

Richard Borg & Mike Fitzgerald

CHASSEUR DE PRIMES

Présentation du jeu :

Wyatt Earp se joue en plusieurs manches. Durant chaque manche, les joueurs s'efforcent de gagner autant d'argent que possible en participant à la capture de hors la loi, autant que possible seul afin de ne pas avoir à partager la récompense. Ceux qui auront eu le plus grand rôle dans la capture auront aussi la plus grande part dans la récompense : un joueur peut en recevoir la totalité, une partie, ou rien du tout.

En jouant leurs cartes, les joueurs, peu à peu, se rapprochent des hors la loi. Plus les cartes jouées sont nombreuses, plus le bandit est difficile à capturer et plus la récompense sera élevée. Les joueurs doivent donc, tout à la fois, rivaliser et coopérer. Le vainqueur sera celui qui aura le mieux joué les cartes qu'il aura reçues, c'est à dire celui qui sera le plus riche à la fin de la partie.

Matériel :

- 29 cartes sheriff, dont
 - 7 cartes Photo (1 de chaque couleur)
 - 7 cartes Wyatt Earp
 - 4 cartes Attaque de banque
 - 3 cartes Tireur rapide
 - 3 cartes Most Wanted
 - 3 cartes Cachette
 - 2 cartes Attaque de diligence
- 49 cartes Hors la loi (7 pour chaque hors la loi)
- 60 jetons récompense de \$1000
- 18 jetons récompense de \$5000
- 4 cartes d'aide de jeu
- 7 avis de recherche

Mise en place :

- Placez les 7 avis de recherche en cercle, comme indiqué sur le schéma.
- Placez les jetons de \$1000 et \$5000 au centre du cercle, pour constituer la banque. Le joueur le plus digne de confiance est désigné pour tenir la banque, et place \$1000 sur chaque avis de recherche.
- Le joueur le plus âgé mélange les 78 cartes du jeu et en distribue 10, une par une, à chaque joueur. Chaque joueur prend connaissance de sa main mais doit prendre garde à ce qu'elle reste, tout au long de la partie, cachée à ses adversaires.
- Le donneur place les cartes restantes, faces cachées, au centre du cercle pour constituer la pioche. La première carte est retournée et placée face visible à côté de la pioche pour devenir la première carte de la défausse.
- Chaque joueur reçoit une fiche d'aide de jeu. Sur chaque fiche se trouve d'une part une description – en anglais ou en allemand, selon où vous avez acheté votre jeu – des principales cartes sheriff, et d'autre part une description du système de score. La zone devant chaque joueur, sur la table, constitue son territoire.

Déroulement du jeu :

Le joueur à gauche du donneur joue en premier. Chacun joue ensuite à son tour, en sens horaire. À son tour, un joueur effectue les actions suivantes, dans l'ordre indiqué :

- 1) Il **doit** piocher une ou deux cartes
- 2) Il **peut** jouer une ou plusieurs cartes
- 3) Il **doit** se défausser d'une carte

1) **Piocher une ou deux cartes :**

Le joueur prend soit **les deux premières cartes de la pioche, soit la première carte de la défausse**. Aucun autre choix n'est possible. Le joueur met la ou les cartes piochées dans sa main.

Note : Si le joueur choisit de prendre deux cartes de la pioche, et si la pioche est épuisée avant qu'il n'ait pioché ses deux cartes, il mélange toutes les cartes de la défausse pour constituer une nouvelle pioche et finit de piocher. Lorsque la pioche est épuisée pour la seconde fois, la manche est terminée (voir infra, fin d'une manche).

2) **Jouer une ou plusieurs cartes :**

Durant son tour, un joueur peut jouer, depuis sa main, autant de cartes hors la loi qu'il le souhaite et au maximum une carte sheriff. Les cartes hors la loi jouées par un joueur sont placées faces visibles devant lui, dans son territoire. Toutes les cartes sheriff ayant un nombre dans leur coin supérieur gauche sont également jouées dans le territoire du joueur. En revanche, les cartes sheriff ayant un symbole dans le coin supérieur gauche sont jouées, selon la carte, soit dans le territoire d'un adversaire, soit sur la défausse (*voir infra, cartes sheriff*). Une fois jouée, une carte ne peut pas être reprise par le joueur, ni utilisée comme carte défaussée à la fin de son tour. Les cartes se trouvant dans le territoire d'un joueur doivent être clairement visibles, de façon à ce que chacun puisse voir leur valeur numérique et le hors la loi concerné.

