

JEAN-YVES MONPERTUIS SERIFF
DEPUTY GAËTAN BEAUJANNOT

8+
45 PERC
2-10 JÁTÉKOS

Flick'em UP!

SZABÁLY- ÉS KALANDKÖNYV

Vigyázat, vadnyugat!

A te képességeiddel bíró cowboy soha nem téveszt célt. Ez megnyugat. Bár csak egyetlen golyód maradt, de ez éppen elég ahhoz, hogy egyszer s mindenkorra leszámolj a vén Cooper uralmával.

Üdvözlünk a Vigyázat, vadnyugat! izgalmas világában! – egy játékban, amelynek kalandjai által könnyedén egy piszkos, vén vadnyugati várossá varázsolhatod konyhaasztalodat.

Fogd a Coltodat, húzdój fedezékbe, és lőj vissza ellenfeledre! Őrült vagy, ha azt gondolod, megkegyelmez majd neked!

Akár a Cooper-klán kegyeltjeként tartanád rettegésben a vidéket, akár a seriffel vállt vállnak vetve gyakorolnád az igazságszolgáltatást az ártatlanok védelmében, a Vigyázat, vadnyugat! izgalmas vadnyugati utazásra hív, amit nem fogsz egykönnyen elfelejteni!

Tartozékok

10 db cowboylapka



12 db figura



5 db fekete cowboy (banditák)



5 darab natúr cowboy (törvény emberei)



2 db semleges figura (1 kék és 1 rózsaszín)

12 db eltávolítható, kétoldalas kalap



10 db kalap 1-től 5-ig számozva (mindegyikből 2)



2 db kalap számozás nélkül

6 db épület



1 db akasztófa

72 db jelző



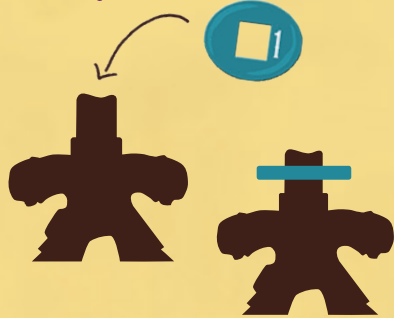
38 db életpontjelző
11 zsák arany jelző
6 db „nem megengedett” jelző
5 db Colt pisztoly jelző
2 db Winchester puska jelző
4 db tiszta/mérgezett víz jelző
2 db dinamitjelző
2 db dokumentumjelző
1 db kezdőjátékos-jelző (perec)
1 db túszejelő

37 db további tartozék

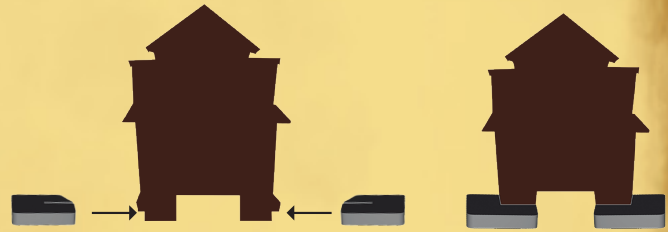
13 db támasztó láb
5 db hordó
3 db kaktusz
4 db kerítés
4 db ördögszekér
1 db mozgáskorong (fehér)
4 db lövedékkorong (szürke)
1 db Winchester puska
1 db dinamitrúd (piros hasáb)
1 db óra (három darabban)

Összeállítás

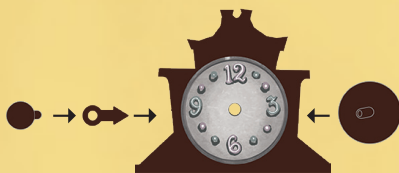
Cowboyok



Épületek



Óra



Alkasztófa



Szabályok

Előkészületek

Minden játék előtt választanotok kell:

- egy játékkeret
- egy kalandot
- két csapatot

Játéktér

A Vigyázat, vadnyugat! szinte bármilyen lapos, sima felületen játszható, legyen az kisebb vagy nagyobb: asztal, padló stb. A lényeg, hogy a felületen könnyen csússzanak a tartozékok, és a játéktér minden irányból megközelíthető legyen. Emellett elég nagyoknak kell lennie ahhoz, hogy minden szükséges tartozék elférjen rajta.

Kaland (előkészítése)

E játékszabály 10. oldalától kezdve tíz eredeti kalandot találtok egymás után, amely mindegyike egy-egy felfedezésre váró vadnyugati városba kalauzol benneteket.

Minden kalandnál részletesen ki vannak fejtve az alapokon túli további szabályok, melyek ismeretére szükség lesz az adott játéknál.



A csapatok

A Vigyázat, vadnyugat!-ot 2–10 játékos játszhatja, akiket két egyenlő csapatra kell osztani. Minden játékos vagy a törvény emberei, vagy a banditák oldalán játszik. Páratlan játékoszám esetén az egyik csapatban egyszerűen eggyel több ember játszik. Például öt játékos esetén az egyik csapatban ketten, a másikban hárman lesznek.

