

Turno do Jogador

Início do Turno:

- Verifique os efeitos de início de turno.
- Receba \$20 ou saque 2 cartas de poker ou receba \$10 e saque 1 carta de poker.
- Escolha uma arma e uma montaria para o turno.

Fase de Ação (Faça Três Ações)

• Mover (*Jogadores sem uma montaria movem-se por até 2 espaços com uma ação. Jogadores com uma montaria usam o valor de movimento mostrado na montaria.*)

- Faça a Ação de um Local (*veja abaixo*).
- Use uma Ação em uma carta.
- Lute: Prender, Duelar ou Roubar outro jogador no seu espaço.

- Declaração (*escolha Prender, Duelar ou Roubar*)
- Revelar
- Reação
- Recompensa- *Veja a tabela*

Final do Turno

- Resolva as cartas de História com os discos requeridos nelas.
- Descarte para ficar com o máximo de cartas (*5 cartas - 1 para cada ferimento*).
- Se você for Procurado, ganhe LP de acordo com o espaço ocupado na Trilha de Procurado.
- Verifique se chegou o fim da partida.
- Passe para o jogador à sua esquerda.

Vencendo uma Luta	
Prender	Ganhe 1 Ponto de Justiça. O jogador Preso é colocado no espaço de cadeia com o Xerife. O jogador Procurado perde todos os pontos de Procurado, todos os gados e metade do seu dinheiro e pepitas de ouro (arredondado para baixo).
Duelar	Ganhe 2 LP.
Roubar	Ganhe 1 Ponto de Procurado e roube metade das pepitas de ouro OU do dinheiro do alvo (arredondado para cima). Roube 1 ficha de gado, se possível.
Perdendo uma Luta	
Receba 1 ferimento e saque uma carta de poker.	

Ações dos Locais



Saloon

Poker: pague uma aposta de \$10 e saque uma carta de poker. Outros jogadores na mesma cidade podem se juntar a partida pagando \$10 de aposta para sacar 1 carta de poker. Ou então, jogue contra o crupiê.

Vencendo: ganhe \$50 e todas as apostas. Se for seu turno, ganhe 1 LP.

Perdendo: saque 1 carta de poker.



Rancho

Adquirir: pegue 1 ficha de gado.

Roubar o gado: descarte 1 ficha de gado no Rancho oposto. Ganhe 1 Ponto de Procurado e a recompensa na ficha (não gasta ação).



Estação Ferroviária

Escotar o gado: descarte 1 ficha de gado. Ganhe 1 Ponto de Justiça e a recompensa na ficha (não gasta ação).



Armazém

Comprar/Aprimorar: você pode comprar e/ou aprimorar uma quantidade de itens pelos quais você possa pagar.



Cabaré

Regozijar-se: ganhe 1LP para cada \$30 gasto.



Banco

Depositar: ganhe \$20 e 1LP para cada pepita de ouro depositada.

Assaltar: lute contra o guarda (*uma vez por turno*).

Vencendo: ganhe 3 Pontos de Procurado e \$80.

Perdendo: ganhe 1 Ponto de Procurado, 1 ferimento e saque 1 carta de poker.



Escritório do Doutor

Curar: pague \$10 para curar todos os seus ferimentos. Saque 1 carta de poker para cada ferimento curado desta maneira.



Mina

Procurar ouro: role o dado de prospecção e ganhe os resultados.



Ganhe 1
Pepita de Ouro



Ganhe \$10



Ganhe \$10 &
Rerole este dado



Nada
Só Cascalho

Trabalhar: quando estiver EM QUALQUER local, um jogador pode gastar uma ação para ganhar \$10.



NPC's

NPC's vencem todos os empates.
Sempre aplique os efeitos das cartas de Luta.

Bandido

Gatilho: Entre no mesmo espaço que um Bandido.

Lutar: o jogador à direita saca 2 cartas de luta e escolhe 1 para jogar com a face para baixo.

O jogador vence: ganhe 1LP ou 1 Ponto de Justiça.

O jogador perde: Ganhe 1 ferimento e saque 1 carta de poker (remova o bandido, independentemente do resultado).

Guarda

Gatilho: Inicie um Assalto.

Lutar: O jogador à direita saca 3 cartas de luta e escolhe 1 para jogar com a face para baixo.

O jogador vence: ganhe \$80 e 3 Pontos de Procurado.

O jogador perde: ganhe 1 Ponto de Procura-do, 1 ferimento e saque 1 carta de poker.

Crupiê

Gatilho: nenhum outro jogador participa de uma partida de poker.

Jogando: o jogador à direita do jogador ativo coloca sua mão de cartas de lado e saca 4 cartas de poker. Ele joga 2 cartas de poker com a face para baixo para fazer a melhor mão possível. Se o jogador ativo vencer, veja o resultado para vitória. Se o crupiê vencer, ele não ganha nenhuma recompensa e o jogador ativo saca uma carta de poker (o crupiê descarta as cartas de poker não usadas).

Xerife

Gatilho: o Xerife se move para o mesmo espaço que um (ou mais) jogador(es) Procurado(s). O(s) jogador(es) Procurado(s) deve(m) descartar uma carta de poker. (havendo mais de um jogador Procurado, o jogador ativo escolhe com que jogador o Xerife irá lutar).

Lutar: o jogador à direita saca 4 cartas de luta.

O jogador vence: coloque o Xerife na cadeia. Nenhuma outra recompensa.

O jogador perde: O jogador alvo é preso. Ele perde todos os seus Pontos de Procurado, quaisquer fichas de gado e metade de seu dinheiro e pepitas de ouro (arredondados para baixo). Ele é colocado na cadeia com o Xerife. O jogador recebe um ferimento e saca uma carta de poker.

Mãos de Poker

Nome	Exemplo	Descrição
Royal Flush	A♠, K♠, Q♠, J♠, 10♠	A-10 todos do mesmo naipe.
Five of a Kind	K♠, K♣, K♦, K♥, Trapaça	Quatro cartas do mesmo valor, mais a carta de poker de Trapaça.
Straight Flush	8♠, 7♠, 6♠, 5♠, 4♠	Cinco cartas em sequência, todas do mesmo naipe.
Four of a Kind	J♠, J♣, J♦, J♥, 7♠	Quatro cartas do mesmo valor.
Full House	10♠, 10♣, 10♦, 9♠, 9♣	Três cartas do mesmo valor, com duas outras cartas do mesmo valor.
Flush	4♠, J♠, 7♠, 8♠, 2♠	Cinco cartas do mesmo naipe, mas não em sequência.
Straight	9♠, 8♦, 7♥, 6♣, 5♣	Cinco cartas em sequência, mas não do mesmo naipe.
Three of a Kind	7♠, 7♦, 7♣, Q♥, 2♣	Três cartas do mesmo valor.
Two Pair	4♠, 4♣, 7♥, 7♠, K♦	Dois pares diferentes.
Pair	K♠, K♥, 8♣, 2♦, 10♠	Duas cartas do mesmo valor.
High Card	8♠, Q♦, 10♣, 3♥, 5♣	Se você não tiver nenhuma das mãos acima, a carta de valor mais alto será sua mão (A Rainha será a mão neste exemplo).