Lorsque des cartes d'un hors la loi donné sont jouées pour la première fois, elles doivent l'être dans une série. Une série se compose d'au moins trois cartes du même hors la loi. Le banquier ajoute alors des jetons sur l'avis de recherche du hors la loi, pour une valeur égale au nombre de cartes jouées moins un multiplié par \$1000 (\$2000 pour trois cartes, \$3000 pour quatre cartes, etc.)

Ensuite, lorsque des cartes d'un hors la loi donné ont déjà été jouées, n'importe quel joueur peut, à son tour de jeu, jouer n'importe quel nombre de cartes de ce hors la loi dans son territoire. La règle des trois cartes minimum n'est donc plus en vigueur. Comme avec la première série, le banquier ajoute à chaque fois sur l'avis de recherche correspondant \$1000 pour chaque carte jouée, sauf la première.

Note : Le banquier ne prend bien sûr en compte que les cartes qui viennent d'être jouées, et non celles qui avaient été jouées précédemment. Par conséquent, si un joueur joue une carte unique, la récompense ajoutée sur l'avis de recherche est de \$0.

Note: toutes les cartes d'un même hors la loi jouées dans un même territoire doivent être rangées en une seule et unique série. Il est interdit de faire deux séries de même couleur.

Exemple 1 : Anne joue une série de 4 cartes Jesse James dans son territoire. Le banquier ajoute immédiatement \$3.000 sur l'avis de recherche de Jesse James ((4-1) x 1000 = 3000).

Exemple 2 : Dans la suite du jeu, Christian joue 2 cartes Jesse James dans son territoire. Le banquier ajoute alors \$1.000 sur l'avis de recherche de Jesse James ((2-1) x 1000 = 1000)

Exemple 3 : Plus tard dans la partie, Anna ajoute une carte Jesse James dans son territoire. Le banquier n'ajoute rien sur l'avis de recherche.

3) **Se défausser d'une carte :**

Après avoir joué, dans n'importe quel ordre, autant de cartes hors la loi qu'il le souhaite et au plus une carte sheriff, le joueur doit se défausser d'une carte de sa main, face visible, sur la pile de défausse. Son tour est ensuite terminé. La carte défaussée ne produit aucun effet, même s'il s'agit d'une carte sheriff.

Exemple : Un joueur joue une carte sheriff en la posant sur la défausse, et cette carte fait effet normalement. Il termine ensuite son tour en se défaussant d'une seconde carte sheriff, qui ne produit, elle, aucun effet.

La carte défaussée pouvant être piochée et utilisée par le joueur suivant, les joueurs doivent être attentifs aux cartes qui pourraient être utiles à leur voisin de gauche, et éviter de s'en défausser.

Fin d'une manche :

Après qu'un joueur s'est défaussé d'une carte, le tour passe au joueur à sa gauche. Le jeu continue ainsi jusqu'à ce qu'un joueur se défausse de la toute dernière carte de sa main. La manche se termine alors immédiatement, et tous les autres joueurs placent toutes les cartes qu'il leur reste en main sur la défausse. Ces cartes, en effet, ne seront pas prise en compte pour le score.

*Note: un joueur ne peut pas terminer la manche en **jouant** la dernière carte de sa main. Il doit la défausser.*

Il peut parfois arriver qu'une manche se termine autrement :

1) La manche se termine si, lorsqu'un joueur se défausse d'une carte à la fin de son tour, un autre joueur n'a plus aucune carte en main.

2) La manche se termine si la pioche est épuisée pour la deuxième fois, c'est à dire si un joueur choisit de prendre deux cartes de la pioche alors qu'il reste moins de deux cartes dans la pioche et que la défausse a déjà été mélangée une fois pour constituer une nouvelle pioche. La manche prend fin immédiatement, et le joueur concerné ne termine pas son tour.

Le joueur peut bien sûr choisir de prendre plutôt la première carte de la défausse, auquel cas la manche se poursuit. Les joueurs suivants ayant la même possibilité, il se peut que la manche se poursuive quelque temps ainsi.

*Note : cette règle ne vaut que lorsque la pioche est épuisée pour la **seconde** fois.*

Score :

À la fin de chaque manche, les joueurs calculent leurs scores, c'est à dire leurs récompenses, et reçoivent l'argent correspondant. Cela est fait en commençant par un avis de recherche quelconque, puis pour chaque hors la loi en tournant en sens horaire. On compte, pour chaque hors la loi, le nombre total de points de capture (PC) dans les territoires de tous les joueurs. Les PC sont les nombres figurant dans les coins supérieurs gauches des cartes hors la loi et sheriff. Les points des cartes cachées sous des cartes cachettes (voir infra, cartes sheriff) ne sont pas pris en compte.

