

CASH 'n GUNS™

MÁSODIK KIADÁS

4-8 10+ 30' 

*Azt hitted, véget ér a balhé, mikor a furgonban már ott a szajré,
és a zsaruk elől majré nélkül hajráztatok el?
Hát tévedtél, mert nehéz jó társakra lelni, főleg, ha osztozkodni kell...*



*Ebben a játékban körről körre szivacspisztolyokat szegeznek majd
az orrodhoz. Szegezz te is!*

A zsákmány azé, aki lő, ha kell, és blöffölni is mer.

De ha berezelsz, az igazi gengszterek között nincsen számodra hely!



Gyártó:
Repos Production
Telefon: +32 471 95 41 32
Rue des comédiens, 22
1000 Brussel-Belgium
www.rprod.com



Importálja:
GémKer-Gémklub Kft
Budapest, Ráday u. 30.
1092
www.gemklub.hu

Modellszám: 922 736



Figyelem! Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!



A DOBOZ TARTALMA

- A. Játékszabály
- B. 8 szivacspisztoly
- C. 18 sebzésjelző
- D. 9 műanyag talp
- E. 8 szereplő
- F. 1 Új keresztapa (kezdőjátékos jelző)
- G. 1 Keresztapa asztal
- H. 1 gyémánt bónuszkartha
- I. 16 képességhártya
- J. 64 töltenykartha
 - J1. 40 Click kártya
 - J2. 24 Bang! kártya
- K. 64 zsákmánykartha
 - K1. 15x 5000 \$-os kártya
 - K2. 15x 10 000 \$-os kártya
 - K3. 10x 20 000 \$-os kártya
 - K4. 9 gyémánt (5x 1000 \$-os, 3x 5000 \$-os és 1x 10 000 \$-os)
 - K5. 10 festmény
 - K6. 3 töltenytár
 - K7. 2 elsősegélycsomag

Az első játék előtt a keresztapa asztalát és a szereplőket állítsátok a műanyag talpakba.

A JÁTÉK CÉLJA

Minden játékos egy gengszter szerepét ölti magára, és megpróbálnak minél nagyobb részt kivenni egy hatalmas zsákmányból. A nyolcadik forduló végén a leggazdagabb, még életben lévő játékos nyeri a játékot.

ELŐKÉSZÜLETEK

- Minden játékos magához vesz egy szivacspisztolyt, 5 Click és 3 Bang! kártyát és egy szereplőt, amelyet maguk elé állítanak.
- Keverjétek össze a zsákmánykártyákat, és osszátok ezeket szét 8 darab 8 lapos paklira.
- Az Új keresztapa jelzőt tegyétek az asztal közepére, a zsákmánypakli mellé.
- Készítsétek elő a sebzésjelzőket.
- A Keresztapa asztalát a legidősebb játékos kapja, tegye a szereplőfigurája elé.



A JÁTÉK EGY FORDULÓJA

Minden forduló 7 lépésből áll.

A Keresztapa felelős az egyes lépésekért, az ő asztalának hátulján megtalálható a játék segédlete.

1. A zsákmány

Minden forduló elején fordítsatok fel 8 zsákmánykártyát, és az Új keresztapa jelzõt fordítsátok az „üres asztal” oldalával felfelé.

2. Tölténykártya választása

Minden játékos titokban választ egy tölténykártyát (akár Click, akár Bang! kártyát), és képpel lefelé maga elé teszi azt.

Megjegyzés: vigyázz, minden kártya csak egyszer használható! 8 kártyád van, minden fordulóra egy.

3. Célzás

Az adott forduló keresztapája elszámol háromig. Háromra mindenkinek egyszerre meg kell céloznia valamelyik játékosársát (a szivacsisztolyát ráfogva).

Megjegyzés: vigyázzatok, a túl lassú játékosok egyáltalán nem célozhatnak a fordulóban.

4. A keresztapa kiváltsága

Miután mindenki kiválasztotta a célpontját, a keresztapa ha akarja, utasíthatja az egyik játékost, hogy változtassa meg a döntését. A kiválasztott játékosnak másra kell fognia a fegyverét.

5. Bátorság

A keresztapa ismét elszámol háromig. Háromra minden játékosnak döntenie kell, hogy:

- ledönti a szereplőfiguráját, vagy
- állva hagyja a szereplőfiguráját, és azt kiáltja „Banzáj!!!”

Azok, akik ledöntötték a szereplőjüket, képpel lefelé eldobják a tölténykártyájukat. Ebben a fordulóban nem lőnek, és nem is vesznek részt a zsákmány elosztásában. Biztos azonban, hogy nem is sérülnek meg. Az állva maradt játékosok kockáztatják, hogy esetleg megsérülnek, de esélyük van részt szerezni a zsákmányból.

