

F.A.Q.

Foire aux questions



Q01. Les joueurs peuvent-ils parler au cours de la partie ?

R. Évidemment ! Et c'est même un des aspects les plus amusants du jeu. Les joueurs ne peuvent en revanche pas évoquer directement les cartes qu'ils vont jouer (par exemple, ils ne peuvent pas demander au Shérif de jouer une *Gatling*).

Q02. Comment un joueur ayant une *Planque* en jeu peut-il éviter un tir de *Slab le flingueur* ?

R. Tout d'abord, il peut « dégainer » : s'il révèle un Cœur, il peut ignorer le tir en ne défaussant qu'une carte *Raté !*. Sinon, il a besoin de deux cartes *Raté !*, il ne peut pas « dégainer » plusieurs fois.

Q03. Puis-je jouer un *BANG !* si j'ai déjà joué une *Gatling* au cours du même tour ?

R. Oui. Même si ces cartes ont des effets similaires, la *Gatling* n'est pas une carte *BANG !*.

Q04. Puis-je choisir un joueur situé à une distance supérieure à 1 lorsque je joue une carte *Braquage !* si j'ai une carte *Arme* en jeu ?

R. Non. Les armes ne modifient pas la distance entre les joueurs : elles permettent uniquement d'atteindre, avec une carte *BANG !*, des joueurs situés à une plus grande distance. Cependant, les cartes qui modifient réellement la distance entre les joueurs (comme *Mustang* et *Lunette*, ou encore comme les caractéristiques de *Rose Doolan* et *Paul Regret*) doivent être prises en compte dans ces situations.

Q05. Qui est considéré comme responsable de l'élimination d'un joueur avec des cartes comme *Indiens !* et *Gatling* ?

R. Contrairement à la *Dynamite*, les cartes *Indiens !* et *Gatling* permettent de considérer le joueur qui les a jouées comme responsable de l'élimination d'un autre joueur. Toutes les actions spéciales découlant de cette élimination s'appliquent à ce joueur (par exemple, s'il a tué un *Hors-la-loi* de cette façon, il pioche les 3 cartes en récompense).

Q06. Puis-je jouer un *BANG !* si j'ai déjà utilisé une ou plusieurs cartes *BANG !* lors d'un duel ce tour ?

R. Oui. Les cartes *BANG !* utilisées lors de duels ne comptent pas car elles sont « défaussées » et non « jouées ».

Q07. Lorsqu'un joueur est éliminé, dans quel ordre ses cartes sont-elles posées dans la défausse ?

R. C'est le joueur éliminé qui choisit dans quel ordre ses cartes sont défaussées.

Q08. Les cartes *Rôle* et *Personnage* peuvent-elles être affectées par certains effets ?

R. Non. Aucune carte ne peut affecter les cartes *Rôle* et *Personnage*.

Q09. Puis-je jouer le *Saloon* lorsqu'il ne reste que deux joueurs en vie ?

R. Oui, le *Saloon* n'est pas une carte *Bière*. N'oubliez pas que vous ne pouvez jouer une carte *Saloon* que pendant votre tour.

Q10. Puis-je jouer le Saloon pour récupérer mon dernier point de vie ?

R. Non. Contrairement à la *Bière*, le *Saloon* ne peut être joué qu'à la phase 2 du tour d'un joueur, et uniquement si ce dernier peut jouer des cartes. Par exemple, si vous perdez votre dernier point de vie à la fin d'un duel ayant lieu pendant votre tour, vous êtes éliminé avant d'avoir pu utiliser un *Saloon*.

Q11. Si je suis éliminé, puis-je récupérer un point de vie lorsqu'un autre joueur joue un Saloon ?

R. Bien sûr que non ! L'expression « tous les autres joueurs » signifie « tous les autres joueurs encore en vie ».

Q12. Puis-je défausser volontairement mes cartes ?

R. Non : ni vos cartes en main, ni les cartes en jeu devant vous. Seul le personnage Sid Ketchum peut défausser exactement 2 cartes quand il le souhaite afin de récupérer un point de vie.

Q13. Puis-je jouer une carte alors que l'effet d'une autre carte n'est pas encore terminé (par exemple, jouer un Braquage ! pendant qu'un joueur choisit quelle carte il prend lors d'un Magasin) ?

