

Règles de Bang ! Dice Explosion

Comment jouer à Bang ! Dice Explosion

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Chaque camp a un objectif secret — le Shérif veut éliminer hors-la-loi et renégats, les hors-la-loi veulent tuer le Shérif, les adjoints protègent le Shérif, et le renégat veut survivre seul.
- **Mécanique principale** : Lancer jusqu'à 3 fois 5 dés et résoudre les symboles obtenus pour blesser, se soigner ou déclencher des effets spéciaux.
- **Condition de victoire** : Le jeu s'arrête dès que le Shérif est éliminé ou que tous les hors-la-loi et renégats sont hors jeu.

Imaginez un saloon poussiéreux, des regards de braise et des revolvers qui claquent — c'est exactement l'ambiance que Bang ! Dice Explosion installe en moins de cinq minutes autour d'une table. On lance des dés, on blesse ses ennemis, on survit aux attaques indiennes... et surtout on ne sait jamais vraiment à qui faire confiance. Parfait pour une soirée entre amis !

Le matériel

Avant de commencer, voici ce que vous trouvez dans la boîte de base :

- **5 dés** illustrés de symboles spéciaux
- **8 cartes Rôle** : 1 Shérif, 2 Adjoints, 3 Hors-la-loi, 2 Renégats
- **16 cartes Personnage**, chacune avec une capacité unique et un nombre de points de vie
- **6 cartes Résumé** pour se rappeler la signification de chaque face
- **9 jetons Flèche**
- **Jetons Points de vie** (balles) : 25 valeur 1 et 15 valeur 3

La mise en place

Rien de compliqué, ça prend deux minutes chrono !

- Selon le nombre de joueurs, prenez le bon assortiment de **cartes Rôle** (voir ci-dessous) et distribuez-en une face cachée à chaque joueur.
- Le **Shérif** retourne immédiatement sa carte face visible — tout le monde sait qui il est. Les autres gardent leur rôle secret.
- Mélangez les **cartes Personnage** et donnez-en une face visible à chaque joueur. Chacun annonce son personnage et lit sa capacité à voix haute.
- Chaque joueur prend autant de **jetons balles** que son personnage l'indique. Le Shérif reçoit 2 balles supplémentaires — c'est sa prime !
- Posez les **9 jetons Flèche** et les **jetons balles** restants au centre de la table.
- Le Shérif prend les 5 dés et commence la partie.

Nombre de joueurs	Shérif	Adjoint(s)	Hors-la-loi	Renégat(s)
3 joueurs	—	1 Adjoint	1 Hors-la-loi	1 Renégat
4 joueurs	1	0	2	1
5 joueurs	1	1	2	1
6 joueurs	1	1	3	1
7 joueurs	1	2	3	1
8 joueurs	1	2	3	2

Les objectifs de chaque rôle

C'est le cœur du jeu : chacun joue pour un camp différent, mais seul le Shérif est connu de tous !

- **Shérif** : éliminer tous les Hors-la-loi et tous les Renégats.
- **Hors-la-loi** : tuer le Shérif, peu importe qui s'y colle en premier.
- **Adjoint** : aider et protéger le Shérif coûte que coûte.
- **Renégat** : être le tout dernier joueur encore en vie — il joue solo contre tout le monde.

Petite astuce stratégique : si vous êtes Adjoint, n'hésitez pas à sacrifier vos propres points de vie pour encaisser des coups à la place du Shérif. Votre victoire dépend entièrement de la sienne !

[IMAGE_MATERIEL]

Déroulement d'un tour

Le jeu avance dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand c'est votre tour, voici ce qui se passe :

- **Premier lancer** : lancez les 5 dés.
- **Relances** : vous pouvez conserver certains dés et relancer les autres, jusqu'à deux fois supplémentaires (3 lancers au total). Attention : les dés **Dynamite** ne peuvent jamais être relancés !
- **Résolution** : une fois satisfait (ou à court de relances), vous appliquez tous les résultats dans l'ordre indiqué ci-dessous.

