

Il gioco: 5 fasi:

1- ogni mago o scienziato guarda se ci sono magie o invenzioni a faccia in su a sx, se non ce ne sono, gira la prima carta.

2- i giocatori piazzano segretamente i gettoni azione per gli scagnozzi. Per non fare agire uno scagnozzo mettere il gettone a faccia in giù. Gli scagnozzi muovono di 2 zone a turno.

3- quando tutti sono pronti, scoprono la plancia e muovono gli scagnozzi.

4- Il funzionario di contea gira affiancate 2 carte evento che hanno effetto immediatamente.

5- partendo dalla stazione e procedendo in senso orario, gli scagnozzi agiscono; poi quelli sulla strada dalla stazione alla miniera; infine quelli nella home.

Azioni dei personaggi:

1 Mesmerize = scegli uno scagnozzo nella stessa zona, tirate sullo spirito, se vinci controlli lo scagnozzo, puoi anche non farlo agire.

2 Fight = spara o picchia ma non a quelli in cella se lo sceriffo è vivo.

3 Rubare = nella stessa zona, agli scagnozzi, i cittadini, il treno, la diligenza. Tira sull'agilità contro quella della vittima o la protezione del convoglio. Se tiri un 1 vai in prigione, ma se tiri anche un 6 ignora l'1. In caso di vittoria prendi al cittadino roccia spettrale come indicato sulla sua carta e poi scartalo. Al treno prendi un equipaggiamento e mettilo a sx. Ad un altro scagnozzo, tira 1d6 e prendigli roccia spettrale, se perdi il tuo scagnozzo è ferito.

4 Confiscare = contro un altro scagnozzo. Tirate sull'agilità, se vinci prendigli un oggetto e scartalo a meno che ti serva per un obiettivo. Se vince lui il tuo scagnozzo è ferito, se tiri 1 non va in cella come per l'azione Rubare. Gli oggetti confiscati non si possono usare e non danno punti vittoria.

5 Spell = permette di impararne di nuovi o di lanciaarli, devi avere uno scagnozzo alla home per impararli, tira sullo spirito, se vinci paga il costo in roccia e mettilo a dx, se fallisci lo scagnozzo è ferito. Le magie possono essere usate da tutti i tuoi scagnozzi, ma solo una volta per turno.

6 Gadget = permette di inventarne di nuovi o di usarli, devi avere uno scagnozzo alla home per inventarli, tira sullo smart, se vinci paga il costo in roccia e mettilo a dx, se fallisci lo scagnozzo è ferito. I gadget possono essere usate da tutti i tuoi scagnozzi ma solo una volta per turno.

7 Prospezione = solo alla miniera, tira 1d6 e vedi tabella, se la miniera è vuota non si può fare.

8 Reclutare = puoi cercare di convincere un cittadino ad unirsi al tuo gruppo. Tira sullo smart, se vinci rimpiazzalo con un tuo scagnozzo e scarta la sua carta. Ricorda l'allineamento, non si può reclutare lo sceriffo, la carta incontro dice se fugge o picchia se perdi il tiro, se fugge rimuovilo dal gioco, se picchia il tuo scagnozzo è ferito. Massimo 6 scagnozzi.

9 Gamble = al saloon paga 1 roccia, tira 1d6 e vedi tabella.

10 Guarire = il Santo può guarire una ferita a chiunque egli voglia.

11 Arrestare = il Texas Ranger e l'Agenzia possono sbattere in galera scagnozzi o cittadini. Gli scagnozzi se sono nella stessa zona ed hanno sparato o rubato in questo turno possono essere arrestati semplicemente accompagnandoli in cella con lo scagnozzo che li arresta. La ricompensa è 1d6 di roccia. Se ferito, il tuo scagnozzo non può arrestare. I cittadini si possono arrestare se sono Cattivi, tira sulla forza, se vinci accompagnalo in cella e prendi roccia come da carta incontro. Se la prigione è piena non si può arrestare.

12 Resuscitare = al cimitero tira sullo spirito se fai 7 o meglio resusciti qualcuno, mettilgli sotto un dischetto Harrowed, se è uno scagnozzo avversario, sostituiscilo con uno dei tuoi, se ne hai, altrimenti rimane al suo proprietario.

13 Comprare = al general store guarda le carte e compra quelle che vuoi e mettile a sx. Non puoi comprare oggetti specifici di altri personaggi.

14 Brainwash = lo scienziato può reclutare un allineamento opposto che però ha un +1 smart.

15 Epiphany = il Santo può reclutare un allineamento opposto che però ha un +1 smart.

16 Telegraph = l'Agenzia può nell'ufficio telegrafico guardare le prime 3 carte evento e rimetterle in cima in qualsiasi ordine.

17 Bible = Texas Ranger può cambiare una carta incontro nella zona dove si trova.

18 Run = muove uno scagnozzo di 4 zone ma non fa altro nel turno. Un ferito non può correre, se è ferito durante il turno, muoverà solo di 2.