



MARSHAL

JOUER : Vous pouvez défausser deux Or pour exporter l'un d'entre eux. Ensuite, JOUEZ de nouveau une carte violette ou marron visible posée sur votre table. Puis, lancez le dé indien.

EXPLOITER : Défausser deux Or pour exporter l'un d'entre eux.



CIVIC PRIDE

JOUER : JOUEZ de nouveau une carte violette visible posée sur votre table ou défaussez un marqueur «détruit». Ensuite, pour chaque lot de huit habitants dans votre ville, gagnez un bois.

EXPLOITER : Défaussez un Or pour gagner un Bois ou défaussez un Bois pour gagner un Or.



CIVIC PRIDE

JOUER : JOUEZ de nouveau une carte violette visible posée sur votre table ou défaussez un marqueur «détruit». Puis, vous pouvez défausser un Or pour gagner un cow-boy.

EXPLOITER : Défaussez un Or ou un Bois pour construire un HOMESTEAD.



GOLD MINE

JOUER : Gagnez un Or. Puis, vous pouvez défausser deux ressources parmi Bois ou Habitant pour gagner deux Or.

EXPLOITER : Gagnez un Or.



CARPENTER

JOUER : Construisez un bâtiment ou gagnez deux bois. Puis, vous pouvez défausser du bois : pour chaque bois défaussé vous pouvez défausser un marqueur «détruit».

EXPLOITER : Gagnez un bois ou défaussez un marqueur «détruit».



HOMESTEAD

JOUER : Pour chaque Foyer rose dans votre ville gagnez un Habitant.

EXPLOITER : Sous condition d'avoir au moins trois Foyers roses, gagnez deux Habitants.

TUILE : Amène un Foyer rose.



CARPENTER

JOUER : Construisez un bâtiment ou gagnez deux Bois. Puis, vous pouvez défausser du Bois : pour chaque bois défaussé vous pouvez défausser un marqueur «détruit».

EXPLOITER : Défaussez un Habitant et, au choix, un Or ou un Bois pour construire un bâtiment.

TUILE : Permet de stocker trois Bois supplémentaire.

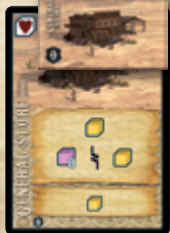


HOMESTEAD

JOUER : Pour chaque Foyer rose dans votre ville gagnez un Habitant.

EXPLOITER : Sous condition d'avoir au moins trois Foyers roses, gagnez deux Habitants.

TUILE : Amène un Foyer rose.



GENERAL STORE

JOUER : Gagnez un Or. Puis, pour chaque lot de 8 Habitants dans votre ville, gagnez un Or.

EXPLOITER : Gagnez un Or.

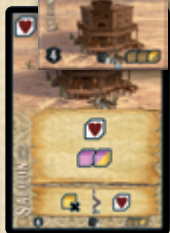


GUNSMITH

JOUER : Gagnez un Cowboy. Puis, vous pouvez défausser un Habitant et un Or pour gagner un Cowboy et dérober un Calumet de la paix à n'importe quel joueur.

EXPLOITER : Dérobez un Calumet de la paix à n'importe quel joueur.

TUILE : Amène un Foyer. Gagnez 2 pour chaque lot de deux Cowboys dans votre ville.



SALOON

JOUER : Gagnez un Attrait. Puis gagnez un Habitant, et, au choix un Habitant ou un Or.

EXPLOITER : Défaussez un Or pour gagner un Attrait.

TUILE : Amène un Foyer. Gagnez 4



BANK

JOUER : Gagnez un Or. Ensuite, vous pouvez défausser des lots de deux Or, pour chaque lot défaussé exportez l'un d'entre eux. Puis, lancez le dé indien.

EXPLOITER : Défaussez deux Or pour exporter l'un d'entre eux.

TUILE : Permet de stocker quatre Or supplémentaires. Amène deux Foyers. Gagnez 2, puis 2 pour chaque lot de deux Or exportés.



BARBER

JOUER : Sous condition d'avoir au moins six Habitants, regardez la main d'un adversaire. Puis, piochez jusqu'à deux cartes de votre choix parmi votre tas de cartes inactives.

EXPLOITER : Dérobez un Habitant à n'importe quel joueur. Puis, piochez une carte de votre choix parmi votre tas de cartes inactives.

TUILE : Gagnez 2, puis 2 pour chaque lot de trois Or dans votre ville.



