

WILD SHOTS

Un jeu de cartes pour les héros

De 2 à 4 joueurs, à partir de 8 ans

Un jeu de Dennis Kirps et Christian Krutchen

Esquiver les coups est souvent plus facile à dire qu'à faire ! Veille à l'atout qui change à chaque pli et reste sur tes gardes pour bien éviter pistolets, chapeau de cowboys, wanted ou étoile de shérif ! Qui se défaussera le plus habilement pour devenir le meilleur cow-boy de l'ouest !

MATÉRIEL DE JEU:

● 40 cartes Wild Shots:



Les cartes sont numérotées de 1 à 10 et divisées en quatre couleurs : noir, rouge, vert et bleu. Sur certaines cartes est représenté l'un des symboles suivants : le chapeau de cowboy, l'étoile du shérif, le revolver ou bien l'affiche Wanted.

● 1 carte « comptage de points »

● 1 règle du jeu

● 14 cartes Snake Oil:



Sur ces cartes, on retrouve les mêmes symboles: le chapeau de cowboy, l'étoile du shérif, le revolver ou bien l'affiche Wanted. Les cartes Snake Oil déterminent quel sera l'atout pour chaque pli.

1:	♣	2:	♠
2:	♥	3:	♣
3:	♠	4:	♥
4:	♣	5:	♠

Du papier et des crayons sont également nécessaires.



BUT DU JEU:

Le but est de récolter le moins de points-malus possible en évitant de remporter les plis comportant le symbole qui inflige des coups.

PRÉPARATION DU JEU:

- Mélange les 40 cartes Wild Shots. Chaque joueur reçoit 10 cartes. S'il n'y a que 2 ou 3 joueurs, les cartes supplémentaires sont mises de côté.
- Les 14 cartes Snake Oil sont également mélangées et posées en pile.
- La carte « comptage de points » est placée à côté de la pile Snake Oil, visible par tous.

DÉROULEMENT DU JEU:

Ce jeu se joue en quatre manches de 10 plis. La carte « comptage de points » indique quels sont les symboles à éviter lors d'un tour et combien de points-malus on collecte à chaque fois qu'on ramasse un de ces symboles.

ROUNDS	1:			-2 (100,0)
ROUNDS	2:			-3 (70,0)
ROUNDS	3:			-4 (45,0)
ROUNDS	4:			-5 (10,0)

Par exemple, lors de la première manche, il faut éviter les révolvers. Pour chaque carte-révolver ramassée, on obtient 2 points-malus à la fin de la manche. Le chiffre entre parenthèses (dans ce cas, 10) indique combien il y a de

cartes Wild Shots comportant ce symbole.

Une manche se déroule toujours de la manière suivante:

1. On choisit un joueur de départ. Ce joueur tire une **carte Snake Oil** qu'il dépose à côté de la pile Snake Oil et de la carte « comptage de points ». **Le symbole représenté est l'atout valable pour ce pli suivant.**
2. Le joueur de départ ouvre le jeu en jouant une carte Wild Shots de sa main.
3. Les autres joueurs jouent également une carte à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur cherche alors à éviter de remporter le pli s'il contient le symbole malus (le pistolet pour la première manche).



4. On constate **qui a fait le pli**.
5. **Avant** de commencer un nouveau pli, le gagnant du pli tire une **nouvelle carte Snake Oil** qui indique alors l'atout du pli suivant. On peut alors jouer le pli suivant.
6. Lorsque chaque joueur a joué **ses dix cartes**, la manche **prend fin** et on comptabilise les points en notant les points-malus.
7. Ensuite, une **nouvelle manche** commence. Le jeu prend fin après la quatrième manche.

Le pli:

Dans Wild Shots, le joueur qui remporte le pli est celui qui a posé la valeur la plus grande de la couleur de début de pli, ou bien la carte comportant le symbole-atout. Le joueur qui a fait le pli prend toutes les cartes du pli et les place face cachée devant lui. Il tire une nouvelle carte Snake Oil qui indique le symbole-atout du pli suivant et entame ce pli.

La contrainte de la couleur:

Chaque joueur est obligé de jouer une carte de la couleur de la carte qui a été jouée **en premier** pour ce pli. On doit donc prendre la couleur en compte. Il n'y a néanmoins **pas de contrainte du pli**, c'est-à-dire que les cartes du pli ne doivent **pas** forcément être plus hautes que la première carte jouée.

Si un joueur n'a pas de carte de la couleur correspondante, il peut jouer une carte comportant le symbole-atout ou bien n'importe quelle autre carte.



