Billy The Kid** ou **Calamity Jane** ?*

*Et pas n'importe quel Hors-la-loi... **L'ennemi public numéro un** !*

Allez de ville en ville à la rencontre des plus célèbres criminels du Far West ! Fuyez les représentants de l'ordre. Évitez les Chasseurs de prime que vos adversaires vous envoient sans relâche, eux-aussi avides de renommée. Utilisez les Arnaqueurs pour corrompre leurs sbires et augmenter votre influence. Et enfin, avec de la ruse, de l'audace et un peu de chance, devenez le plus célèbre Hors-la-loi que l'Ouest n'ait jamais connu !

● But du jeu

Etre consacré **Ennemi(e) Public Numéro Un** en devenant le **Hors-la-loi** le plus recherché dans les 4 villes emblématiques de l'ouest sauvage.

● Avant-propos

L'Histoire : Les noms inscrits sur les cartes sont tous issus de l'histoire du Far West. *Wind Bunch*, *James-Younger* et *Dalton* sont des gangs ayant réellement existé mais il est important de noter que la composition exacte de ces gangs a pu varier au fil du temps, avec des membres se joignant ou quittant un gang à différents moments de son existence.

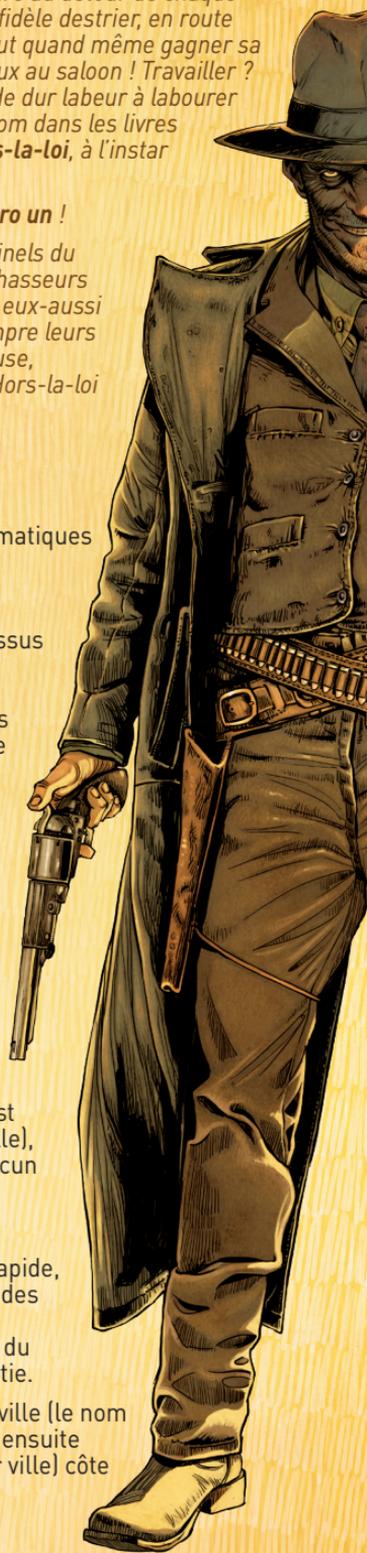
Certains membres d'un gang étaient également impliqués dans d'autres gangs ou activités criminelles indépendantes. Nous avons donc pris quelques libertés historiques pour « figer » tout cela dans une configuration propice au jeu. Pour finir, sachez que le gang des *Loners* est inventé de toute pièce et rassemble des *Hors-la-loi* célèbres mais qui n'ont jamais ou très peu été rattachés à quelque gang que ce soit (à notre connaissance).

Les jetons Wanted : Bien qu'on trouve des *Hors-la-loi* de chaque gang dans les 4 villes du jeu, chaque gang est lié à une ville par son chef (il y a un chef de gang par ville), c'est pourquoi les gangs et leurs jetons *Wanted* ont chacun la couleur d'une ville.

