












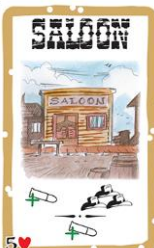



	<p>Seu turno!: Cada jogador inicia o turno resolvendo as cartas de Saque!  (se houver). Mas de padrão, começa a Fase 1 com compra de 2 cartas do monte  . A Fase 2 é jogar as cartas de sua mão quanto quiser. A Fase 3 é o momento de descartar as cartas que excedem sua quantidade de vida . É proibido descartar cartas a sua vontade. Você só descarta o que excede na Fase 3.</p>
---	---

Cartas Bang!: Borda Marrom

	<p>Bang!: Essa carta é usada para reduzir 1 ponto  de um jogador a uma distância alcançável . De padrão, sua arma é a Colt .45 que só tem  de distância. O limite do jogador é de 1 carta Bang! por rodada.</p> <p>A distância alcançável diz respeito a arma (carta azul com mira) que você está equipado e também se o alvo possui alguma maneira de fazê-lo distante, como um cavalo.</p>
---	--

	<p>Mancato! (Esquiva!): Carta usada para evitar  qualquer elemento de dano  direcionada para você, geralmente Bang!</p> <p>A carta Bang! é descartada mesmo quando for cancelada.</p>
--	---

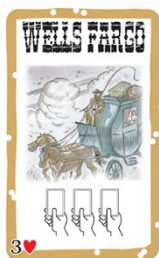
	<p>Cerveja: O jogador recupera 1 ponto de vida ().</p> <p>Personagens tem um limite de vida, logo não pode ter mais pontos de vida do que a quantidade que começou!</p> <p>Essa é a única carta que pode ser usada para se reviver no momento que você estiver levando um dano letal.</p> <p>Cerveja não tem efeito com somente 2 jogadores vivos.</p> <p>O limite de vida é representado na carta de personagem. A carta Cerveja não pode ser usada para ajudar outros jogadores.</p>
---	---

	<p>Saloon: Todos os jogadores (incluindo você) recuperam 1 ponto de vida   imediatamente. Mantenha a carta na sua frente. No seu próximo turno recupere 1 ponto de vida apenas para você () e descarte essa carta.</p>
---	--



Stagecoach (Carruagem): Compre 2 cartas do topo da pilha de compra de cartas.

Expansão: Essa carta também pode ter um efeito especial quando jogado com a Expansão *Wild West Show*. Após ser jogada, além da compra, é revelada uma nova carta de efeito.



Well Fargo (Transporte): Compre 3 cartas do topo da pilha de compra de cartas.

Expansão: Essa carta também pode ter um efeito especial quando jogado com a Expansão *Wild West Show*. Após ser jogada, além da compra, é revelada uma nova carta de efeito.



Duelo: Desafie qualquer outro jogador , não importando a distância. O jogador desafiado deve descartar uma carta Bang!. Logo depois você também descarta um Bang!. O primeiro jogador a não ter ou querer jogar uma carta Bang! perde 1 ponto de vida














Emporio (Armazém): Compre cartas da pilha na mesma quantidade de jogadores vivos . Começando por você e seguindo no sentido horário, cada jogador escolhe uma das cartas e coloca em sua mão.






Gatling (Metralhadora): Causa 1 de dano a todos jogadores que não descartarem carta Esquiva! ou cartas com mesmo símbolo .


O jogador que ativou esse efeito é responsável pelo dano que causou. Logo se alguém for morto por esse efeito, a recompensa (fora da lei) ou punição (vice xerife) do objetivo é dado a ele.

