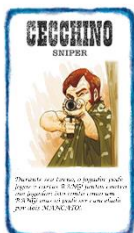
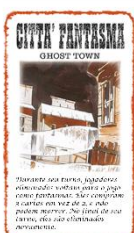


Cartas de High Noon & A Fistful of Cards

	AGGUATO (Emboscada): A distância entre dois jogadores quaisquer é de 1. Isto só é modificado com cartas em jogo.   Efeitos de personagem que modificam a distância também são válidas como as de Rose Doolan e Paul Regret.
---	---

	BENEDIZIONE (Bênção): Durante este round inteiro, o naipe de todas as cartas é Copas .
---	---

	CECCHINO (Atirador de Elite): Durante seu turno, o jogador pode jogar 2 cartas BANG! juntas contra um jogador: isto conta como 1 BANG! mas só pode ser cancelado por dois ESQUIVA!. $(\cancel{\text{BANG!}} + \cancel{\text{BANG!}}) - (\text{ESQUIVA} + \text{ESQUIVA}) = \cancel{\text{BANG!}}$ Além disso, o efeito do Sniper não conta como o limite de uma carta BANG!, você pode atirar 2 BANG!s do efeito Sniper e 1 BANG! comum da rodada em alvos diferentes. Lembrando que todos os alvos tem estar em uma distância alcançável.
---	---

	CITTA' FANTASMA (Cidade Fantasma): Durante seu turno, jogadores eliminados voltam para o jogo como fantasmas. Eles compram 3 cartas em vez de 2, e não podem morrer. No final de seu turno, eles são eliminados novamente. $(\text{carta} + \text{carta} + \text{carta})$ Suas habilidades de personagem funcionam! Porém curas não funcionam em fantasmas. Lembrando que os fantasmas são considerados jogadores mortos, logo com 2 jogadores vivos ainda não podem usar cerveja e prisão.
---	---

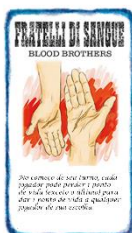


CORSA ALL'ORO (Caça ao Ouro): O jogo se sucede em sentido anti-horário por este round inteiro, sempre começando com o Xerife. Todos efeitos de cartas são em sentido horário.

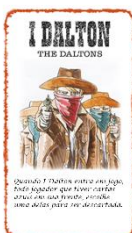


DEAD MAN (Morto-Vivo): Durante seu turno, o primeiro jogador que foi eliminado volta para o jogo com 2 pontos de vida e 2 cartas. (🩹 🩹 🗑️ 🗑️)

Além de comprar 2 cartas ao reviver, você compra mais 2 cartas na fase 1, totalizando 4 cartas na mão. Se você for o primeiro a morrer na rodada que esse efeito está ativo, você volta a vida.

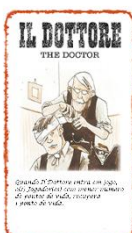


FRATELLI DI SANGUE (Irmãos de Sangue): No começo de seu turno, cada jogador pode perder 1 ponto de vida (exceto o último) para dar 1 ponto de vida a qualquer jogador de sua escolha. ~~🩹~~ = 🩹 🗑️

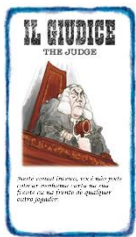


I DALTON (Os Daltons): Quando I Dalton entra em jogo, todo jogador que tiver cartas azuis em sua frente, escolhe uma delas para ser descartada. ~~🗑️~~

Cartas azuis de efeito negativo também são válidas, como prisão e dinamite.



IL DOTTORE (O Médico): Quando Il Dottore entra em jogo, o(s) Jogador(es) com menor número de pontos de vida, recupera 1 ponto de vida. 🩹



IL GIUDICE (O Juiz): Neste round inteiro, você não pode colocar nenhuma carta na sua frente ou na frente de qualquer outro jogador.



IL REVERENDO (O Reverendo): Jogadores não podem jogar cartas Cerveja durante o round inteiro.

A carta Salão é permitido, pois ela apenas compartilha o mesmo efeito de cura.

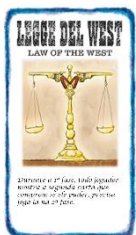


IL TRENO (O Trem): Todo jogador compra 1 carta extra no final da 1ª fase de seu turno. (+1 carta)



LAZO (Laço): Cartas na frente dos jogadores não tem efeito, durante o round inteiro.

Seja ela uma carta azul ou verde.



LEGGE DEL WEST (Lei do Oeste): Durante a 1ª fase, todo jogador mostra a segunda carta que comprou: se ele puder, precisa jogá-la na 2ª fase.

O “se puder” significa que há cartas que são impossíveis de jogar em certas situações como Esquiva! ou Cerveja e Prisão com apenas dois personagens vivos.



LIQUORE FORTE (Liquor Forte): Todo jogador precisa pular sua 1ª fase para recuperar 1 ponto de vida. ✖️ ➕

Recupere 1 vida, não compre cartas, jogue as cartas na 2ª fase e na 3ª fase descarte as cartas excedente caso haja.