● Mise en place (voir Figure A page 13)

À 2, 3 ou 4 joueurs, si vous souhaitez des parties plus rapide, retirez une carte *Hors-la-loi* de chaque gang à chacune des villes (veillez à conserver les 4 chefs de gangs). Retirez également 1 *Chasseur de prime*, 1 *Arnaqueur* et 1 *Shérif du Saloon*. Ces cartes ne seront pas utilisées durant la partie.

Si ce n'est pas déjà fait, triez les cartes *Hors-la-loi* par ville (le nom de la ville est indiqué au dos des cartes). Mélangez-les ensuite sans les regarder et disposez-les en 4 **Pioches** (une par ville) côte



à côté au centre de l'**Aire de jeu**. Retournez la première carte de chaque *Pioche* face visible (avec le nom du *Hors-la-loi* visible).

Faites de même avec les cartes **Saloon** et formez une 5e *Pioche* à côté des 4 précédentes. Attention, pour cette *Pioche*, **ne retournez pas la première carte**.

Placez les jetons **Wanted** près de leur ville respective et le jeton **One** à proximité de l'ensemble.

● **Déroulement** (voir *Figure B* page 13)

Vous avez le courage de lire les règles, donc, c'est vous qui commencez (ça leur apprendra !).

A chaque tour, piochez une carte parmi les 5 **Pioches** disponibles : *Tombstone*, *Cripple Creek*, *Dodge City*, *Deadwood* ou le *Saloon* et placez-la devant vous, face visible. Si vous avez pioché une carte *Saloon*, appliquez immédiatement son effet. Si ce n'est pas possible, rien ne se passe. Si vous avez déjà pioché des cartes durant les tours précédents, empilez-les par gang (pas par ville).

Par exemple : Si au tour précédent vous avez pioché la carte *Belle Starr* (du gang *The Loners*) et que vous piochez la carte *Cattle Kate* (du même gang *The Loners*) à ce tour-ci, placez la carte *Cattle Kate*, face visible, sur la carte *Belle Starr*. Vous avez 2 *Hors-la-loi* du même gang.

Si vous avez pioché une carte dans la pioche d'une ville, révélez la carte suivante de cette pioche pour la remplacer. C'est ensuite au joueur ou à la joueuse suivant(e) de jouer (dans le sens horaire).

Voilà... C'est tout.

Oui, je sais, c'est très simple.

● **Fin de la Manche**

La *Manche* prend fin dès qu'**une des 5 Pioches n'a plus de carte OU** qu'un joueur ou une joueuse a **1 carte de chaque gang** (1 carte des *Wild Bunch* + 1 carte des *Loners* + 1 carte des *Daltons* + 1 carte des *James-Younger*).

À la fin de la *Manche*, si les conditions de victoire ne sont pas réunies (voir *Fin de la partie*), redémarrez une nouvelle *Manche*. Mélangez les cartes, refaite les pioches et c'est le joueur qui détient le jeton *One* qui commence.

● **Calcul des points**

Le calcul des points se fait en **deux phases**.

1 • **Les majorités**

Le joueur ou la joueuse qui a le plus de cartes d'un même gang gagne le jeton *Wanted* du gang concerné. S'il possède déjà ce jeton *Wanted*, il ne gagne rien. En cas d'égalité sur le nombre de cartes, l'avantage revient au joueur ou à la joueuse qui possède la carte du chef de gang. Si aucun des joueurs ou joueuses n'a cette carte, personne ne gagne le jeton *Wanted*. Toutefois, vous pouvez choisir de vous départager en faisant parler la poudre lors d'un **Duel au soleil** (règle additionnelle page 6).

Par exemple : Vous avez 4 cartes du *Wild Bunch* et vos 3 adversaires ont respectivement 4, 2 et 0 cartes de ce gang, vous êtes donc à égalité avec un de vos adversaires. Fort heureusement, vous possédez la carte du chef de gang (*Butch Cassidy*) ! Vous prenez l'avantage et vous obtenez la *Majorité*. De ce fait, vous gagnez le jeton *Wanted* des *Wild Bunch* (le rouge).

