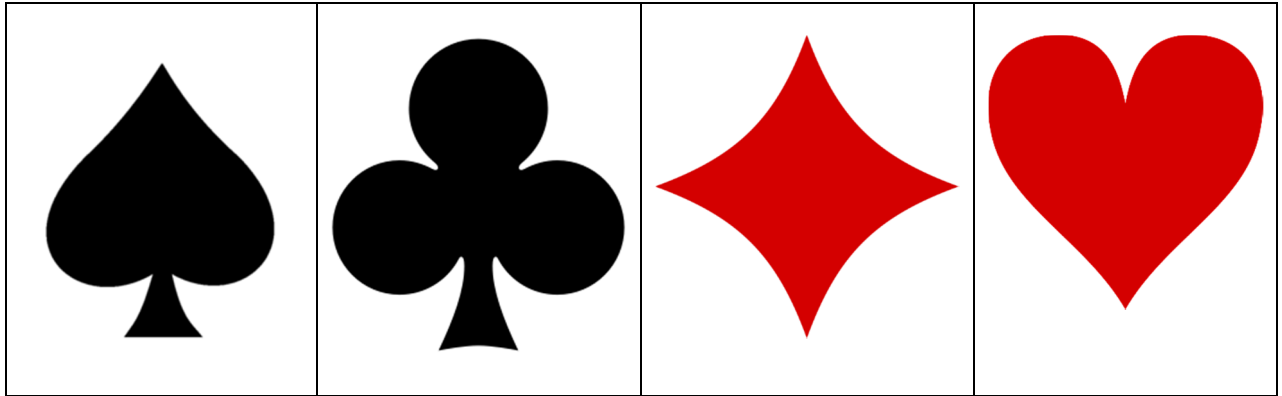


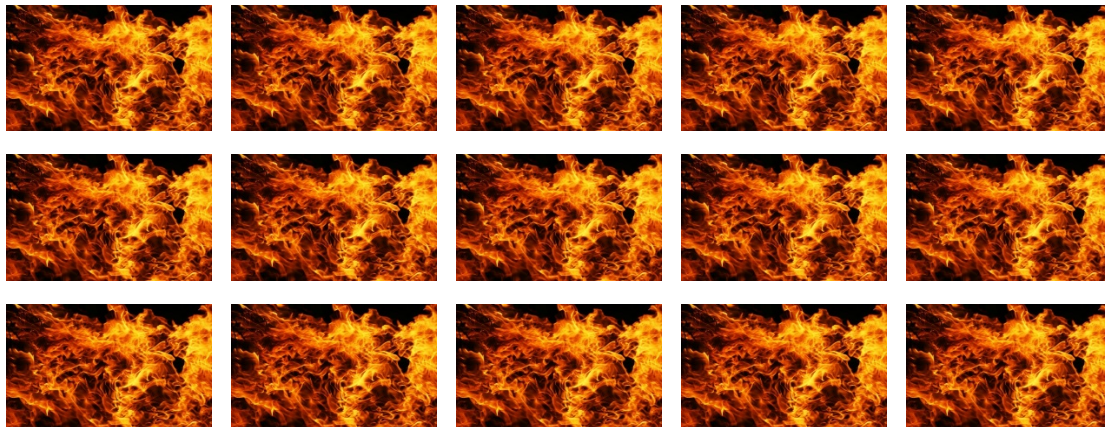
SPIELMARKER ZU SHOOTOUT IN DINGSTOWN

Die Marker dürfen zum privaten Gebrauch kopiert werden.