Si le nombre total de points de capture pour un hors la loi est inférieur à 8, il n'est pas capturé et aucun joueur ne marque de points de victoire pour ce hors la loi. Les jetons se trouvant sur l'avis de recherche, et indiquant la récompense pour la capture du bandit, y restent pour la manche suivante. On passe ensuite au hors la loi suivant.

Si le nombre total de points de capture pour un hors la loi est supérieur à 8, deux cas peuvent se produire:

- Si le joueur qui a le plus de points de capture pour ce hors la loi en a au moins 5 de plus que le second, il reçoit l'intégralité de la récompense pour ce hors la loi, c'est à dire tous les jetons se trouvant sur l'avis de recherche correspondant, et les place dans son

territoire. On passe ensuite au hors la loi suivant.

Note: L'argent des joueurs (c'est à dire les jetons reçus en récompense) est public.

• Si le joueur qui a le plus de points de capture pour ce hors la loi n'en a **pas cinq de plus** que le second, la récompense est partagée entre le joueur qui a le plus de points de capture pour ce hors la loi et tous ceux qui en ont au moins quatre de moins que lui. Le partage est effectué comme suit:
Le joueur ayant le plus de points de capture pour ce hors la loi prend \$2.000 sur l'avis de recherche. Le second prend ensuite \$1.000, et ainsi de suite dans l'ordre décroissant du nombre de points de capture, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs participant au partage aient eu leur part. On reprend ensuite à partir du joueur ayant le plus de points de capture, chacun prenant de nouveau \$1.000, et ainsi de suite. Le partage cesse lorsqu'il n'y a plus d'argent sur l'avis de recherche, ou s'il n'y a pas assez pour payer des ex-æquos. On passe ensuite au hors la loi suivant.

*Exemple 1: Anne a dans son territoire 11 PC pour Butch Cassidy. Boris a 6 PC et Christian 2 PC. Il y a en tout \$9.000 de récompense sur l'avis de recherche de Butch Cassidy.
=> Anne prend les \$9.000*

*Exemple 2: Anne a dans son territoire 9 PC pour Butch Cassidy. Boris a 5 PC et Christian 4 PC. Anne et Boris se partagent les \$8.000 de récompense, Christian ne recevant rien puisqu'il a 5 PC de moins qu'Anne. Anne, qui a le plus grand nombre de PC pour Butch Cassidy, commence en prenant \$2.00. Boris prend ensuite \$1.000, puis Anne prend de nouveau \$1.000, et ainsi de suite jusqu'à ce que toute la récompense ait été partagée.
=> Anne reçoit \$5.000 et Boris \$3.000.*

*Exemple 3: Anne et Boris ont chacun 4 PC. Christian a 2 PC. La récompense est de \$3.000. Anne et Boris devraient tous deux se servir en premier et prendre \$2.000, mais il n'y a pas assez sur l'avis de recherche pour cela. Ils ne reçoivent donc rien, et le partage est terminé, Christian ne recevant rien non plus. Les \$3.000 restent sur l'avis de recherche pour la manche suivante.
=> Anne, Boris et Christian ne reçoivent rien.*

*Exemple 4: Anne et Boris ont chacun 4 PC. Christian a 2 PC. La récompense est de \$6.000. Anne et Boris prennent d'abord \$2.000 chacun, puis Christian prend \$1.000. Il reste seulement \$1.000, ce qui n'est pas suffisant pour que Anne et Boris prennent \$1.000 chacun. Le partage s'arrête donc là, et les \$1.000 restent sur l'avis de recherche pour la manche suivante.
=> Anne et Boris reçoivent \$2.000 chacun, Christian reçoit \$1.000.*

On procède ainsi pour tous les hors la loi.

Dès qu'un joueur a 5 jetons de \$1.000, il doit les échanger contre un jeton de \$5.000. Si, après que les récompenses ont été calculées et payées pour tous les hors la loi, aucun joueur n'a \$25.000 en sa possession, la partie continue avec une nouvelle manche.