R. Non. Avant de jouer une carte, vous devez attendre que tous les effets de la carte précédente soient résolus.

Q14. Si la Dynamite explose et élimine un joueur, est-ce que le personnage Sam le vautour reçoit la Dynamite avec les autres cartes du joueur éliminé ?

R. Non. L'effet de la *Dynamite* comprend le fait de la défausser quand elle explose. Ainsi, lorsque Sam le vautour reçoit les cartes du joueur éliminé, la *Dynamite* se trouve déjà dans la défausse.

Q15. Un joueur en prison peut-il jouer une Bière à son tour ?

R. Uniquement s'il perd son dernier point de vie.

Q16. Puis-je jouer une Bière même si je suis à mon maximum de points de vie ?

R. Oui. Dans ce cas, la *Bière* n'a pas d'effet.

Q17. Bart Cassidy et El Gringo piochent-ils une carte lorsqu'ils perdent leur dernier point de vie ? Et s'il s'agit d'une Bière, restent-ils en vie ?

R. Non. S'ils perdent leur dernier point de vie sans *Bière* en main, ils sont éliminés. En revanche, si l'un de ces personnages joue immédiatement une carte *Bière* de sa main et qu'il reste en vie, il peut ensuite piocher la carte associée au point de vie qu'il a perdu.

Q18. Si Sam le vautour est Shérif et qu'il élimine un Adjoint, défausse-t-il toutes ses cartes avant ou après avoir reçu les cartes de l'Adjoint qu'il vient d'éliminer ?

R. D'abord, Sam le vautour reçoit les cartes de l'Adjoint qu'il vient d'éliminer. Ensuite, il défausse toutes ses cartes (y compris celles de l'Adjoint).

Q19. Combien de cartes Raté ! sont nécessaires pour annuler une Gatling jouée par Slab le flingueur ?

R. Une seule. La caractéristique de Slab le flingueur ne s'applique qu'aux cartes *BANG !*.

Q20. Au cours d'un duel, Calamity Janet peut-elle jouer des cartes Raté ! comme s'il s'agissait de cartes BANG ! ?

R. Oui.

Q21. Si El Gringo joue un Duel et le perd, peut-il prendre une carte dans la main du joueur qui gagne le duel ?

R. Non. El Gringo prend une carte dans la main d'un joueur qui lui a fait perdre un point de vie. Si le duel a été initié par El Gringo, sa caractéristique ne s'active pas.

Q22. Si Suzy Lafayette joue un Duel et qu'il s'agit de sa dernière carte, peut-elle piocher une autre carte avant la fin du duel ?

R. Non. Elle doit attendre la fin du duel.

Q23. Si un Hors-la-loi joue un Duel, le perd et est éliminé, est-ce que le joueur qui gagne le duel pioche la récompense de 3 cartes ?

R. Non. La récompense n'est gagnée par un joueur que lorsqu'il est responsable de l'élimination du Hors-la-loi. Si le Duel a été initié par le Hors-la-loi, personne ne gagne la récompense.

Q24. Combien de cartes Bart Cassidy pioche-t-il s'il est blessé par la Dynamite (et qu'il survit) ?

R. Il pioche 3 cartes.

Q25. Puis-je jouer une carte Bière s'il ne reste que 2 joueurs en vie ?

R. Oui, mais elle n'a pas d'effet.

Q26. Sid Ketchum peut-il utiliser sa caractéristique en dehors de son tour, comme une carte Bière ?

R. Oui.



Q01. Puis-je jouer les cartes Whisky, Tequila et Gourde en dehors de mon tour si je perds mon dernier point de vie ?

R. Non. Même si ces cartes comportent le symbole « Récupérez 1 point de vie », la règle est que seules les cartes Bière peuvent être jouées en dehors du tour d'un joueur.

Q02. Puis-je utiliser la Planque lorsque je suis la cible d'un Coup de poing, d'un Couteau, d'un Springfield, d'un Fusil à bison, d'un Canon, d'un Pepperbox et d'un Derringer ?

R. Oui. En règle générale, la Planque marche face à toutes les cartes affichant un symbole BANG!.

Q03. Si Vera Custer a imité la caractéristique de Sam le vautour et qu'un autre joueur est éliminé, lequel des deux personnages prend les cartes du joueur éliminé ?