Ha a célpontod úgy döntött, ledönti a szereplőjét, dobd el a tölténykártyádat képpel lefelé. Gyávákra nem lővünk!

6. A kártyák hatása

Azok a játékosok, akik előtt még mindig ott a tölténykártyájuk, most felfedik azt.

- Click: nem történik semmi
- Bang!: a célba vett játékos sérül egyet, és ledönti a szereplőjét. Ebben a fordulóban nem vehet részt a zsákmány elosztásában.

Megjegyzések:

- A kártyák hatása egyszerre jön létre. Az egymásra célzó játékosok megsebezhetik egymást.
- Egy körben több sérülés is el lehet szenvedni, ha többen is Bang! kártyát használtak ellenünk.
- Az a játékos, aki 3 vagy több sebesülést begyűjt, meghal, és kiesik a játékból.

Emlékeztető: ha te, vagy a célpontod ledöntötték a szereplőtöket, a tölténykártyádat el kell dobnod anélkül, hogy hatása létrejönne.

7. A zsákmány elosztása

A keresztapával kezdve az óramutató járása szerint sorban minden játékos, akinek a szereplőfigurája még áll (nem sérült meg ebben a fordulóban és nem is lett eldöntve) elveheti a zsákmány egy részét (egy kártyát vagy az Új keresztapa jelzõt).

Megjegyzés:

- Ha a Keresztapa ledöntötte a szereplőfiguráját vagy megsérült ebben a fordulóban, akkor a sorban utána következő első, még álló játékos veheti ki elsőként a részét a zsákmányból.
- Az osztozkodásnak akkor van vége, ha a teljes zsákmányt kiosztottátok. Előfordulhat, hogy mindenki többször sorra kerül az osztozkodás során, de az is, hogy egyetlen játékos viszi mindent.
- Egy játékos megteheti, hogy nem kártyát vesz el, hanem átfordítja az Új keresztapa jelzõt, és ezzel a következő fordulótlól ő lesz a Keresztapa. Ez az aktuális osztozkodásra nincs hatással.
- Javasoljuk, hogy a megszerzett zsákmánykártyákat képpel lefelé tartsátok magatok előtt, a többiek elöl rejtve.

A JÁTÉK VÉGE

A játék a 8. forduló után ér véget, amint az összes zsákmány ki lett osztva. Csak a még életben lévő játékosok nyerhetnek!

Minden, még életben lévő játékos összeszámolja, hány gyémántot sikerült megszereznie (értéküktől függetlenül). Aki a legtöbbet gyűjtötte össze, megkapja a 60 000 \$-os bónuszkártyát. Döntetlen esetén a bónuszt senki nem kapja meg. Ez után minden játékos összeszámolja a zsákmánya értékét. A leggazdagabb játékos nyeri a játékot. Döntetlen esetén az érintettek közül a legtöbb sérülést elszenvedő játékos nyeri a játékot. Ha még mindig fennáll a döntetlen, akkor a játékosok osztoznak a győzelmen. Megjegyzés: Ha a játék során bármikor előfordulna, hogy már csak egy játékos van életben, ő azonnal megnyeri a játékot.

A zsákmánykártyák értéke

- A bankjegyek 5000, 10 000 vagy 20 000 \$ értékűek.
- A gyémántok 1000, 5000 vagy 10 000 \$ értékűek, de a játék végén, akinél a legtöbb gyémánt van, 60 000 \$ bónuszt kap. Döntetlen esetén ez a bónusz senkinek nem jár.
- A festmények értéke a gyűjtemény méretétől függ. A játék végén:

