

CAN-CAN DANCER

DANCE THE CAN-CAN : Move up to 1 space diagonally and reveal. Disregard deadlock.

DUEL : Choose 1 building with at least 2 standees, including one of yours, to start a duel. Remember your 2nd draw.

ERFOLG : Push outlaws, unless over one else. Flip duel token.

LOSE : Get pushed.

PLAY OFF DEBTS : Flip pay-off-debts token present in a target building. Discard target building card.

RUN : Move your standee up to 1 space, orthogonally. Reveal the destination card, even if you decide not to move. Standee may not RUN in a deadlock.

CT56

SHERIF ET ADJOINTS

DUEL : Choisissez 1 bâtiment contenant au moins 2 personnages (dont un des vôtres) pour commencer un duel. N'oubliez pas le 2^e tir.

VICTOIRE : Étourdissez les hors-la-loi, puis poussez les autres factions.

DÉFAITE : Vous êtes repoussé.

SOUS LES YEUX : Déplacez 1 hors-la-loi étourdi sur votre bâtiment.

COURIR / COURIR (TOUS) : Déplacez chacun de vos personnages d'une case maximum, orthogonalement. Révélez ensuite la carte sur laquelle ils se trouvent, même s'ils n'ont pas bougé. Les standees ne peuvent pas COURIR s'ils se trouvent dans une impasse.

CT57

HORS-LA-LOI

DUEL : Choisissez 1 bâtiment contenant au moins 2 personnages (dont un des vôtres) pour commencer un duel. N'oubliez pas le 2^e tir.

VICTOIRE : Repoussez votre adversaire(s). Laissez un capot de chasseur de primes.

DÉFAITE : Vous êtes repoussé.

PRISON : Choisissez 1 hors-la-loi se trouvant sur l'un de vos objectifs. Placez un jeton butin sur son standee. Défaussez la carte d'objectif.

COURIR / COURIR (TOUS) : Déplacez chacun de vos personnage d'une case maximum, orthogonalement. Révélez ensuite la carte sur laquelle ils se trouvent, même s'ils n'ont pas bougé. Les personnages ne peuvent pas COURIR s'ils se trouvent dans une impasse. Utilisez pour finir avec le butin (1 personnage max. par tour).

CT58

CHASSEUR DE PRIMES

CAPTURER : Prenez un bandit étourdi se trouvant sur votre bâtiment et mettez-le dans votre zone de jeu. Placez le jeton capot sous votre personnage.

POURCHASER UNE CARTE D'OBJECTIF

DUEL : Choisissez 1 bâtiment contenant au moins 2 personnages (dont un des vôtres) pour commencer un duel. N'oubliez pas le 2^e tir.

VICTOIRE : Étourdissez les hors-la-loi, repoussez les autres factions.

DÉFAITE : Vous êtes repoussé.

LIBÉRER UN PRISONNIER : Sortez un hors-la-loi de prison et placez-le sur le bureau du shérif (uniquement si vous vous y trouvez).

CT59

DANSEUSE DE GANCAN

DANSER LE GANCAN : Déplacez-vous d'une case en diagonale et révélez la destination. Ignorez les impasses.

DUEL : Choisissez 1 bâtiment contenant au moins 2 personnages (dont un de vos) pour commencer un duel. N'oubliez pas le 2^e tir.

VICTOIRE : Étourdissez les hors-la-loi, repoussez les autres factions. Révélez un jeton duel.

DÉFAITE : Vous êtes repoussé.

PAIEMENT PAR SES DETTES : Retournez votre jeton rembourser ses dettes si vous vous trouvez sur un objectif.

COURIR : Déplacez-vous d'une case maximum, orthogonalement, et révélez la destination. Le personnage ne peut pas COURIR s'il se trouve dans une impasse.

CT60

SHERIFF UND HILFSSHERIFFS

DUEL : Wähle 1 Gebäude mit mindestens 2 Figuren (davon eine von dir) um ein Duell zu beginnen. Denk an den Nachschuss.

ERFOLG : Strecke Gesetzlose nieder, schiebe alle anderen weg.

NIEDERLAGE : Du wirst weggeschoben.

ZIMMERN : Lege 1 niedergestreckten Gesetzlosen von einem Gebäude auf deine Gefängnis-Karte.

FLUCHEN / ALLE RENNEN : Bewege 1 / jede deiner Figuren orthogonal bis zu 1 Feld weit. Decke die Zielgebäude auf, auch wenn du auf der Stelle rennst. Figur darf nicht RENNEN, wenn blockiert.

CT61

GESETZLOSE

DUEL : Wähle 1 Gebäude mit mindestens 2 Figuren (davon eine von dir) um ein Duell zu beginnen. Denk an den Nachschuss.

ERFOLG : Schiebe alle Gegner weg.

NIEDERLAGE : Du wirst niedergestreckt.