R. Ces cartes doivent être divisées entre Vera Custer et Sam le vautour. Le joueur le plus proche du joueur éliminé – dans le sens horaire – choisit la première carte qu'il prend (au hasard dans la main du joueur éliminé ou parmi ses cartes en jeu). Ensuite, l'autre joueur prend une carte à son tour, et ainsi de suite, jusqu'à ce que toutes les cartes du joueur éliminé aient été réparties entre Vera et Sam.

Q04. Lorsque Slab le flingueur joue un Coup de poing, un Couteau, un Springfield, un Fusil à bison, un Canon, un Pepperbox ou un Derringer, combien de cartes Raté ! faut-il jouer pour éviter de perdre un point de vie ?

R. Vous n'avez besoin que d'un Raté !. La caractéristique de Slab le flingueur ne s'applique qu'aux cartes BANG !.

Q05. Puis-je avoir simultanément en jeu un Mustang et Discrétion, ou une Lunette et des Jumelles, ou n'importe quelle combinaison de ces cartes ?

R. Oui. Ces cartes portent toutes un nom différent, vous pouvez donc toutes les avoir en jeu en même temps.

Q06. Que se passe-t-il lorsque deux Dynamites sont en jeu et qu'il ne reste que deux joueurs en vie ?

R. La Dynamite doit être passée au premier joueur (dans le sens horaire) qui n'a pas de Dynamite en jeu. Si la Dynamite n'explose pas, elle reste devant le même joueur, car son adversaire en a déjà une en jeu.

Q07. Puis-je avoir deux Plaques d'acier simultanément en jeu ?

R. Non. De manière générale, vous ne pouvez jamais avoir en jeu deux cartes portant le même nom, quelle que soit leur couleur.

Q08. Puis-je jouer une Tequila, un Whisky ou une Gourde lorsqu'il ne reste que deux joueurs en vie ?

R. Oui, car il ne s'agit pas de cartes Bière. Vous ne pouvez donc pas les utiliser en dehors de votre tour pour ne pas perdre votre dernier point de vie.

Q09. Si Tequila Joe est tué et qu'il a une Bière en main, à combien de points de vie se retrouve-t-il ?

R. S'il ne lui reste qu'un point de vie et qu'il en perd 1, il reste en jeu avec 2 points de vie. Néanmoins, s'il est éliminé au moyen d'une Dynamite, vous devez faire la somme de tous les points de vie perdus et en déduire ceux gagnés afin de savoir s'il survit. Par exemple, s'il a 1 point de vie lorsque la Dynamite explose, Tequila Joe tombe à -2 points de vie, il aura donc besoin de deux Bières pour rester en vie (dans ce cas, il aura alors $-2 + 4 = 2$ points de vie).

Q10. La caractéristique d'Apache Kid empêche-t-elle les autres joueurs de jouer des cartes Raté ! de Carreau contre ses BANG ! ?

R. Non. La caractéristique d'Apache Kid ne s'applique qu'aux cartes jouées par d'autres joueurs, ce qui doit être interprété comme « pendant les tours des autres joueurs ». Ainsi, il n'est pas affecté par environ la moitié des cartes BANG !, par tous les Indiens !, par Conestoga et par certaines cartes Coup de foudre et Braquage !. Les autres cartes (Magasin, Discrétion, armes, etc.) l'affectent toutes normalement.

Q11. Comment les cartes Conestoga et Pianiste fonctionnent-elles ?

R. Il suffit de suivre les symboles. Elles vous permettent toutes deux de prendre une carte (de la main ou en jeu) à un adversaire situé à n'importe quelle distance.

Q12. À quelle distance Doc Holiday peut-il tirer lorsqu'il utilise sa caractéristique ?

R. À la même distance que lorsqu'il utilise un BANG ! de sa main.

INTERACTIONS ENTRE HIGH NOON ET DODGE CITY

Q13. Combien de cartes Bill Sans-Visage pioche-t-il lorsqu'il lui reste 2 points de vie et que les cartes *Assoiffé* et *L'Arrivée du train* sont en jeu ?

