F.A.Q.
Foire aux questions

BANG! DUEL

Q01. Si un joueur n'a plus qu'un personnage en jeu, est-il toujours possible de jouer des cartes Équipement ou un *Coup de foudre* sur ce personnage ?
Oui, quand un joueur n'a que son ultime survivant en jeu, ce dernier est considéré à la fois comme son PA et son PR.

Q02. Si je joue *Rafale* contre un joueur ne possédant pas d'Équipement, la Rafale compte-t-elle comme un seul tir ?
Non, la cible ne reçoit aucun tir, car elle possède zéro Équipement.

Q03. Si le PA et le PR du même joueur sont tous deux équipés d'une *Montre à gousset*, les deux effets s'accumulent-ils ?
Non, la seule *Montre à gousset* active est celle du PA.

Q04. Si un joueur joue une carte *Gatling*, peut-il jouer *Riposte* avec son PR afin d'effectuer un tir supplémentaire ?
Oui.

Q05. Puis-je jouer une carte *Alcool fort* pendant le tour de mon adversaire ?
Non, les cartes *Bière* et *Alcool fort* ne peuvent être jouées que pendant votre tour.

Q06. Puis-je jouer *Charge de bisons* sur mon propre PR ?
Oui.

Q07. Puis-je jouer un *Poignard* contre mon propre PR ?
Oui.

Q08. Si j'ai en main deux cartes Équipement ayant le même nom (par exemple, deux cartes *Planque*), puis-je en jouer une sur mon PR afin de défausser l'autre (de la retirer de ma main) ?
Non ! Vous ne pouvez pas défausser de cartes directement de votre main. Si vous jouez une *Planque* sur un personnage qui en possède déjà une, la nouvelle *Planque* remplace la précédente, qui est donc défaussée. Cette règle s'applique à toutes les cartes Équipement.

Q09. Lorsque le PA d'un joueur à qui il ne reste que deux personnages est éliminé, son jeton PA est déplacé sur son PR (qui devient à la fois PA et PR). Est-ce considéré comme un déplacement du jeton PA ?
Oui, ce qui signifie que les effets comme ceux de *Jango* ou de *Montre à gousset* peuvent se déclencher.

Q10. Pour éviter un BANG! de Tex Killer, un joueur doit jouer une carte *Manqué !* et défausser une autre carte de sa main. Que se passe-t-il si cette carte *Manqué !* est sa seule carte en main ?
Si vous pouvez jouer une carte *Manqué !*, mais que vous ne pouvez pas défausser d'autre carte, vous ne pouvez pas éviter le tir de Tex Killer.

Q11. Si Sid Curry est ciblé par une *Rafale*, combien de fois sa compétence se déclenche-t-elle et quand les effets sont-ils résolus ?

Vous devez d'abord finir de résoudre l'effet de la carte *Rafale*. Sid Curry peut révéler autant de cartes que le nombre de tirs qu'il a reçus en raison de la *Rafale* (qui correspond au nombre de cartes Équipement qu'il possède), en évitant un tir par révélé. Si Sid Curry survit, le PA de son adversaire est ensuite ciblé par d'éventuels tirs dus à la compétence de Sid Curry.

Q12. La compétence d'Annie Oakey lui permet de transformer une carte en une carte . Peut-elle ensuite transformer cette carte en un *Colt* ?

La compétence d'Annie Oakey ne peut transformer que les cartes et *Manqué !* réelles. De plus, Annie ne peut transformer chaque carte qu'une seule fois.

Q13. La compétence de Toco Ramirez compte-t-elle dans la limite de 1 BANG! par tour ?

Oui. Ainsi, à moins de bénéficier d'effets comme ceux du *Ceinturon*, il n'est pas possible de jouer d'autres cartes BANG! après celle jouée comme s'il s'agissait d'un *Colt*.

Q14. Si Dalon Ranger joue une carte *Duel* et perd (il perd ainsi 1 PV), sa compétence se déclenche-t-elle ?

Non. Sa compétence ne s'active pas car il est considéré comme étant lui-même la source de la perte de PV.

Q15. Si Wyatt Ear joue un et que son adversaire joue *Riposte*, quel effet se déclenche en premier, la compétence de Wyatt Ear ou celle de la *Riposte* ?

En règle générale, les effets sont toujours résolus dans l'ordre dans lequel ils se déclenchent. La carte *Riposte* dispose de deux effets (Manqué + Tir). Ainsi, dans notre exemple : 1) Wyatt Ear joue un mais son adversaire l'évite en jouant *Riposte* ; 2) *Riposte* inflige un tir à Wyatt Ear, qui peut jouer un *Manqué !* pour l'éviter ; 3) Wyatt Ear, s'il est encore en vie, peut maintenant piocher une carte car un de ses tirs a été évité.

Q16. Si Wild Bill est ciblé par *Peacemaker* et qu'il réussit à esquiver, sa compétence se déclenche-t-elle ?

Non, la compétence de Wild Bill ne se déclenche que lorsque son adversaire défausse des cartes de sa main, pas lorsqu'il défausse une carte lui-même.

Q17. Si un joueur dont le PA est Babe Leroy débute son tour sans cartes en main, pioche-t-il 2 ou 4 cartes ?

Ce joueur doit piocher 2 cartes dès que son tour commence, la compétence de Babe Leroy ne se déclenche donc pas.

Q18. Que se passe-t-il si un joueur possède Babe Leroy comme PA et Soundance Kid comme PR, et qu'il joue ou défausse la dernière carte de sa main ?

S'il défausse sa dernière carte grâce à l'effet de Soundance Kid, il doit immédiatement en piocher 2 nouvelles (une de chaque paquet), la compétence de Babe Leoroy ne se déclenche donc pas. S'il se retrouve sans cartes en main pour une autre raison, l'effet de Babe Leroy lui permet de piocher 2 cartes, mais l'effet de Soundance Kid ne se déclenche pas tant qu'aucune carte n'a été défaussée dans le cadre de sa compétence.