Mindkét csapatnak van öt számozott cowboy-lapkája. Ezek a számok megegyeznek a cowboyok kalapjain lévő számokkal. Minden cowboy rendelkezik a lapkáján egy Colttal (ez az alapértelmezett fegyver,) egy mezővel, ahol az életpontjait tartja, valamint két további mezővel, ahová két további jelzőt gyűjthet be. Tegyétek a cowboylapkákat a játéktér közelébe, a városon kívülre!

Kezdődhet a játék!

Miután kiválasztottátok a játéktérrel, a kalandot és a csapatokat, kezdődhet is a játék!

A fordulók

A játék egymást követő fordulókból épül fel. Minden forduló „egy órán át tart”, amit a városházán található órán követtek. Egy forduló (egy óra) akkor ér véget, ha minden cowboy cselekedett.

Minden kaland leírásában meg van határozva, hogy mennyi az idő a játék kezdetekor, a cowboyok kalapjának melyik oldala van felfelé fordítva, valamint melyik csapat kezdi a játékot. Egy cowboy akkor számít aktívnek, ha a kalapjának színe megegyezik annak a számnak a színével, amire a városháza (Town Hall) óráján mutat a mutató. Miután egy cowboy cselekedett, a kalapját meg kell fordítani, ezzel jelezve, hogy ebben a körben már nem hajthat végre semmilyen akciót. Miután minden cowboy kalapja megfordult, a városháza (Town Hall) órájának mutatója eggyel tovább halad, és ezzel egy új forduló veszi kezdetét.

PÉLDA: a játék 6:00-kor kezdődik. Mivel ez egy piros időpont, minden cowboy a piros felével felfelé hordja kalapját. Egymás után minden cowboy cselekszik. Miután egy cowboy végrehajtotta akcióját, a kalapja a kék oldalára fordul. Amikor minden cowboy kalapja kékre fordult, a körnek vége, az óra mutatója 7:00-ra fordul. Ez egy kék óra. Egy új forduló veszi kezdetét, ahol a kék kalapú cowboyok számítanak majd aktívnek.

Ki van soron?

A játék kezdete előtt mindkét csapat eldönti saját csapattagjainak sorrendjét. (A csapaton belül ki lép majd először, másodszer stb.) Miután minden játékos lépett, a körsorrend a csapat első játékosával folytatódik.

Minden kaland a – leírásban megadott – kezdőjátékos-jelzővel ellátott cowboy lépésével kezdődik. A kezdő cowboy csapatának első játékosával ezzel a cowboyjal lép, és kezdi meg a játékot. Ezután a két csapat játékosai felváltva cselekszenek, egészen addig, míg minden cowboy kalapja át nem fordult inaktív oldalára. Minden ezt követő forduló továbbra is mindig az a cowboy kezdi, akinél a kezdőjátékos-jelző van. Ezzel a cowboyjal a csapatának éppen soron következő játékos fog cselekedni. A kezdőjátékos-jelző később továbbvándorolhat egy másik cowboyra is. (Lásd később.) Éppen ezért lehetséges, hogy egy csapat kétszer egymás után jön, ha a forduló utolsó lépését ők hajtják végre, majd a következő forduló elején az egyik, hozzájuk tartozó cowboyonál van a kezdőjátékos-jelző.

Páratlan játékoszám esetén a játékosok ugyanúgy követik egymást, mint páros játékoszám esetén.

A játék így felváltva zajlik a két csapat között. Tehát miután az 1-es csapat cselekedett egy cowboyjal, a 2-es csapat jön, majd újra az 1-es csapat stb. Egy csapaton belül pedig mindig a játék előtt meghatározott módon követik egymást a játékosok.

a cowboy száma

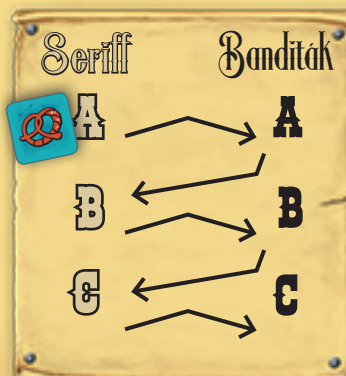


kezdőjátékos-jelző

Colt

életpont

két hely további jelzőknek



Egy cowboy lépése

Amikor egy játékos lép egy cowboyjal, mindig két akciót hajthat végre.

A játékos a következő akciók közül választhat:

- mozog
- lő
- felvesz/eldob/cserél (csak épületen belül)

A játékos szabadon választhat ki két akciót, amiket bármilyen sorrendben végrehajthat. Akár kétszer ugyanazt az akciót is végrehajthatja, sőt, úgy is dönthet, hogy csak egy akciót hajt végre, vagy akár nem hajt végre egy akciót sem. Akárhogy is dönt, a köre végeztével meg kell fordítania a cowboykalapját a másik, inaktív oldalára.

A pöckölés

Akcióitok nagy részében pöckölni fogtok, mivel a mozgás és a lövés is pöcköléssel történik.