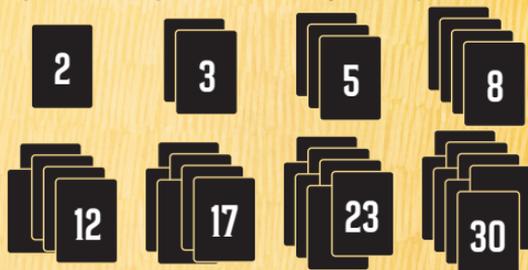
2 • Les points

En fonction du nombre de cartes d'un même gang que vous possédez, vous marquez des points. **Le joueur ou la joueuse qui totalise le plus grand nombre de points durant cette Manche gagne le jeton One.** Si celui ou celle qui a le plus de points possède déjà le jeton *One*, rien ne se passe. En cas d'égalité, personne ne gagne le jeton *One* (le joueur ou la joueuse qui le possède, le conserve). Bien évidemment, vous pouvez également choisir de vous départager en faisant parler la poudre lors d'un **Duel au soleil** (règle additionnelle page 6).

Précisons que le joueur ou la joueuse qui détient le jeton *One* commence la *Manche* suivante.

Le jeton *ONE* n'appartient à personne en début de partie, donc, en cas d'égalité dans la première manche c'est le joueur ou la joueuse à votre gauche qui commence la manche suivante.

- 1 carte = 2 points.
- 2 cartes = 3 points.
- 3 cartes = 5 points.
- 4 cartes = 8 points.
- 5 cartes = 12 points.
- 6 cartes = 17 points.
- 7 cartes = 23 points.
- 8 cartes ou plus = 30 points.



● Fin de la partie

Dès qu'un joueur ou une joueuse possède un **jeton Wanted de chaque gang + le jeton One**, il remporte la victoire et la partie s'arrête immédiatement. Si cela arrive pendant le calcul des majorités, le calcul des points n'est pas réalisé.



● Effets des cartes Saloon

Lorsque vous piochez une carte **Saloon**, vous devez appliquer immédiatement l'un des 3 effets possibles.



Shérif : Le *Shérif* neutralise immédiatement l'un de vos *Hors-la-loi* (en argumentant avec son *6-coups* si nécessaire.... Et, on ne va pas se mentir, c'était souvent nécessaire à l'époque). Supprimez une carte (non recouverte) d'une de vos piles. Cette carte et celle du *Shérif* sont défaussées et ne seront plus utilisées durant cette *Manche*.



Chasseur de prime : Le *Chasseur de prime* peut aisément vous rendre service en vous débarrassant d'un *Hors-la-loi* adverse. Il vous suffit de lui chuchoter un nom à l'oreille pour faire disparaître un indésirable. Qui a dit « *traître* » ? Tout de suite les grands mots... Supprimez une carte (non recouverte) d'une pile d'un de vos adversaires. Cette carte et celle du *Chasseur de prime* sont défaussées et ne seront plus utilisées durant cette *Manche*.



Arnaqueur : L'*Arnaqueur* est un joueur professionnel qui embobine aisément son prochain, il peut convaincre un *Hors-la-loi* de votre choix de vous rejoindre. Prenez une carte *Hors-la-loi* (non-recouverte) sur la pile d'un de vos adversaires et placez-la sur une de vos piles. La carte de l'*Arnaqueur* est défaussée et ne sera plus utilisée durant cette *Manche*.

● Astuces

- Soyez conscient des statistiques ! Rappelez-vous que chaque ville abrite des *Hors-la-loi* des 4 gangs en nombre égal. Essayez de mémoriser les *Hors-la-loi* qui ont été piochés aux tours précédents, ainsi, vous saurez juger de vos chances d'avoir un *Hors-la-loi* du gang que vous convoitez dans ceux qui restent. Ne piochez pas au hasard mais choisissez bien votre ville pour optimiser vos chances.

Exemple : Vous voulez 1 carte verte (*Daltons*). Sur les 12 cartes disponibles au départ à *Tombstone*, vous vous rappelez que 3 rouges (*Wild Bunch*) et 2 jaunes (*Loners*) ont été précédemment piochées. La carte révélée est 1 bleue (*James Younger*), il y a donc 3 cartes vertes à *Tombstone* parmi les 6 restantes. Il y a une chance sur deux qu'une carte verte soit révélée si un de vos adversaires pioche à *Tombstone*.

