

ICONOGRAPHIE DES TOURS



Les cartes Action doivent être jouées faces visibles durant ce tour de table.



Tunnel - Les cartes Action doivent être jouées faces cachées durant ce tour de table.



Accélération - Durant ce tour de table, chaque joueur joue deux fois de suite à son tour (il joue deux cartes, ou il pioche six cartes, ou il pioche trois cartes et joue une carte).



Aiguillage - Durant ce tour de table, les joueurs jouent dans le sens inverse des aiguilles d'une montre en commençant par le Premier Joueur.

Bonus de Fin de Manche : Plan d'attaque

Sur les cartes Manche vient parfois s'ajouter l'icône ci-contre. A la fin de la phase de Plan, chaque joueur peut conserver une carte de sa main pour la Manche suivante. Ne le prenez pas en compte si vous jouez avec la variante Experts du jeu de base.



TOUR SPÉCIAL DE L'EXTENSION 1 : CHEVAUX & DILIGENCE



Durant ce tour, les joueurs choisissent la carte qu'ils vont jouer et la révèlent tous **Mêlée** - en même temps. Les cartes Action sont ensuite placées sur la pile commune dans l'ordre du tour classique.

Il est toujours possible de passer son tour pour piocher 3 cartes en le précisant avant que les cartes soient dévoilées.

TOUR SPÉCIAL DE L'EXTENSION 2 : MARSHAL & PRISONNIERS



Secousse - La secousse du train va contraindre le choix de carte Action des joueurs. Durant ce tour, les joueurs ne peuvent jouer ni Tir ni Coup de poing.

Notez bien : Une Idée géniale peut toujours copier l'effet d'un Tir ou d'un Coup de poing d'un tour précédent.

LES ÉVÉNEMENTS DE FIN DE MANCHE

CARTES DU JEU DE BASE



Marshal en colère

Le Marshal tire sur les Bandits situés sur le toit de son Wagon. Ces derniers reçoivent donc une Balle neutre chacun. Puis le Marshal avance d'un Wagon vers l'arrière du train. Si le Marshal se trouve dans le Wagon de queue, il ne se déplace pas.

Avec l'extension 2, le Marshal peut effectuer une action Tir suivie d'une action Déplacement sans avoir besoin de jouer les cartes habituelles..



Potence tournante

Placez sur le toit du Wagon de queue tous les Bandits présents sur un toit du train.



Freinage

Déplacez d'un Wagon vers l'avant du train tous les Bandits présents sur un toit du train.



Prenez tout !

Placez la deuxième Cagnotte à l'intérieur du Wagon où se trouve actuellement le Marshal.



Rébellion des passagers

Les Bandits situés à l'intérieur des Wagons reçoivent une Balle neutre chacun.



+ Vol à la tire

Chaque Bandit qui se trouve seul sur une position peut y prendre un jeton Bourse, s'il en reste sur cette position.



- Vengeance du Marshal

Chaque Bandit présent sur le toit (ou à l'intérieur avec l'extension 2) du Wagon où se trouve le Marshal perd le jeton Bourse de plus faible valeur parmi ceux qu'il possède sur sa carte Personnage. Si un Bandit ne possède aucune Bourse, il ne perd rien (même s'il possède des Bijoux ou une Cagnotte).



\$ 250 Prise d'otage du conducteur

Chaque Bandit qui se trouve sur la Locomotive (à l'intérieur ou sur le toit) gagne 250 \$.



CARTES DE L'EXTENSION 1 : CHEVAUX & DILIGENCE



Essoufflement

À 5 ou 6 joueurs, retirez du jeu les 2 Chevaux les plus proches du Wagon de queue.

À 2, 3 ou 4 joueurs, retirez du jeu le Cheval le plus proche du Wagon de queue.



Une rasade pour le Marshal

Si une Flasque de Whisky est présente sur la position du Marshal, retirez cette dernière de la partie. Si c'est une Flasque de Whisky classique, le Marshal se déplace d'un Wagon vers la queue de train. Si c'est une Flasque de Vieux Whisky, le Marshal se déplace jusqu'à arriver sur le Wagon de queue du train. À chaque fois que le Marshal rencontre un Bandit lors de ce déplacement, il l'envoie sur le toit avec une Balle neutre en prime comme d'habitude. Avec l'extension 2, le Marshal prend simplement la Flasque. Il pourra l'utiliser ultérieurement comme les autres Bandits.

Si aucune Flasque de Whisky n'est présente sur sa position, il ne se passe rien.



Vitesse supérieure

Déplacez d'un Wagon vers la queue de train tous les Bandits présents sur le toit du train.