A pöckölés (ebben a játékban) az alábbi ábrán látható módon történik: egy ujjal, a hüvelykujj segítségével nélkül. (Ez a „hagományos pöckölésnél” gyengébb, de precízebb pöckölésre ad lehetőséget.)



Mozgás

A játékosok különféle célokkal fogják mozgatni cowboyaikat, például szeretnék jobb pozícióba kerülni, vagy éppen be szeretnék lépni egy épületbe. Amikor egy játékos a mozgás akció mellett dönt, a kiválasztott cowboy helyére teszi a mozgáskorongot. Ezután a játékos végrehajtja a mozgást úgy, hogy – a fent ismertetett módon – a kívánt irányba pöcköli a korongot.

Ha a mozgás során a mozgáskorong **nem ért hozzá** egy objektumhoz, figurához vagy épülethez sem, akkor:

- a mozgás sikeresnek mondható;
- a mozgatott cowboyt pontosan a mozgáskorong helyére kell tenni;
- a cowboy lehelyezése után a játékos még olyan irányba forgathatja a cowboyt, ahogy csak szeretné.

Ha a mozgás során a mozgáskorong **elhagyja a játékeret** (pl. leesik az asztalról) vagy **hozzáér** egy objektumhoz, figurához vagy épülethez, akkor:

- a mozgás sikertelen volt, és az akció elveszett;
- a mozgatni próbált cowboy visszakerül oda, ahonnan a mozgás akciót kezdeményezte, olyan irányba forgatva, ahogy a játékos szeretné. Ha a cowboynek maradt akciója, azzal akár megpróbálhat újra mozogni;
- minden objektum, figura vagy épület, ami elmozdult a pöckölés következtében, visszakerül oda, ahol a pöckölés előtt volt.

Belépés egy épületbe

Egy épületbe való belépéshez a játékosnak a mozgás akciót választva meg kell próbálnia átpöckölnie a mozgáskorongot az épület két talpa között. **Ebben az esetben megengedett, hogy a mozgáskorong hozzáérjen az épület talpának belső oldalához.**



Az épület bejárata

Egy cowboy sikeresen belép az épületbe, ha a mozgáskorong bármely része áthaladt az épület bejáratát képző vonalon. (Lásd a bal oldali illusztráción.)

Miután a cowboy sikeresen belépett az épületbe, figuráját az épület egyik talpára helyezi.

Egy épület elhagyásához a játékosnak szintén a mozgás akciót kell választania, majd a mozgáskorongot az épület mögé helyezve át kell pöckölnie az épület alatt. A cowboy sikeresen elhagyta az épületet, ha a mozgáskorong teljes egészében elhagyta az épület bejáratát képző vonalat. (Lásd a bal oldali illusztrációt.) **Ebben az esetben az épület talpának belső oldalának érintése a koronggal szintén megengedett,** viszont a további mozgásra vonatkozó szabályok érvényesek. (Pl. egy objektum vagy figura érintése.)

FONTOS: ha egy objektum elállja egy épület bejáratának útját, azt át lehet mozgatni a bejárat valamelyik oldalára, hogy be lehessen lépni az épületbe.

Lövés

Minden cowboy rendelkezik egy pisztollyal, amivel a másik csapat cowboyaira lőhet, ezzel életpontoktól fosztva meg őket.

Amikor egy játékos a lövés akció mellett dönt, a kiválasztott cowboy jobb vagy bal oldalára teszi a lövedéket (szürke korong), legfeljebb egy lövedékkorongnyi távolságra.

Ezután a játékos egy ellenséges cowboy felé pöcköli a korongot (az 5. oldalon leírt módon).

Ha egy figura eldőlt egy lövés hatására, akkor a cowboyt eltalálták.

(Nem sérül meg, ha a lövedék valami másról pattanva ért oda!) Néhány megjegyzés:

- ha egy cowboyhoz hozzáért a lövedék, de nem dőlt fel, akkor a lövés csak súrolta, és a cowboy nem sérül meg.
- Ha a lövedék több cowboyt is feldönt, csak az sérül meg, akit elsőként talált el. A többi cowboy talpra kell állítani.
- Egy épületben tartózkodó cowboy csak párbaj hatására sérülhet meg. (Lásd 2. kaland.)

Ha egy cowboyt eltaláltak:

- a cowboy megsérült, és elveszít egy életpontot. Az életpontjelző visszakerül a dobozba.
- A cowboy fekvébe marad. Majd akkor fog talpra állni, amikor legközelebb az ő köre következik.

Megjegyzések: • egy sérült cowboy nem sérülhet meg újra egy lövés (vagy dinamit) hatására. Csak talpon álló cowboyok tudnak megsérülni.

- Ha egy cowboy kalapja leesik, egyszerűen tegyék rá vissza úgy, ahogy viselte.
- Csapattagra is rá lehet löni. Ha véletlenül eltaláltad, az szívás!