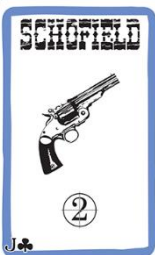



	<p>Índios: Cada jogador , excluindo aquele que jogou esta carta, deve  descartar uma carta Bang!, ou perder um ponto de vida .</p> <p>Nem a carta Esquiva! nem a carta Barril tem efeito neste caso. Somente a carta Bang! é considerada válida para descartar, cartas com mesmo símbolo  não servem.</p>
---	--


	<p>Pânico: Pegue uma carta  da mão ou da mesa (cartas azuis) de um jogador  à distância .</p> <p>Essa distância pode ser alterada por cartas azuis como Mustang e Scope. As armas não alteram esse efeito, pois não se trata de distância alcançável , mas sim de distância determinada .</p>
---	--


	<p>Cat Balou: Força qualquer jogador  a descartar uma carta  da sua escolha, não importando a distância.</p> <p>A pessoa que jogou a carta escolhe as cegas (com as cartas viradas para baixo) a carta do alvo na mesa ou na mão e descarta.</p>
--	---


Cartas Bang!: Borda Azul (Equipáveis / Cartas da Mesa)


	<p>Cartas de Mesmo Nome: é proibido ter 2 cartas de bordas azuis com <u>mesmo nome</u> na sua frente.</p> <p>É proibido também ter <u>mais de uma arma</u> equipada simultaneamente. Descarte uma para equipar outra no lugar.</p> <p>Exemplo: é proibido usar 2 Schofields. Ou usar 1 Vulcanic + 1 Schofield.</p> <p>Na Expansão <i>Dodge City</i>, cartas de borda verde assim como borda azul são proibidas ter duas na sua frente com nomes iguais.</p>
---	---



	<p>Schofield: aumenta sua distância alcançável  para uma carta Bang!. Sua distância máxima é substituída para 2.</p> <p>Enquanto essa carta permanecer na mesa, o efeito permanece.</p> <p>Essa arma não pode ser utilizada para aumentar a “distância determinada”  como o efeito do Pânico! somente para cartas que usam a “distância alcançável” .</p>
---	--

	<p>Remington: aumenta sua distância alcançável (🎯) para uma carta Bang!. Sua distância máxima é substituída para 3.</p>
---	--

	<p>Rev. Carabina: aumenta sua distância alcançável (🎯) para uma carta Bang!. Sua distância máxima é substituída para 4.</p>
---	--

	<p>Winchester: aumenta sua distância alcançável (🎯) para uma carta Bang!. Sua distância máxima é substituída para 5.</p>
---	---

	<p>Vulcanic: Substitui sua arma padrão Colt .45 para Vulcanic. A distância continua a padrão (🎯), porém agora não há mais limite de 1 Bang! no seu turno.</p> <p>Seu alcance pode ser melhorado com a Mira ou Binóculos.</p>
---	---

<div style="display: flex;"> <div style="flex: 1;">  </div> <div style="flex: 1;">  </div> </div>	<p>Scope (Mira) ou Binóculo: Ao equipar, veja os demais jogadores a - (🎯) de distância.</p> <p>Pode ser utilizada tanto para aumentar uma “distância alcançável” (🎯) de uma arma, quanto para aumentar um efeito de uma carta de “distância determinada” (🎯) como o Pânico!</p>
---	--



Mustang ou Esconderijo: Ao equipar, os demais jogadores veem você a +1 de distância.

Esse efeito só é aplicado ao jogador que utiliza essa carta. Então a distância de outros jogadores não se soma com esse efeito.

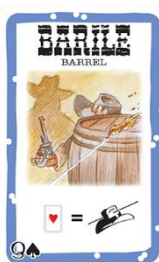


Saque! (Draw!): Algumas cartas ao serem jogadas necessitam fazer compra de 1 carta do Baralho de Compras apenas para checar/conferir um determinado naipe (♥ ♠ ♦ ♣) para que algum efeito aconteça. Essa carta comprada é logo descartada.

O Saque! é feito antes mesmo da Fase 1 de compras.

Exemplo: Barril, Prisão, Dinamite. Exemplo Expansão *Valley of Shadows*: Cobra Cascavel.

Lucky Duck é o personagem que compra 2 Saques! se desejar.



Barril: Coloque na sua frente. Todo dano direcionado a você pode ser evitado. Para isso Saque! , se o naipe for de coração ♥ , você evita o dano. Caso contrário, use uma Esquiva! senão receba o dano.