En prime, déplacez tous les Chevaux, la Diligence et le Shotgun d'un Wagon vers la queue de train. Pour la Diligence et le Shotgun, cet effet s'ajoute au recul habituel des fins de Manche.



La colère du Shotgun

Tous les Bandits présents dans la Diligence ou dans le Wagon en face de celle-ci se prennent une Balle neutre (qu'ils soient à l'intérieur ou sur les toits).



CARTES DE L'EXTENSION 2 : MARSHAL & PRISONNIERS



Sauvetage

Tous les Butins présents dans le Wagon où se trouve le Marshal sont placés sur le Toit de ce Wagon (peu importe que ce dernier soit sur le Toit ou bien à l'intérieur du Wagon).



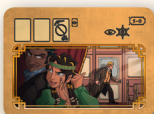
Rumeurs

Le Marshal doit révéler aux Bandits une carte Objectif au hasard de sa zone Objectifs en cours.



Réflexe

Le tour Réflexe se joue une fois la phase d'Action terminée. Dans le sens des aiguilles d'une montre et en partant du Premier Joueur de la Manche en cours, chaque joueur peut jouer une carte Action de sa Main. Cette Action est résolue immédiatement.



Partage du butin

À la fin de la partie, si plusieurs Bandits se trouvent sur le même Wagon, au même niveau, et que l'un d'entre eux possède une Cagnotte, la valeur de celle-ci est partagée entre tous les Bandits présents. Si besoin, le résultat est arrondi à l'inférieur.



Fuite

À la fin de la partie, l'ordre est rétabli dans le train. Tous les Bandits encore à l'intérieur de celui-ci, que ce soit dans un Wagon, la Locomotive ou sur le toit se font appréhender et ne peuvent pas gagner.

Pour éviter de se faire arrêter, ils doivent quitter le train d'une de ces deux façons :

- jouer une carte Chevauchée au cours de cette Manche et quitter définitivement le train. La partie est terminée pour ces joueurs mais ils sont en lice pour la victoire ;
- se trouver sur la Diligence à la fin de la partie (sur le toit ou à l'intérieur).



Balle mortelle

Chaque Balle reçue pendant cette Manche fait perdre 150 \$ à la victime. Ceci inclut les Balles neutres et celles de tous les Bandits.

Pour faciliter le décompte, il est conseillé de mettre à part les cartes Balles jouées pendant cette Manche.



Le crime ne paie pas !

À la fin de la partie, les Bandits en Cellule ne peuvent pas gagner la partie, quel que soit leur score.



Le Repenti

Si le Marshal est vainqueur à la fin de la partie, le Bandit le moins riche gagne aussi la partie. En cas d'égalité entre les Bandits les moins riches, seul le Marshal gagne.



Chute mortelle

Lors de cette dernière Manche, si vous êtes sur le Toit et que vous donnez un Coup de poing, vous pouvez choisir d'éjecter définitivement votre victime du train au lieu de la déplacer sur un Wagon adjacent. Les actions de ce joueur ne sont plus résolues. Un joueur (Bandit ou Marshal) éjecté du train ne peut pas gagner la partie. La capacité spéciale de Django permet aussi d'éjecter un joueur se situant sur le Toit du Wagon de queue ou de la Locomotive grâce à un Tir.



Icons



The Action cards must be played face-up during the current turn.



Tunnel - The Action cards must be played face-down during the current turn.



Speeding Up - During the current turn, each player plays twice (taking 6 cards or playing two cards in a row or taking 3 cards and playing a card).

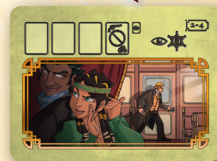


Switching - The current turn is played counter-clockwise, starting with the First Player.

End of Round Bonus : Schemin' for a Rainy Day

Some of the Round cards in this expansion have a new icon (shown to the right). At the end of the Schemin'! Phase, each player may choose to keep 1 card in his hand for the next round. This bonus does not apply when playing with the Expert Variant.

The chosen card is not shuffled into the player's deck during the Stealin' phase and counts toward the player's hand in the next round. For example, if Mei reserved a card last round, she would draw 5 cards plus the reserved card for a total of 6 cards in hand.



END OF THE TURN EFFECTS

CARDS FROM THE BASE GAME



Angry Marshal

The Marshal shoots the Bandits who are on the roof of his Car. Those Bandits get a Neutral Bullet card each. Then the Marshal is moved one Car towards the Caboose. If the Marshal is already in the Caboose, he does not move at all. With expansion 2, the Marshal may resolve 1 Shoot action and then 1 Move action without playing the cards.