- Soyez vigilant avec les chefs de gang ! Il y en a un par ville, plus la pile de cartes diminue sans qu'il soit révélé, plus vous avez de chance qu'il le soit au prochain tour. A chaque fois qu'un joueur pioche une carte, il se peut que la carte révélée soit un chef de gang. Une aubaine si c'est à votre tour de jouer !

Exemple : Vous avez autant de cartes vertes (*Daltons*) qu'un de vos adversaires et vous savez qu'elles commentent à se faire rares. Vous vous rappelez que le chef de gang des *Daltons* est toujours dans la pile de *Cripple Creek* où il reste seulement 4 cartes (dont une qui est déjà révélée et qui n'est pas *Bob Dalton*). Statistiquement, si le joueur à votre droite pioche à *Cripple Creek*, vous avez une chance sur 3 que la prochaine carte révélée soit celle que vous convoitez. En conséquence, soyez patient et évitez de piocher dans cette ville au risque de donner l'avantage à votre adversaire.

- Pour obtenir le jeton *One*, il vous faut obtenir plus de points que vos adversaires. Mais soyez rusé, gardez à l'esprit que si 3 *Hors-la-loi* d'un même gang vous donnent **5 points**, 3 *Hors-la-loi* de 3 gangs différents vous en donnent **6**. Observez bien le jeu de vos adversaires et prenez le temps de faire quelques calculs avisés avant d'agir.
- Ne sous-estimez pas le *Saloon* ! Oui, c'est vrai, il y a plusieurs *Shérifs*, vous avez donc 1 chance sur 3 d'en piocher un. A ceci je répondrais que vous avez donc 2 chances sur 3 de piocher une carte qui pourrait nuire à vos adversaires. C'est vous qui voyez mais... On est joueur ou on ne l'est pas.
- A propos du *Saloon*... Comptez bien les *Shérifs* qui sont piochés car je sais par expérience que lorsqu'ils ont tous été utilisés, les joueurs se précipitent au *Saloon* et la partie vire rapidement au carnage... Pendant que le pianiste continue à jouer imperturbablement (question d'habitudes j'imagine...).

Règles optionnelles

(à n'utiliser que si vous vous sentez l'âme d'un vrai cowboy)

● Le Duel au soleil

Vous pouvez vous lancer dans un *Duel au soleil* pour départager 2 joueurs ex-æquo lors de l'attribution des jetons *Wanted* et du jeton *One*.

Chaque joueur ou joueuse prends 6 tuiles *Bullet* (5 tuiles *Click* et 1 tuile *Bang*).

Mélangez les tuiles *Bullet* faces cachées (côté balle visible) et placez-les en ligne devant vous dans l'ordre de votre choix.



Ensemble, et autant de fois que nécessaire, les duellistes retournent une tuile *Bullet* jusqu'à ce qu'un *Bang* retentisse. Le premier ou la première à révéler un *Bang* flingue son adversaire et remporte le duel. En cas d'égalité, les deux mordent la poussière et aucun d'eux ne s'empare du jeton *Wanted* ou du jeton *One*.



Dans le cas improbable où il y a trois joueurs ou joueuses ex-æquo, on passe en mode *Tuel au soleil*.

Mélangez 6 tuiles *Bullet* (5 tuiles *Click* et 1 tuile *Bang*) et disposez-les faces cachées en ligne au centre de l'*Aire de jeu*. En respectant l'ordre défini durant la *Manche*, retournez une tuile chacun votre tour. Le premier à révéler la tuile *Bang* flingue les deux autres et prends le jeton *Wanted* ou le jeton *One* avant de partir vers le soleil couchant en riant à gorge déployée.

● Pour une poignée de Dollars

Pour pimenter un peu les parties, vous pouvez choisir d'utiliser les tuiles *Dollars*. En début de *Manche*, distribuez 2 tuiles *Dollars* à chaque joueurs et joueuses.



