

UNA GUIDA SU ABILITÀ ED EFFETTI

PERSONAGGI

Puoi usare le Abilità Speciali del Pioniere durante il tuo turno. *Nota: ogni Abilità viene considerata "continua", il che significa che non ci sono restrizioni su quante volte puoi usarla, tipo "una volta per turno".*

BLU ENTERTAINER

Puoi spendere 1 azione Carro (rinunciando alla normale abilità di movimento) per ottenere 1 Barile (aggiungendo tutti i Fuorilegge necessari per la Sparatoria).



GIALLO FRONTIERSMAN

Scarta 3 carte per ricevere 1 Tenda e piazzare Tende (secondo le normali regole di piazzamento).

Nota: piazzare Tende è facoltativo.



VERDE PROSPECTOR

Spendi 1 Pepita d'Oro per guadagnare 3 Dollari.



VIOLA MADAME

Puoi spendere 1 Compare per guadagnare 1 Dollaro.



ROSSO BARMAID

Scarta 1 Barile usato per ottenere 1 Compare e 1 Dollaro.



ARANCIONE BRAVE

Puoi spendere 1 Cavallo per ottenere 1 Tenda, e viceversa.



BRIDGES



3 Punti Vittoria per Barile nella propria scorta (usati o non). Massimo 15 Punti Vittoria.



4 Punti Vittoria per Compare morto nel tuo Cimitero. Massimo 24 Punti Vittoria.

3 Punti Vittoria per Edificio Cittadino nella tua plancia. Massimo 15 Punti Vittoria.



2 Punti Vittoria per Amico nel tuo Lodge. Massimo 16 Punti Vittoria.



3 Punti Vittoria per Fiume che hai ispezionato. Massimo 12 Punti Vittoria.



1 Punto Vittoria per Dollaro nella tua riserva (ignora le Pepite d'oro). Massimo 16 Punti Vittoria.

3 punti vittoria per Tenda che hai su spazi Evento (non sulla Mappa della Frontiera). Massimo 15 Punti Vittoria.



1 Punto Vittoria per ogni carta in mano. Massimo 12 Punti Vittoria.



3 Punti Vittoria per Cavallo nella tua riserva. Massimo 15 Punti Vittoria.



4 punti vittoria per Hotel nella tua plancia. Massimo 16 Punti Vittoria. (Utilizzato solo con il modulo Hotel.)

ABILITÀ DEGLI EDIFICI CITTADINI

SUTTER'S MILL (PLANCIA GIOCATORE)

Pala: Pesca 2 Carte
Carriola: Ricevi 1 Pepita d'Oro



POKER HALL

Shovel: Ricevi 2 Dollari
Carriola: Ricevi 1 Dollari



EXPRESS OFFICE

Pala: Guadagna 1 Pepita d'Oro
Carriola: Spendi 1 Compare per guadagnare 1 Pepita d'Oro (1x per attivazione)



LUMBER YARD

Pala: Pesca 2 carte
Carriola: Pesca 1 carta



SALOON

Pala: Ricevi 2 Compari
Carriola: Ricevi 1 Compare



TRADING POST

Pala: Ricevi 1 Tenda
Carriola: Scarta 1 carta per ottenere 1 Tenda (1x per attivazione)



STABLES

Pala: Ricevi 1 Cavallo
Carriola: Spendi 1 Dollaro per guadagnare 1 Cavallo (1x per attivazione)



TELEGRAPH OFFICE

Sito 2 Martello: Scarta 1 carta per ottenere 3 Compari (1x per attivazione)
Sito 2 Fallimento: Scarta 1 carta per ottenere 1 Tenda (1x per attivazione)



POST OFFICE

Sito 2 Martello: Scarta 1 carta per ottenere 3 Dollari (1x per attivazione)
Sito 2 Fallimento: Scarta 1 carta per ottenere 1 Cavallo (1x per attivazione)