Esse Barril pode ser usado para evitar qualquer carta de dano com esse símbolo. O Duelo e Índios não é considerado uma carta de dano direto, pois são “descartados” Bang! e não “utilizados” durante o efeito.



Prisão: Jogue na frente de qualquer jogador (exceto o Xerife). Quando for a vez desse jogador, Saque! , se o naipe for de coração ♥ , ele descarta esse saque e joga normalmente. Caso contrário, perde o seu turno.

Esse efeito de Saque! é aplicado antes da fase 1 (compra de cartas) daquele jogador.




Prisão não pode ser jogada com 2 jogadores vivos.

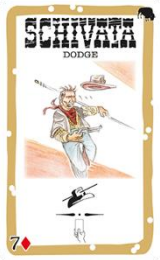





Dynamite: Coloque na sua frente, nada acontece. Após todos jogarem e retornar ao turno do jogador que jogou essa carta, Saque! . Se for 2 até 9 de Espadas ♠ , seu personagem perde 3 pontos de vida , caso contrário, passe para o próximo jogador (na esquerda, seguindo sentido normal).

Quando há 2 dinamites em jogo: De regra, nunca podemos ter duas cartas com mesmo nome na frente do jogador, logo após Sacar! e não explodir, a carta permanece no jogador se o próximo da esquerda também possuir uma dinamite na frente.




Cartas Dodge City: Borda Marrom




	<p>Soco!: Use essa carta para causar 1 ponto de dano  em um alvo em  de distância.</p> <p>Por incrível que pareça, Scope e Binóculos aumenta o alcance desse efeito.</p> <p>Por ser uma “distância determinada”, pode ser modificada por cartas azuis.</p>
---	---

	<p>Desvio!: Use essa carta para evitar  uma carta de dano . Porém, além disso você também compra 1 carta do baralho ao ativar .</p>
---	---

Cartas Dodge City: Descartes



	<p>Descartes!: Para ter o(s) efeito(s) mostrado(s) após o sinal de igual (=), você deve descartar esta carta com esse símbolo  junto com qualquer outra carta de sua escolha de sua mão.</p> <p>Semelhante ao símbolo  descarte comum, só que o alvo é a si próprio.</p>
---	---




	<p>Whisky: “Descarte mais 1 carta para ” recupere 2 pontos de saúde .</p> <p>Detalhe que essa carta não é Cerveja, logo ela pode ser utilizada com apenas 2 jogadores, mas também não pode ser usada para ressuscitar.</p>
---	---



Tequila: “Descarte mais 1 carta para ” recupere 1 pontos de saúde  de um jogador a qualquer distância .



Detalhe que essa carta não é Cerveja, logo ela pode ser utilizada com apenas 2 jogadores, mas também não pode ser usada para ressuscitar.




Hora do Rag: “Descarte mais 1 carta para ” roubar uma carta  de um jogador a qualquer distância .

Isso vale tanto para carta da mão quanto uma carta da mesa/em jogo.




Springfield: “Descarte mais 1 carta para ” causar 1 ponto de dano  em um jogador a qualquer distância .





Briga de bar: “Descarte mais 1 carta para ” descartar 1 carta  (a sua escolha) de todos os outros jogadores .

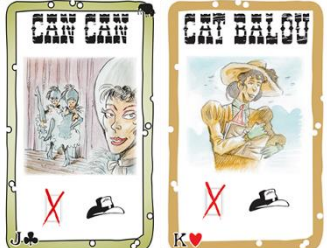


Escolha remover da mão ou da mesa, podendo optar por escolher de forma diferente para cada jogador.




Cartas Dodge City: Borda Verde

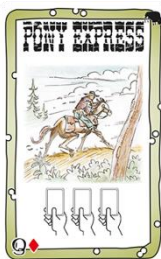
Algumas das novas cartas têm uma **borda verde**. Essas cartas são jogadas na sua frente, viradas para cima, como as cartas com **borda azul**. Para usar um efeito, você deve pegar a carta que está à sua frente e descartá-la. No entanto, você **não pode** usar cartas com bordas verdes **no mesmo turno** em que as jogou. Cada cartão com borda verde mostra os símbolos que explicam seu(s) efeito(s). Apenas as cartas com o símbolo  Esquiva! pode ser usado **fora** do seu turno.

