Doel van het spel

Het spel eindigt als de Sheriff doodgeschoten wordt of als alle Outlaws en de Renegade dood zijn. Iedere speler heeft zijn eigen doel:

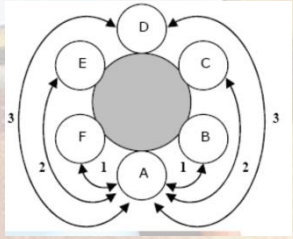
- **Sheriff**: Moet alle Outlaws en de renegade vermoorden
- **Outlaws**: Moeten de sheriff vermoorden, maar mogen ook elkaar uitmoorden om bonussen te verkrijgen
- **Deputies**: Zij helpen en beschermen de sheriff. Ze hebben hetzelfde doel als de Sheriff
- **Renegade**: Hij moet als laatste en enigste overleven

Voorbereiding

- Iedere speler krijgt een karaterkaart, een aantal kogels en een aantal handkaarten (aantal is afhankelijk van het aantal kogels op jouw karakterkaart)
- De rolkaarten worden gedekt verdeeld onder de spelers. Alleen de sheriff onthult zijn rol, hij krijgt ook een leven (kogel) extra
    - 4SP: 1 Sheriff, 1 Renegade, 2 Outlaws
    - 5SP: 1 Sheriff, 1 Renegade, 2 Outlaws, 1 Deputy
    - 6SP: 1 Sheriff, 1 Renegade, 3 Outlaws, 1 Deputy
    - 7SP: 1 Sheriff, 1 Renegade, 3 Outlaws, 2 Deputy

Belangrijke regels

- Kaarten Missed en Beer zijn de enigste kaarten die je kan uitspelen als je niet aan de beurt bent
- De afstand tussen de spelers is belangrijk als je een BANG kaart speelt of andere kaarten. Zie afbeelding voor de afstand
- Als een Sheriff een Deputy doodschiet, dan moet de Sheriff al zijn kaarten in zijn hand en alle kaarten die voor hem liggen, afleggen.
- Iedere speler die een Outlaw doodt, mag 3 kaarten van de stapel trekken. **Outlaws mogen ook elkaar doodschieten**



Spelverloop

De sheriff begint en dan wordt er volgens de wijzers van de klok verder gespeeld. Iedere spelersbeurt bestaat uit 3 fasen:

1. Trek 2 kaarten

Trek 2 kaarten van de trekstapel en voeg ze aan jouw handkaarten toe

2. Uitspelen van handkaarten

De speler aan beurt mag zoveel kaarten uit zijn hand spelen als hij wilt. Hij moet wel rekening houden met 3 regels:

- Je mag maar **1 BANG** kaarten spelen per beurt
- Je mag maar **1 exemplaar van iedere kaart voor jou hebben liggen**
- Je kan maar **1 wapen bezitten**

Er zijn 2 soorten kaarten: blauwe en bruine kaarten. Als een speler een bruine kaart speelt dan voert hij eerst de actie van de kaart uit en daarna verdwijnt deze kaart op de aflegstapel. Als een speler een blauwe kaart uitspeelt dan komt deze voor de speler te liggen. Het effect van deze kaart is de hele tijd geldig totdat deze kaart verdwijnt en op de aflegstapel terecht komt.

3. Leg overtollige handkaarten af

De handlimiet is afhankelijk van het aantal kogels dat je bezit. Leg het teveel aan kaarten op de aflegstapel.

