


MISE EN PLACE

Jeu standard

Nombre de bandits = 

Jeu avec le Marshal

2-3-4 bandits = 4  + 

5-6-7 bandits = 5  + 

Objectifs du Marshal



Juste une égratignure !

L'Objectif est réussi si, à la fin de la partie, le Marshal a conservé au moins une carte As de la castagne sur son portrait.



Entre les Balles !

L'Objectif est réussi si, à la fin de la partie, le Marshal n'a pas plus de 2 cartes Balle du même Bandit dans sa pioche personnelle.



Balle en or

L'Objectif est réussi si le Marshal a vidé un Colt, c'est-à-dire s'il a tiré la sixième et dernière Balle d'un de ses deux Colts.



Sac postal !

L'Objectif est réussi si le Marshal a au moins un Sac postal dans sa zone Récompenses. Note – Le Marshal ne perd pas de Sac postal quand il reçoit un Coup de poing.



Sous clé !

L'Objectif est réussi si le Marshal a au moins 2 cartes Prisonnier dans sa zone Récompenses.



Shoot 'em up

L'Objectif est réussi si la pioche personnelle de chaque Bandit contient au moins une carte Balle du Marshal.



Ennemi juré

L'Objectif est réussi si la pioche personnelle d'un Bandit, peu importe lequel, contient au moins 4 cartes Balle du Marshal.



Note - N'utilisez ces deux derniers Objectifs que lorsque vous jouez avec au moins 4 Bandits (5 joueurs en tout).

LES BANDITS



GHOST

Ghost est du genre discret.

Lors de chaque Manche, au premier tour de table, vous pouvez jouer votre carte Action face cachée sur la pile commune. Si vous choisissez de piocher trois cartes plutôt que de jouer une carte au premier tour de table, votre pouvoir ne s'applique pas lors de cette Manche.



CHEYENNE

Cheyenne est une voleuse hors pair.



Lorsque vous donnez un Coup de poing, vous pouvez récupérer la Bourse que fait tomber votre victime. Si vous choisissez de lui faire perdre un Bijou ou une Cagnotte, vous devez laisser tomber le Butin au sol (comme prévu normalement).



DOC

Doc est le plus intelligent du groupe.

Au début de chaque Manche, piochez sept cartes au lieu de six.



DJANGO

Le tir de Django est si puissant qu'il fait reculer sa victime.

Lorsque vous touchez un Bandit lors d'un Tir, faites-le reculer d'un Wagon dans le sens du tir. Il est toutefois impossible d'éjecter un Bandit du train.



BELLE

Le charme de Belle est sa meilleure arme.

Vous ne pouvez pas être choisie comme la cible d'un Tir ou d'un Coup de poing si un autre Bandit est en situation d'être une cible lui aussi.



TUGO

Le toit n'arrête pas les balles de Tugo.

Vous pouvez tirer à travers le toit sur un Bandit qui est dans votre Wagon.



MEI

Mei est une acrobate accomplie et monte sur les toits à sa manière.



Lorsque vous jouez l'Action Changement d'étage, vous pouvez choisir de vous déplacer vers un Wagon adjacent en changeant d'étage.

Lorsque Mei s'évade de prison, elle ne peut pas sortir sur le Toit du Wagon adjacent.