Marker mit der Farbe des jeweiligen Spielers:







Brandmarker zum Markieren brennender Zimmer oder Gebäude:




























Token / „Bonusmarker“
















Doc's Wundertrunk = 3 Bewegungen in 1 Aktivierung	Munition = 1 x Schießenwurf wiederholen	Verbandskasten = wiederhole einen Ausweichenwurf	Wurfanker = ohne Leiter auf Dach eines 1- od. 2-geschossigen Gebäudes klettern	Monokel = bei Feuerbereitschaft 1 Schuss wiederholen	Glückskeks einen beliebigen Wurf wiederholen
Doc's Wundertrunk = 3 Bewegungen in 1 Aktivierung	Munition = 1 x Schießenwurf wiederholen	Verbandskasten = wiederhole einen Ausweichenwurf	Wurfanker = ohne Leiter auf Dach eines 1- od. 2-geschossigen Gebäudes klettern	Monokel = bei Feuerbereitschaft 1 Schuss wiederholen	Glückskeks einen beliebigen Wurf wiederholen

Doc's Wundertrunk = 3 Bewegungen in 1 Aktivierung	Munition = 1 x Schießenwurf wiederholen	Verbandskasten = wiederhole einen Ausweichenwurf	Wurfanker = ohne Leiter auf Dach eines 1- od. 2-geschossigen Gebäudes klettern	Monokel = bei Feuerbereitschaft 1 Schuss wiederholen	Glückskeks einen beliebigen Wurf wiederholen
Glückskeks einen beliebigen Wurf wiederholen	Glückskeks einen beliebigen Wurf wiederholen	Glückskeks einen beliebigen Wurf wiederholen	Feuerwasser nächster Schuss mit -1	Feuerwasser nächster Schuss mit -1	Whisky nächste Runde nicht rennen
Dynamit = 15 cm / 6 Zoll weit werfen, alles unter Rundscha-blone erhält 1 Treffer mit Ausweichenwurf 8+	Dynamit = 15 cm / 6 Zoll weit werfen, alles unter Rundscha-blone erhält 1 Treffer mit Ausweichenwurf 8+	Dynamit = 15 cm / 6 Zoll weit werfen, alles unter Rundscha-blone erhält 1 Treffer mit Ausweichenwurf 8+	Dynamit = 15 cm / 6 Zoll weit werfen, alles unter Rundscha-blone erhält 1 Treffer mit Ausweichenwurf 8+	Warpstein Gibt einen Lebenspunkt zurück, dann aber -1 auf Schießen	Warpstein Gibt einen Lebenspunkt zurück, dann aber -1 auf Schießen
					

An gestrichelter Linie knicken und an den Rückseiten zusammenkleben.

Gegenstände für Szenarien & Waren aus dem Store

Winchester 73  Schießen +1, Reichweite 75cm	Gold 	Gold 	Gold 	Gold 
Winchester 73  Schießen +1, Reichweite 75cm	Gold 	Gold 	Gold 	Gold 
Winchester 73  Schießen +1, Reichweite 75cm	Gold 	Gold 	Gold 	Gold 
Gold 	Gold 	Gold 	Gold 	Gold 
Gold 	Gold 	Gold 	Gold 	Gold 

Gold 	Gold 	Gold 	Gold 	Gold 
Goldener Colt  Schießen +1	Goldener Colt  Schießen +1	Goldener Colt  Schießen +1	Goldener Colt  Schießen +1	Goldener Colt  Schießen +1
Panzerung 	Panzerung 	Panzerung 	Panzerung 	Panzerung 
Ausweichenwurf +2, kein Rennen, Bewegung -2cm/1Zoll	Ausweichenwurf +2, kein Rennen, Bewegung -2cm/1Zoll	Ausweichenwurf +2, kein Rennen, Bewegung -2cm/1Zoll	Ausweichenwurf +2, kein Rennen, Bewegung -2cm/1Zoll	Ausweichenwurf +2, kein Rennen, Bewegung -2cm/1Zoll

Bärenfalle	Bärenfalle	Bärenfalle	Bärenfalle	Bärenfalle	Bärenfalle
Bärenfalle	Bärenfalle	Bärenfalle	Bärenfalle	Bärenfalle	Bärenfalle
Türschloss	Türschloss	Türschloss	Türschloss	Türschloss	Türschloss
Türschloss	Türschloss	Türschloss	Türschloss	Türschloss	Türschloss