R. La caractéristique de Bill Sans-Visage lui permet de piocher 1 carte + 1 carte par blessure. S'il n'est pas Shérif et qu'il lui reste 2 points de vie, c'est qu'il a subi 2 blessures, il pioche ainsi 3 cartes au début de ses tours. Avec *Assoiffé*, il pioche donc 2 cartes et 4 avec *L'Arrivée du train*. S'il est Shérif et qu'il lui reste 2 points de vie, il a subi une blessure de plus vu qu'il a commencé la partie avec 5 points de vie. Il pioche donc 3 cartes avec *Assoiffé* et 5 avec *L'Arrivée du train*.

Q14. Combien de cartes Bill Sans-Visage et Pixie Pete piochent-ils quand ils reviennent en jeu en tant que fantômes grâce à la carte *Ville fantôme* ?

R. Bill Sans-Visage entre en jeu avec 5 cartes et Pixie Pete avec 3 cartes.

Q15. Comment les caractéristiques de Greg le Fossoyeur et de Herb Hunter sont-elles appliquées lorsqu'un fantôme est éliminé dans le cadre de la carte *Ville fantôme* ?

R. À chaque fois qu'un fantôme quitte la partie, Greg le Fossoyeur récupère 2 points de vie. Herb Hunter pioche quant à lui 2 cartes.

Q16. Chuck Wengam peut-il utiliser sa caractéristique lorsqu'il est un fantôme dans le cadre de la carte *Ville fantôme* ?

R. En règle générale, non, car les fantômes entrent en jeu sans points de vie. Néanmoins, si Chuck Wengam récupère un ou plusieurs points de vie (par exemple grâce à une *Bière* ou à *Whisky*), il peut utiliser sa caractéristique.



Q01. Puis-je utiliser un *Saloon* alors que *Le Révérend* est en jeu ?

R. Oui. Comme toujours, le *Saloon* n'est pas une carte *Bière*, elle porte le même symbole, mais pas le même nom.

Q02. Quand *Le sermon* est en jeu, puis-je répondre avec des cartes *BANG !* pendant mon tour au cours d'un duel ?

R. Non. La carte *Le sermon* empêche les joueurs de jouer des cartes *BANG !* pendant leur propre tour, donc si vous jouez un *Duel*, vous le perdrez automatiquement si votre adversaire joue un *BANG !*.

Q03. Lorsque la carte *Ruée vers l'or* est en jeu, la *Dynamite* circule-t-elle toujours dans le sens des aiguilles d'une montre ? De même, les joueurs piochent-ils des cartes dans le sens des aiguilles d'une montre lorsqu'ils appliquent l'effet de la carte *Magasin* ?

R. Oui. Le texte de la carte *Ruée vers l'or* est explicite à ce sujet.

Q04. Puis-je défausser une carte *Prison* ou *Dynamite* qui se trouve devant moi lorsque *Les Dalton* entrent en jeu ?

R. Oui.

Q05. Calamity Janet peut-elle utiliser des cartes *Raté !* comme s'il s'agissait de cartes *BANG !* lorsque *Le sermon* est en jeu ?

R. Non. Lorsque Calamity Janet joue des cartes *Raté !* comme s'il s'agissait de cartes *BANG !*, ces cartes sont considérées comme des *BANG !*. Elle ne peut donc pas les utiliser pendant *Le sermon*.

Q06. Comment la caractéristique de Kit Carlson fonctionne-t-elle lorsque les cartes *L'arrivée du train* et *Assoiffé* sont en jeu ?

R. Si la carte *Assoiffé* est en jeu, Kit Carlson regarde les 3 premières cartes, mais il n'en pioche qu'une. Il replace les deux autres sur la pioche, dans l'ordre dans lequel il les a piochées. Si la carte *L'arrivée du train* est en jeu, il pioche simplement 3 cartes (pour être précis, il regarde les 3 premières cartes, en place une sur la pioche... puis il pioche également cette carte).

Q07. Que se passe-t-il si le Shérif est éliminé par un fantôme dans le cadre de la carte *Ville fantôme* ?

R. Comme l'indique le texte de la carte, chaque « fantôme » est en jeu jusqu'à la fin de son propre tour : si la partie prend fin pendant le tour d'un fantôme, ce dernier est considéré comme toujours en vie lorsque l'on détermine à qui revient la victoire. Ainsi, si le fantôme était un Hors-la-loi ou un Adjoint, les Hors-la-loi l'emportent car le Renégat n'est pas seul en jeu (il reste au moins le fantôme). Si le fantôme était le Renégat, il l'emporte si, lorsqu'il tue le Shérif, il n'y a pas d'autres joueurs en jeu. Dans le cas contraire, les Hors-la-loi l'emportent.

