

## Informazioni Utili

### Sequenza del Turno

1. Puntate per l'ordine di turno
2. Azioni (2 per giocatore)
3. Fine del turno
4. Entrate (ogni 3 turni)

### Entrate (incasso ogni 3 turni)

**Bestiame** \$ 2 per segnalino - raddoppia se il treno è in città, dimezza se il contadino è in città.  
**Hotel** \$ 1 per cowboy in città (non del proprio colore).  
**Emporio** \$ 1 per bestiame in città (non del proprio colore) e \$ 2 per un contadino.  
**Banca** \$ 2 per edificio in città (non del proprio colore).

**Diligenza** (incasso durante il turno) \$1 per cowboy piazzato in o mosso da una città (non del proprio colore).

### Punti Vittoria

**Bestiame** 1 PV per segnalino, +1 PV per treno, -1 per contadino  
**Segnalini Edificio/Trasporto** PV uguali alla dimensione della città (totale dei segnalini edificio/trasporto nella città).

**Bonus Città** Il giocatore con la maggioranza di segnalini edificio/trasporto e bestiame prende un bonus di PV uguale alla dimensione della città.

**Maggior Manifesti Wanted** Il giocatore con più segnalini wanted prende 4 PV. In caso di pareggio 2 PV ad ogni giocatore alla pari.  
**Maggior Denaro** il giocatore con più denaro in mano prende 5 PV. In caso di pareggio 2 PV ad ogni giocatore alla pari.

## Informazioni Utili

### Sequenza del Turno

1. Puntate per l'ordine di turno
2. Azioni (2 per giocatore)
3. Fine del turno
4. Entrate (ogni 3 turni)

### Entrate (incasso ogni 3 turni)

**Bestiame** \$ 2 per segnalino - raddoppia se il treno è in città, dimezza se il contadino è in città.  
**Hotel** \$ 1 per cowboy in città (non del proprio colore).  
**Emporio** \$ 1 per bestiame in città (non del proprio colore) e \$ 2 per un contadino.  
**Banca** \$ 2 per edificio in città (non del proprio colore).

**Diligenza** (incasso durante il turno) \$1 per cowboy piazzato in o mosso da una città (non del proprio colore).

### Punti Vittoria

**Bestiame** 1 PV per segnalino, +1 PV per treno, -1 per contadino  
**Segnalini Edificio/Trasporto** PV uguali alla dimensione della città (totale dei segnalini edificio/trasporto nella città).

**Bonus Città** Il giocatore con la maggioranza di segnalini edificio/trasporto e bestiame prende un bonus di PV uguale alla dimensione della città.

**Maggior Manifesti Wanted** Il giocatore con più segnalini wanted prende 4 PV. In caso di pareggio 2 PV ad ogni giocatore alla pari.  
**Maggior Denaro** il giocatore con più denaro in mano prende 5 PV. In caso di pareggio 2 PV ad ogni giocatore alla pari.

## Informazioni Utili

### Sequenza del Turno

1. Puntate per l'ordine di turno
2. Azioni (2 per giocatore)
3. Fine del turno
4. Entrate (ogni 3 turni)

### Entrate (incasso ogni 3 turni)

**Bestiame** \$ 2 per segnalino - raddoppia se il treno è in città, dimezza se il contadino è in città.  
**Hotel** \$ 1 per cowboy in città (non del proprio colore).  
**Emporio** \$ 1 per bestiame in città (non del proprio colore) e \$ 2 per un contadino.  
**Banca** \$ 2 per edificio in città (non del proprio colore).

**Diligenza** (incasso durante il turno) \$1 per cowboy piazzato in o mosso da una città (non del proprio colore).

### Punti Vittoria

**Bestiame** 1 PV per segnalino, +1 PV per treno, -1 per contadino  
**Segnalini Edificio/Trasporto** PV uguali alla dimensione della città (totale dei segnalini edificio/trasporto nella città).

**Bonus Città** Il giocatore con la maggioranza di segnalini edificio/trasporto e bestiame prende un bonus di PV uguale alla dimensione della città.

**Maggior Manifesti Wanted** Il giocatore con più segnalini wanted prende 4 PV. In caso di pareggio 2 PV ad ogni giocatore alla pari.  
**Maggior Denaro** il giocatore con più denaro in mano prende 5 PV. In caso di pareggio 2 PV ad ogni giocatore alla pari.