Ha egy cowboy elveszíti utolsó életpontját is:

- fordítsátok meg a cowboy lapkáját (a sírkő oldalával felfelé), a figurát pedig tegyék vissza a dobozba!
- A néhai cowboy birtokában lévő tárgyakat helyezték a temetkezési vállalkozó (Undertaker) épületének talpára.
- A cowboy kalapja a sírkövére kerül, ugyanazzal az oldalával felfelé, ahogy halálakor a figurán volt. A kalapja továbbra is játékban marad. (Lásd: a következő oldal teteje.)
- Ha a néhai cowboy nál volt a kezdőjátékos-jelző, az most átkerül ahhoz a cowboyhoz, aki lelőtte.

FONTOS: annak érdekében, hogy egy körben mindkét csapat ugyanannyiszor kerülhessen sorra, a halott cowboyok kalapja játékban marad. Amikor egy cowboy elveszíti utolsó életpontját, a kalapja a cowboylapkájára kerül, azzal a felével felfelé, ahogy a figurán volt. Csapata ugyanúgy lépni fog vele a további körökben, mint eddig. Egy halott cowboynek nincsenek akciói. A cowboy egyetlen funkciója ekkor már csak az, hogy csapatának lehetősége nyílik a passzolásra: amikor egy halott cowboy lép, egyszerűen fordítsátok meg a kalapját, és a másik csapat jön.

Ha a lövedék nem talált el egy cowboyt sem:

- a lövés sikertelen volt, és az akció elveszett.
- A lövedék által eltalált és elmozdított játékelemek (hordók, épületek stb.) új helyükön maradnak.

Támadás két pisztollyal

Ha egy cowboy kettő vagy több pisztollyal rendelkezik, akkor egy akcióval 2 lövést is végrehajthat. Ha így tesz, akkor a figura mindkét oldalára helyez egy-egy lövedéket, majd egymás után végrehajtja mindkét támadását. Ha egy cowboynál 3 pisztoly is van, akkor is csak kétszer lőhet egy akcióval.

Támadás egy épületből

Egy épületben tartózkodó cowboynek is lehetősége van a támadásra. Ilyenkor a cowboyt aktiváló játékos a lövedéket az épület mögé helyezi, és átpöcköli azt a bejáraton keresztül (az épület két talpa között). Minden lövésre vonatkozó szabály ugyanúgy érvényes.

Felvétel/eldobás/csere

Amikor egy cowboy egy épületben tartózkodik, egy akcióért felvehet vagy eldobhat egy tárgyat (fegyver, dinamit, dokumentum stb.). Amikor egy cowboy felvesz egy tárgyat, az a cowboylapkájára kerül. Amikor eldob egy tárgyat, az a cowboylapkájáról az épület talpára kerül. Bizonyos kalandok további szabályokat is bevezetnek speciális tárgyakra vonatkozólag.

Egy cowboy egyszerre legfeljebb két tárgyat birtokolhat. Ha fel szeretne venni egy harmadikat, akkor el kell dobnia az egyik nála lévő tárgyat, majd a helyére teheti az újonnan felszedett, így soha nem lesz kettőnél több tárgy a birtokában. Ez a csere csak 1 akciót vesz igénybe.

Ha egy cowboy egy lefelé fordított tárgyat szeretne felvenni, először felfordítja azt, majd utána eldöntheti, tényleg szeretné-e magához venni. Akár felveszi, akár nem, ezzel elhasználta az akcióját.

A játék vége

A játék véget ér, ha az alábbi két pont egyike érvényesül:

- az aktuális kaland győzelmi feltétele teljesült.
- Az óra mutatója 12:00-re fordult (éjfél vagy dél).



A kalandok

A szabálykönyv hátralévő részében 10 db eredeti kalandot ismerhettek meg vagy játszhattok újra a leírásuk szerint, illetve ahogy ti szeretnétek. Minden kaland egy új városba kalauzol el benneteket, ahol igazi vadnyugati kaland vár rátok. Akár bankrablásra, párbajra vagy éppen egy kisasszony kiszabadítására kerül sor, a vadnyugati hangulat garantált! Ha ez az első alkalom, hogy beteszitek lábatok ebbe a vadnyugati világba, az javasoljuk, hogy az első kalanddal kezdjétek, majd onnan haladjatok szépen sorban. Ha már tapasztalt fegyverforgatóknak érzitek magatokat, a Vigyázat, vadnyugat! teret enged arra is, hogy fantáziátokat szabadon engedve saját új várost építsétek, új szabályokkal új kalandokat írjatok!

A kalandok leírásában a következő információkat találhatjátok

- Háttértörténet
- A csapatok célja
- A város térképe
- Instrukciók a játékelemek elhelyezésére
- A cowboyok/semleges karakterek életpontjainak száma
- Az óra mutatójának induló állása
- A játék végének feltételei
- A kaland további szabályai

Azt javasoljuk, hogy fordítsatok különös figyelmet a kalandok további szabályaira, mivel ezek olyanok lesznek, amelyek a játékszabályban nem szerepelnek. Továbbá javasoljuk azt is, hogy a kalandokat sorban, egymás után játsszátok le, mivel a megismert szabályok sokszor egymásra is épülnek majd. Minden különleges szabálynak van egy szimbóluma, így könnyedén és gyorsan megállapíthatjátok, hogy egy-egy kalandnál milyen további szabályok érvényesek.