Exemple:

Un pli classique dans lequel tous les joueurs ont pris la couleur en compte:

Joueur A
- ouvre le pli



Joueur B
- ne prend pas

Joueur C
- prend

C'est le joueur C qui remporte le pli.

Joueur D
- ne prend pas

Remarque: A tout moment un joueur peut regarder les plis qu'il a gagnés.

Il peut aussi demander qu'on lui montre le dernier pli s'il ne l'a pas remporté lui-même.

L'atout:

Le symbole qui est l'atout lors du pli suivant est indiqué par la carte Snake Oil tirée.

Avant chaque pli on doit tirer une nouvelle carte Snake Oil. Lorsqu'un joueur joue une carte avec le symbole-atout, il fait le pli. Si plusieurs joueurs jouent une carte avec le symbole-atout, c'est celui qui pose la carte la plus haute avec le symbole-atout qui fait le pli.

Exemple: tous les joueurs peuvent jouer de la même couleur, l'atout gagne !



Atout



carte « comptage de points »



Pile de carte „atout“

Joueur A
- ouvre le pli



Joueur B
- prend !

Joueur C

Joueur D

Le joueur B remporte le pli : certes, il joue une carte d'une valeur plus faible que les autres cartes jouées mais sur sa carte est représenté l'atout. Il remporte donc le pli.

Exemple: tous les joueurs ne peuvent pas jouer de la même couleur, l'atout le plus haut gagne !



Atout

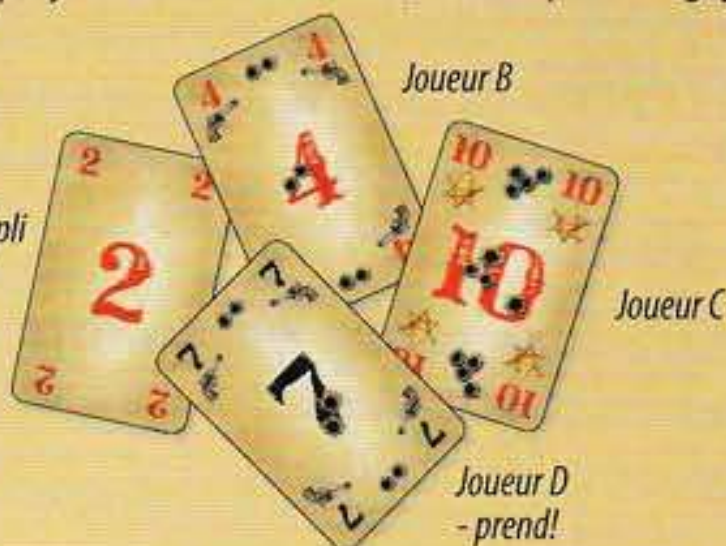
1:		-2
2:		-3
3:		-4
4:		-5

carte « comptage de points »



Pile de carte „atout“

Joueur A
- ouvre le pli



Joueur B

Joueur C

Joueur D
- prend!

Le pli revient au joueur D car il a posé la carte comportant l'atout qui a la valeur la plus haute.

NOTATION DES POINTS:

A chaque fin de manche, on compte pour chaque joueur combien il a remporté de cartes avec le symbole provoquant les coups de la manche correspondante. La somme est multipliée par la valeur de chaque point-malus correspondant, selon la carte « comptage de points ». Les points de chaque joueur sont notés sur une feuille de papier.

Exemple:

Notation à la fin de la deuxième manche, il y a quatre joueurs – c'est le chapeau de cowboy qui inflige des coups

1:		-2
2:		-3
3:		-4
4:		-5

Le joueur B a les cartes suivantes dans son jeu:



2 cartes montrent le chapeau de cowboy et rapportent 3 points-malus. Le joueur B remporte alors 6 points-malus.



Ensuite on mélange toutes les cartes Wild Shots et la manche suivante commence. Les cartes Snake Oil doivent également être mélangées et correctement replacées avant chaque nouvelle manche.

FIN DU JEU:

Le jeu prend fin après quatre manches. Celui qui parvient à obtenir le moins de points-malus gagne la partie et devient le nouveau shérif de Silver City.



Les auteurs du jeu remercient les nombreux testeurs ainsi que leurs amis et leur famille, et en particulier les membres de Spillfabrik.lu.

Si tu as des questions ou des remarques à propos de « **Wild Shot** », adresse-toi à :
Piatnik • Hütteldorfer Straße 229-231 • A-1140 Wien
ou bien info@piatnik.com

Design: Fiore GmbH, www.fiore-gmbh.de

Like us on Facebook
www.facebook.com/PiatnikFrance