Swivel Arm

All the Bandits that are on roofs move to the roof of the Caboose.



Braking

All Bandits on roofs move one Car forward (towards the Locomotive).



Take it all!

Place the second Strongbox inside the Car where the Marshal is currently.



SPECIAL TURN OF THE 1ST EXPANSION: HORSES & STAGECOACH



Turmoil - During this turn, the players choose which card they are going to play and reveal them all at the same time. The Action cards are then placed on the common pile in the normal order.

It is still possible to skip your own turn in order to draw 3 more cards. It has to be done before the other cards are revealed.

SPECIAL TURN OF THE 2ND EXPANSION: MARSHAL & PRISONERS



Jarring - The train's jarring makes it difficult for the players to aim accurately; players cannot play Shoot or Punch cards.

Note: The Brilliant Idea card can still be used to copy another bandit's Shoot or Punch card.

Passengers' Rebellion

The Bandits who are inside the Cars get a Neutral Bullet each.



+ Pickpocketing

Each Bandit who is alone in his spot can take one Purse token from that spot, if there are any Purses there.



- Marshal's Revenge

Each Bandit who is on the roof above the Marshal (or in the Car with the Marshal, in expansion 2) loses the least valuable Purse token he has on his Character card. If a Bandit has no Purse, he loses nothing (even if he has Jewels or Strongboxes).



\$250 Hostage-Taking of the Conductor

Each Bandit who is either in the Locomotive or on its roof receives \$250 ransom.



CARDS FROM THE FIRST EXPANSION HORSES & STAGECOACH



Panting horses

In a 5-6 player-game, remove from the game the 2 Horses closest to the Caboose.

In a 2-4 player-game, remove from the game the Horse closest to the Caboose.



A shot of Whiskey for the Marshall

If there is a Whiskey Flask on the Marshall's position, remove this token from the game. If it is a classic Whiskey Flask, the Marshall moves to the adjacent Car, toward the back of the train. If it is an Old Whiskey Flask, the Marshall moves on as many Cars as necessary to reach the Caboose. Each time the Marshall meets a Bandit during this movement, the latter must flee on the roof and gets a Neutral Bullet card as a free gift as usual. With expansion 2, the Marshall takes it and places it on his character's sheet. He can use as though he were a bandit.

If there is no Whiskey Flask on the Marshall's position, nothing happens.



Higher speed

Move all Bandits who are on the roof of the train one Car towards the back of the train.

Moreover, move all Horses, the Stagecoach and the Shotgun one Car towards the back of the train.



The Shotgun's rage

All the Bandits who are standing in the Stagecoach or on its roof or in the Car in front of the Stagecoach or on its roof receive a Neutral Bullet.



CARDS FROM THE 2ND EXPANSION MARSHAL & PRISONERS



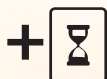
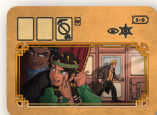
Safekeeping

Move all loot tokens inside the Marshall's car to the roof, regardless of whether the Marshall is on the roof or inside the car.



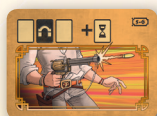
Rumors

The Marshall randomly reveals 1 Goal card in his Current Goals zone.



Reflex Action

Players do not place unused cards onto their decks at the end of the Schemin' phase. At the end of the Stealin' phase, starting with the First Player and proceeding clockwise, each player may play and resolve an action card from his hand. Then each player places any unplayed cards remaining in his hand on top of his deck.



Partage du butin

At the end of the game, if several Bandits are on the same Car and at the same level, and one of them owns a Strongbox, the value of this one is shared between all the present Bandits. If needed, the result is rounded down.



Escape

At the end of the game, order is re-established on board the train. All the Bandits remaining in the Train (either inside a Car, the Locomotive or on the roof) will get caught. They won't be able to win the game.

In order to avoid being caught, the Bandits have to leave the train by either of these means:

- playing a Ride card during this Round and permanently leaving the train. The game is over for those players but they are in the race for the victory;
- standing on the Stagecoach at the end of the game (inside it or on the roof).



Mortal Bullet

Each player loses \$150 for each Bullet received during this Round. This includes the Neutral Bullets and those from all the Bandits.

In order to facilitate the count of those Bullets, it is advised to play them apart during this Round.



Guilty Conscience

If the Marshall wins the game, the poorest bandit also wins. If multiple bandits are tied for poorest, only the Marshall wins.