Bank



Seriff



Szalon



Temetkezés



Szatócsbolt



Városháza



Akasztófa



Egy zsák arany



Életpont



Colt pisztoly



Dinamit



Winchester puska



Kezdő-játékos-jelző



Nem megengedett



Dokumentum



Tűsz



Törvényen-kívüliek



Törvény emberei



Férfi és nő



Hordó



Ördögsekér



Kerítés



Kaktusz



Tiszta/mérgezett víz

Összefoglaló

| | |
|--------------------------------|----|
| A kalandok bemutatása | 8 |
| 1 - Tűzharc a Waldon-tónál | 10 |
| 2 - Párbaj a Hotcreek-pataknál | 11 |
| 3 - A rablás | 13 |
| 4 - Chalding aranya | 14 |
| 5 - A Red Watopi-terv | 15 |
| 6 - Csapda! | 16 |
| 7 - Egy mészárlás szemtanúja | 17 |
| 8 - Elrabolva | 18 |
| 9 - Igazság vagy bosszú | 19 |
| 10 - 1000 törvénytörés | 20 |
| További szabályok | 21 |



- Első kaland -

Tűzharc a Waldon-tónál

A Cooper-klán bandája tűnt fel a tóparti városban.

A seriff és emberei már felkészültek a gazemberek méltó fogadására. A Cooper-klánt megelőzi a hírneve: akárhol jelennek meg, hatalmas felfordulást hagynak maguk után. A seriff felszólította őket, hogy zúr nélkül hagyják el a várost, de úgy tűnik, a rablóbanda füle botját se mozdítja. A feszültség nőttön-nő, míg egyszer csak tűzharc tör ki a város közepén.

Cél:

A törvény emberei

Tégy el láb alól 3 banditát.

A banditák

Tedd el láb alól a törvény 3 emberét.



Idő: 6:00

Kalapok: piros felükkel felfelé



További szabályok

Minden épület bejárata el van barikádozva, így az épületekbe nem lehet belépni.

A játék vége

A játék azonnal véget ér, amint az egyik csapat elveszíti harmadik cowboyát vagy az óra éjfélét üt. Ez utóbbi esetben az a csapat nyer, akinek több cowbója maradt életben. Döntetlen esetén az a csapat nyer, amelyik cowboyainak összesen több életpontja maradt.

- Második kaland -

Párbaj a Hotereek-pataknál

A kisváros szenved a megosztottságtól. A lakosság nagy része a seriff mögé állt, aki már elkezdte megtörni a Cooper-klán hatalmát. Igen ám, de vannak páran, akik a rablóbanda vezetőjének, a félelmetes Big Daddy Coopernek a pártját fogják. Szerencsére azért akadnak olyanok a Cooper-klánból, akik úgy gondolják, hogy Big Daddy Cooper újdonsült tervével már túl messzire ment, és figyelmeztették a seriffet a közelgő veszélyre. A terv szerint Big Daddy Cooper akkor próbálja leléni a seriffet, amikor az este egyedül ballag hazafelé.

Cél:

A törvény emberei

Tegyétek el láb alól Big Daddy Coopert.

