

Aide de jeu

Actions (obligatoires)

	<b>Déplacement</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Déplacer son <b>Bandit</b> d'un <b>Wagon</b> à l'intérieur du train <b>OU</b> 1 à 3 <b>Wagons</b> s'il est sur le toit du train</li> </ul>
	<b>Changement d'étage</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>De l'intérieur vers le toit <b>OU</b> du toit vers l'intérieur</li> </ul>
	<b>Marshal</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Déplacer le <b>Marshal</b> d'un <b>Wagon</b> à l'intérieur du train</li> <li>Résolution des rencontres si <b>Bandit</b> présent</li> </ul>
	<b>Tir</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Viser une cible et lui donner une <b>Balle</b> → <b>Balle</b> placée sur dessus de la pioche personnelle de la cible</li> <li>Cible différente du <b>Wagon</b> obligatoire</li> <li>A l'intérieur : cible distante d'un <b>Wagon</b> <b>OU</b> sur le toit : cible située dans ligne de vue, càd dans <b>Bandits</b> situés sur des <b>Wagons</b> intermédiaires (plusieurs bandits sur même wagon : choix du bandit visé)</li> </ul>
	<b>Braquage</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Prendre 1 jeton Butin au choix à l'emplacement du <b>Bandit</b> → Le poser face cachée sur sa carte Perso</li> <li>Si pas de jeton à l'emplacement : RAS</li> <li>Impossible de braquer à un niveau différent</li> </ul>
	<b>Coup de poing</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Choisir une cible sur même emplacement</li> <li>La victime ciblé laisse tomber un Butin (au choix de l'agresseur sans regarder la valeur)</li> <li>Déplacer la victime sur un <b>Wagon</b> adjacent</li> </ul>

Bandits

		<p><b>Ghost</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>A chaque 1<sup>er</sup> tour de manche, possible jouer carte <b>Action</b> face cachée sur pile commune</li> <li>Si pioche 3 cartes au lieu de jouer carte <b>Action</b>, pouvoir inactif durant la manche</li> </ul>
		<p><b>Belle</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ne peut pas être la cible d'un <b>Tir</b> ou d'un <b>Coup de poing</b> si autre <b>Bandit</b> présent pouvant être la cible</li> </ul>
		<p><b>Cheyenne</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Lorsqu'elle donne un coup de poing, elle peut récupérer la Bourse immédiatement</li> <li>Bijou ou Cagnotte tombe au sol comme prévu</li> </ul>
		<p><b>Tucó</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Peut tirer à travers le toit (dans un sens ou dans l'autre)</li> </ul>
		<p><b>Django</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Lors d'un <b>Tir</b>, fait reculer la victime d'un <b>Wagon</b> dans le sens du tir</li> <li>Impossible d'éjecter un <b>Bandit</b> du train</li> </ul>
		<p><b>Doc</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Au début de chaque <b>Manche</b>, pioche 7 cartes au lieu de 6</li> </ul>

Cartes Manche

	<p><b>Normal</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Durant ce tour : Cartes <b>Action</b> jouées face visible</li> </ul>
	<p><b>Tunnel</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Durant ce tour : Cartes <b>Action</b> jouées face cachée</li> </ul>
	<p><b>Accélération</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Durant ce tour de table : chaque joueur joue 2 fois de suite (pose de 2 cartes <b>OU</b> pioche de 6 cartes)</li> </ul>
	<p><b>Aiguillage</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Durant ce tour : les joueurs jouent dans le sens inverse des aiguilles d'une montre</li> </ul>

Évènements : toujours joués à la fin de la Manche (après l'Action)

	<b>Marshal en colère</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Le <b>Marshal</b> tire sur les <b>Bandits</b> situés sur le toit de son <b>Wagon</b>. Chaque <b>Bandit</b> reçoit une <b>Balle neutre</b></li> <li>Le <b>Marshal</b> se déplace d'un <b>Wagon</b> vers l'arrière du train (si possible)</li> </ul>
	<b>Potence tournante</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tous les <b>Bandits</b> placés sur un toit sont regroupés sur le toit du <b>Wagon</b> de queue</li> </ul>
	<b>Freinage</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tous les <b>Bandits</b> sur un toit avance d'un <b>Wagon</b> vers l'avant</li> </ul>
	<b>Prenez tout !</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Placer la 2<sup>ème</sup> <b>Cagnotte</b> à l'intérieur du <b>Wagon</b> où est situé le <b>Marshal</b></li> </ul>
	<b>Rébellion des passagers</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Les <b>Bandits</b> situés à l'intérieur des <b>Wagons</b> reçoivent une <b>Balle neutre</b></li> </ul>
	<b>Vol à la tire</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Chaque <b>Bandit</b> situé seul sur un emplacement peut prendre un jeton <b>Bourse</b> s'il en reste</li> </ul>
	<b>Vengeance du Marshal</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Les <b>Bandits</b> situés sur le toit du <b>Wagon</b> où est le <b>Marshal</b> perdent le jeton <b>Bourse</b> de + faible valeur qu'il possède (ne perd pas de <b>Bijou</b> ou de <b>Cagnotte</b>)</li> </ul>
	<b>Prise d'otage du conducteur</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Les <b>Bandits</b> situés dans ou sur la <b>Locomotive</b> gagne 250 \$</li> </ul>