Deadly Fall

If you punch a character on the roof, you may choose to knock that character off the train instead of moving him to an adjacent car; remove that figure from the train and do not resolve any of that character's remaining Action cards. If the Marshall or a bandit is knocked off the train, he cannot win the game. If Django shoots a character on the roof of the locomotive or caboose, he may choose to knock that character off the train instead of moving him to an adjacent car.



Crime Doesn't Pay!

A bandit in the cell at the end of the game cannot win the game and does not count as the richest bandit.





SYMBOLE



Offene Strecke

In diesem Spielzug müssen alle Aktionskarten offen ausgespielt werden.



Tunnel

In diesem Spielzug müssen alle Aktionskarten verdeckt ausgespielt werden.



Beschleunigung

In diesem Spielzug führt jeder Spieler 2 Aktionen aus. Er kann entweder 6 Karten ziehen, 2 Aktionskarten ausspielen oder 1 Aktionskarte ausspielen und 3 Karten ziehen.



Weiche

Dieser Spielzug wird gegen den Uhrzeigersinn gespielt, der Startspieler beginnt.

BESONDERER SPIELZUG AUS DER ERSTEN ERWEITERUNG: POSTKUTSCHE & PFERDE



Getümmel: Alle gleichzeitig

In diesem Spielzug entscheiden alle Spieler gleichzeitig, welche Karte sie ausspielen. Jeder wählt eine Karte aus und legt sie verdeckt vor sich ab. Haben alle gewählt, decken alle Spieler ihre gewählte Karte auf. Diese werden dann in der normalen Spielreihenfolge auf den gemeinsamen Stapel gelegt.

Man darf auch in diesem Spielzug 3 Karten ziehen, anstatt eine Karte zu spielen. Dies muss man ansagen, bevor die Karten aufgedeckt werden.

Besonderer Spielzug: Holprige Strecke



Die holprige Strecke macht es für die Spieler schwierig, akkurat zu zielen. Während dieses Spielzugs ist es nicht erlaubt, „Feuer!“- oder „Hieb“-Karten zu spielen.

Hinweis: Die Karte „Brillante Idee“ kann weiterhin genutzt werden, um diese Aktionen zu kopieren (falls sie in einem vorigen Spielzug gespielt wurden).

EREIGNISSE AM RUNDENENDE

DIE RUNDENKARTEN DES BASISSPIELS



Wütender Marshal

Der Marshal feuert durch die Decke des Waggons, in dem er sich aufhält. Alle Banditen auf dem Dach dieses Waggons erhalten eine neutrale Patronenkarte. Dann wird der Marshal einen Waggon in Richtung Zugende bewegt. Befindet er sich bereits im letzten Waggon, bewegt er sich nicht.



Widerstand der Passagiere

Alle Banditen, die sich im Inneren des Zuges aufhalten, bekommen eine neutrale Patronenkarte.



+ Taschendiebstahl

Jeder Bandit, der allein in bzw. auf seinem Waggon ist, kann sich einen Geldbeutel nehmen, vorausgesetzt, an seinem Aufenthaltsort liegt einer.



– Die Rache des Marshals

Jeder Bandit, der sich auf dem Dach direkt über dem Marshal aufhält, verliert einen seiner Geldbeutel mit dem niedrigsten Wert. Hat der Bandit keinen Geldbeutel, verliert er nichts (auch nicht, wenn er Edelsteine oder Geldkassetten besitzt).



Schwenkkran

Alle Banditen, die sich auf dem Dach aufhalten, werden auf den letzten Waggon gestellt.



Bremsen

Alle Banditen, die sich auf dem Dach aufhalten, werden einen Waggon nach vorne (in Richtung der Lokomotive) bewegt.



Nehmt alles!

Stellt die zweite Geldkassette in den Waggon, in dem sich der Marshal gerade aufhält.



\$ 250 Geiselnahme des Schaffners

Jeder Bandit, der sich in oder auf der Lokomotive aufhält, erhält \$ 250 Lösegeld.



DIE RUNDENKARTEN DER ERSTEN ERWEITERUNG POSTKUTSCHE & PFERDE UND MARSHAL & GEFANGENE



Erschöpfte Pferde

In einem Spiel mit 5–6 Spielern werden die 2 Pferde entfernt, die dem Zugende am nächsten sind.

In einem Spiel mit 2–4 Spielern wird das Pferd entfernt, das dem Zugende am nächsten ist.