Important : les dés **Flèche** doivent être résolus immédiatement après chaque lancer, avant de continuer !

Les symboles des dés et leurs effets

Chaque face du dé fait quelque chose de précis. Voici tout ce qu'il faut savoir, dans l'ordre où vous devez les résoudre :

1. La flèche indienne

Dès que vous lancez une ou plusieurs **flèches**, prenez immédiatement un **jeton Flèche** par flèche obtenue et placez-le devant vous. Si vous prenez la **dernière flèche** du tas, les Indiens attaquent ! Chaque joueur perd autant de **points de vie** qu'il a de jetons Flèche devant lui — puis tout le monde repose ses flèches au centre. Vous pouvez relancer ce dé si vous avez encore des relances.

2. La dynamite

La **Dynamite** ne peut jamais être relancée. Si vous obtenez 3 Dynamites ou plus (en comptant celles que vous n'avez pas relancées), votre tour s'arrête immédiatement et vous perdez **1 point de vie**. Les autres résultats sont quand même appliqués, sauf si vous êtes éliminé par la Dynamite.

3. Cible « 1 »

Choisissez le joueur directement à votre gauche ou à votre droite : il perd **1 point de vie**.

4. Cible « 2 »

Choisissez le joueur situé exactement 2 places à votre gauche ou à votre droite : il perd **1 point de vie**. S'il reste seulement 2 ou 3 joueurs en jeu, traitez ce résultat comme une Cible « 1 ». Attention : les résultats Cible 1 et Cible 2 sont d'abord tous attribués, puis résolus en même temps. Vous pouvez cibler un joueur avec plus de blessures qu'il n'a de points de vie restants !

5. La bière

Regagnez **1 point de vie**. Vous ne pouvez pas dépasser votre maximum de points de vie initial.

6. La mitrailleuse Gatling

Si vous obtenez **3 Gatlings ou plus**, vous déclenchez la mitrailleuse : chaque autre joueur perd **1 point de vie**. En bonus, vous défaissez toutes vos **flèches** !

Quand un joueur est éliminé

Un joueur qui n'a plus de **points de vie** est éliminé. Il retourne sa **carte Rôle** face visible pour que tout le monde sache qui il était, et repose toutes ses **flèches** au centre. Il ne joue plus, mais si son camp gagne, il gagne aussi !

Astuce bienveillante : si vous êtes Hors-la-loi et que vous éliminez par erreur un autre

Hors-la-loi, pas de panique — vous gagnez quand même si le Shérif tombe avant la fin.

[IMAGE_FIN]

Fin de la partie et victoire

La partie s'arrête immédiatement dans l'un de ces deux cas :

- **Le Shérif est éliminé** : si un Renégat est le seul survivant, le Renégat gagne seul. Sinon, tous les Hors-la-loi gagnent ensemble.
- **Tous les Hors-la-loi et Renégats sont éliminés** : le Shérif et ses Adjoints gagnent ensemble.

Cas particulier à 8 joueurs : chaque Renégat joue pour lui-même et ne gagne que s'il est le dernier en vie. Si le Shérif est éliminé alors que deux Renégats sont encore là, les Hors-la-loi l'emportent !

Les règles spéciales à 3 joueurs

À 3, on joue différemment et c'est très fun ! On distribue les rôles **Adjoint, Hors-la-loi et Renégat** face visible — tout le monde sait tout. L'objectif change :

- L'**Adjoint** doit éliminer le Renégat.
- Le **Renégat** doit éliminer le Hors-la-loi.
- Le **Hors-la-loi** doit éliminer l'Adjoint.

C'est un triangle d'élimination ! Vous gagnez uniquement si c'est vous qui portez le coup fatal à votre cible. Si quelqu'un d'autre l'élimine à votre place, les deux survivants doivent alors s'affronter pour être le dernier debout. L'**Adjoint** commence la partie.