As cartas com borda verde podem ser removidas jogando Cat Balou, Panic!, Can Can, etc., assim como as cartas com borda azul. Observe que se você pegar uma carta verde com uma carta como Panic! ou Rag Time, você não pode usá-lo no mesmo turno: na verdade, você deve pegar a carta em sua mão, então você deve jogá-la na sua frente e esperar até o próximo turno para usá-la.

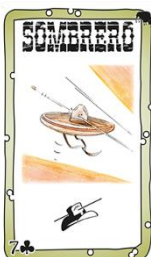
	<p>Cantil: “No seu próximo turno, descarte essa carta da mesa para” recupere 1 ponto de vida .</p> <p>Detalhe que essa carta não é Cerveja, logo ela pode ser utilizada com apenas 2 jogadores, mas também não pode ser usada para ressuscitar.</p>
--	---

	<p>Can Can: “No seu próximo turno, descarte essa carta da mesa para” ativar o efeito do Cat Balou:  Remova uma carta da mão ou da mesa de um jogador a qualquer distância .</p>
---	--

	<p>Carroça: “No seu próximo turno, descarte essa carta da mesa” para ativar um efeito semelhante ao Pânico!:  Pegue uma carta da mão ou da mesa de um jogador a qualquer distância .</p>
---	--

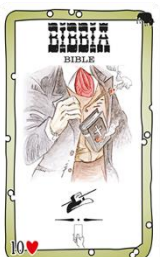


Expresso Pônei: “No seu próximo turno, descarte essa carta da mesa para”
comprar 3 cartas do baralho de compras.



Placa de Ferro/Sombreiro/Chapéu: Logo após o seu turno, descarte essa carta da mesa para evitar cartas de dano .

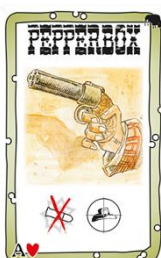
Essas são as únicas cartas verdes que só podem ser usadas fora do seu turno.



Bíblia: Logo após seu turno, descarte essa carta da mesa para evitar cartas de dano . Porém, além disso você também compra 1 carta do baralho após evitar o dano.






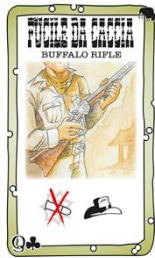
Faquinha: “No seu próximo turno, descarte essa carta da mesa para”
causar 1 ponto de dano em um alvo em de distância.





Revólver Pimenteiro: “No seu próximo turno, descarte essa carta da mesa para”
causar 1 ponto de dano em um alvo em uma distância alcançável (modificado por armas).





Derringer (Pistolinha): “No seu próximo turno, descarte essa carta da mesa para” causar 1 ponto de dano  em um alvo em  de distância. Se você acertar o alvo, compre  1 carta do baralho de compras.

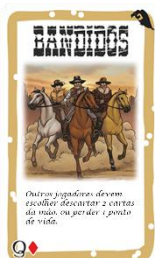


Buffalo Rifle: “No seu próximo turno, descarte essa carta da mesa para” causar 1 ponto de dano  em um alvo  a qualquer distância.






Howitzer (Canhão / Obuseiro): “No seu próximo turno, descarte essa carta da mesa para” causar 1 ponto de dano  em todos os outros jogadores .

Cartas Valley of Shadows: Borda Marrom



Bandidos: Outros jogadores  devem escolher:

Descartar 2 cartas  ; Ou perder 1 ponto de vida .

Caso não tenha cartas na mão, automaticamente escolherá o dano.




Fuga: Fora do seu turno, pode usar a Fuga para você evitar o efeito de qualquer carta de **borda marrom** (que não seja Bang!) e você seja um alvo.



Exemplos: Metralhadora; Índios; Duelo (antes de alguém descartar o 1º Bang); Pânico e Cat Balou (antes do jogador escolher); Bandidos; Mirando (somente essa carta, a carta Bang! conjunto permanece); Poker; Abanando etc.