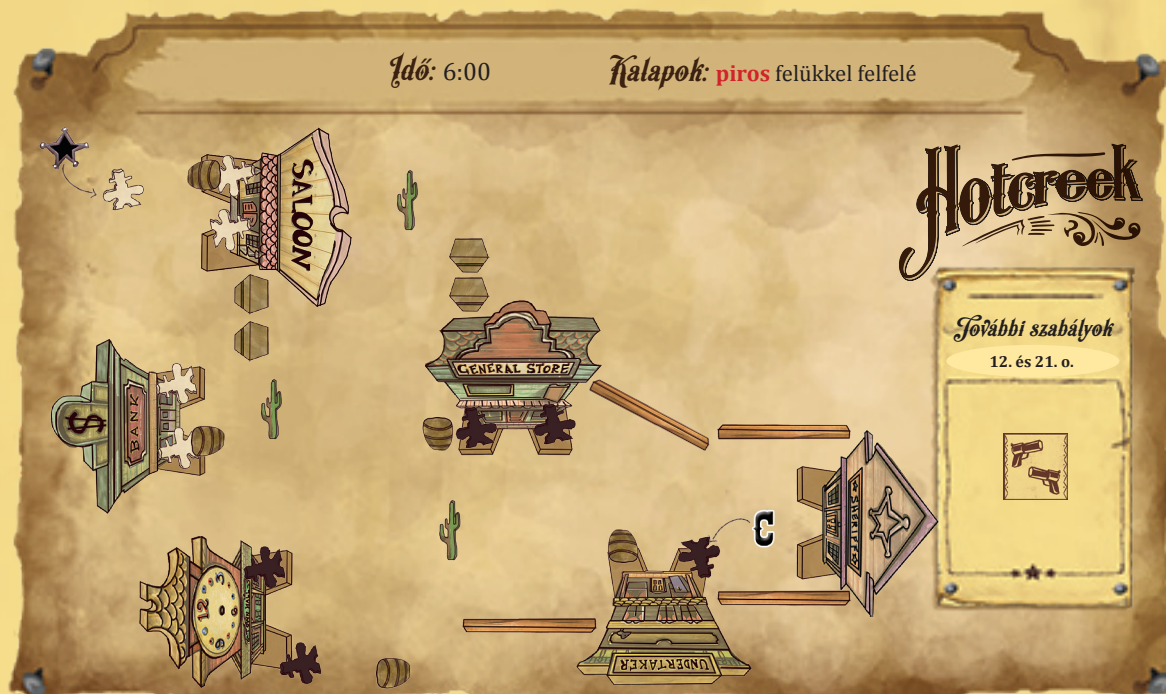
A banditák

Tegyétek el láb alól a seriffet.



Idő: 6:00

Kalapok: piros felükkel felfelé



A törvény embere

A seriff a szalon (Saloon) előtt kezdi a játékot, két pisztollyal az övében.

A játék vége

A játék azonnal véget ér, amint az egyik csapat elvégezte feladatát vagy az óra éjfélét üt. Ha éjfélkor még a seriff és Big Daddy Cooper is életben van, egy végső párbajra kerül sor a két vezér között. Az a csapat lő először, amelyiknél ott van a kezdőjátékos-jelző.



- Többi szabályok -

Párbaj

FONTOS: Ebben és minden olyan kalandban, ahol ez a szabály érvényes, alakítsatok ki egy külön kis helyet a párbajhoz!

Amikor legalább két ellenséges cowboy kerül egy épületbe, párbajra kerül sor. A két párbajozó cowboyt helyezétek egymással szembe, a párbajra fenntartott sáv két végébe. (Lásd a lenti képet.)

Az a játékos ló először, aki legutóbb lépett be az épületbe. Ha lövése nem talált, ellenfele egy mozgáskorongnyi távolságot mozog előre, majd visszalő. A két cowboy felváltva közeledik egymáshoz és lő egészen addig, míg valaki meg nem sérül.

Amikor az egyik cowboy megsérült:

- A győztes cowboy kirúgja a betolakodó cowboyt az épületből: a győztes játékos fogja a vesztes cowboyt, leveszi a kalapját, majd az épület mögül átpöcköli az épület két talpa között, majd visszateszi a cowboy kalapját úgy, ahogy volt. A sérült cowboy fekvé marad.
- A sérült cowboy elveszít 1 életpontot. Ha ezután nem maradt életpontja, a - 6. oldalon található - Lövés fejezet szabályai értelmében a cowboy meghalt.
- A játék tovább folytatódik.

Több, mint két párbajozó cowboy:

A fenti szabályok érvényesek, azzal a különbséggel, hogy az egy csapatba tartozó cowboyok egy sorba állnak fel, és egymás után lőnek. Ha a csapatba tartozó összes cowboy lőtt, a másik csapat következik, előretolja minden cowboyát, majd sorban lő mindegyikkel. A párbaj addig folytatódik, míg csak egy csapat cowboyai maradnak az épületben..



- Harmadik kaland -
A rablás

Már megint a Cooper-klán... Most teheneket loptak egy Dark Town melletti kis farmról, és már jó pénzért el is adták az állatokat, még mielőtt a seriff tetten érhetne volna őket. Igen ám, de a Cooper-fiúk kapzsi népség. Meg bolond is. Épp csak egy sörre ugrottak be a helyi szalonba, aztán, hát, szó szót követett, kicsit felgyorsultak az események, és egyszer csak úgy döntöttek, ha már erre jártak, bankot is rabolnak. A seriff és Dark Town-i csapata nem is hagyja ezt annyiban! Fegyvereik betárazva... igazsággal!

Cél:

A törvény emberei

Gyűjtsetek össze 7 zsák aranyat a bankba (Bank)!

A banditák

Gyűjtsetek össze 7 zsák aranyat a szalonba (Saloon)!



Idő: 5:00

Állapok: **kék** felülkel felfelé



A játék vége

A játék azonnal véget ér, amint az egyik csapat elvégezte feladatát vagy az óra éjfél üt. Ez utóbbi esetben az a csapat nyer, amelyik közelebb volt a győzelemhez, több zsákot raktározott be. Döntetlen esetén az a csapat nyer, amelyik cowboyainál összesen több arany van.

- Negyedik kaland -
Chalding aranya

Egy postakocsiban hatalmas mennyiségű aranyat szállítanak Chaldingbe. A Cooper-klán életben maradt tagjai egy helyi törvénytörő bandához szegődtek, a közeli hegyekbe. A város lakói rettegnek. A rablóbanda bármelyik pillanatban támadhat. A seriff, aki legalább olyan okos, mint amilyen jóképű, azt találta ki, hogy Chalding aranyát különböző épületekben rejtje el ahelyett, hogy egy helyen tartaná mindet. A seriff és néhány bátrabb városlakó felváltva figyelik a bank épületét, gyanús mozgásra lesve. De jaj, Vén Pat véletlenül elaludt órség közben! Egy teljes órával az után kel csak fel, hogy a Cooper-klán már beszívargott a városba. Gyerünk, seriff! Rég nem volt ilyen kemény feladatban részed!