À votre tour, AVANT de piocher une carte dans l'une des 5 *Pioches*, vous pouvez dépenser une tuile *Dollars* (une seule par tour) pour faire une des deux *Actions bonus* suivantes :

- 1 • Prenez la carte *Hors-la-loi* révélée de votre choix et placez-la en dessous de sa *Pioche*. Puis, révélez une nouvelle carte.
- 2 • Regardez la première carte non-révlée de la *Pioche* de votre choix.

● La Cavalerie



C'est bien connu, la *Cavalerie* arrive toujours au bon moment ! Ça dépend pour qui, évidemment. En l'occurrence, ici la *Cavalerie* recherche activement les *Hors-la-loi* et se rend de ville en ville pour les débusquer.

À la fin de votre tour, après avoir pioché une carte, vous pouvez placer ou déplacer le jeton *Cavalerie* sur la *Pioche* d'une des 4 villes (mais pas sur la *Pioche* du *Saloon*). Tant que la *Cavalerie* est présente, personne ne peut piocher de carte dans cette ville. La *Cavalerie* empêche également l'utilisation des tuiles *Dollars* sur cette *Pioche*.

● La Suprématie

Il peut arriver qu'un gang, par un coup d'éclat, soit momentanément plus craint que les autres...



Au début de chaque *Manche*, choisissez aléatoirement un jeton *Suprématie* parmi les 4 disponibles. Durant cette *Manche*, lors du calcul des points, chaque combinaison de ce gang se verra majorée d'une carte.

Exemple : La tuile *Suprématie* affiche le symbole des *Daltons* et vous avez réussi à collecter 3 cartes de ce gang durant la *Manche*. La combinaison vous rapporte **8 points** au lieu de **5** (comme si vous aviez 4 cartes).



The **Wild West**, unexplored arid lands, adventure around every canyon, a tough yet simple life, accompanied by your faithful steed, heading towards the setting sun... It all sounds great, but you still need to earn your keep and enough to buy one or two shots of booze at the saloon! Work? Are you kidding me? You don't want a life of hard labor toiling on a dry and barren land. You want to carve your name into the history books! And what better way to do that than to become an **outlaw**, like **Jesse James**, **Billy The Kid**, or **Calamity Jane**? And not just any outlaw... **Public Enemy Number One!**

Travel from town to town to meet the most famous criminals of the Wild West! Evade law enforcement. Dodge the relentless Bounty Hunters that your opponents, also eager for fame, send after you. Use Swindlers to corrupt their minions and increase your influence. And finally, with cunning, audacity, and a bit of luck, become the most renowned Outlaw the West has ever known!

● Goal of the game

Be crowned **Public Enemy Number One** by becoming the most wanted **Outlaw** in the four iconic towns of the *Wild West*.

● Note

The History : The names appearing on the cards are all drawn from the history of the *Wild West*. The *Wind Bunch*, *James-Younger*, and *Daltons* were real gangs, but it's important to note that the exact composition of these gangs could vary over time, with members joining or leaving throughout their history.

Some gang members were also involved in other gangs or independent criminal activities. Therefore, we've taken some historical liberties to «freeze» this into a configuration suitable for the game.

Finally, the *Loners* gang is entirely fictional, bringing together famous outlaws who were never or very rarely associated with any gang (to our knowledge).

Wanted tokens: Although *Outlaws* from each gang can be found in the game's 4 towns, each gang is linked to a town by its leader (there is one gang leader per town), that's why the gangs and their *Wanted* tokens are each the colour of a town.

● Set up [see Figure A page 13]

At 2, 3, or 4 players, if you want faster games, remove one *Outlaw* card from each gang in each of the towns. (make sure to keep the 4 gang leaders). Also, remove 1 *Bounty Hunter*, 1 *Swindler*, and 1 *Sheriff* from the *Saloon*. These cards will not be used during the game.

If not already done, sort the **Outlaw** cards by town (the name of the town is shown on the back of the cards). Then, shuffle them without looking and place them in 4 **Decks** (one per town) side by side in the center of the **Game Area**. Flip over the top card of each *Deck* face up (with the name of the *Outlaw* visible).

Do the same with the **Saloon** cards and form a 5th *Deck* next to the previous 4. However, for this *Deck*, **do not flip over the top card**.