- Le premier joueur de la manche qui vient de se terminer est désormais le donneur. Il mélange les 78 cartes et en distribue 10, une à une, à chacun des joueurs. Le donneur place les cartes restantes, faces cachées, au centre du cercle pour constituer la pioche. Il retourne la première carte de la pioche qui devient la première carte de la défausse.
- Le banquier ajoute \$1.000 sur chaque avis de recherche, qu'il y ait ou non déjà de l'argent dessus.
- Le joueur à gauche du donneur entame la nouvelle manche, qui se déroule comme la précédente.

Fin du jeu :

Le jeu se termine lorsque, à la fin d'une manche, après le score, un ou plusieurs joueurs ont plus de \$25.000. Le joueur le plus riche est alors vainqueur.

En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, ils se battent en duel: chacun prend une carte de la pioche, et toutes les cartes sont révélées simultanément. Tous ceux qui ont retourné une carte "raté" (sans impact de balle sur la carte) sont éliminés du duel. On continue ainsi jusqu'à ce qu'il n'y ait qu'un seul survivant. Si tous les survivants ratent, ils recommencent.

Cartes sheriff :

Toutes les cartes avec une étoile de sheriff dans le coin supérieur gauche sont des cartes sheriff. À son tour de jeu, un joueur peut jouer autant de cartes hors la loi qu'il le souhaite, mais ne peut jouer au maximum qu'une, et une seule, carte sheriff. La plupart des cartes sheriff ajoutent des points de capture, ou augmentent la récompense offerte pour un hors la loi. Quelques unes, cependant, ont des effets sur les autres joueurs.

Les cartes sheriff ayant un nombre dans le coin supérieur gauche sont jouées sur le territoire du joueur, comme les cartes hors la loi, et généralement avec une série de cartes hors la loi. Une fois jouée, une carte sheriff ne peut ni être reprise, ni être déplacée.

Photo (1 carte par hors la loi)

Contrairement aux autres cartes sheriff, qui n'ont pas de couleur spécifique, les sept cartes photo ont une couleur, et il y en a donc une par hors la loi. Néanmoins, ce sont des cartes sheriff et un joueur qui joue une carte photo ne peut pas jouer d'autre carte sheriff durant son tour.

Une carte photo ne peut être jouée que si une série de cartes hors la loi de la même couleur a déjà été jouée. Le joueur ajoute la carte photo aux cartes hors la loi de cette couleur dans son territoire, s'il y en a. Il peut aussi jouer la carte photo comme première carte de cette couleur dans son territoire.

D'autres cartes sheriff peuvent être jouées sur une carte photo comme s'il s'agissait d'une carte hors la loi. Lorsqu'un joueur joue une carte photo, le banquier ajoute \$1.000 sur l'avis de recherche correspondant. Une carte photo dans un territoire vaut 4 points de capture pour le hors la loi correspondant.

Exemple 1: Boris joue 4 cartes Billy the Kid et la carte photo de Billy the Kid. Le banquier ajoute \$4.000 sur l'avis de recherche de Billy the Kid (\$3.000 pour les cartes hors la loi, et \$1.000 pour la photo).

Exemple 2: Il y a déjà une série de cartes Billy the Kid en jeu. Christian joue la photo de Billy the Kid, et le banquier ajoute \$1.000 sur l'avis de recherche de Billy the Kid. Au tour suivant, Christian joue une attaque de banque sur la photo, et le banquier ajoute encore \$1.000 sur l'avis de recherche.

Note: Une photo ne peut pas être jouée dans une série (2 hors la loi plus une photo), mais elle peut être jouée avec une série (3 hors la loi plus une photo).

*Variante: une règle finalement éliminée par l'éditeur aurait peut-être mérité d'être maintenue. Elle autorise à jouer la carte photo d'un hors la loi **en dehors de son tour**, immédiatement après qu'un autre joueur a joué la première série de cartes de ce hors la loi.*

Attaque de diligence (Stagecoach robbery) (2 cartes)

Un joueur qui joue une attaque de diligence l'ajoute à une ou plusieurs cartes hors la loi se trouvant dans son territoire. Une carte Photo compte ici comme une carte hors la loi.

Néanmoins, avant d'en arriver là, le joueur doit réussir son tir, comme indiqué par le revolver en grisé sur le fond de la carte. À cet effet, le joueur prend la première carte de la pioche, la retourne et la place sur la défausse.

