



- **Carte Fuite d'un bandit** : et oui, tu ne peux pas tous les capturer. Ce bandit téméraire a trouvé une échappatoire et a déguerpi dans un nuage de fumée ! Tu as perdu ton bandit et le montant de sa mise à prix. Révèle l'identité du bandit de l'affiche «WANTED» suivante et cette fois, assure-toi qu'il ne s'enfuit pas !
- **Cartes Explosion** : la dynamite explose ! Les cartes Explosion ont des couleurs différentes qui correspondent aux huit couleurs des cases sur le plateau. Tout shérif se trouvant sur une case de la même couleur que la carte Explosion doit prendre un jeton Dynamite. Un shérif ne peut recevoir qu'un seul jeton Dynamite tant qu'il se trouve sur la même case.

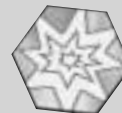


Si tu as une carte Indice ou Fuite d'un bandit, tu dois alors suivre les instructions relatives **avant** d'avancer ton shérif. En revanche, si tu as une carte Explosion, tu dois suivre les instructions **après** avoir avancé ton pion. Si la nouvelle case de ton shérif est de la même couleur que ta carte Explosion, tu dois prendre un jeton dynamite lors de ton prochain tour, ainsi que tous les shérifs se trouvant sur une case de la même couleur.

Même si personne n'est concerné par ta carte Événement, place-la face visible en tas à côté de la pile des cartes Événement et remplace-la sur le plateau par une nouvelle carte Événement. S'il ne reste plus de cartes Événement, mélange les cartes utilisées et retourne-les pour former une nouvelle pioche.

Jetons Dynamite

Si tu as un jeton Dynamite, lance les dés normalement, mais utilise le plus faible des deux dés pour avancer ton shérif et le plus élevé pour choisir ta carte Événement. Lorsque ton tour se termine, replace le jeton Dynamite sur la pile à côté du plateau.



GAGNER LA PARTIE

La partie s'achève lorsqu'il n'y a plus de bandit à attraper. Le shérif ayant touché la plus grosse prime gagne. S'il y a égalité, le shérif qui a attrapé le plus grand nombre de bandits est le gagnant. Félicitations, Lucky Luke trouve que tu es le meilleur shérif de la ville !

RÈGLE EN BREF

1. Lance les dés.
2. Avance ton shérif et effectue l'action de la carte Événement.
3. Lorsque tu tombes sur un jeton Bandit, marque discrètement ta fiche.
4. Si tu captures un bandit, note la valeur de sa mise à prix. Tous les autres joueurs barrent le bandit de leur fiche shérif.
5. La partie se termine lorsqu'il ne reste plus de bandit à capturer.
6. Le shérif ayant le plus gros butin est le gagnant !



MB
JEUX



© Lucky Luke 2002.
Jeu © 2002 Hasbro International Inc. Tous droits réservés.
Distribué en France par Hasbro France S.A.S. – Service Consommateurs :
ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD – Tél.: 08.25.33.48.85 – email : "conso@hasbro.fr".
Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6 D, 1702 Groot-Bijgaarden.
Distribué en Suisse par Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2,
CH-8965 Berikon.
010246096101



Un jeu de Dominique Ehrhard

CONTENU

Plateau de jeu, 16 cartes Bandit, 16 jetons Bandit, 6 pions Shérif, 6 jetons Dynamite, 38 cartes Événement (dont 1 carte Indice, 1 carte Fuite d'un bandit et 36 cartes Explosion), le carnet du Shérif, 2 dés.

Une bande de 16 bandits très dangereux s'est échappée de prison et se cache dans une mine d'or désaffectée du Far West. La justice les recherche, morts ou vifs et leur tête est mise à prix. Afin d'empocher la plus grosse prime, lance-toi à leur poursuite et retrouve-les avant les autres. Grâce à ton flair, tente de les localiser, mais attention, car ils sont armés de dynamite qui peut exploser à tout moment !

La ville ne sera pas tranquille tant que tous les bandits n'auront pas été capturés pour être jugés et envoyés derrière les barreaux. Il faut tous les attraper !

BUT DU JEU

Attrape le plus de bandits possible et empoches leur mise à prix. Le shérif qui a réuni le plus gros butin gagne la partie.

LORS DE LA PREMIÈRE PARTIE

Détache les jetons Bandit et Dynamite de leur support.