BOARDING HOUSE

Sito 3 Martello: Scarta 1 carta per ottenere 2 Compari (quanti vuoi per attivazione)
Sito 3 Fallimento: Pesca 1 carta



ODD FELLOWS HALL

Sito 3 Martello: Scarta 1 carta per guadagnare 2 Dollari (quanti vuoi per attivazione)
Sito 3 Fallimento: Pesca 1 carta



HORSE RANCH

Carro : Scarta 1 carta per ottenere 1 Cavallo (1x per attivazione)
Sito 4 Fallimento: Scarta 1 carta e ricevi 1 movimento del Carro sulla Mappa della Frontiera (1x per attivazione)



TOLL HOUSE

Carriola: Spendi 1 Dollaro per piantare Tende (1x per attivazione)
Sito 4 Fallimento: Spendi 1 Dollaro per ricevere 1 Tenda (1x per attivazione)



UNDERTAKER

Sito 5 Piazzare Compari: Spendi 1 Cavallo per ottenere 1 Barile dal Nascondiglio (1x per attivazione)
Sito 5 Fallimento: Pesca 1 carta per ogni due Pale (icone di attivazione del Sito 1) nella tua plancia Edificio Cittadino (Sutter's Mill incluso)



OUTPOST

Sito 5 Piazzare Compari: Spendi 1 Cavallo per ottenere 4 Compari (1x per attivazione)
Sito 5 Fallimento: Ottieni 1 Dollaro per ogni 2 Pistoleri che hai nella Sparatoria



BREWERY

Imbonitore: Scarta 1 Barile usato per ottenere 2 Pepite d'Oro (1x per attivazione)
Ricevere Barile dal Nascondiglio: Ottieni 1 Compare per ogni 2 Barili che hai nella tua riserva (usati o non)



FOUNDRY

Imbonitore: Discard 1 used Barrel to draw 3 cards.
Ricevere Barile dal Nascondiglio: Ottieni 1 Dollaro per ogni 2 Barili che hai nella tua riserva (usati o non)



BARILI



Ottieni 2 Pepite d'Oro



Ottieni 3 Dollari



Pesca 3 carte



Ottieni 1 Cavallo



Ottieni 1 Tenda e piazza Tende (segundo le stesse regole del Sito 5)



Azione Carro (muovi il tuo carro sulla Mappa della Frontiera, seguendo le stesse regole del Sito 4)



Costruisci 1 Edificio Cittadino dalla tua mano (pagando il costo sotto l'icona Segna)



Ispeziona 1 Fiume o costruisci 1 Ponte (pagando il costo sotto l'icona Segna)



Copia e esegui l'azione Prosperità che sta attualmente indicando il Cartello Stradale (segundo le stesse regole del Cartello)

Nota: puoi scegliere di costruire un Hotel se stai giocando con il modulo Hotel.



Ottieni 2 Compari e piazza Compari (segundo le stesse regole del Sito 5)

Nota: quando attivi questa abilità puoi riempire una fila di Pistoleri per la Sparatoria, quindi è possibile riempire più di una riga nello stesso turno (per esempio se il tuo Pioniero è sul Sito 5).



TESSERE SPARATORIA

SPARATORIA STAMPATA SUL TABELLONE

VITTORIA

1°: ricevi 10 Punti Vittoria →

2°: ricevi 6 Punti Vittoria →

3°, 4°, 5°, 6°: ricevi 3 Punti Vittoria →

Nessun Pistolero: metti 1 Compare nel tuo Cimitero →



SCONFITTA

← 1°: ricevi 6 Punti Vittoria

← 2°: ricevi 3 Punti Vittoria

← 3°, 4°, 5°, 6°: metti 1 Compare nel tuo Cimitero

← Nessun Pistolero: metti 2 Compari nel tuo Cimitero

VITTORIA

- 1°: Ricevi il Distintivo dello Sceriffo, 3 Pepite d'Oro e 6 Punti Vittoria →
- 2°: ricevi 2 Pepite d'Oro e 3 Punti Vittoria →
- 3°, 4°, 5°, 6°: ricevi 1 Pepita d'Oro e 1 Punto Vittoria →
- Nessun Pistolero:** metti 1 Compare nel tuo Cimitero →



