＊プレイ進行：以下を5ラウンド、繰り返す。

ラウンドの開始

☆1：各プレイヤーは、自分のデッキをシャッフルして上から6枚引き、手札とする。
・スタートプレイヤーは「ラウンド・カード」のデッキを自分の前に置き、上から1枚引いてプレイヤー全員に見えるように配置する。

フェイズ1：《計画》

☆2
・スタートプレイヤーから時計回りに、以下のA、Bのどちらかを行う。

A	・自分の手札からアクション・カードを1枚、「共有デッキ」に「ラウンド・カード」の内容に従って出す。		
	ラウンドカード	通常	・このターンは、「アクション・カード」を表向きにプレイする。
		トンネル	・このターンは、「アクション・カード」を裏向きにプレイする。
		スピードアップ	・このターンは、「アクション・カード」を2回連続で「A」「B」好きな組み合わせでプレイする。
		逆走	・このターンは、スタートプレイヤーから反時計回りに手番を行う。
B	・自分のデッキから3枚引いて、自分の手札に加える。		

・以上を、「ラウンド・カード」に指定されたターン数、行う。右の場合は4ターン。
☆3：フェイズ終了時、残った手札は全て自分のデッキの上に戻す。

フェイズ2：《実行》

・スタートプレイヤーは「フェイズ1：《計画》」で出来た「共有デッキ」を順番を変えずにひっくり返す。
　その後、「共有デッキ」を上から一枚ずつ、順に実行していく。
　アクションを実行するプレイヤーは、可能な限りそのアクションを実行しなければならない。
☆4：実行したカードは、各プレイヤーのデッキの上に戻す。
・「ラウンド・カード」にイベントのマークがある場合、フェイズの最後にそのイベントを行う。（右記参照）

ラウンドの終了

・スタートプレイヤーの左のプレイヤーに「ラウンド・カードのデッキ」を渡し、そのプレイヤーがスタートプレイヤーとなり、次のラウンドへ進む。

＊ゲーム終了

5ラウンド終了後、ゲームは終了し、以下を合計する。

・獲得した「略奪品トークン」の合計。
・各プレイヤーの自分の「弾丸カード」の残りを比較し、最も残りの少ないプレイヤーは自分の「キャラクターカード」を裏返し、＄1,000獲得する。
　残りが同数のプレイヤーは、その全員が＄1,000獲得する。

各プレイヤーは以上を合計し、最も金持ちのプレイヤーが勝者となる。
　同点の場合、その中で最も受けた「弾丸カード」が少ないプレイヤーが勝者となる。

☆：上級者向け選択ルール

＊追加ルール

・各プレイヤーは、自分のデッキの横に捨て札置場があるものとする。
・デッキからカードを引く時、必要枚数のカードが引けない時に捨て札置場のカードをシャッフルして、新たなデッキとする。

＊追加、差し替えルール：上記☆1～4に応じたルールを差し替える

☆1：各プレイヤーはデッキをシャッフルせずに、自分のデッキから6枚になるまでカードを引く。
☆2：各プレイヤーは、自分の手札から「弾丸カード」を捨て札にしてもよい。
☆3：手札の「弾丸カード」と不要なカードを捨て札にし、必要なカードは次のラウンドに持ち越せる。
☆4：実行したカードは、各プレイヤーの捨て札置場に表向きに置く。
　　ターン中に受けた「弾丸カード」はデッキの上に裏向きに置く。

＊アクション・カード詳細

	枚数	内容	
移動	2	・盗賊のいる位置によって以下のように移動をさせる。同じ車両に留まることはできない。	
		車両の中にいる	・現在いる車両から、1台前か後ろの車両に移動する。
		車両の屋根にいる	・現在いる車両から、1～3台前か後ろの車両に移動する。
昇降	2	・車両の中にいる場合は同じ車両の屋根に、屋根にいる場合は中に移動する。	
保安官	1	・保安官を1台前か後ろの車両に移動させる。 保安官は屋根には移動できない。	
射撃	2	・盗賊のいる位置によって以下のように行動する。	
		車両の中にいる	・現在いる車両から、1台前か後ろの車両にいる盗賊1人を選んで撃ち、そのプレイヤーのデッキの上に自分の「弾丸カード」を1枚置く。
		車両の屋根にいる	・何車両先の盗賊でも撃てるが、狙った盗賊との間に他の盗賊がいてはいけない。 ・標的のいる車両に複数の盗賊がいる場合、その中の1人を撃ち、そのプレイヤーのデッキの上に自分の「弾丸カード」を1枚置く。
		＊注意：・自分と同じ車両にいる盗賊は狙えない。 ・自分の「弾丸カード」が無い場合、「射撃」アクションは発生しない。	
強奪	2	・自分のいる車両にある「略奪品トークン」を中身を確認せず1つ選んで取り、裏向きで自分の前に置いておく。 取った後は、中身を確認できる。 ・もし自分のいる車両にある「略奪品トークン」が無い場合、行動は発生しない。	
格闘	1	・自分と同じ車両の同じ階にいる盗賊を選び、標的にする。 その盗賊のプレイヤーが「略奪品トークン」をもっているなら、「略奪品トークン」の中からを1つ裏向きのまま選び、その場所に置く。 ・その後、標的にした盗賊を前後どちらかの車両に移動させる。	

＊「保安官」の処理

・「保安官」がいる車両に盗賊が移動してしまった場合、もしくは「保安官」が移動した車両に盗賊がいた場合、「保安官」がいる車両と同じ車両にいる盗賊全員を同じ車両の屋根に移動させる。
・屋根に移動させられた盗賊のプレイヤーは、「流れ弾カード」を1枚、自分のデッキの上に置く。
＊注意：もし「流れ弾カード」が受け取る全員に行き渡らない場合は、誰も「流れ弾カード」を受け取らない。
　　その後、残った「流れ弾カード」をゲームから取り除く。

＊ラウンド・カードのイベント：1～4ラウンド用

	怒りの保安官
	・保安官のいる車両の屋根にいる盗賊は、「流れ弾カード」を自分の山札の上に1枚置く。 ・その後、保安官を後方へ1台分移動させる。すでに最後尾にいる場合は移動しない。
	回転式クレーン
	・屋根にいる盗賊は全員、最後尾車両に移動する。
	ブレーキ
	・屋根にいる盗賊は、全員前方へ1台分、移動する。
	全てを奪え
	・保安官のいる車両の中に、2個目の金庫を配置する。
	乗客の反撃
	・車両の中にいる盗賊は全員「流れ弾カード」を1枚、自分のデッキの上に置く。

＊ラウンド・カード「停車駅カード」のイベント：最終ラウンド用

	掠め取り
	・各盗賊は、自分のいる場所(車両の中と屋根は別の場所)に他の盗賊が誰もいない場合、その場所に「財布トークン」があれば中身を見ずに1個選んで取ることができる。
	復讐の警官
	・保安官のいる車両の屋根にいる盗賊は、全員自分の持つ「財布トークン」の中で最も価値の低い物を1つ、その場所に落とす。 ・「財布トークン」を持っていない場合は何も落とさない。
$250	車掌を人質に
	・機関車の中か屋根にいる盗賊は、全員＄250を受け取る。