PRÉPARATION

1. Mélange les cartes Bandit et place-les au hasard face cachée sur les affiches «WANTED».
2. Retourne la carte Bandit se trouvant sur l'affiche «WANTED \$ 1.000 ». C'est le premier bandit à capturer.
3. Mélange les cartes Événement et empile-les face cachée à côté du plateau de jeu.
4. Place les six premières cartes Événement face visible sur chacune des cases Événement.
5. Place un jeton Bandit sur chaque tonneau numéroté, côté chapeau ou côté foulard tant que te ne regardes pas l'autre face !
6. Chaque joueur choisit un pion Shérif et le place sur l'une des étoiles de Shérif.
7. Forme une pile de jetons Dynamite à côté du tas de cartes Événement.
8. Chaque joueur prend une fiche du carnet du Shérif.
9. Le shérif le plus jeune joue le premier. Puis c'est au tour du joueur assis à sa gauche et ainsi de suite.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Avant de commencer la chasse aux bandits, marque ta fiche shérif en barrant le chapeau ou le foulard que tu aperçois sur chaque tonneau. Retourne ta fiche de shérif face cachée de façon que personne ne puisse voir ce que tu as écrit.

Lancer les dés

Lance les dés. Choisis un dé pour le déplacement de ton pion et l'autre pour l'une des cartes Événement situées sur le bord du plateau. **Remarque** : voir règle concernant les cartes Événement et les jetons Dynamite.

Déplacement de ton shérif

Déplace-le selon les indications suivantes :

- Tu peux le déplacer dans toutes les directions mais tu ne dois pas revenir sur tes pas au cours d'un même tour.
- Tu peux dépasser ou t'arrêter sur une case, même un tonneau, déjà occupée par un autre shérif. Tu dois avancer du nombre exact donné par le dé.
- Si tu te trouves sur un tonneau et que tu as déjà vu la face cachée de son jeton Bandit, tu peux décider de rester sur ce tonneau jusqu'au tour suivant seulement. Tu dois quand même lancer les dés et choisir celui qui déterminera ta carte Événement.

Puits de la mine

Si tu tombes sur un puits de la mine, tu peux choisir d'utiliser un tunnel secret pour aller vers l'un des deux autres puits. Place ton shérif à l'entrée du puits de ton choix.

Pourchasser les bandits

Les bandits sont identifiables grâce au style de leur chapeau et à la couleur de leur foulard. Il n'y a pas deux bandits portant exactement la même combinaison de chapeau et de foulard. A chaque tour, tente d'atteindre un tonneau différent afin de localiser le plus de bandits possible. Si tu le peux, arrête-toi sur un tonneau avec un jeton bandit portant les mêmes chapeau et foulard que le bandit de l'affiche «WANTED» présentée.

Tu dois obtenir au dé le nombre exact qui t'amènera sur le tonneau.

Capturer un bandit

Même si tu sais derrière quel tonneau le bandit présenté sur l'affiche «WANTED » est caché, tu dois être le premier shérif à atteindre ce tonneau afin de le capturer et de toucher la récompense. Si tu as localisé un bandit et que, grâce à une carte Événement Indice, tu sais que son affiche "WANTED" va bientôt être révélée, tu peux te dépêcher de te rendre sur son tonneau. Mais fais attention, si tu arrives sur ce tonneau avant que l'affiche «WANTED» ne soit dévoilée, rappelle-toi tu ne peux rester à cet emplacement que pendant un tour supplémentaire. Si tu captures le bandit, montre aux autres shérifs les deux côtés du jeton Bandit. Conserve le jeton et note la somme correspondante dans la colonne \$ de ta fiche shérif. Tous les autres joueurs doivent alors barrer le numéro du tonneau de ce bandit sur leur fiche shérif. Tu peux alors révéler l'identité du bandit recherché sur l'affiche «WANTED» suivante.

Cartes Événement

Il existe trois types de cartes Événement.

- **Carte Indice** : elle te permet de savoir à quel moment une affiche bandit "WANTED" sera révélée (au début ou plutôt à la fin de la partie), et de quel montant sera la mise à prix. Pour cela, il suffit de regarder secrètement une des cartes Bandit encore face cachée. Cette information est pour toi uniquement, alors fais attention de ne pas montrer la carte aux autres shérifs !