SCONFITTA

- ← 1°: Ricevi il Distintivo dello Sceriffo, 2 Pepite d'Oro e 3 Punti Vittoria
- ← 2°: ricevi 1 Pepita d'Oro e 1 Punto Vittoria
- ← 3°, 4°, 5°, 6°: metti 1 Compare nel tuo Cimitero
- ← **Nessun Pistolero:** metti 2 Compari nel tuo Cimitero

VITTORIA

- 1°: Ricevi il Distintivo dello Sceriffo, 6 Dollari e 6 Punti Vittoria →
- 2°: ricevi 4 Dollari e 3 Punti Vittoria →
- 3°, 4°, 5°, 6°: ricevi 2 Dollari e 1 Punto Vittoria →
- Nessun Pistolero:** metti 1 Compare nel tuo Cimitero →



SCONFITTA

- ← 1°: Ricevi il Distintivo dello Sceriffo, 4 Dollari e 3 Punti Vittoria
- ← 2°: ricevi 2 Dollari e 1 Punto Vittoria
- ← 3°, 4°, 5°, 6°: metti 1 Compare nel tuo Cimitero
- ← **Nessun Pistolero:** metti 2 Compari nel tuo Cimitero

VITTORIA

- 1°: Ricevi il Distintivo dello Sceriffo, pesca 3 carte e guadagna 6 Punti Vittoria →
- 2°: pesca 2 carte e guadagna 3 Punti Vittoria →
- 3°, 4°, 5°, 6°: pesca 1 carta e guadagna 1 Punto Vittoria →
- Nessun Pistolero:** metti 1 Compare nel tuo Cimitero →



SCONFITTA

- ← 1°: Ricevi il Distintivo dello Sceriffo, pesca 2 carte e guadagna 3 Punti Vittoria
- ← 2°: pesca 1 carta e guadagna 1 Punto Vittoria
- ← 3°, 4°, 5°, 6°: metti 1 Compare nel tuo Cimitero
- ← **Nessun Pistolero:** metti 2 Compari nel tuo Cimitero

VITTORIA

1°: ricevi il Distintivo dello Sceriffo e 8 Punti Vittoria

2°: ricevi 4 Punti Vittoria

3°, 4°, 5°, 6°: ricevi 2 Punti Vittoria

Nessun Pistolero: metti 1 Compare nel tuo Cimitero



SCONFITTA

1°: Ricevi il Distintivo dello Sceriffo e 4 Punti Vittoria

2°: ricevi 2 Punti Vittoria

3°, 4°, 5°, 6°: metti 1 Compare nel tuo Cimitero

Nessun Pistolero: metti 2 Compari nel tuo Cimitero

PLANCE GIOCATORI



Plancia Suggesta per Entertainer



Plancia Suggesta per Madame



Nota: puoi scegliere di costruire un Hotel con l'azione Costruzione dell'icona Sega se giochi con il modulo Hotel.

8PV →

6PV e 1 Barile →

Plancia Sugerita per Prospector 



4PV e 3 Pepite d'Oro →

6PV e 2 Pepite d'Oro →

Plancia B3 →

8PV →

6PV e 1 Barile →

Plancia Sugerita per Frontiersman 



4PV e 4 carte →

6PV e 2 carte →

Plancia B4 →

8PV →

6PV e 1 Barile →

Plancia Sugerita per Brave 



4PV e 2 Tende →

6PV e 1 Tenda →

Plancia B5 →

8PV →

6PV e 1 Barile →

Plancia Sugerita per Barmaid 



4PV e 1 Barile + piazzare Compari →

6PV e 1 Barile →

Plancia B6 →