

Символы раундов



Стандартный ход - Карты действий должны быть разыграны рубашкой вниз во время текущего хода.



Туннель - Карты действий должны быть разыграны рубашкой вверх во время текущего хода.



Разгон - Во время текущего хода, каждый игрок ходит дважды (берёт в руку 6 карт, или разыгрывает 2 карты подряд, или берёт 3 карты и разыгрывает 1 карту).

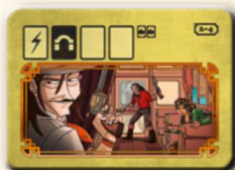


Перевод стрелки - этот ход разыгрывается против часовой стрелки, начиная с первого игрока.

Лошади и дилижанс.



Переполюх - Во время этого хода игроки выбирают, какую карту действия они хотят разыграть, и одновременно вскрывают выбранные карты. Затем игроки складывают карты действий в общую стопку в обычном порядке. Вместо того, чтобы разыграть карту действия, вы, как обычно, можете добрать 3 карты из колоды. В этом случае вы должны добрать карты до того, как игроки вскроют свои выбранные карты.



Шериф и заключенные



Тряска
Поезд трясёт так быстро, что игрокам становится сложно прицеливаться друг в друга: они не могут разыгрывать карты "Выстрел" и "Удар". Но игроки по-прежнему могут использовать карту "Блестящая идея", чтобы скопировать карту "Выстрел" и "Удар", сыгранную другим бандитом.



Бонус в конце раунда игрок может оставить на руке 1 карту на следующий раунд. Эта карта учитывается при определении предельного количества карт на руке.

События

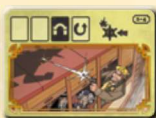
Базовые карты



Разгневанный шериф

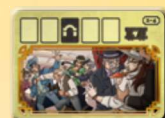
Шериф стреляет в бандитов на крыше вагона, в котором он находится. Каждый из этих бандитов получает по нейтральной карте пули. Затем шериф перемещается на один вагон в сторону хвоста поезда. Если шериф уже находится в последнем вагоне, он остаётся на месте.

Дополнение "Шериф..." В конце раунда шериф может выполнить одно действие "Выстрел", а затем одно действие "Движение" без розыгрыша каких-либо карт.



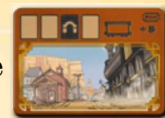
Пассажиры дают отпор

Все бандиты в вагонах получают по нейтральной карте пули.



Карманная кража

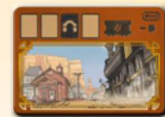
Каждый бандит, который один в вагоне или на его крыше, может взять оттуда 1 жетон кошелька (если он там есть).



Месть шерифа

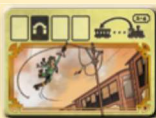
Каждый бандит на крыше вагона в котором находится шериф, сбрасывает с карты своего персонажа 1 жетон кошелька с наименьшей стоимостью. Если у бандита нет ни одного жетона кошелька, он ничего не теряет (даже если у него есть кейс или драгоценность).

Дополнение "Шериф..." Данный эффект теперь действует на бандитов, находящихся в одном вагоне с шерифом - как внутри него, так и на его крыше.



Поворотный кронштейн

Все бандиты на крыше поезда перемещаются на крышу последнего вагона.



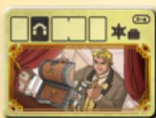
Торможение

Все бандиты на крыше поезда перемещаются на один вагон в сторону локомотива.



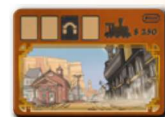
Забирайте всё!

Поместите второй жетон кейса в вагон, в котором находится шериф.



Выкуп за машиниста

Каждый бандит в локомотиве или на его крыше получает выкуп в 250\$ (из резерва) за захваченного в заложники машиниста.



Лошади и дилижанс



Загнанные лошади

При игре с 2-4 участниками уберите обратно в коробку одну лошадь, расположенную ближе всего к последнему вагону поезда.

При игре с 5-6 участниками уберите обратно в коробку 2 лошадей.



Стакан виски для шерифа

Если там, где находится шериф, есть фляжка виски, уберите её из игры.