Les personnages et leurs capacités

Chaque personnage a une capacité unique qui change radicalement votre façon de jouer. Voici un tour rapide des 16 personnages de la boîte de base :

- **Bart Cassidy (8 PV)** : peut prendre une flèche au lieu de perdre un point de vie (sauf contre les Indiens ou la Dynamite).
- **Black Jack (8 PV)** : peut relancer la Dynamite... sauf si elle est au nombre de 3 ou plus !

- **Calamity Janet (8 PV)** : peut utiliser les résultats Cible 1 comme Cible 2 et inversement.
- **El Gringo (7 PV)** : chaque fois qu'un joueur lui fait perdre des points de vie, ce joueur prend une flèche.
- **Jesse Jones (9 PV)** : si il a 4 points de vie ou moins, chaque bière lui en rend 2 au lieu de 1.
- **Jourdonnais (7 PV)** : ne perd jamais plus d'1 point de vie lors d'une attaque indienne.
- **Kit Carlson (7 PV)** : pour chaque Gatling obtenu, il peut défausser une flèche de n'importe quel joueur.
- **Lucky Duke (8 PV)** : bénéficie d'un lancer supplémentaire (4 lancers au total au lieu de 3).
- **Paul Regret (9 PV)** : ne perd jamais de points de vie à cause de la Gatling.
- **Pedro Ramirez (8 PV)** : pour chaque point de vie perdu, il peut défausser une de ses flèches.
- **Rose Doolan (9 PV)** : peut viser un joueur situé une place plus loin (Cible 1 atteint jusqu'à 2 cases, Cible 2 jusqu'à 3 cases).
- **Sid Ketchum (8 PV)** : au début de son tour, un joueur de son choix regagne 1 point de vie.
- **Slab the Killer (8 PV)** : une fois par tour, peut utiliser une bière pour doubler l'effet d'une Cible 1 ou Cible 2 sur le même joueur.
- **Suzy Lafayette (8 PV)** : regagne 2 points de vie à la fin de son tour si elle n'a obtenu aucune Cible 1 ou Cible 2.
- **Vulture Sam (9 PV)** : chaque fois qu'un autre joueur est éliminé, il regagne 2 points de vie.
- **Willy the Kid (8 PV)** : n'a besoin que de 2 Gatlings (au lieu de 3) pour déclencher la mitrailleuse.

Les extensions Old Saloon et Undead or Alive

Vous maîtrisez la version de base ? Alors les deux extensions vont pimenter tout ça ! Chaque extension propose plusieurs modules indépendants que vous pouvez mixer à votre guise.

Old Saloon — module 1 : le Fanfaron et le Lâche

Deux nouveaux **dés de Saloon** rejoignent la partie. Avant votre tour, vous pouvez remplacer un dé normal par le **dé Fanfaron** ou le **dé Lâche** (pas les deux). Ces dés ajoutent de nouvelles faces :

- **Flèche brisée** : retirez immédiatement une flèche de n'importe quel joueur (pas la flèche du Chef indien). Résolu juste après les flèches normales. Peut être relancé.
- **Balle (dommage sur soi-même)** : vous perdez immédiatement 1 point de vie. Résolu juste après les flèches brisées. Peut être relancé.
- **Symboles doubles** : comptent comme deux fois le même symbole. Par exemple, une double bière permet à deux joueurs différents de regagner chacun 1 point de vie.

Old Saloon — module 2 : la flèche du Chef indien

Un **jeton Flèche du Chef indien** spécial est ajouté à la réserve. Il vaut 2 flèches normales mais ne compte que comme 1 prise. Lors d'une attaque indienne, il vous fait perdre 2 points de vie — sauf si vous l'avez ET que vous êtes seul à avoir le plus de flèches : dans ce cas vous ne perdez rien du tout !