Place the *Wanted* tokens near their respective town and the *One* token nearby.



● **Gameplay** (see *Figure B* page 13)

You had the courage to read the rules, so you begin to play (that'll teach them!).

On each turn, draw one card from the 5 available **Decks**: *Tombstone*, *Cripple Creek*, *Dodge City*, *Deadwood*, or the *Saloon*, and place it in front of you face up. If you drew a *Saloon* card, immediately apply its effect. If not possible, nothing happens. If you have already drawn cards during the previous turns, stack them by gang (not by town).

For example: If on the previous turn you drew the *Belle Starr* card (from *The Loners* gang) and you draw the *Cattle Kate* card (from the same gang, *The Loners*) this turn, place the *Cattle Kate* card face up on top of the *Belle Starr* card. You now have 2 *Outlaws* from the same gang.

If you have drawn a card from a town's deck, reveal the next card in this deck to replace it. Then it is to the next player to play (clockwise).

That's it... That's all there is to it.

Yes, I know, it's very simple.

● **End of the Round**

The *Round* ends as soon as **one of the 5 Decks runs out of cards OR** when one player has **1 card from each gang** (i.e. 1 card from the *Wild Bunch* + 1 card from the *Loners* + 1 card from the *Daltons* + 1 card from the *James-Younger*).

At the end of the *Round*, if the victory conditions have not been met (see *End of Game*), start a new *Round*. Shuffle the cards to reform the decks, and the player holding the *One* token goes first.

● **Scoring**

The scoring is done in **two phases**.

1 • Majorities

The player with the most cards from a single gang wins the *Wanted* token for the corresponding gang. If they already have this *Wanted* token, they gain nothing. In case of a tie in the number of cards, the advantage goes to the player who has the gang leader card. If none of the players have this card, nobody wins the *Wanted* token. However, you can also choose to settle the score by letting the bullets fly during a *Duel in the sun* (additional rule on page 11).

For example: You have 4 cards from the *Wild Bunch*, and your 3 opponents have 4, 2, and 0 cards of this gang respectively, so you are tied with one of your opponents. Fortunately, you have the gang leader card (*Butch Cassidy*)! You gain the advantage and achieve the *Majority*. As a result, you win the *Wanted* token for *Wild Bunch* (the red one).





2 • Points

Depending on the number of cards from a single gang that you possess, you score points. **The player who has the highest number of points during this Round wins the One token.** If the player with the most points already has the *One* token, nothing happens.

In case of a tie, nobody wins the *One* token (the player who already possesses it keeps it). Of course, you can also choose to settle the score by letting the bullets fly during a **Duel in the sun** (additional rule on page 11).

Note that the player who holds the *One* token starts the next Round.

The *One* token belongs to no one at the beginning of the game, so in case of a tie in the first Round, it's the player to your left who starts the next Round.

1 card = 2 points.

2 cards = 3 points.

3 cards = 5 points.

4 cards = 8 points.

5 cards = 12 points.

6 cards = 17 points.

7 cards = 23 points.

8 cards or more = 30 points.



● End of the game

As soon as one player has a **Wanted token from each gang + the One token**, they win and the game immediately ends. If this happens during the calculation of majorities, the points calculation is not conducted.



● Saloon cards' effects

When you draw a **Saloon** card, you must immediately resolve one of the three possible effects.



Sheriff: The *Sheriff* immediately neutralizes one of your *Outlaws* (using his six-shooter if necessary... And let's be honest, it was often necessary back then). Remove a card (not covered) from one of your stacks. This card and the *Sheriff's* card are discarded and will not be used for the rest of this Round.



Bounty Hunter: The *Bounty Hunter* can easily give you a hand to get rid of an opponent's *Outlaw*. You just need to whisper a name in his ear to make someone disappear. Who said «snitch»? Let's not jump to conclusions... Remove a card (not covered) from one of your opponents' stacks. This card and the *Bounty Hunter's* card are discarded and will not be used for the rest of this Round.



Swindler: The *Swindler* is a professional gambler who can easily deceive others; he can convince an *Outlaw* of your choice to join you. Take an *Outlaw* card (not covered) from one of your opponents' stacks and place it on top of one of your stacks. The *Swindler's* card is discarded and will not be used for the rest of this Round.