MALEDIZIONE (Maldição): O naipe de todas as cartas é Espadas ♠️ durante o round inteiro.



MANETTE (Algemas): Depois de comprar suas cartas na 1ª fase, o jogador da vez escolhe um naipe: ele só pode jogar cartas com esse naipe durante seu turno. ♥️ ♠️ ♦️ ♣️

Esse efeito dura somente durante o turno daquele jogador.

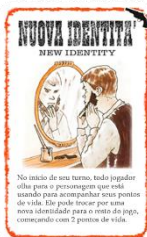


MEZZOGIORNO DI FUOCO (Tiroteio ao Meio-Dia): Todo jogador perde 1 ponto de vida no início de seu turno. ✖️



MINIERA ABBANDONATA (Mina Abandonada): Durante sua 1ª fase, se possível, todo jogador compra da pilha de descarte; se foi possível, descarta, virada para baixo, no baralho de compras.

As cartas jogadas e descartadas durante a 2ª fase vão para a pilha de descarte, enquanto as cartas que excedem o limite de mão no final do turno (3ª fase) vão para o baralho.



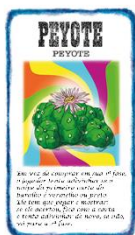
NUOVA IDENTITA' (Nova Identidade): No início de seu turno, todo jogador olha para o personagem que está usando para acompanhar seus pontos de vida. Ele pode trocar por uma nova identidade para o resto do jogo, começando com 2 pontos de vida.

A nova identidade é um novo personagem, só que é aquele que você já tinha ao escolher 2 ou que marca suas vidas. Lembrando que essa troca muda suas vidas atuais para 2 vidas.



PER UN PUGNO DI CARTE (Um bocado de cartas): No começo de seu turno, você é alvo de tantos BANG!s quanto a quantidade de cartas que você tem na mão.

Esses BANG!s podem ser cancelados normalmente por meio de cartas Esquiva! ou similares (barril, habilidades especiais dos personagens, como Jourdonnais, e assim por diante).

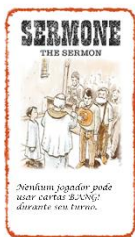


PEYOTE (Suco de Cactos): Em vez de comprar em sua 1ª fase, o jogador tenta adivinhar se o naipe da primeira carta do baralho é **vermelho** (♥ ♦) ou **preto** (♠ ♣). Ele tem que pegar e mostrar: se ele acertou, fica com a carta e tenta adivinhar de novo, se não, vá para a 2ª fase.

Se porém errar na 1ª vez que for adivinhar, não compra nenhuma.



SBORNIA (Ressaca): Todos os personagens perdem suas habilidades durante o round inteiro.



SERMONE (Sermão): Nenhum jogador pode usar cartas BANG! durante seu turno.

Portanto, se você jogar um Duelo, perderá automaticamente 1 ponto de vida se seu oponente jogar uma carta BANG!. Pois a regra diz que durante o turno do jogador ele não poderá utilizar Bang!, logo apenas ele é afetado pelo efeito e não os demais jogadores.

SETE SEDE THIRST Durante a 1ª fase de seu turno, todos os jogadores compram apenas uma carta.	SETE (Sede): Durante a 1ª fase de seu turno, todos os jogadores compram apenas uma carta.
---	--

SPARATORIA SHOOTOUT Todo jogador pode jogar um segundo BANG! em seu turno.	SPARATORIA (Tiroteio): Todo jogador pode jogar um segundo BANG! em seu turno. e
--	---

RANCH RANCH No final da 1ª fase, cada jogador pode descartar quantas cartas quiser de sua mão e comprar a mesma quantidade de cartas do baralho.	RANCH (Rancho): No final da 1ª fase, cada jogador pode descartar quantas cartas quiser de sua mão e comprar a mesma quantidade de cartas do baralho. $(n \text{ X}) = (n \text{ })$ O efeito do Rancho é logo após da 1ª fase, que é depois da fase de compras de cartas.
--	--

RIMBALZO RICOCHET Cada jogador pode jogar uma carta BANG! contra uma carta em jogo na frente de qualquer jogador. Essa carta é descartada se seu dono não jogar uma carta ESQUIVA! para defendê-la.	RIMBALZO (Ricochete): Cada jogador pode jogar uma carta BANG! contra uma carta em jogo na frente de qualquer jogador: essa carta é descartada se seu dono não jogar uma carta ESQUIVA! para defendê-la. Esse efeito pode ser utilizado a qualquer distância. Esse efeito não conta como o limite de Bang! da rodada.
---	---

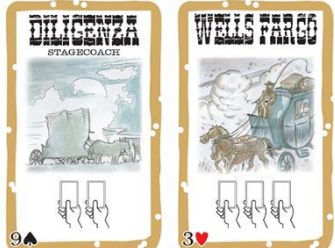
ROULETTE RUSSA RUSSIAN ROULETTE Quando Roleta Russa entra em jogo, começando pelo Xerife, cada jogador descarta um ESQUIVA!, até alguém não jogar: este perde 2 pontos de vida e a Roleta para.	ROULETTE RUSSA (Roleta Russa): Quando Roleta Russa entra em jogo, começando pelo Xerife, cada jogador descarta um ESQUIVA!, até alguém não jogar: este perde 2 pontos de vida e a Roleta para. ou Você pode utilizar Barril ou habilidades de personagem para esquivar da Roleta.
---	---

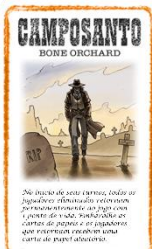


VENDETTA (Vingança): No final de seu turno, cada jogador “saca!”: se for Copas ♥ , ele joga mais um turno (mas não “saca!” de novo para jogar outra vez).