Ein Gläschen Whiskey für den Marshal

Liegt in dem Waggon mit dem Marshal eine Whiskeyflasche, wird diese aus dem Spiel entfernt. War es normaler Whiskey, wird der Marshal einen Waggon in Richtung Zugende bewegt. War es Alter Whiskey, wird der Marshal von Waggon zu Waggon in Richtung Zugende bewegt, bis er den letzten Waggon erreicht. In jedem Waggon, in dem er auf Banditen trifft, verpasst er ihnen eine neutrale Patronenkarte und verjagt sie aufs Dach.

Liegt in dem Waggon mit dem Marshal keine Whiskeyflasche, passiert nichts.



Volldampf

Alle Banditen, die sich auf dem Dach aufhalten, werden einen Waggon in Richtung Zugende bewegt.

Außerdem werden alle Pferde, die Postkutsche und ggf. der Begleitschütze (wenn er sich auf dem Zugdach befindet) um einen Waggon in Richtung Zugende bewegt.



Der Zorn des Begleitschützen

Alle Banditen, die sich in/auf der Postkutsche oder in/auf dem zur Postkutsche benachbarten Waggon aufhalten, erhalten eine neutrale Patronenkarte.



Sichere Aufbewahrung

Alle Beuteplättchen im Waggon des Marshals werden auf das Dach gelegt, unabhängig davon, ob sich der Marshal in oder auf dem Waggon befindet.



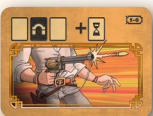
Gerüchte

Der Marshal muss den Banditen 1 zufällige seiner Zielkarten im Bereich für aktuelle Ziele zeigen.



Gute Reflexe

Alle Spieler behalten am Ende der Planungsphase die ungespielten Karten auf der Hand. Nachdem die Actionphase abgeschlossen ist, findet unmittelbar die Reflexaktion statt. Beim Startspieler beginnend und dann im Uhrzeigersinn darf jeder Spieler 1 Aktionskarte von der Hand spielen und sofort ausführen. Erst danach werden die ungespielten Karten zurück aufs Kartendeck gelegt.



Die Beute aufteilen

Hält sich bei Spielende ein Bandit, der im Besitz einer Geldkassette ist (oder mehrerer), im (bzw. auf dem) selben Waggon wie andere Banditen auf, so wird der Wert der Geldkassette(n) zwischen allen anwesenden Banditen geteilt. Unteilbare Restbeträge werden abgerundet (\$ 1.000 durch 3 Banditen ergeben \$ 333 für jeden.)



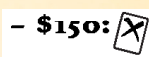
Die Kurve kratzen

Bei Spielende gewinnen der Marshal und die Passagiere die Oberhand im Zug. Alle Banditen, die sich dann noch im Zug aufhalten (egal ob im Inneren oder auf dem Dach) werden festgenommen und können das Spiel nicht gewinnen, egal wie viel Geld sie haben.

Daher müssen die Banditen vor Spielende den Zug verlassen. Folgende Möglichkeiten gibt es:

- Der Bandit spielt im Verlauf der Runde seine „Reiten“-Karte und verlässt mit dieser endgültig den Zug. Er spielt im weiteren Verlauf der Runde keine Karten mehr, aber er kann das Spiel gewinnen.

- Der Bandit hält sich bei Spielende auf der Postkutsche auf (egal ob im Inneren oder auf dem Dach).



Tödliche Kugeln

Jeder Spieler muss von seinem Endergebnis \$ 150 pro Patronenkarte abziehen, die er in dieser Runde erhalten hat. Es werden sowohl neutrale Patronenkarten wie auch die von anderen Banditen gezählt.

Jeder Spieler muss daher die in dieser Runde erhaltenen Patronenkarten in einem separaten Stapel sammeln.



Schlechtes Gewissen

Falls der Marshal Sieger der Partie ist, gewinnt der ärmste Bandit ebenfalls. Im Falle eines Gleichstands bei den Banditen gewinnt der Marshal alleine.



Tödlicher Sturz

Wer im Laufe dieser letzten Runde auf dem Dach steht und die „Hieb“-Aktion ausführt, darf das Ziel vom Zug stoßen, anstatt es zu einem Nachbarwagon zu bewegen. Alle weiteren Aktionen des gestürzten Spielers werden nicht ausgeführt. Ein Spieler (egal ob Bandit oder Marshal), der vom Zug gestoßen wurde, kann die Partie nicht gewinnen.

Djangos Fähigkeit ist bei diesem Ereignis stärker als sonst. Er darf sein Ziel auch mit einer „Feuer!“-Aktion vom Zug befördern, wenn es sich auf dem letzten Waggon oder der Lokomotive aufhält!



Verbrechen lohnt sich nicht!

Banditen, die sich am Ende der Partie in der Zelle aufhalten, können das Spiel nicht gewinnen!