GALLOWS

JOUER : Vous pouvez défausser deux Cowboys pour placer un cube gris marqueur «pendu» sur la tuile GALLOWS et pour, si vous défaussez un Or, gagner un Attrait.

EXPLOITER : Défaussez un Or pour gagner un Attrait.

TUILE : Gagnez 6 pour chaque «pendu».



HOTEL

JOUER : Sous condition d'avoir au moins quatre Attraits, gagnez deux Or, six Habitants et perdez un Attrait.

EXPLOITER : Sous condition d'avoir au moins trois Attraits, gagnez un Or et deux Habitants.

TUILE : Amène un Foyer. Gagnez 4



OUTLAWS' HIDEOUT

JOUER : Vous pouvez défausser un Or ou un Bois pour gagner deux ressources parmi Or et Bois. Puis, sous condition d'avoir plus d'Or qu'une ville ciblée, dérobez un Cowboy en échange d'un Habitant (l'échange est obligatoire).

EXPLOITER : Gagnez un Cowboy ou, la ville ciblée lors de cette exploitation perd un Attrait.



BLACKSMITH

A LA POSE DE LA TUILE : La carte BLACKSMITH reste, dès sa construction, sur la table du joueur. Gagnez un Cowboy. Puis, vous pouvez défausser de l'Or ou du Bois : pour chaque ressource défaussée gagnez un Cowboy.

CONSTAMMENT : Si votre ville est attaquée par les indiens, gagnez immédiatement deux Cowboys. BLACKSMITH compte comme un Calumet de la paix supplémentaire.

TUILE : Amène un Foyer.



CHURCH

A LA POSE DE LA TUILE : La carte CHURCH reste, dès sa construction, sur la table du joueur.

CONSTAMMENT : Si votre ville est attaquée par les indiens, vos habitants ne sont pas ciblés. CHURCH compte comme un Attrait supplémentaire.

TUILE : Amène un Foyer. Gagnez 4



SNAKE OIL SALESMAN

JOUER : Gagner un Or puis, au choix, un Or ou un Bois. Puis, si vous défaussez un habitant, gagnez au choix un Or ou un Bois.

EXPLOITER : Gagnez au choix un Or, un Bois ou un Attrait.



RANCH

A LA POSE DE LA TUILE : Lancez le dé indien.

JOUER : Vous pouvez défaussez un Cowboy pour gagner un Or pour chaque Cowboy restant. Puis, lancez le dé indien.

EXPLOITER : Gagnez un Or ou un Attrait.

TUILE : Amène un Foyer.



WAREHOUSE

JOUER : Gagnez deux Bois. Puis, vous pouvez défausser des lots de trois Bois : pour chaque lot défaussé, placez un cube gris marqueur «export» sur la tuile WAREHOUSE. Enfin, lancez le dé indien.

EXPLOITER : Défaussez un Habitant ou un Bois pour gagner deux Bois.

TUILE : Gagnez 6 pour chaque «export».



STAGECOACH DEPOT

JOUER : Gagnez un Or. Puis, sous condition d'avoir plus d'Attrait qu'une ville ciblée, dérobez cinq Habitants en échange de deux Or (l'échange est obligatoire) et lancez le dé indien.

EXPLOITER : Dérobez deux Habitants à une ville quelconque. Puis, si vous avez moins de quatre Attrait alors gagnez un Attrait.

TUILE : Amène un Foyer. Gagnez 2



STABLES

A LA POSE DE LA TUILE : La carte STABLES reste, dès leur construction, sur la table du joueur. Gagnez deux Cowboys.

CONSTAMMENT : Lorsque vous, ou l'un de vos voisins immédiat, êtes attaqué par les indiens, STABLES vous permet de : vous pouvez défausser un Or pour donner l'un de vos Cowboy à la ville attaquée. En fin d'attaque récupérez le mort ou vif et placez le dans votre zone d'Or exporté (ce n'est plus un Cowboy mais un héros qui compte comme un Or exporté).

STABLES compte comme un Calumet de la paix supplémentaire.



RAILROAD

A LA POSE DE LA TUILE : La carte RAILROAD reste, dès sa construction, sur la table du joueur. Lancez le dé indien.

CONSTAMMENT : Sous condition de construire un nouveau bâtiment, vous pouvez défausser un Or pour exporter cet Or, gagner deux Habitants et lancer le dé indien.

TUILE : Gagnez 8