Bruine kaarten

- **Bang!:** Schiet op een speler, rekening houdend met de afstand van uw wapen en eventuele kaarten of karaktereigenschappen die deze afstand beïnvloeden.
- **Wells Fargo:** Trek 3 kaarten van de trekstapel.
- **Stagecoach:** Trek 2 kaarten van de trekstapel.
- **Beer**: Krijg 1 levenspunt terug. In een andermans beurt mag de beer kaart ook gespeeld worden **als je doodgeschoten wordt.** Met **nog 2 spelers** in het spel mag deze kaart **niet** meer worden gespeeld.
- **Cat Balou:** Trek of pak een kaart **uit de hand of tafel** van een willekeurige speler, en leg deze af.
- **Duel:** Daag een willekeurige speler uit tot een duel. De uitgedaagde speler mag een BANG! Kaart afleggen. Als hij dat doet, mag de uitdager een BANG! kaart afleggen, en zo verder. De eerste speler die geen BANG! kaart aflegt, verliest 1 levenspunt, waarna het duel ten einde is.
- **Gatling:** Alle andere spelers verliezen 1 levenspunt. Een speler mag eventueel een Barrel of een Missed kaart gebruiken om de schade te vermijden.
- **Indians:** Alle spelers (exclusief de speler die deze kaart speelde) mogen 1 BANG! kaart afleggen. Wil of kan een speler dit niet, dan verliest hij 1 levenspunt.
- **Missed**: Ontwijk een BANG! kaart. Deze kaart is ook te gebruiken nadat de ton is ingezet en is alleen voor u zelf van toepassing (te gebruiken in iemand anders zijn beurt).
- **Panic:** Trek of pak een **kaart uit de hand of op tafel** van een speler op afstand 1 en neem deze in uw eigen hand. Deze afstand is beïnvloedbaar door bepaalde karakters of kaarten.
- **Saloon:** Alle spelers krijgen 1 levenspunt terug.
- **General Store:** Draai zoveel kaarten van de trekstapel open als het aantal spelers die nog in leven zijn. Te beginnen met de speler die de kaart speelde en klokgewijs verder, mag iedere speler 1 kaart uitkiezen en in zijn handen nemen.

Blauwe kaarten

- **Scope:** Je ziet alle andere spelers 1 afstand dichterbij.
- **Dynamite:** De speler die de dynamiet kaart speelt legt deze voor zich neer. Voordat hij aan **zijn volgende beurt** begint moet hij een kaart trekken. Is dit een schoppen 2 t/m een schoppen 9, ontploft het dynamiet! Deze speler verliest direct 3 levenspunten en legt het dynamiet af. Als het dynamiet niet ontploft, gaat de dynamiet kaart naar de speler links van hem. Dit proces gaat net zolang door totdat het dynamiet ontploft, of totdat de dynamiet kaart wordt **afgelegd door een Panic! of Cat Balou kaart.** Als een speler in de gevangenis zit en hij de dynamiet kaart voor zich heeft liggen, moet hij eerst een kaart trekken voor het dynamiet. Als een speler wordt uitgeschakeld door het dynamiet, **geldt dat niet als uitschakeling door een speler.**
- **Jail:** Leg deze kaart open neer **voor een willekeurige speler**. Deze speler zit in de gevangenis. Voordat deze speler aan de beurt is moet hij een kaart trekken. Als hij een harten trekt ontsnapt hij uit de gevangenis en voert hij zijn beurt normaal uit. De gevangenis kaart wordt afgelegd. Weet hij niet te ontsnappen dan wordt de gevangenis kaart **ook** afgelegd, echter moet hij fase 1 en fase 2 van zijn beurt overslaan. Een speler in de gevangenis mag nog steeds het doelwit zijn van een BANG! **Ook de Barrel en Missed kaart hebben effect**. **De gevangenis kaart mag niet tegen de sheriff worden gespeeld.**
- **Mustang:** Alle andere spelers zien je 1 afstand verder.
- **Barrel:** Een speler die getroffen wordt door een BANG! kaart kan zich proberen te verschuilen achter een ton. Deze speler trekt 1 kaart. Als hij een harten trekt, treft het schot hout en mist. Bij een andere symbool heeft de BANG! kaart alsnog effect. Er mag daarna eventueel een Missed kaart gespeeld worden om het schot te ontwijken.