## Informazioni Utili

### Sequenza del Turno

1. Puntate per l'ordine di turno
2. Azioni (2 per giocatore)
3. Fine del turno
4. Entrate (ogni 3 turni)

### Entrate (incasso ogni 3 turni)

**Bestiame** \$ 2 per segnalino - raddoppia se il treno è in città, dimezza se il contadino è in città.  
**Hotel** \$ 1 per cowboy in città (non del proprio colore).  
**Emporio** \$ 1 per bestiame in città (non del proprio colore) e \$ 2 per un contadino.  
**Banca** \$ 2 per edificio in città (non del proprio colore).

**Diligenza** (incasso durante il turno) \$1 per cowboy piazzato in o mosso da una città (non del proprio colore).

### Punti Vittoria

**Bestiame** 1 PV per segnalino, +1 PV per treno, -1 per contadino  
**Segnalini Edificio/Trasporto** PV uguali alla dimensione della città (totale dei segnalini edificio/trasporto nella città).

**Bonus Città** Il giocatore con la maggioranza di segnalini edificio/trasporto e bestiame prende un bonus di PV uguale alla dimensione della città.

**Maggior Manifesti Wanted** Il giocatore con più segnalini wanted prende 4 PV. In caso di pareggio 2 PV ad ogni giocatore alla pari.  
**Maggior Denaro** il giocatore con più denaro in mano prende 5 PV. In caso di pareggio 2 PV ad ogni giocatore alla pari.

## Informazioni Utili

### Sequenza del Turno

1. Puntate per l'ordine di turno
2. Azioni (2 per giocatore)
3. Fine del turno
4. Entrate (ogni 3 turni)

### Entrate (incasso ogni 3 turni)

**Bestiame** \$ 2 per segnalino - raddoppia se il treno è in città, dimezza se il contadino è in città.  
**Hotel** \$ 1 per cowboy in città (non del proprio colore).  
**Emporio** \$ 1 per bestiame in città (non del proprio colore) e \$ 2 per un contadino.  
**Banca** \$ 2 per edificio in città (non del proprio colore).

**Diligenza** (incasso durante il turno) \$1 per cowboy piazzato in o mosso da una città (non del proprio colore).

### Punti Vittoria

**Bestiame** 1 PV per segnalino, +1 PV per treno, -1 per contadino  
**Segnalini Edificio/Trasporto** PV uguali alla dimensione della città (totale dei segnalini edificio/trasporto nella città).

**Bonus Città** Il giocatore con la maggioranza di segnalini edificio/trasporto e bestiame prende un bonus di PV uguale alla dimensione della città.

**Maggior Manifesti Wanted** Il giocatore con più segnalini wanted prende 4 PV. In caso di pareggio 2 PV ad ogni giocatore alla pari.  
**Maggior Denaro** il giocatore con più denaro in mano prende 5 PV. In caso di pareggio 2 PV ad ogni giocatore alla pari.



### Azioni Speciali



Muovere Cowboy



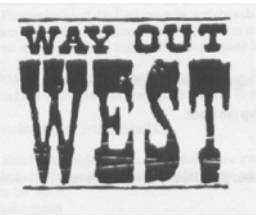
Muovere Bestiame



Sparatoria



Posizionare Contadino



### Azioni Speciali



Muovere Cowboy



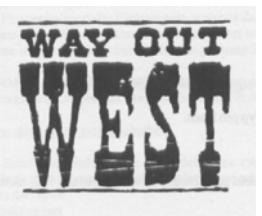
Muovere Bestiame



Sparatoria



Posizionare Contadino



### Azioni Speciali



Muovere Cowboy



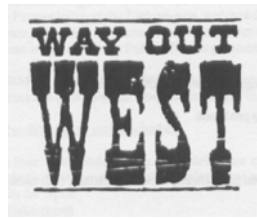
Muovere Bestiame



Sparatoria



Posizionare Contadino



### Azioni Speciali



Muovere Cowboy



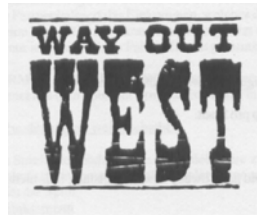
Muovere Bestiame



Sparatoria



Posizionare Contadino



### Azioni Speciali



Muovere Cowboy



Muovere Bestiame



Sparatoria



Posizionare Contadino