● Tips

- Be aware of the odds! Remember that each town harbors an even number of *Outlaws* from all 4 gangs. Try to memorize the *Outlaws* that have been drawn in previous turns so that you can assess your chances of getting an *Outlaw* from the gang you're aiming for among those that remain. Don't draw randomly, but choose your town wisely to optimize your chances.

For example: You want 1 green card (*Daltons*). Out of the 12 available cards starting on *Tombstone*, you remember that 3 red cards (*Wild Bunch*) and 2 yellow cards (*Loners*) have been previously drawn. The revealed card is blue (*James Younger*), so there are 3 green cards in *Tombstone* among the remaining 6. Therefore, there is a fifty-fifty chance that a green card will be revealed if one of your opponents draws in *Tombstone*.

- Pay attention to the gang leaders! There is one per town, and the smaller the stack of cards gets without it being revealed, the more likely it is to be revealed on the next turn. Every time a player draws a card, there is a chance that the revealed card will be a gang leader. A stroke of luck if it's your turn to play!

For example: You have as many green cards (*Daltons*) as one of your opponents, and you know they're starting to become scarce. You remember that the gang leader of the *Daltons* is still in the pile of *Cripple Creek* where there are only 4 cards left (one of which is already revealed and is not *Bob Dalton*). Statistically, if the player to your right draws from *Cripple Creek*, you have a one in three chance that the next revealed card will be the one you're aiming for. Consequently, be patient and avoid drawing from this town, as it risks giving an advantage to your opponent.

- To obtain the *One* token, you need to score more points than your opponents. But be smart about it: keep in mind that while 3 *Outlaws* from the same gang give you **5 points**, 3 *Outlaws* from 3 different gangs give you **6 points**. Watch your opponents' game closely and take the time to do some calculations before playing.
- Don't underestimate the *Saloon*! Yes, it's true, there are several *Sheriffs*, so you have a one in three chance of drawing one. To this, I would respond that you therefore have a two in three chance of drawing a card that could harm your opponents. It's up to you, but... you're either a gambler or you're not.
- About the *Saloon*... Count the *Sheriffs* that are drawn carefully because from my experience, I know that once they've all been used, players rush to the *Saloon*, and the game quickly turns into chaos... While the pianist continues to play unperturbed (a matter of habit, I suppose...).

Optional rules

(only to be used if you feel like a real cowboy)

● *Duel in the Sun*

You can engage in a *Duel in the sun* to settle a tie between 2 players for the allocation of *Wanted* tokens and the *One* token.

Each player receives 6 *Bullet* tiles (5 *Click* tiles and 1 *Bang* tile).

Mix the *Bullet* tiles face down (with the bullet side visible) and place them in front of you in any order.





Together, and as many times as necessary, the duelists flip over a *Bullet* tile until a *Bang* is heard. The first one to reveal a *Bang* shoots their opponent and wins the duel. In case of a tie, both are gunned down and neither of them claims the *Wanted* token or the *One* token.



In the unlikely event of a three-way tie, the game moves into *Tuel* mode. Mix 6 *Bullet* tiles (5 *Click* tiles and 1 *Bang* tile) and place them face down in a line in the center of the *Playing Area*. Following the order defined during the *Round*, flip over one tile each in turn. The first to reveal the *Bang* tile shoots the other two and takes the *Wanted* token or the *One* token before heading off into the sunset laughing heartily.

● For a Fistful of Dollars

To spice up the games a bit, you can choose to use *Dollars* tiles.

At the beginning of the *Round*, distribute 2 *Dollars* tiles to each player.



On your turn, BEFORE drawing a card from one of the 5 *Decks*, you can spend a *Dollars* tile (only one per turn) to take one of the following two *Bonus Actions*:

- 1 • Take the revealed *Outlaw* card of your choice and place it underneath its *Deck*. Then, reveal a new card.
- 2 • Look at the first unrevealed card of the *Deck* of your choice.

