

TEPEE
TIPI • TIPI • TIPI

Icons: Arrow, Bird, Totem

LC1

TOTEM
TOTEM • TOTEM • TOTEM

Icons: Arrow, Bird, Totem

LC2

TEPEE
TIPI • TIPI • TIPI

Icons: Arrow, Bird, Totem

LC3

TOTEM
TOTEM • TOTEM • TOTEM

Icons: Arrow, Bird, Totem

LC4

3

Icons: Jail, Totem, Run, Run

LC5

3

Icons: Jail, Run, Run, Run

LC6

3

Icon: Run

LC7

3

Icons: Run, Run

LC8

3

Icon: Run

LC9

DAKOTA & TASHUNKA

BUILD A TOTEM : Flip a totem token, if present in a target building. Discard the target building.

DRAW A TARGET BUILDING

TAKE A SHOT : Choose 1 building with at least 2 players (including, or not, of yours) to start a duel. Remember your 2nd shot.

WIN : Stun out everyone else. Draw target building.

LOSE : Get pushed. Win exploration token.

STUN : Carry out up to 2 separate RUN actions in a row. Only reveal the building you end on.

RELEASE A PRISONER : Take a jailed outlaw and place them on the Sheriff's office (only allowed when you are present there).

LC10

DAKOTA ET TASHUNKA

ÉRIGER UN TOTEM : Retournez un jeton totem si vous vous trouvez sur un objectif. Défaussez la carte objectif correspondante.

PIOCHER UNE CARTE OBJETIF

TAKE A SHOT : Choisissez 1 bâtiment avec au moins 2 personnages (dont un des vôtres) pour commencer un duel. Rappelez-vous votre 2ème tir.

VICTOIRE : Étourdissez tout le monde, repoussez les autres actions. Piochez une carte objectif.

DÉFAITE : Vous êtes repoussé. Prenez le jeton exploration.

STUN : Effectuez jusqu'à 2 actions COURIR successives, ne révélez que le bâtiment sur lequel vous finissez.

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

LC11

DAKOTA & TASHUNKA

TOTEM BAUEN : Drehe einen Totem-Marker um, wenn du in einem Zielgebäude bist. Lege die Zielgebäudekarte ab.

ZIEHE EINE ZIELGEBÄUDEKARTE

TAKE A SHOT : Wähle 1 Gebäude mit mindestens 2 Figuren (davon eine von dir) um ein Duell zu beginnen. Denke an deinen Nachschuss.

ERFOLG : Strecke alle anderen nieder, schiebe alle anderen weg. Ziehe 1 Zielgebäudekarte.

NIEDERLAGE : Du wirst weggeschoben. Nimm 1 Erkennungsmarker.

STUN : Führe 2 separate RENNEN-Aktionen in Folge aus. Decke nur das Gebäude auf, auf dem du endest.

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

LC12

DAKOTA Y TASHUNKA

CONSTRUIR UN TÓTEM : Voltea un marcador de cuentas saldados si estás en un edificio objetivo.

NUEVO OBJETIVO : Coge una carta de mazo de edifi. Los de objetivo.

TAKE A SHOT : Elige un edificio con al menos 2 jugadores (incluyéndote) para comenzar el duelo. Recuerda tu 2º disparo.

EXITO : Tumba a todos y desplaza al resto. Roba una carta de objetivo.

FALLO : Eres empujado. Gana un marcador de exploración.

STUN : Realiza hasta 2 acciones de CORRER seguidas. Únicamente revela el edificio en el que terminas tu movimiento.

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

LC13