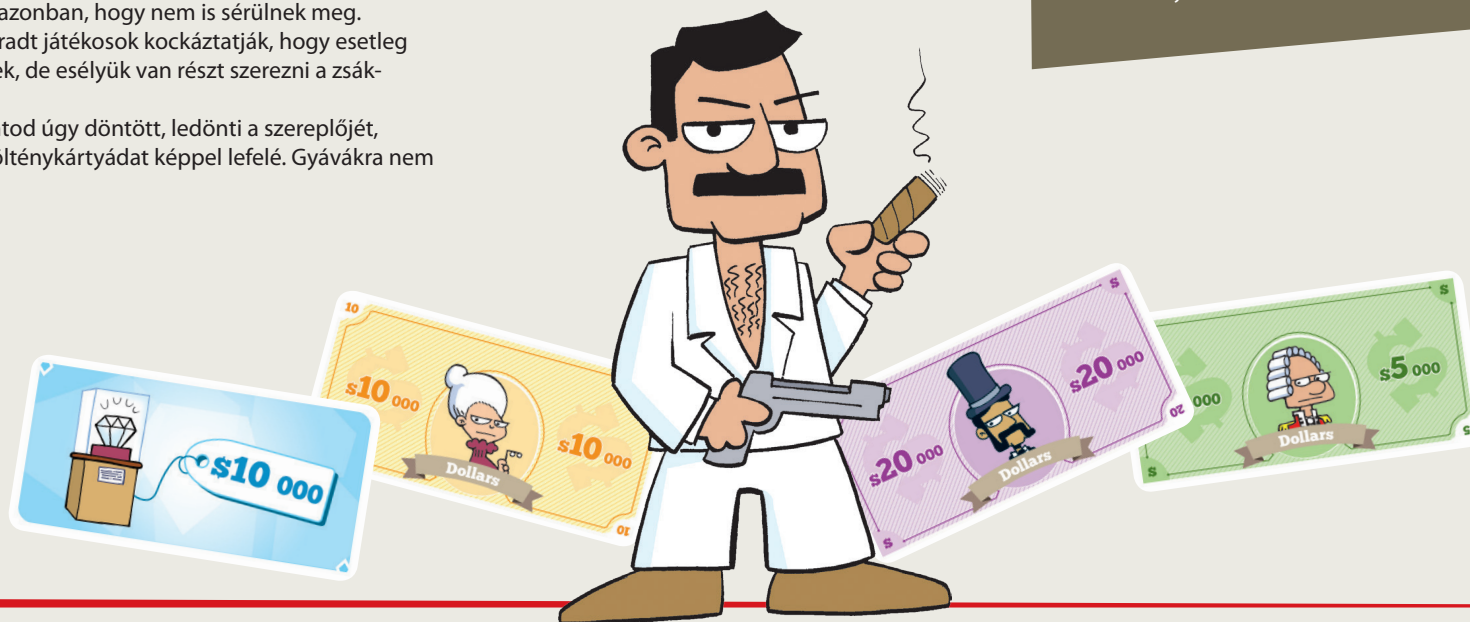
- 1 festmény 4000 \$
- 2 festmény 12 000 \$
- 3 festmény 30 000 \$
- 4 festmény 60 000 \$
- 5 festmény 100 000 \$
- 6 festmény 150 000 \$
- 7 festmény 200 000 \$
- 8 festmény 300 000 \$
- 9 festmény 400 000 \$
- 10 festmény 500 000 \$

- Elsősegélycsomag: amikor egy játékos megszerzi az elsősegélycsomagot, azonnal begyógyul az összes sérülése.

Megjegyzés: ha egy játékosnak nincs sérülése akkor, amikor megszerzi az Elsősegélycsomagot, azt el kell dobnia azonnal anélkül, hogy bármilyen hatás létrejönne.

- Tölténytár: amikor egy játékos megszerzi a tölténytárat, azonnal elvehet egy Bang! kártyát az eldobott kártyák közül (akár képpel lefelé, akár felfelé volt ott), és kézbe veheti azt. Ekkor el kell dobnia a kezéből egy másik kártyát.

Megjegyzés: ha az eldobott kártyák között nincs Bang! kártya, akkor a Tölténytárnak nincs hatása.



KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK

Ha már megismerkedtetek az alapjátékkal, bevethettek a különleges képességeket. A játék elején osszatok minden játékosnak képpel felfelé egy képességkártyát. A képességek a teljes játék során érvényben vannak. Beszéljétek meg egyenként, hogy melyik játékos képessége mire képes.



The Collector – A gyűjtő:

Ez a képességkártya a játék végén egy festménynek számít, a gyűjtemény részének tekinthető.



The Cunning – A ravasz:

Ez a játékos a Célzás (3. fázis) végén kicserélheti a töltenykártyáját.

Megjegyzés: ezt az után teszi, hogy A kölyök használta a képességét.



The Cute – A bájgúnár:

Ha részt vesz az osztozkodásban, akkor mielőtt az elkezdődne, elvehet egy \$5.000 bankjegyet, ha van az aktuális zsákmányban. Ha nincs a zsákmányban ilyen bankjegy, akkor az adott fordulóban ennek a képességnek nincs hatása.



The Dictator – A diktátor:

Az osztozkodás során egyszer, ha részt vesz benne, megtilthatja egy játékosnak egy bizonyos típusú zsákmány (bankjegy, gyémánt, festmény, elsősegélycsomag, töltenytár vagy új keresztapa) elvételét, amikor épp elvenné azt.