Mirando: Jogue junto com uma carta Bang! Se o jogador alvo não evitar o dano, ele perde 2 pontos de vida em vez de 1. ~~✖~~ ~~✖~~

É necessário somente 1 carta com símbolo de Esquiva!  para evitar esse efeito.




Poker: Todos os outros jogadores  descartam 1 carta ~~✖~~ que quiserem viradas para baixo. Após todos fazerem seu descarte, viram-se as cartas. Se ninguém descartar uma carta com naipe "Ás" , você pode comprar 2 cartas dessas cartas descartadas.








Tiro pela Culatra: Conta como Esquiva! 



Qualquer jogador que te atacou com uma carta Bang! ~~✖~~ é agora um alvo de um Bang!






Salvo: Jogue apenas fora do seu turno. Impede que qualquer outro jogador perca 1 ponto de vida. ~~✖~~ Se isso o salvar da eliminação, você compra 2 cartas da mão do jogador salvo. 

Infelizmente ou felizmente esse efeito só serve para salvar os outros e não a si mesmo da morte (somente a cerveja faz isso). Antes do jogador alvo decidir receber o dano ou se proteger, você deve esperar a decisão para poder usar o Salvo! nele.



	<p>Fanning (Abanando): Escolha um <u>alvo</u> para usar um Bang! comum no seu alcance.  </p> <p>Todos os jogadores  (exceto você) à distância  do <u>alvo escolhido</u> também são alvo de carta Bang!.</p>
---	--

	<p>Tomahawk (Machadinha): causar 1 ponto de dano  em um alvo a somente 2 de distância.</p> <p>Se só houver 3 ou menos jogadores. Reconsidera como distância 1.</p>
---	--

	<p>Tornado: Cada jogador passa 2 cartas da mão de sua escolha para esquerda (sentido horário).</p> <p>Caso tenha apenas 1 carta ou nenhuma, passa o que tem ou não passa.</p>
--	--

	<p>Última Rodada: o jogador recupera 1 ponto de vida .</p> <p>Detalhe que essa carta não é Cerveja, logo ela pode ser utilizada com apenas 2 jogadores, mas também não pode ser usada para ressuscitar.</p>
---	---

Cartas Valley of Shadows: Borda Azul

	<p>Shotgun (Espingarda): Cada vez que um alvo de seu Bang! for <u>atingido</u>, descarte uma carta (a sua escolha) da mão desse jogador , se possível.</p>
---	--



Lemat (Revólver Lemat): No seu turno, você pode optar por usar qualquer carta da sua mão como Bang! (exceto a carta Esquiva!).

Esse efeito da Lemat entra dentro do limite de 1 Bang! por turno.



Ghost (Fantasma): Jogue na frente de qualquer jogador. Essa pessoa revive SEM as habilidades de seu personagem. Não pode morrer enquanto tiver essa carta. Tem zero pontos de vida. Ele é considerado jogador vivo para todos os efeitos, como carta de empório, prisão, dinamite e para ser medido como distância alcançável (apesar de não poder ser alvo de Bang).

Como jogar: Na fase 1, compra 2 cartas. Na fase 2, jogue normalmente. E na fase 3, descarta toda sua mão (já que não existe pontos de vida).

“Um fantasma é considerado 'em jogo' para todos os efeitos, mas não tem pontos de vida: no final do seu turno, você deve descartar todas as cartas da sua mão. Se o Ghost for removido, o fantasma sai do jogo novamente.”



Bounty (Recompensa): Jogue na frente de qualquer jogador. Jogadores que atingirem o jogador com uma carta Bang! compram uma carta do Baralho de Compras.

A Recompensa permanece em jogo até que seja removida por alguma outra carta.



Cobra Cascavel: Jogue na frente de qualquer jogador. No começo desse jogador, ele deve Sacar! Se for “Espadas”, ele perde 1 ponto de vida.

A Cobra Cascavel permanece em jogo até que seja removida por alguma outra carta.