Q08. Comment mon tour se déroule-t-il lorsque je suis un fantôme grâce à la carte *Ville fantôme* ?

R. Le fantôme pioche 3 cartes, joue autant de cartes qu'il veut, puis défausse toutes les cartes en surnombre de sa main... c'est-à-dire toutes ses cartes puisqu'il n'a pas de points de vie ! À la fin de son tour, il est de nouveau éliminé, donc toutes ses cartes sont récupérées par Sam le vautour (si ce personnage est en jeu), sinon, elles sont défaussées comme d'habitude.

Q09. Puis-je utiliser la caractéristique de mon personnage lors de la phase 1 de mon tour lorsque je reviens en jeu en tant que fantôme grâce à la carte *Ville Fantôme* ?

R. Oui. Par exemple, Pedro Ramirez peut piocher la première carte de la défausse.

Q10. Lorsque les *Menottes* sont en jeu, puis-je utiliser des cartes de tout type en dehors de mon tour (pour répondre à une attaque par exemple) ?

R. Oui.

Q11. Lors de l'application de l'effet de la carte *Nouvelle identité*, les joueurs connaissent-ils la seconde carte *Personnage* des autres dès le début de la partie ?

R. Oui. La seconde carte, qui peut être utilisée pour décompter les points de vie du personnage (en fonction de votre version du jeu), est montrée à tous les joueurs au moment où elle est piochée/placée face cachée pour décompter les points de vie. De plus, vous pouvez regarder votre carte quand vous le souhaitez afin de décider si vous changez de personnage.

Voir la fin de la section « Dodge City » pour les interactions entre les cartes de *High Noon* et *Dodge City*.



Q01. Quel est l'effet de la carte *Pour une poignée de cartes* ?

R. Au début de son tour, le joueur est la cible d'un nombre de *BANG !* égal au nombre de cartes qu'il a en main. Ces *BANG !* peuvent être annulés normalement grâce à des cartes *Raté !* ou des effets similaires (*Planque*, caractéristique de *Jourdonnais*, etc.).

Q02. Le *Lasso* s'applique-t-il aux cartes vertes, en plus des cartes bleues ?

R. Oui, puisque ces cartes peuvent elles aussi être « en jeu ».

Q03. Où dois-je placer les cartes que je joue lorsque la *Mine abandonnée* est en jeu, en particulier *Diligence*, *Magasin* et *Convoi* ?

R. Les cartes jouées et défaussées au cours de la phase 2 d'un tour sont placées dans la défausse, tandis que les cartes en surnombre à la fin d'un tour (phase 3) sont placées sur la pioche. Vous piochez toujours les cartes des effets de *Diligence*, *Magasin* et *Convoi* dans la pioche.

Erratum : Le texte de la *Mine abandonnée* a changé par rapport à la toute première édition du jeu (années 2000), voici le texte correct :

« Durant la phase 1 de son tour, le joueur actif pioche ses cartes dans la défausse (dans la pioche si la défausse n'a plus de cartes). Lors de la phase 3, les cartes qu'il défausse sont posées face cachée sur la pioche. »

Q04. Où José Delgado place-t-il les cartes bleues qu'il défausse grâce à sa caractéristique lorsque la *Mine abandonnée* est en jeu ?

R. La *Mine abandonnée* ne s'applique pas aux cartes jouées et défaussées pendant la phase 2. José Delgado défausse donc ces cartes normalement, sur la défausse. Ensuite, il pioche normalement, dans la pioche.

Q05. Lorsque la carte *Peyotl* est en jeu, si je me trompe en tentant de deviner la couleur d'une carte, puis-je garder cette carte ?

R. Non. Si vous vous trompez en devinant la première carte que vous piochez, vous ne piochez aucune carte ce tour-ci.

Q06. Combien de points de vie l'effet du *Tireur d'élite* fait-il perdre ?

R. Un seul : l'effet des deux *BANG !* combinés est considéré comme un *BANG !*.

Q07. Combien de fois et à quelle distance puis-je utiliser l'effet du *Tireur d'élite* ?

