

Tour du Joueur

Phase de début de tour :

- Vérifier les effets de début de tour.
- gagner 20\$, Piocher 2 cartes de poker, ou gagner 10\$ et piocher 1 carte de poker.
- Choisir une arme et une monture pour ce tour.

Phase d'Actions (effectuez 3 Actions)

- Mouvement (*les joueurs sans montures se déplacent de 2 cases par action. Les joueurs possédant une monture utilisent sa valeur de mouvement*)
- Utiliser l'action d'un Lieu (*voir plus bas*).
- Utiliser l'action d'une carte.
- Combattre un autre joueur sur sa case: Arrestation, Duel, ou vol.
 - Déclaration (*Choisir Arrestation, Duel ou Vol*)
 - Révélation
 - Réaction
 - Récompense- Voir tableau

Phase de fin de tour :

- Résoudre les cartes Histoire contenant le nombre requis de disques.
- Se défausser jusqu'à sa limite de cartes en mains (*5 cartes -1 par blessure*).
- Pour les joueurs Wanted, gagner les PL selon la ligne occupée sur la piste Wanted.
- Vérifier si la partie prend fin.
- Le joueur suivant devient joueur actif.

Remporter un Combat	
Arrestation	Gagnez 1 point Marshall. Le joueur arrêté est déplacé au Bureau du Shérif, avec le Shérif. Le joueur Wanted perd tous ses points Wanted, tout bétail, et la moitié de son argent et de ses pépites, arrondi au supérieur.
Duel	Gagnez 2 PL.
Vol	Gagnez 1 point Wanted et volez la moitié de l'argent OU des pépites d'or du joueur visé, arrondi au supérieur. Volez 1 jeton Bétail, si possible.
Perdre un Combat	
Subissez 1 blessure et piochez 1 carte de poker.	

Actions des Lieux



Saloon

Poker: misez 10\$ et piochez 1 carte de poker. Les joueurs dans la même ville peuvent jouer, miser 10\$ et piocher 1 carte de poker. Sinon, jouez contre le croupier.
Gagné: Gagnez 50\$ et toutes les mises. Si c'est durant votre tour, gagnez 1 PL.
Perdu : Piochez 1 carte de poker.



Ranch

Acquérir: Gagnez 1 jeton Bétail.
Livrer: Défaussez 1 jeton Bétail venant d'un autre Ranch. Gagnez 1 point Wanted et la récompense du jeton. Ceci n'est pas une action.



Gare

Vendre: Défaussez 1 jeton Bétail. Gagnez 1 point Marshall et la récompense du jeton. Ceci n'est pas une action.



Magasin Général

Achat/Amélioration: Vous pouvez acheter et/ou améliorer autant d'équipements que souhaité et que vous pouvez payer.



Cabaret

Se Divertir: Gagnez 1 PL pour 30\$ dépensés.



Banque

Deposer: Gagnez 20\$ et 1 PL pour chaque pépite d'or déposée.
Attaquer: Combattre le garde. (1 fois/tour).
Victoire: Gagnez 3 points Wanted et 80\$.
Défaite: Gagnez 1 point Wanted.



Cabinet du Docteur

Se soigner: Payez 10\$ pour soigner toutes vos Blessures. Piochez 1 carte de poker pour chaque Blessure soignée.



Mine

Prospecter de l'or: Lancez les dés de prospection et appliquez les résultats.



Gagnez 1 pépite d'or



Gagnez 10\$



Gagnez 10\$ et relancez le dé



Rien

Travailler: Sur N'IMPORTE QUEL lieu, un joueur peut dépenser 1 action pour gagner 10\$.



PNJs

Les PNJ gagnent les égalités. • Toujours appliquer les effets des cartes Combat.

Bandit

Déclencheur: Entrer sur la case d'un bandit.

Combat: Le joueur à votre droite pioche 2 cartes Combat et en joue 1 face cachée.

Victoire: Gagnez 1 PL ou 1 point Marshall.

Défaite: Subissez 1 Blessure et piochez 1 carte de poker.

(Retirez le bandit quel que soit le résultat.)

Garde

Déclencheur: Attaquer la banque.

Combat: Le joueur à votre droite pioche 3 cartes Combat et en joue 1 face cachée.

Victoire: Gagnez 80\$ et 3 points Wanted.

Défaite: Gagnez 1 point Wanted, Subissez 1 Blessure, et piochez 1 carte de poker.

Croupier

Déclencheur: Aucun autre joueur ne rejoint une partie de poker que vous avez initiée.

Fonctionnement: Le joueur à la droite du joueur actif met ses cartes de côté et pioche 4 cartes de poker. Il en joue 2 face cachée et essayant de faire la meilleure combinaison possible. Si le joueur actif gagne, voir le résultat en cas de victoire. Si le croupier l'emporte, il ne gagne aucune récompense et le joueur actif pioche 1 carte de poker. *(Le croupier défausse les cartes non utilisées.)*

Shérif

Déclencheur: Le Shérif se déplace sur la case d'un joueur Wanted. Le joueur Wanted doit défausser 1 carte de poker.

(S'il y a plusieurs joueurs Wanted, le joueur actif choisit quel joueur le Shérif va affronter.)

Combat: Le joueur à votre droite pioche 4 cartes Combat et en joue 1 face cachée.

Victoire: Placez le Shérif au Bureau du Shérif.

Défaite: Le joueur ciblé est arrêté. Il perd tous ses points Wanted, tout jeton Bétail, et la moitié de son argent et de ses pépites, arrondi au supérieur. Il est placé sur le Bureau du Shérif, avec le Shérif. Enfin, il subit 1 Blessure et pioche 1 carte de poker.

Mains de Poker

Nom	Exemple	Description
Quinte Flush Royale	A♠, K♠, Q♠, J♠, 10♠	5 cartes consécutives de la même couleur, partant de l'As.
Cinq du Même Rang	K♠, K♣, K♦, K♥, Joker	Un carré de quatre cartes de même valeur plus une carte Tricheur.
Quinte Flush	8♠, 7♠, 6♠, 5♠, 4♠	5 cartes consécutives de la même couleur.
Carré	J♠, J♣, J♦, J♥, 7♠	Quatre cartes de même valeur.
Full	10♠, 10♣, 10♦, 9♠, 9♣	Trois cartes de même valeur, et 2 autres cartes de même valeur.
Couleur	4♠, J♠, 7♠, 8♠, 2♠	Cinq cartes de même couleur, mais non consécutives.
Suite	9♠, 8♦, 7♥, 6♣, 5♠	Cinq cartes consécutives, mais pas de même couleur.
Brelan	7♠, 7♦, 7♣, Q♥, 2♣	Trois cartes de même valeur.
Double Paire	4♠, 4♣, 7♥, 7♠, K♦	Deux paires différentes.
Paire	K♠, K♥, 8♣, 2♦, 10♠	Deux cartes de même valeur.
Hauteur	8♠, Q♦, 10♣, 3♥, 5♣	Si vous n'avez réalisé aucune des combinaisons ci-dessus, votre main est votre plus haute carte (la Dame, dans l'exemple ci-contre).