

LES ÉVÉNEMENTS



Marshal en colère

Le Marshal tire sur les Bandits situés sur le toit du Wagon. Ils reçoivent une Balle neutre. 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. *Le Marshal peut effectuer une Action de Tir suivie d'une Action de Déplacement à la fin de la Manche sans avoir besoin de jouer les cartes Action habituelles.*



Potence tournante

Placez sur le toit du Wagon de queue tous les bandits présents sur le 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 une valise là 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 peut prendre un jeton bourse, s'il en reste...



Vengeance du Marshal

Chaque bandit présent sur le toit ou à l'intérieur du wagon où se trouve le Marshal perd le jeton bourse de plus faible valeur. *Les Bandits sont affectés s'ils sont à l'intérieur ou sur le Toit du Wagon du Marshal.*



\$ 250 Prise d'otage du conducteur

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



Essoufflement

A 5,6,7 bandits, retirez du jeu les 2 chevaux les plus proches du wagon de queue. A 2,3,4 bandits, retirez un cheval le plus proche du wagon de queue. [Extension 1 Chevaux](#)



Une rasade pour le Marshal

Si Flasque de Whisky, le Marshal se déplace d'un Wagon vers la queue de train, si Flasque de Vieux Whisky, le Marshal se déplace jusqu'à arriver sur le Wagon de queue du train. Pour chaque rencontre de Bandits, il l'envoie sur le toit avec une Balle neutre. *Si une flasque de whisky est présente sur la position du Marshal, il la ramasse. Un coup de poing au Marshal ne lui fait pas perdre la flasque.* [Extension 1 Whisky](#)



Vitesse supérieure

Déplacez d'un wagon vers la queue du train tous les bandits présents sur le toit du train. Tous les chevaux, la diligence et le Shotgun se déplacent de la même manière. Pour la diligence et le Shotgun, cet effet s'ajoute au recul habituel des fins de manche. [Extension 1 Chevaux & Diligence](#)



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). [Extension 1 Diligence](#)



Partage du butin

A la fin de la partie, si plusieurs bandits se trouvent sur le même wagon, au même niveau, et que l'un d'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. [Extension 1](#)

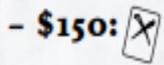


Fuite

A la fin de la partie, les bandits doivent quitter le train. S'ils s'y trouvent toujours, ils ont perdu.

On quitte le train de 2 façons :

- jouer une carte chevauchée au cours de la manche. La partie est finie pour ce bandit
- se trouver sur ou dans la diligence à la fin de la partie. [Extension 1 Chevaux & Diligence](#)



Balle mortelle

Chaque balle (neutre ou des autres joueurs) reçue **pendant cette manche** fait perdre 150\$ à la victime. [Extension 1](#)



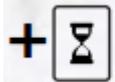
Sauvetage

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 à l'intérieur du wagon). [Extension 2 : le Marshal](#)



Rumeurs

Le Marshal doit révéler aux bandits une carte objectif au hasard de sa zone objectifs en cours. [Extension 2 : le Marshal](#)



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 1^{er} joueur de la manche en cours, chaque joueur peut jouer une carte action de sa main. Cette action est résolue **immédiatement**. [Extension 2 : le Marshal](#)



Le Repenti

Si le Marshal est vainqueur à la fin de la partie, le bandit le moins riche gagne aussi. En cas d'égalité entre les bandits les moins riches, seul le Marshal gagne. [Extension 2 : le Marshal](#)



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 le déplacer d'un wagon. Les actions de ce joueur ne sont plus résolues. Un joueur (bandit ou Marshal) éjecté ne peut plus gagner la partie. *La capacité de Django permet aussi d'éjecter un joueur se trouvant sur le toit du wagon de queue ou de la locomotive grâce au tir.* [Extension 2 : le Marshal](#)



Le crime ne paie pas !

A la fin de la partie, les bandits en cellule ne peuvent pas gagner la partie !

[Extension 2 : le Marshal](#)



Tunnel

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



Aiguillage

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



Mêlée

Durant ce tour, les joueurs choisissent la carte qu'ils vont jouer et la révèlent tous en même temps. Les cartes Action sont ensuite placées sur la pile commune dans l'ordre du tour classique. [Extension 1](#)



Secousse

Durant ce tour, les joueurs ne peuvent jouer ni Tir ni Coup de poing (*Sauf idée géniale Cf. règles*).

[Extension 2](#)



Plan d'attaque

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. [Extension 2](#)