R. Autant de fois que vous le souhaitez. De plus, l'effet du *Tireur d'élite* n'est pas soumis à la limitation d'une seule carte *BANG !* par tour de jeu. Par exemple, si vous avez 7 *BANG !* en main, vous pouvez tirer jusqu'à 4 fois (3 fois grâce au *Tireur d'élite* et un *BANG !* normal). Toutes les cibles doivent se trouver à portée de tir.

Q08. Comment le *Ranch* fonctionne-t-il ?

R. Après avoir pioché vos 2 cartes en phase 1, vous pouvez défausser autant de cartes que souhaité de votre main (y compris celles que vous venez de piocher) afin d'en piocher le même nombre. Vous ne pouvez le faire qu'une fois au cours de votre tour.

Q09. Si je défausse des cartes **BANG!** grâce à la carte **Ricochet**, puis-je utiliser un **BANG!** normal au cours de mon tour ?

R. Oui. Les **BANG!** utilisés dans le cadre de l'effet de **Ricochet** sont « défaussés », ils ne sont pas « joués ».

Q10. Les distances entrent-elles en compte lors de l'application de l'effet de **Ricochet** ?

R. Non, vous pouvez cibler des joueurs à n'importe quelle distance.

Q11. Faut-il avoir été éliminé avant que la carte **Pas mort, blessé seulement** entre en jeu pour pouvoir revenir à la vie ?

R. Non. Vous pouvez être éliminé une fois la carte entrée en jeu, mais il faut que ce soit avant le début de votre tour.

Q12. Lorsque je reviens à la vie avec 2 cartes grâce à la carte **Pas mort, blessé seulement**, est-ce que je pioche immédiatement 2 cartes lors de la phase 1 de mon tour ?

R. Oui.

Q13. Comment **Kit Carlson** réagit-il lorsque la carte **La Loi de l'ouest** est en jeu ?

R. **Kit Carlson** regarde les 3 premières cartes de la pioche, en garde 2 et montre la seconde (il ne peut pas changer l'ordre des cartes). S'il le peut, il doit ensuite jouer cette carte au cours de ce même tour.

Q14. Puis-je utiliser des cartes comme **Planque, Bible, etc.** ou les caractéristiques de personnages (comme celle de **Jourdonnais**) afin d'éviter l'effet de la **Roulette russe** ?

R. Oui.

Q15. Que signifie « au début de votre tour » ?

R. Cela signifie « avant toute autre action », y compris dégainer pour effectuer l'effet de la **Dynamite** et de la **Prison**.

Q16. Lorsque la carte **Embuscade** est en jeu, les caractéristiques de personnages comme **Rose Doolan** et **Paul Regret** fonctionnent-elles ?

R. Oui.



Q01. Si je suis le **Renégat** et que je suis éliminé lors d'une partie avec la variante **Pistolero des ombres**, dois-je immédiatement compter les cartes **Rôle révélées** afin de joindre l'une ou l'autre des équipes ?

R. Non. Vous prenez immédiatement la carte **Rôle Renégat des ombres**, mais vous restez temporairement hors de la partie : vous devez attendre votre tour suivant. Au début de celui-ci, vous revenez en jeu en tant que **Renégat des ombres**, et déterminez quelle équipe vous rejoignez comme indiqué dans les règles.

Q02. Puis-je jouer à 8 joueurs avec la variante Pistoleros des ombres ?

R. Oui. Un des Renégats des ombres utilise la carte Rôle Renégat des ombres incluse, l'autre utilise sa carte Rôle Renégat face visible. Elle reste face à lui lorsqu'il incarne l'Adjoint des ombres et est retournée de 180° lorsqu'il devient un Hors-la-loi des ombres.

Lorsque vous jouez avec deux Renégats des ombres, appliquez les règles habituelles : à son tour, lorsqu'un Renégat des ombres compte les cartes face visible afin de rejoindre une équipe (Hommes de loi ou Hors-la-loi), il compte la carte de l'autre Renégat des ombres comme appartenant à son équipe actuelle, et l'ignore s'il n'appartient pas encore à une équipe.

Q03. Lorsque je joue avec la variante Pistoleros des ombres, si je suis éliminé, est-ce que je garde ma carte Personnage ?

