

Préparation du jeu

Avant de jouer, il vous faudra préparer les différents éléments du jeu dont le plateau de jeu avec la grande roue, les 44 cartes mystère, les 6 pions, les 6 planches cow-boy et les différents habits (6 chapeaux, 6 pantalons, 6 chemises, 6 vestons, 12 chaussures, 6 foulards, 6 ceintures et 6 étoiles de shérif). Il vous faudra également vous munir d'un dé.

But du jeu

Être le premier à avoir complètement habillé sa mascotte (étoile de shérif comprise).

Règles du jeu

Chacun choisit son pion et prend la planche cow-boy associée. Le joueur le plus jeune commence la partie en lançant son dé et avance son pion du nombre de case indiqué. Les petites case n'engendre aucune action, les grosses sont spéciales et ont différents effets suivant le symbole qui se trouve dessus ;

*La case carte signifie qu'il faut tirer une carte mystère et appliqué ce qu'elle indique

*La case roue signifie qu'il faut tourner la grande roue du plateau de jeu.

Légende des symboles :

Quand un vêtement est dessiné, le joueur peut habillé son cow-boy de celui-ci

Quand un vêtement barré est dessiné, le joueur doit retirer le vêtement à son cow-boy (Si il ne possède pas ce vêtement, aucune action ne se passe).

Quand un point d'interrogation est dessinée, le joueur tire une carte mystère.

Quand une croix rouge est dessinée, rien ne se passe, le joueur suivant lance le dé.

Note si vous êtes entre 2 et 3 joueur, vous pouvez prendre plusieurs mascottes à habiller !