Old Saloon — module 3 : les rôles spéciaux

De nouveaux rôles remplacent ou complètent les rôles classiques. Chacun a un pouvoir unique utilisable **une seule fois dans la partie**. Dès que vous l'utilisez, révélez votre rôle et laissez-le face visible. Voici les nouveaux rôles :

- « **L'Ours** » — **Shérif** : commence avec 3 balles supplémentaires au lieu de 2.
- « **Le Bien** » — **Adjoint** : révèle ce rôle en début de son tour pour devenir le nouveau Shérif (et l'ancien Shérif devient Adjoint).
- « **Le Doc** » — **Adjoint** : après n'importe quel lancer (y compris celui d'un autre joueur), retourne un dé sur la face de son choix avant de l'appliquer.
- « **Le Juge** » — **Adjoint** : annule immédiatement le pouvoir d'un rôle spécial révélé par un autre joueur.
- « **Le Joueur** » — **Hors-la-loi** : après le dernier lancer d'un autre joueur, ce joueur doit

tout relancer et accepter le nouveau résultat.

- « **Le Mauvais** » — **Hors-la-loi** : empêche un joueur de regagner des points de vie au moment où il allait en récupérer.
- « **Le Vilain** » — **Hors-la-loi** : en début de son tour, échange les flèches de deux joueurs au choix.
- « **La Main Droite du Diable** » — **Renégat** : à la fin de son tour, joue immédiatement un tour supplémentaire.
- « **La Main Gauche du Diable** » — **Renégat** : sauve un joueur sur le point d'être éliminé — ce joueur reste en jeu avec 2 points de vie.

Old Saloon — module 4 : nouveaux personnages

8 nouveaux personnages s'ajoutent au mélange. Certains n'ont de sens qu'avec les autres modules :

- **José Delgado (7 PV)** : peut utiliser le dé Fanfaron en plus des 5 dés de base (6 dés au total).
- **Tequila Joe (7 PV)** : même chose mais avec le dé Lâche.
- **Apache Kid (9 PV)** : quand il obtient une flèche, peut voler la flèche du Chef indien à un autre joueur.
- **Bill Noface (9 PV)** : n'applique les flèches qu'après son dernier lancer.
- **Elena Fuente (7 PV)** : peut donner ses flèches à un joueur de son choix.
- **Vera Custer (7 PV)** : perd toujours 1 point de vie de moins sur les Cibles 1 et 2.
- **Doc Holyday (8 PV)** : regagne 2 points de vie chaque fois qu'il utilise 3 Cibles ou plus en un tour.
- **Molly Stark (8 PV)** : peut absorber les dégâts destinés à n'importe quel autre joueur à sa place.

Old Saloon — module 5 : le Fantôme

Seulement à partir de 5 joueurs ! Le premier joueur éliminé (sauf le Shérif) devient un **Fantôme**.

Il continue à jouer mais différemment :

- Il ne lance que **2 dés** par tour (pas de dés de Saloon).

- Après son lancer, il choisit un des 2 résultats et le confie à un autre joueur via un **jeton Fantôme**.
- Ce joueur devra intégrer ce résultat forcé à son prochain tour (un dé est pré-positionné sur la face indiquée).
- Le Fantôme n'est pas compté dans les distances pour les Cibles 1 et 2.
- Si son camp gagne, il gagne aussi !

Undead or Alive — module 1 : les duels

Remplacez 2 des 5 dés de base par les 2 **dés de Duel noirs**. Ces dés peuvent afficher un symbole **Duel** :

- Quand vous obtenez un Duel, passez un dé de Duel à un joueur adverse qui doit le relancer.
- S'il ne relance pas un Duel, il perd 1 point de vie et pioche un **jeton Blessure de Duel**.
- S'il relance un Duel, il vous renvoie le dé — et c'est vous qui devez tenter de relancer un Duel, et ainsi de suite.
- Vous ne pouvez pas envoyer deux dés de Duel au même joueur lors du même tour.