● The Cavalry



It's well known that the *Cavalry* always arrives at the right moment! Depending on who you ask, of course. In this case, the *Cavalry* actively searches for *Outlaws* and travels from town to town to flush them out.

At the end of your turn, after drawing a card, you can place or move the *Cavalry* token on the *Deck* of one of the 4 towns (but not on the *Saloon Deck*). As long as the *Cavalry* is present, no one can draw a card from that town. The *Cavalry* also prevents the use of *Dollars* tiles on that *Deck*.

● Supremacy

It may happen that a gang, through an impressive feat, is temporarily more feared than the others...



At the beginning of each *Round*, randomly choose a *Supremacy* token from the 4 available ones. During this *Round*, when calculating points, each combination of this gang will be increased by one card.

For example: the *Supremacy* tile displays the symbol of the *Daltons*, and you have managed to collect 3 cards from this gang during the *Round*. The combination earns you **8 points** instead of **5** (as if you had 4 cards).

FIGURE A



FIGURE B



1 livret de
Règles du jeu
1 Rulebook



12 tuiles
Dollars
12 Dollars
tiles



12 tuiles
Bullet
12 Bullet
tiles



24 jetons **Wanted**
24 **Wanted** tokens
(6 **Wild Bunch**,
6 **Daltons**,
6 **James Younger**
et 6 **Loners**)



1 jeton
Cavalerie
1 **Cavalry**
token



4 tuiles
Suprématie
4 **Supremacy**
tokens



1 jeton
One
1 **One**
token



48 cartes **Hors-la-loi**
48 **Outlaw** cards
(12 **Tombstone**, 12 **Cripple Creek**,
12 **Deadwood** et 12 **Dodge City**)

12 cartes **Saloon**
(4 **Chasseurs de prime**,
4 **Arnaqueurs** et 4 **Shérifs**)
12 **Saloon** cards
(4 **Bounty Hunter**,
4 **Swindler** et 4 **Sheriff**)

Toutes les cartes / All cards



Jeton **WANTED**
du gang **DALTONS**
(Cripple Creek)
WANTED token
the **DALTONS** gang
(Cripple Creek)



Jeton **WANTED**
du gang **WILD
BUNCH**
(Tombstone)
WANTED token
The **WILD
BUNCH** gang
(Tombstone)



Jeton **WANTED**
du gang **JAMES
YOUNGER**
(Deadwood)
WANTED token
the **JAMES
YOUNGER** gang
(Deadwood)



Jeton **WANTED**
du gang **LONERS**
(Dodge City)
WANTED token
the **LONERS** gang
(Dodge City)



Jeton **ONE**

FIN DE LA MANCHE / END OF THE ROUND

Dès qu'une des 5 Pioches n'a plus de carte OU qu'un joueur a 1 carte de chaque gang. Si les conditions de victoire ne sont pas réunies, redémarrez une nouvelle Manche. Le joueur qui détient le jeton One qui commence.

As soon as one of the 5 Decks runs out of cards OR when one player has 1 card from each gang. If the victory conditions have not been met, start a new Round. The player holding the One token goes first.



CALCUL DES POINTS / SCORING

- 1 • **Les majorités** : Le joueur qui a le plus de cartes d'un même gang gagne le jeton *Wanted* du gang concernée. En cas d'égalité, avantage au chef de gang.
- 2 • **Les points** : En fonction du nombre de cartes d'un même gang que vous possédez, vous marquez des points. Le joueur qui totalise le plus grand nombre de points gagne le jeton *One*.

1 • **Majorities** : The player with the most cards from a single gang wins the *Wanted* token for the corresponding gang. In case of a tie in the number of cards, advantage goes to the gang leader card.

2 • **Points** : Depending on the number of cards from a single gang that you possess, you score points. The player who has the highest number of points during this Round wins the *One* token.



FIN DE LA PARTIE / END OF THE GAME

Dès qu'un joueur ou une joueuse possède un jeton *Wanted* de chaque ville + le jeton *One*, il remporte la victoire.

As soon as one player has a *Wanted* token from each gang + the *One* token, they win and the game immediately ends.



Regardez les règles du jeu en vidéo et retrouvez tous nos jeux sur

www.robinredgames.com