Cél:

A törvény emberei

Ne engedjétek, hogy a másik csapat teljesítse feladatát!

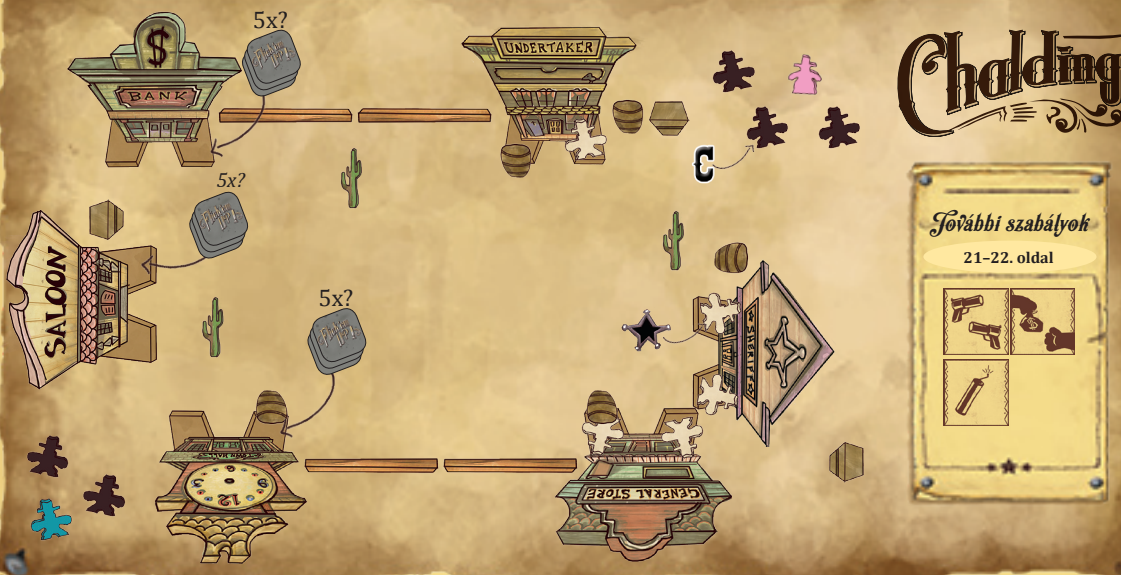
A banditák

Szerezzétek meg mind az 5 zsák aranyat, és jutassátok a városon kívül lévő törvénytörőkhöz!



Idő: 5:00

Kalapot: A banditák **kék**, a törvény emberei **piros** kalappal kezdenek. (A törvény emberei az első körből kimaradnak.)



A banditák

A két semleges cowboy (rózsaszín és kék) a városon kívül kezdik a játékot, a fent ábrázolt módon. Ez a két cowboy nem mozog, nincs akciója. Feladatuk csupán az, hogy megvárják, hogy a banditák kézbesítsék nekik az aranyat.

Fontos: a banditák az első körben nem hajthatnak végre lövés akciót!

A törvény emberei

A törvény emberei fognak 15 jelzőt: 5 zsák aranyat, 5 életpontot, 3 Coltot és 2 dinamitot. Ezeket a csapat első játékosa saját belátása szerint, 3 db, öt jelzőből álló kupacba rendezi, majd a három kupacot szétosztja a városháza, (Town Hall) a bank (Bak) és a szalon (Saloon) között.

A játék vége

A játékot a banditák nyerik, ha még éjfél előtt sikerül teljesíteniük a feladatukat. Ha az óra éjfél utáni órával, azelőtt, hogy mind az 5 zsák arany kézbesítésre került, a törvény emberei nyerik a játékot.



- Ötödik kaland -

A Red Watopi-terv

A Cooper-klán itt is megjelent, és nem csekélyebb a célja, mint a város feletti uralom megszerzése. Ezt úgy próbálja elérni, hogy megmérgezi a város ivóvízkészletét, ezzel annyira legyengítve a helyieket, hogy azok ne tudjanak visszatámadni.

Cél:

A törvény emberei

Éjfélkor legalább két hordóban legyen tiszta víz.

A banditák

Egy forduló végén legyen legalább három hordóban mérgezett víz.

Tegyék a tiszta/mérgezett víz jelzőket a képen látható módon a hordókra. A játék kezdetekor egy hordó már meg van mérgezve.



Idő: 8:00

Kalapok: A banditák **piros**, a törvény emberei **kék** kalappal kezdenek. (A törvény emberei az első körből kimaradnak.)



Fontos: a banditák az első körben nem hajthatnak végre lövés akciót!

A játék vége

A játék akkor ér véget, amikor az óra éjfél ut vagy egy forduló végén legalább három hordóban mérgezett víz van.