Faça todas as fases de novo, inclusive a 1ª fase de compras e a 3ª de descarte do excedente.

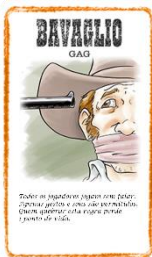
Cartas de Wild West Show

	Uma carta especial do Wild West Show é revelada toda vez que uma Stagecoach (Carruagem 🤠🤠) ou Wells Fargo (Transporte 🤠🤠🤠) é jogada.
---	---

	Bone Orchard (Vale de Ossos Secos): No início de seus turnos, todos os jogadores eliminados retornam permanentemente ao jogo com 1 ponto de vida. Embaralhe as cartas de papéis e os jogadores que retornam recebem uma carta de papel aleatório.
---	---

	Darling Valentine (Querida Valentina): Os jogadores descartam todas as cartas de mão e depois compram o número de cartas quantas tinham antes de sua fase 1 (em seguida é realizado a fase de compra). Esse efeito é obrigatório no início de seu turno.
---	---

	Dorothy Rage (Dora Raivosa): Durante o turno de cada jogador, eles podem forçar qualquer jogador a jogar uma carta de sua mão. O jogador chama o nome de uma carta. Se o jogador alvo não tiver a carta nomeada, ele deverá mostrar suas cartas de mão para provar. Se ele tem a carta, ele tem que jogar essa carta como se fosse a sua vez, mas o jogador que chamou pela carta escolhe o alvo (se necessário). Leve em consideração a distância necessária e as habilidades do personagem mandado.
---	--



Gag (Mordaça): Todos os jogadores jogam sem falar. Apenas gestos e sons são permitidos. Quem quebrar esta regra perde 1 ponto de vida. ✖

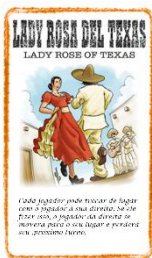
Outras formas de comunicação como mensagens escritas e SMS não são válidas!



Helena Zontoro: Quando Helena entra em jogo, "Saque!": No coração ♥ ou no ouro ♦, embaralhe todos os papéis, exceto o xerife, e distribua-os aleatoriamente.

Após ativar ou falhar em ativar Helena, você não saca novamente.

John Pain não pega a carta "sacada!" já que é o jogo que saca e não um jogador.



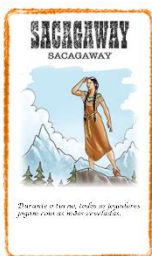
Lady Rose Of Texas: Cada jogador pode trocar de lugar com o jogador à sua direita. Se ele fizer isso, o jogador da direita se moverá para o seu lugar e perderá seu próximo turno.

O limite de uso de Lady Rose do Texas é o número de jogadores continua vivo. Ou seja, a partida agora está com 5 jogadores vivos, então 5 vezes é o número para utilizar esse efeito.



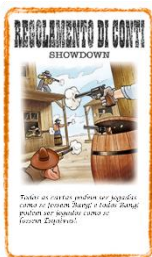
Miss Susanna: Todos os jogadores têm que jogar pelo menos 3 cartas no turno. Se não, eles perdem 1 ponto de vida no final do seu turno. ✖

Os "Descartes" não contam como cartas "jogadas", logo cartas descartadas por habilidades de personagem ou na fase 3 não contam para Miss Susanna.



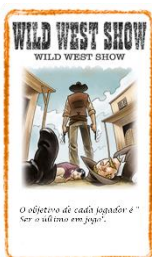
Sacagaway (Pocahontas): Durante o turno, todos os jogadores jogam com as mãos reveladas.

Para Cat Balou ou Pânico! ou qualquer carta ou habilidade que remove, o alvo esconde as cartas e embaralha. Depois o jogador que ativou esse efeito de remoção escolhe as cegas. A seguir volta a revelar as cartas da mão.



Showdown (Confronto): Todas as cartas podem ser jogadas como se fossem Bang! e todos Bang! podem ser jogados como se fossem Esquiva!.

Bang!s podem ser Esquiva!s. As demais cartas podem ser tudo Bang!.



Wild West Show (Show do Oeste Selvagem): O objetivo de cada jogador é "Ser o último em jogo".

Os papéis ainda se aplicam normalmente (o xerife não pode ir para a cadeia, matar um bandido traz a recompensa habitual de 3 cartas, etc.), mas matar o xerife não encerra o jogo.