









*Per evitare di far chiudere gli occhi ai giocatori e facilitare il gioco ho creato un piccolo mazzo di 8 carte, numerate da 0 a 7.*

*Il giocatore sceglie una carta che indica il numero della carrozza del treno dove vuole far muovere nel tempo il suo bandito e la posiziona coperta sul tavolo come prima carta del mazzo pianificazione.*

*Il vagone 1 è quello più vicino alla locomotiva, il 6 quello più distante. La carta 0 indica la locomotiva, la 7 indica la diligenza.*

*Quando la fase pianificazione è terminata, rivelare la carta e posizionare il bandito nel vagone indicato dalla carta, a questo punto il gioco prosegue come di consueto.*

