

Richard Borg - Mike Fitzgerald

WYATT EARP



Début de manche +\$1000 sur chaque hors-la-loi, 1 carte défaussée

Tour de jeu

- Piocher soit 2 cartes pioche, soit la dernière carte défaussée
- [facultatif] Jouer 1 ou + cartes, dont maxi 1 shérif
- Défausser 1 carte

Etc. jusqu'à la défausse de la dernière carte d'1 joueur.

(autres cas: aucune carte dans la main du prochain joueur ou pioche épuisée pour la 2ème fois.)

Jouer des cartes

- Pour un hors-la-loi n'ayant aucune de ses cartes sur table: 3 cartes minimum. Récompense de \$1000 x (nb cartes - 1)
- Pour un hors-la-loi déjà présent sur la table
Pas de minimum. Récompense + \$1000 x (nb cartes - 1)

Score en fin de manche

Pour chaque hors-la-loi, on totalise les pts de capture (PC)

- Total PC >= 8 : hors-la-loi capturé, partage de la récompense
- Total PC < 8 : hors-la-loi et récompense restent

Partage de la récompense, par joueur ayant joué le + de PC:

- Si écart PC joueur 1 et PC joueur 2 >= 5 alors joueur 1 empoche toute la récompense
- Sinon: joueur 1 prend \$2000, joueur(s) suivants \$1000, puis joueur 1 prend \$1000, etc. jusqu'à épuiser la récompense.

Si un joueur a \$25000 ou +, il gagne la partie.

PHOTO

Si hors-la-loi déjà présent sur la table.

ATTAQUE DE DILLIGENCE postkutschen überfall

Si hors-la-loi (ou photo) déjà présent devant le joueur.

Si tir réussi: carte à placer sur le hors-la-loi, +\$3000

ATTAQUE DE BANQUE bank überfall

Si hors-la-loi (ou photo) déjà présent devant le joueur.

Si tir réussi: carte à placer sur le hors-la-loi, +\$1000

TIREUR LE PLUS RAPIDE schnellster schütze

Si hors-la-loi (ou photo) déjà présent devant le joueur, si ce hors-la-loi n'a pas déjà une carte *Tireur le plus rapide* sur la table.

Si tir réussi: carte placée sur hors-la-loi, +\$1000; éventuelle autre carte *Tireur le plus rapide* déjà sur table retirée.

MOST WANTED

Au choix, ensuite la carte est défaussée:

- Le joueur demande une carte hors-la-loi précise à un de ses deux voisins, puis on tourne jusqu'à ce que qqn l'ait (sinon tant pis).
- Si tir réussi: le joueur vole une carte hors-la-loi posée sur la table (y compris cartes dans cachette, mais pas Photo).

CACHETTE unterschlupf

Si tir réussi: posée sur toutes les cartes d'un hors-la-loi (y compris shérif) d'un autre joueur. Ces cartes ne comptent plus.

WYATT EARP — au choix, ensuite la carte est défaussée:

- Tirer 2 cartes de la pioche
- Choisir 1 carte défaussée (sauf autre Wyatt Earp). Si carte shérif, elle peut être jouée immédiatement (même si shérif déjà joué).
- Si tir réussi: retirer une carte cachette de chez soi. [jouable aussi juste après carte cachette jouée contre soi]

Un jeu Alea - cette carte conçue par JesWeb - <http://jesweb.free.fr>

Richard Borg - Mike Fitzgerald

WYATT EARP



Début de manche +\$1000 sur chaque hors-la-loi, 1 carte défaussée

Tour de jeu

- Piocher soit 2 cartes pioche, soit la dernière carte défaussée
- [facultatif] Jouer 1 ou + cartes, dont maxi 1 shérif
- Défausser 1 carte

Etc. jusqu'à la défausse de la dernière carte d'1 joueur.

(autres cas: aucune carte dans la main du prochain joueur ou pioche épuisée pour la 2ème fois.)

Jouer des cartes

- Pour un hors-la-loi n'ayant aucune de ses cartes sur table: 3 cartes minimum. Récompense de \$1000 x (nb cartes - 1)
- Pour un hors-la-loi déjà présent sur la table
Pas de minimum. Récompense + \$1000 x (nb cartes - 1)

Score en fin de manche

Pour chaque hors-la-loi, on totalise les pts de capture (PC)

- Total PC >= 8 : hors-la-loi capturé, partage de la récompense
- Total PC < 8 : hors-la-loi et récompense restent

Partage de la récompense, par joueur ayant joué le + de PC:

- Si écart PC joueur 1 et PC joueur 2 >= 5 alors joueur 1 empoche toute la récompense
- Sinon: joueur 1 prend \$2000, joueur(s) suivants \$1000, puis joueur 1 prend \$1000, etc. jusqu'à épuiser la récompense.

Si un joueur a \$25000 ou +, il gagne la partie.

PHOTO

Si hors-la-loi déjà présent sur la table.

ATTAQUE DE DILLIGENCE postkutschen überfall

Si hors-la-loi (ou photo) déjà présent devant le joueur.

Si tir réussi: carte à placer sur le hors-la-loi, +\$3000

ATTAQUE DE BANQUE bank überfall

Si hors-la-loi (ou photo) déjà présent devant le joueur.

Si tir réussi: carte à placer sur le hors-la-loi, +\$1000

TIREUR LE PLUS RAPIDE schnellster schütze

Si hors-la-loi (ou photo) déjà présent devant le joueur, si ce hors-la-loi n'a pas déjà une carte *Tireur le plus rapide* sur la table.

Si tir réussi: carte placée sur hors-la-loi, +\$1000; éventuelle autre carte *Tireur le plus rapide* déjà sur table retirée.

MOST WANTED

Au choix, ensuite la carte est défaussée:

- Le joueur demande une carte hors-la-loi précise à un de ses deux voisins, puis on tourne jusqu'à ce que qqn l'ait (sinon tant pis).
- Si tir réussi: le joueur vole une carte hors-la-loi posée sur la table (y compris cartes dans cachette, mais pas Photo).

CACHETTE unterschlupf

Si tir réussi: posée sur toutes les cartes d'un hors-la-loi (y compris shérif) d'un autre joueur. Ces cartes ne comptent plus.

WYATT EARP — au choix, ensuite la carte est défaussée:

- Tirer 2 cartes de la pioche
- Choisir 1 carte défaussée (sauf autre Wyatt Earp). Si carte shérif, elle peut être jouée immédiatement (même si shérif déjà joué).
- Si tir réussi: retirer une carte cachette de chez soi. [jouable aussi juste après carte cachette jouée contre soi]

Un jeu Alea - cette carte conçue par JesWeb - <http://jesweb.free.fr>