- Si c'est une carte avec un impact de balle (une carte hors la loi), l'attaque est réussie et le joueur place la carte Attaque de diligence sur le hors la loi de son choix dans son territoire. Le banquier ajoute alors \$3.000 sur l'avis de recherche du hors la loi en question. L'attaque de diligence vaut 1 point de capture pour le hors la loi sur lequel elle est jouée.
- Si c'est une carte sans impact de balle, l'attaque a échoué et le joueur place la carte Attaque de diligence sur la défausse. Cette carte est néanmoins considérée comme jouée, et ce joueur ne peut donc pas jouer d'autre carte sheriff ce tour-ci.

Note: ceci est vrai pour toutes les cartes sheriff qui nécessitent un tir réussi pour prendre effet.

Attaque de banque (Bank Robbery) (4 cartes)

Cette carte fonctionne en tous points comme une Attaque de diligence, mais en cas de succès elle n'ajoute que \$1.000 sur l'avis de recherche et vaut 2 points de capture.

Note: Il n'y a pas de limite au nombre de cartes sheriff pouvant être jouées sur le même hors la loi.

Tireur le plus rapide de l'ouest (Fastest gun) (3 cartes)

Cette carte fonctionne comme une Attaque de diligence, avec les deux différences suivantes:

- En cas de tir réussi, elle vaut 3 points de capture et ajoute \$1.000 sur l'avis de recherche du hors la loi.
- Il ne peut y avoir qu'un seul tireur le plus rapide de l'ouest. Si un joueur joue cette carte, et réussit son tir, alors qu'il y avait déjà un tireur le plus rapide de l'ouest en jeu, ce dernier est retiré du territoire où il se trouve et défaussé. Le joueur dont le tireur a été retiré perd donc ses trois points de capture, mais les \$1.000 restent sur l'avis de recherche.

Un joueur ne peut pas jouer un tireur le plus rapide de l'ouest sur un hors la loi si lui-même ou un autre joueur a déjà un tireur le plus rapide de l'ouest sur le même hors la loi. Un joueur peut en revanche jouer un tireur le plus rapide de l'ouest sur n'importe quel autre hors la loi de son territoire.

Exemple: Boris a un Tireur le plus rapide de l'ouest sur Jesse James. Aucun autre joueur ne peut jouer de Tireur le plus rapide de l'ouest sur ses cartes Jesse James, mais on peut bien sûr en jouer un sur n'importe quel autre hors la loi.

Most wanted (3 cartes)

Cette carte peut être utilisée de l'une des deux manières suivantes. Quelle que soit la manière dont elle est utilisée, elle est ensuite placée sur la défausse.

1) Dans la main d'un joueur (sans tir).

Le joueur qui joue la carte demande aux autres joueurs une carte hors la loi précise ("je veux une carte Sundance Kid"). Il le leur demande, selon son choix, en sens horaire ou anti-horaire, en commençant donc par le joueur à sa gauche ou celui à sa droite. Si le joueur auquel la carte est demandée ne l'a pas, on passe au joueur suivant. Dès qu'un joueur interrogé a la carte hors la loi demandée, il doit la donner au joueur de la carte Most wanted, et l'on en reste là. La carte Most wanted permet donc, au mieux, de se procurer une carte hors la loi, qui peut éventuellement être jouée dès ce tour-ci.

Si personne n'a la carte demandée, le joueur qui a jouée la carte **Most Wanted** ne reçoit rien. La carte a cependant quand même été jouée, et le joueur ne peut plus jouer de carte **sheriff** ce tour-ci.

2) Dans le territoire d'un joueur (avec un tir)

Le joueur retourne la première carte de la pioche et la met sur la défausse. Si c'est une carte sans impact de balle, le tir a échoué, et il met la carte **Most wanted**, qui a été jouée mais n'a eu aucun effet, sur la défausse. Il ne peut bien sûr plus utiliser cette carte pour demander une carte de la main des autres joueurs.

Si le tir est réussi, c'est à dire si la carte retournée a un impact de balle, il peut prendre une carte hors la loi de son choix (pas une carte **sheriff**, pas même une carte photo) sur le territoire de n'importe quel **autre** joueur et la mettre dans sa main. Cette carte peut éventuellement être jouée dès ce tour-ci.

La carte **Most wanted** peut même permettre de prendre une carte protégée par une carte cachette.