Если эта была фляжка обычного виски, то шериф перемещается в следующий вагон в сторону хвоста поезда. Если это была фляжка выдержанного виски, то шериф проходит через все вагоны и останавливается в последнем вагоне поезда. Каждый раз, когда на его пути оказываются бандиты, они сбегают на крышу вагона и получают по нейтральной карте пули, как обычно. Если там, где находится шериф, нет ни одной фляжки виски, ничего не происходит.

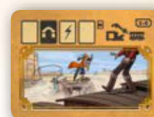
Дополнение "Шериф..." Если там, где находится шериф, есть фляжка виски, он берёт её и кладёт на свой планшет. Он может использовать её так же, как остальные бандиты.

Если шериф выпивает фляжку выдержанного виски, он может разыграть не больше 2 карт действий в этот ход, даже если играет карты "Движение+" или "Лестница+". Шериф не может сбросить свою фляжку, если его ударил другой игрок.



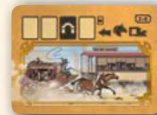
Гнев охранника

Все бандиты в дилижансе и на его крыше или в вагоне рядом с дилижансом, или на его крыше получают по нейтральной карте пули.



На полном ходу

Переместите всех бандитов на крыше поезда на соседнюю крышу в сторону хвоста поезда. Также передвиньте всех лошадей, дилижанс и охранника на один вагон в сторону хвоста поезда.



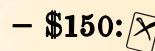
Делёж награбленного

Если в конце игры несколько бандитов находятся в одном вагоне (либо внутри него, либо на его крыше), а у одного из них есть жетон кейса, то бандиты делят наличные в кейсе поровну между собой (при необходимости результат округляется в меньшую сторону).



Побег

В конце игры правосудие восторжествует, и порядок в поезде будет восстановлен. Все оставшиеся в поезде бандиты (в вагонах и в локомотиве, внутри поезда и на его крыше) будут схвачены: они больше не могут претендовать на победу. Чтобы не попасться, бандиты должны покинуть состав одним из двух возможных способов:
- разыграть в ходе раунда карту "Верхом на лошади" и спрыгнуть с поезда. В этом случае участник выбывает из игры, но всё ещё может претендовать на победу;
- пересечь до конца игры в дилижанс или на его крышу.



— \$150: ☒ Смертельная пуля

Каждый игрок теряет по 150\$ за каждую полученную в этом раунде карту пули (как нейтральную, так и полученную от другого бандита). Чтобы упростить подсчёт, рекомендуем в этом раунде складывать полученные карты пуль в отдельную стопку.



Шериф и заключённые



Безопасное место

Переместите все жетоны добычи находящиеся в одном вагоне с шерифом на крышу этого вагона. При этом не имеет значения, находится ли сам шериф внутри вагона или на его крыше.



Слухи

Шериф открывает всем 1 карту цели, находящуюся в области текущих целей на его планшете, выбрав её случайным образом.



Рефлексы

В конце Фазы Планирования игроки не убирают оставшиеся у них в руке карты в свою колоду. В конце Фазы Ограбление каждый игрок, начиная с первого и продолжая по часовой стрелке, может выложить и разыграть одну карту действия из руки. После этого каждый игрок кладёт все неразыгранные карты, оставшиеся у него в руке, сверху своей колоды.



Признание вины

Если шериф побеждает в игре, то самый бедный бандит выигрывает вместе с ним. Если несколько бандитов набрали одинаковое наименьшее количество денег, то побеждает только шериф.



Смертельное падение

Если вы бьёте кулаком персонажа на крыше поезда, то вы можете выбрать: переместить фигурку этого персонажа в соседний вагон или сбросить его на землю. В последнем случае уберите фигурку этого персонажа с поезда и не разыгрываете его оставшиеся карты действий. Бандит или шериф, которого сбросили с поезда, уже не может победить в игре. Если Джанго стреляет в персонажа на крыше локомотива или хвостового вагона, то он по желанию также может сбросить этого персонажа с поезда.



Преступник должен понести наказание

Бандит, находящийся в конце партии в камере тюремного вагона, не может победить в игре, а заработанные им деньги не учитываются при определении самого богатого бандита.