Megjegyzések:

- Ritkán, de előfordulhat, hogy a célpont játékos így nem vehet el semmit.
- A képesség nem hat A cuki és A surranó játékosokra.
- Ha a képességet A kapzsi játékos ellen használod, akkor mindkét zsákmányára hat.



The Doctor – A doktor:

Amikor ez a játékos eldönti a szereplőfiguráját, gyógyul egyet.



The Good Friend – A jó barát:

Amikor egy játékos elveszi a töltenytárat, A jóbarát is visszakap egy Bang! kártyát az eldobott lapok közül.

Megjegyzés: az után használható, hogy a Töltenytárat megszerző játékos kivette a Bang! kártyát az eldobott lapok közül. Ha nincs már Bang! a dobott lapok között, akkor ennek a képességnek nincs hatása.



The Greedy – A kapzsi:

Amikor osztozkodás során A kapzsi játékos először sorra kerül, két zsákmánykártyát is elvehet egyszerre. Ilyen esetekben a további osztozkodásban már nem vehet részt.

Megjegyzés: ha A diktátor A kapzsi ellen használja a képességét, mielőtt az elvenne két zsákmánykártyát, akkor a tiltás mindkét zsákmánykártyára érvényes.



The Hustler – A szélhámos:

Minden forduló elején, a zsákmány fázisban A szélhámos elhúzza az egyik ellenfele kezéből véletlenszerűen egy töltenykártyát. Ehelyett adnia kell egy lapot a sajátjai közül.



Junk Dealer – Az ószeres:

Az ószeres az osztozkodás során egyszer, ha részt vesz benne, kicserélheti a részét a zsákmányból egy olyan lapra, amelyet egy másik pakliból véletlenszerűen húzott.



The Kid – A kölyök:

A célzás során (3. fázis) A kölyök az után választja ki a célpontját, hogy mindenki más már megtette ezt.



The Lucky Man – A szerencse fia:

Ha egy fordulóban egynél több sérülést szenvedne, egyet sem sérül. Mivel ilyenkor nem sérül meg, részt vehet az osztozkodásban.



The Professional – A profi:

Ha a célpontja ledönti a szereplőfiguráját egy olyan körben, amikor A profi Bang! kártyát játszott ki, akkor A profi (ha nincs ledöntve) felfedheti a Bang! kártyáját, hogy elvegyen ellenfele korábban megszerzett zsákmánykártyái közül egyet. Ha az ellenfélnek nincs zsákmánykártyája, ennek a képességnek nincs hatása.



The Smart – Az agyafúrt:

Amikor ez a játékos ledönti a szereplőfiguráját, visszaveheti a kezébe a körben kijátszott töltenykártyáját. Ehelyett a kezéből egy másikat el kell dobnia.



The Stealthy – A surranó:

Amikor ez a játékos eldönti a szereplőjét, azonnal elvehet egy 10 000 \$-os bankjegyet az asztal közepén lévő zsákmányból. Ha ott nincs ilyen bankjegy, akkor ennek a képességnek ebben a fordulóban nincs hatása.



Unbreakable – A sebezhetetlen:

Ez a játékos nem a harmadik, hanem az ötödik sérülés után esik csak ki a játékból.



The Vulture – A keselyű:

Amikor egy játékos kiesik a játékból, A keselyű elveheti két véletlenszerűen kiválasztott zsákmánykártyáját.

Készítők

Tervező: Ludovic Maublanc

Fejlesztők: A „Sombrerót viselő belgák”, vagyis Cédric Caumont & Thomas Provoost

Rajzok: John Kovalic

Fordítás: Kohári Zsolt

Korrektúra: Molnár László

A szerző köszöni a rengeteg tesztelő, játékos, gengszter és keresztapa segítségét, akik több mint tíz éven át nyomon követték ezt a játékot. Külön kiemeli Thomas és Cédric segítségét, akik kezdetől hittek ebben az örült projektben. Említést érdemel még Angèle, aki segítette a játéktervezői „karrierjében”. Köszönet mindenkinek!

A „Sombrerót viselő belgák” köszönetet mondanak az első verzió minden tesztelőjének és azoknak is, akik túléltek a másodikat. Köszönet a Belgoludiques, Ludinord és a Gathering of Friends résztvevőinek. Mindenkinek, akikkel játékfesztiválokon találkoztunk. Továbbá köszönet nektek is: Jax Teller, Franck Costello, Franck Lucas, Nancy Botwin, Nico Bellic, the Joker, Heisenberg, Mickey O'Neil, Sonny LoSpecchio, Mr. Krabs, Jabba le Hutt, Dr. Mad, Cortex.