*Note: Si une série est réduite à moins de trois cartes du fait du jeu d'une carte **Most wanted**, elle compte toujours comme ayant été jouée, et les joueurs peuvent continuer à jouer moins de trois cartes de ce hors la loi.*

*Note: Si, du fait du vol d'une carte hors la loi, une ou plusieurs cartes **sheriff** ne sont plus associées à un hors la loi (carte hors la loi ou carte photo), ces cartes **sheriff** sont retirées du territoire où elles se trouvent et défaussées. La récompense sur l'avis de recherche n'est pas diminuée.*

*Exemple: Boris vole l'unique carte **Wes Hardin** de Christian avec une carte **Most wanted**. Christian se retrouve alors avec une attaque de banque qui n'est plus associée à aucun hors la loi, et qui est alors défaussée.*

Cachette (3 cartes)

S'il réussit son tir, le joueur joue la carte cachette sur toutes les cartes d'un même hors la loi (cartes hors la loi et cartes **sheriff**) d'un joueur de son choix. Les cartes recouvertes par la carte cachette ne comptent plus pour ce joueur. Tant qu'il ne parvient pas à retirer la carte cachette, le joueur sur le territoire duquel elle est jouée n'a donc plus aucun point de capture pour le hors la loi visé.

Il peut continuer à jouer des cartes hors la loi et **sheriff** pour ce hors la loi, mais elles ne seront pas prises en compte tant que la carte cachette sera là. En revanche, le banquier augmentera normalement la récompense sur l'avis de recherche.

Un joueur peut retirer une carte cachette en jouant une carte **Wyatt Earp**, et toutes les cartes recouvertes par la cachette sont alors de nouveau prises en compte.

On ne peut pas jouer une carte cachette sur une autre carte cachette. En revanche, lorsqu'une première cachette est enlevée, rien n'empêche d'en jouer ensuite une autre sur les mêmes cartes.

Note: lorsqu'une carte cachette a été jouée sur une série de cartes, elle compte toujours comme une série en jeu, bien qu'elle ne rapporte plus de points de capture.

*Exemple: Boris joue une cachette sur deux cartes **Belle Star**, la photo de **Belle Star** et une attaque de diligence. Il place la carte cachette en travers sur les cartes **Belle Star**, y compris les deux cartes **sheriff**, de manière à ce que toutes les cartes restent visibles. Les 9 points de capture pour **Belle Star** amenés par ces cartes ne comptent plus. Les autres joueurs totalisant moins de 8 points de capture pour **Belle Star**, elle n'est plus capturée et, si la manche venait à se terminer maintenant, ne rapporterait de récompense à personne.*

Wyatt Earp (7 cartes)

Cette carte peut être utilisée de l'une des trois manières suivantes. Quelle que soit la manière dont elle est utilisée, elle est ensuite placée sur la défausse.

1) Piocher deux cartes (sans tir)

Le joueur prend les deux premières cartes de la pioche et les ajoute à sa main. Il peut éventuellement jouer ces cartes dès ce tour-ci, si ce sont des cartes hors la loi, mais ne peut bien sûr pas jouer une seconde carte **sheriff**.

2) Piocher une carte (sans tir)

Le joueur regarde toutes les cartes de la défausse et en choisit une. Il ne peut pas, cependant, y choisir une autre carte **Wyatt Earp** ! Il peut la jouer, si c'est une carte **sheriff**, à condition de le faire immédiatement. Ceci est la **seule** exception à la règle interdisant de jouer deux cartes **sheriff** pendant son tour. Si le joueur choisit de ne pas jouer la carte piochée immédiatement, il l'ajoute à sa main sans la montrer aux autres joueurs, mais il ne pourra alors la jouer ce tour-ci que si c'est une carte hors la loi.

*Note: le joueur ne peut pas regarder la défausse avant de jouer une carte **Wyatt Earp**.*

3) Retirer une cachette (avec un tir)

S'il réussit son tir, le joueur retire une carte cachette de **son** territoire, et la place sur la défausse. Tous ses points de capture pour ce hors la loi sont de nouveau valables.

Par exception, une carte **Wyatt Earp** peut être jouée **en dehors de son tour** pour retirer une carte cachette. Lorsqu'une carte cachette est jouée sur le territoire d'un joueur, il peut en effet jouer **immédiatement** une carte **Wyatt Earp** pour tenter de retirer la carte cachette. Cela se passe alors ainsi:

- Le joueur place la carte **Wyatt Earp** sur la défausse.
- S'il réussit son tir, il place la carte cachette également sur la défausse, au dessus de la carte **Wyatt Earp**.
- S'il échoue, la carte cachette reste en place.

*Note: un joueur ne peut jouer une carte **Wyatt Earp** en dehors de son tour pour retirer une carte cachette que s'il le fait immédiatement après que la carte a été jouée. Il ne peut pas jouer ensuite une seconde carte **Wyatt Earp** si la première a échoué.*