Les **jetons Blessure de Duel** sont gardés face visible devant vous. Pendant votre tour, chaque jeton annule un symbole identique sur un dé que vous gardez. Exception : le jeton Duel ajoute un Duel supplémentaire au lieu d'en annuler un ! En fin de tour, tous vos jetons Blessure sont remélangés dans la pioche.

Undead or Alive — module 2 : les cartes Rage

Constituez une pioche de **cartes Rage**. À la fin de tout tour où vous avez perdu 2 points de vie ou plus (quelle qu'en soit la source), piochez une carte Rage et gardez-la face cachée. Au début de votre prochain tour, révéléz-la : ses symboles s'ajoutent directement aux résultats de vos dés. Les flèches sur ces cartes se déclenchent immédiatement.

Undead or Alive — module 3 : nouveaux personnages

- **Belle Star (8 PV)** : après chaque lancer, peut transformer une Dynamite en Bière (sauf si

vous avez déjà 3 Dynamites ou plus).

- **Chuck Wengam (8 PV)** : une fois par tour, peut perdre 1 point de vie pour orienter un de ses dés sur la face de son choix.
- **Greg Digger (7 PV)** : peut utiliser chaque résultat Bière deux fois.
- **Herb Hunter (8 PV)** : si un joueur perd 2 points de vie ou plus pendant votre tour, ce joueur pioche un jeton Blessure de Duel.
- **Pat Brennan (8 PV)** : en début de son tour, peut déplacer une carte Rage d'un joueur vers un autre.
- **Pixie Pete (9 PV)** : chaque fois qu'il doit piocher une carte Rage, en pioche deux et garde celle de son choix.
- **Sam the Healer (7 PV)** : chaque fois qu'il utilise une Cible 1, il peut choisir un joueur pour lui faire regagner 1 point de vie.
- **Sean Mallory (8 PV)** : peut relancer un dé de Duel une fois supplémentaire pendant son propre tour.

Undead or Alive — module 4 : l'invasion zombie

À partir de 4 joueurs, quand un joueur est éliminé, on ne le retire pas totalement du jeu. On constitue une pioche de **cartes Cimetière**. À la fin du tour en cours après une élimination, on révèle une carte :

- Carte **sans mains** : rien ne se passe, la carte est remélangée.
- Carte avec **une ou deux mains zombies** : posez-la face visible. Si le total de mains zombies visibles dépasse le nombre de joueurs encore en vie, **l'invasion zombie** commence !

Lors d'une invasion, les joueurs éliminés reviennent en tant que **zombies**. Si le Renégat est encore en vie, il devient le **Maître Zombie**. Chaque zombie joue normalement mais avec seulement 3 dés de base, ne regagne jamais de points de vie et ne collecte ni flèches ni cartes Rage. L'objectif change : les zombies doivent éliminer tous les survivants, et les survivants doivent éliminer tous les zombies.

Undead or Alive — module 5 : l'héritage

Pour les soirées multi-parties ! Si vous enchaînez plusieurs parties :

- Le joueur qui a tué le Shérif devient le nouveau **Shérif** à la prochaine partie.
- Si le Shérif a survécu, c'est lui qui désigne le prochain Shérif (il peut se choisir lui-même ou offrir 1 balle de bonus à un autre en le désignant).
- Un joueur éliminé peut choisir son nouveau personnage parmi les non-utilisés. Un survivant peut garder le même ou en piocher un nouveau au hasard.

Pour aller plus loin avec les jeux de dés

Si Bang ! Dice Explosion vous a donné le goût des jeux de dés rapides et nerveux, vous adorerez aussi [Qwixx](#), un jeu de dés ultra-fluide où chaque lancer concerne tous les joueurs en même temps. Dans un registre plus compétitif et psychologique, jetez aussi un œil aux [règles du Perudo](#), le célèbre jeu de bluff aux dés qui vous fera douter de tout le monde. Et si vous cherchez un jeu de dés encore plus explosif à sortir en famille, les [règles de Mille Sabords](#) sauront vous conquérir avec leurs pirates et leurs combos de dés spectaculaires !