ANGEFANGEN : Lege 1 Raub-Marker unter einen Gesetzlosen in einem Zielgebäude. Lege die Zielgebäudekarte ab.

FLUCHEN / ALLE RENNEN : Bewege 1 / jede deiner Figuren orthogonal bis zu 1 Feld weit. Decke die Zielgebäude auf, auch wenn du auf der Stelle rennst. Figur darf nicht RENNEN, wenn blockiert.

KANN BENUTZT WERDEN : Kann benutzt werden, um mit höchstens 1 Figur pro Zug in die Wildnis zu entkommen.

CT62

KOPFGELDJÄGER

GEFANGEN NEHMEN : Lege 1 niedergestreckten Gesetzlosen aus deinem Gebäude in deinen Spielbereich um einen Gefangen-Marker unter deine Figur.

ZIMMERN : Lege 1 Zielgebäudekarte ab.

DUEL : Wähle 1 Gebäude mit mindestens 2 Figuren (davon eine von dir) um ein Duell zu beginnen. Denk an den Nachschuss.

ERFOLG : Strecke Gesetzlose nieder, schiebe alle anderen weg.

NIEDERLAGE : Du wirst weggeschoben. Setze gefangenen Gesetzlosen frei.

GEFANGENEN BEFREIEN : Setze einen Gefangenen aus dem Gefängnis in das Büro des Sheriffs (nur erlaubt, wenn du dich dort befindest).

CT63

CAN-CAN-TÄNZERIN

TANZE DEN CAN-CAN : Gehe 1 Feld diagonal und decke es auf. Ignoriere Blockade.

DUEL : Wähle 1 Gebäude mit mindestens 2 Figuren (davon eine von dir) um ein Duell zu beginnen. Denk an den Nachschuss.

ERFOLG : Strecke Gesetzlose nieder, schiebe alle anderen weg.

NIEDERLAGE : Du wirst weggeschoben.

PAIEMENT PAR SES DETTES : Drehe einen Heimzahlentoken um, wenn du in einem Zielgebäude bist. Lege die Zielgebäudekarte ab.

RENNEN : Bewege dich orthogonal bis zu 1 Feld weit. Decke das Zielgebäude auf, auch wenn Du auf der Stelle rennst. Figur darf nicht RENNEN, wenn blockiert.

CT64

SHERIFF Y AYUDANTES

DUELO : Elige un edificio con al menos 2 personajes (incluyendo el tuyo) para comenzar el duelo. Puedes usar tu 2^o disparo.

ÉXITO : Tumba a los forajidos, desplaza al resto.

FALLO : Eres desplazado.

ENCARCELAR A UN FORAJIDO : Lleva tu carta de prisión a un forajido tumbado que esté en tu edificio.

CORRER / CORRER TODOS : Mueve todos tus personajes 1 espacio ortogonalmente. Revela los edificios aunque decidas no mover los personajes. El personaje no puede CORRER si está bloqueado.

CT65

FORAJIDOS

DUELO : Elige un edificio con al menos 2 personajes (incluyendo el tuyo) para comenzar el duelo. Puedes usar tu 2^o disparo.

ÉXITO : Desplaza al oponente(s). Libera al forajido cautivo o el cazarecompensas.

FALLO : Tumbas al forajido.

SAQUEAR : Saquea un edificio objetivo.

CORRER / CORRER TODOS : Mueve 1 / todos tus personajes 1 espacio ortogonalmente. Revela los edificios aunque decidas no mover los personajes. El personaje no puede CORRER si está bloqueado. Huye al desierto, max. 1 personaje por turno.

CT66

CAZARRECOMPENSAS

CAPTURAR : Captura 1 forajido tumbado.

NOFUNDADO : Coge la carta del premio de recompensas de objetivo.

DUELO : Elige un edificio con al menos 2 personajes (incluyendo el tuyo) para comenzar el duelo. Puedes usar tu 2^o disparo.

ÉXITO : Tumba al forajido, desplaza al resto.

FALLO : Eres desplazado. Libera forajido capturado.

LIBERAR A UN PRISIONERO : Libera a un forajido preso (sólo permitido en la oficina del Sheriff).

CT67

BALARINA DE GANCAN

BAILAR UN GANCÁN : Muévete un espacio en diagonal y revela el edificio. Ignora bloqueo.

DUEL : Elige un edificio con al menos 2 personajes (incluyendo el tuyo) para comenzar el duelo. Puedes usar tu 2^o disparo.

ÉXITO : Tumba al forajido, desplaza al resto. Voltea el marcador de juego.

FALLO : Eres desplazado.

PAGAR LAS DEUDAS : Voltea un marcador de cuentas saldadas si estás en un edificio objetivo.

CORRER : Muévete 1 espacio ortogonalmente. Revela el edificio aunque decidas no moverte. El personaje no puede CORRER si está bloqueado.

CT68



