

# F.A.Q Gunny Town

## Mise en place :

On place toujours les 6 premières missions quelques soit le nombre de joueurs.

## Les cartes missions secrètes :

Cette carte sera cachée et réalisable tant que l'on est bandit.

Si on change de métier on peut valider une mission secrète.

On en reproche une uniquement si on redevient bandit.

## Les cartes « coffre » :

Une caisse sur fond bleu est illustrée au dos de ces cartes.

Prenez ces cartes lorsque vous prenez un coffre. Dévoilez la de suite et prenez les ressources et équipements inscrits, dans la limite du possible.

## Les duels :

Vous pouvez tirer même si un joueur se trouve entre vous et votre cible.

Vous jouez des cartes de votre main, celles -ci sont hiérarchisées.

### L'esquive :

L'esquive ne permet pas de gagner un duel mais annule celui-ci. On ne peut provoquer qu'une seul fois chaque adversaire pendant son tour actif.

Si vous n'êtes pas armés ou si vous êtes hors de portée, vous pouvez tout de même jouer une carte munition. Si vous gagnez le duel, vous esquivez la balle.

En cas d'égalité, les 2 joueurs perdent 1 point de vie. Si 2 joueurs valident une même mission, la priorité va au joueur qui a engagé le duel.

### Pour provoquer en duel un adversaire quelles sont les conditions ?

Vous devez posséder une arme.

Vous devez être à porté.

Vous devez jouer une munition.

### Peut-on feinter si on est le provoqué ?

Si vous tenez vos munitions mains gauche, sélectionnez une carte main droite mais au moment de la jouer, ne la dévoilez pas. L'attaquant défaussera sa carte, vous garderez la votre mais perdrez le duel.

### Que puis-je faire après avoir gagné un duel ?

Vous décidez de toucher le cheval ou l'adversaire.

Vous pouvez valider 1 à 2 missions.

Vous pouvez prendre le métier du joueur adverse si vous êtes l'attaquant.

Si vous touchez l'adversaire, il perd un point de vie.

Si vous tuez le cheval, vous pouvez voler le métier de l'adversaire. Il ne perd pas de point de vie, vous ne validez pas de missions.

### Armes :

Les armes tirent à portée et à vue. Le fusil long ne permet donc pas de tirer sur toute la ville depuis une même case.

Vous ripostez toujours à la même puissance de feu que l'attaquant.

Le colt provoque le colt = 1 munition chacun.

Le fusil court provoque le colt = 2 munition contre 1 munition. Si le provoqué gagne le duel sur la 2eme munition, il esquivera la balle.

Le colt provoque le fusil court = 1 munition contre 1 munition.

Les cartes munitions sont limitées à 6 en mains, vous ne pourrez jamais piocher la 7eme.

### Braquage :

Le braquage de la banque nécessite 1 seule carte munition mais doit être une tête.

Vous pouvez braquer le casino avec 1 tête ou 1 torse, gagnez 3 PO.

### Déplacements et cases :

Vous pouvez partager une case avec un autre joueur. Pendant un tour, 2 joueurs peuvent ramasser une même ressource sur une même case.

Sur une case métier vous pouvez ET obtenir le métier ET obtenir la ressource (si ressource présente)

### Casino :

On triple sa mise si on gagne au casino.

Si j'ai dans ma poche 2 pépites et que je les mises, si je gagne je me retrouve avec un total de 6 pépites d'or.

### **Lorsque l'on meurt perd t on tous ses items ?**

Lorsque l'on meurt on perd son cheval, son métier et 1 point de victoire.