R. Oui. Mais lorsque ce n'est pas votre tour, vous êtes considéré comme éliminé et votre caractéristique de personnage ne fonctionne pas.

Q04. Lorsque le Shérif tue un Adjoint, défaisse-t-il aussi ses cartes Équipement ?

R. Oui, il doit défusser ces cartes avec les autres.

Q05. Comment Lucky Duke fonctionne-t-il avec le Rhum ?

R. Lucky Duke pioche 5 cartes au lieu de 4.

Q06. S'il se trouve en prison, Don Bell peut-il activer sa caractéristique ?

R. Non, il ne peut pas l'activer.

Q07. Si j'achète une carte Wanted, quand puis-je la jouer ?

R. Vous devez la jouer immédiatement devant vous ou devant un autre joueur.

Q08. Comment l'équipement Ruée vers l'or fonctionne-t-il avec Josh McCloud s'il est devenu un Pistolero des ombres ?

R. Lorsque le tour de Josh est fini, il défusse toutes ses cartes en main et en jeu, puisqu'il n'a aucun point de vie. Il peut alors effectuer un nouveau tour (il pioche deux nouvelles cartes, puis il joue normalement).

Q09. Si je suis éliminé et que je deviens un Pistolero des ombres, Sam le vautour reçoit-il mes cartes ?

R. Oui, lorsque vous êtes éliminé avant de devenir un Pistolero des ombres, Sam le vautour prend vos cartes, car « toutes les règles concernant l'élimination d'un joueur s'appliquent normalement » (comme l'indiquent les règles). Mais une fois que vous êtes devenu un Pistolero des ombres, il ne reçoit plus de cartes, comme précisé plus loin dans les règles.

Q10. Puis-je payer des pépites d'or afin de défusser une carte Équipement (par exemple Wanted) qui se trouve en jeu devant moi ?

R. Non, vous ne pouvez payer en pépites d'or que pour défusser les équipements se trouvant devant d'autres joueurs.

Q11. Puis-je utiliser une Bière pour gagner une pépite d'or lorsqu'il ne reste que deux joueurs en vie ?

R. Oui, c'est autorisé.

Q12. Comment John Veine fonctionne-t-il avec le Rhum ?

R. Il prend en main toutes les cartes « dégainées », une par une, jusqu'à ce qu'il ait un maximum de 6 cartes en main.

Q13. Comment Don Bell fonctionne-t-il avec la Ville Fantôme ?

R. À la fin de son tour, il est éliminé et sa caractéristique ne s'active pas. L'effet de la Ville Fantôme s'applique avant tout autre effet.

Q14. Comment Tequila Joe fonctionne-t-il avec la Bouteille ?

R. S'il décide de la jouer en tant que Bière, il ne regagne qu'un point de vie.

Q15. Comment Tequila Joe fonctionne-t-il avec la règle « vous pouvez jouer une carte Bière de votre main afin de prendre 1 pépite d'or » ?

R. Il ne prend qu'une seule pépite d'or, et pas deux.

Annexe : correspondance des cartes avec la première version du jeu

Ancien nom	Nom actuel	Provenance
Appaloosa	Lunette	Jeu de base
Johny Veinard	Jourdonnais	Jeu de base
Joe l'Apache	Apache Kid	Jeu de base
Étalon	Jumelles	Dodge City
Francky la Pogne	Pixie Pete	Dodge City
Dick la Prime	Herb Hunter	Dodge City
Chuck le Vengeur	Chuck Wengam	Dodge City
Bud le Soiffard	Tequila Joe	Dodge City
Pat la Fauche	Pat Brennan	Dodge City
Détente	Pianiste	Dodge City
Cachette	Discrétion	Dodge City
Shotgun	Springfield	Dodge City
As de la gâchette	Fusil à bison	Dodge City
Campement	Conestoga	Dodge City
Déluge de feu	Canon	Dodge City
Pare-balles	Plaque d'acier	Dodge City
Poignard	Couteau	Dodge City
Revolver	Pepperbox	Dodge City
Stetson	Chapeau	Dodge City
Crazy horse	French cancan	Dodge City
Revenant	Pas mort, blessé seulement	A Fistful of cards
Tempérance	Le Révérend	High Noon
Train	L'arrivée du train	High Noon
Soif	Assoiffé	High Noon