- Hatodik kaland -
Csapda!

Egy profi kártyás bolondot csinált magából, amikor csúnyán elveszített egy pókerpartit a seriff ellen. Bosszúból felbírta a Cooper-klánt, azzal a céllal, hogy eltegyék láb alól a seriffet, ő pedig visszaszerezze elvesztett pénzét.

Cél:

Mindkét csapat:

Mindkét csapat feladata, hogy eltegyen láb alól 3 ellenséges cowboyt, VAGY, miután egy körben utolsó cowboyával is lépett, az ellenfél cowboyai közül összesen legalább 4 cowboy fekszik vagy halott.



A seriffnél van egy Winchester puska, és a játékot az irodájában ücsörögve kezdi.

A játék vége

A játék azonnal véget ér, amint az egyik csapat teljesítette feladatát. Ha éjfélíg egyik csapatnak sem sikerül teljesíteni, akkor az a csapat nyer, amelyiknek több életben maradt cowbója maradt. Döntetlen esetén az a csapat nyer, amelyik cowboyainak összesen több életpontja maradt.



-Hetedik kaland-

Lóy mészárlás szemtanúja

A seriffnek sikerült rátalálnia egy szemtanúra, aki túlélte a Cooper-klán egy szörnyű mészárlását. Igen ám, de a szemtanú épphogy csak túlélte, szörnyű sérüléseket szenvedett. A seriffnek és csapatának sürgősen át kell szállítania a városházából a seriff irodájába. Útközben ráadásul két bizonyítékot is be kell gyűjteniük, amelyeket a szemtanú elrejtett a városban. Nem lesz egyszerű – a Cooper-klán megérkezett a városba, azzal a céllal, hogy elhallgattassák a szemtanút, amíg még tehetik.

Cél:

A törvény emberei

Vigyétek a két bizonyítékot a seriff irodájába!

A banditák

Ne engedjétek, hogy a másik csapat teljesítse feladatát!



Idő: 7:00

Állapotok: **kék** felülkel felfelé



A törvény embereinek csapata 4 fehér cowboyból és 1 kék szemtanúból áll. A seriff és a szemtanú a városházán (Town Hall) kezdik a játékot.

Fogjatok 6 jelzőt: 3 Coltot, 2 dokumentumot és 1 dinamitot. A törvény emberei képpel lefelé tegyenek két-két jelzőt a szalonba (Saloon), a temetkezési vállalkozó (Undertaker) épületébe és a szatócsboltba (General Store).

A 2 dokumentum a két bizonyíték, ezeket kell eljuttatni a seriff irodájába.

A játék vége

A játékot a törvény emberei nyerik, ha sikerül teljesíteni a feladatukat. A banditák akkor nyernek, ha a szemtanú meghal, mielőtt felfedné a két bizonyítékot vagy éjfél az óra.

- Nyolcadik kaland -
Elrabolva

A Cooper-klán elrabolta Waldon-tó egyik leggazdagabb birtokosának lányát. Ahogy a bűnbanda San Rafael városához közeledett, egy óvatlan pillanatban a lánynak sikerült megszöknie, és elrejtőznie a város egyik épületében. A Cooper-klán neki is állt felforgatni az egész várost a lány után kutatva, még mielőtt a seriff felfedezné, mi történt. Viszont a birtokos sem tétlen, azonnal értesítette a seriffet, aki már neki is állt a keresésnek. Csak baja ne essék!

Cél:

A törvény emberei

- Kísérjétek a lányt a seriff irodájába, vagy
- legyen az egyik cowboyotoknál a lány, amikor az óra éjfélét üt.

A banditák

Legyen az egyik cowboyotoknál a lány, amikor az óra éjfélét üt.



Képpel lefelé keverjétek össze a túszejzöt és 5 db Coltot, majd véletlenszerűen tegyetek két-két jelzöt (továbbra is képpel lefelé) a szalonba (Saloon), a szatócsboltba (General Store) és a bankba (Bank).

Amikor egy cowboy felfedi a túszejzöt, tegyék a rózsaszín figurát abba az épületbe, ahol megtalálta a cowboy, a túszejzöt pedig tegyék vissza a dobozba!

Fontos: a cowboy +1 akciót kap abban a körben, amikor megtalálta a lányt.

Egyik csapat sem lóhet a lányra. Ha valamelyik csapat véletlenül mégis sérülést okoz a lánynak, azonnal elveszíti a játékot.

A játék vége

A játékot a törvény emberei nyerik, ha sikerül a lányt a seriff irodájába kísérniük. Ha éjfélig nem sikerül nekik, akkor az a csapat nyer, akinél éjfélkor a lány van.

Igazság vagy bosszú

A Cooper-klán feje elég rossz bőrben van. Számos vád szól ellene, és a seriff és csapata szeretné végre elkapni, hogy megfizessen bűneiért. A Cooper-klán - furcsa módon - látszólag nem is mutat ellenállást. Igen ám! De a háttérben már egy vad támadást terveznek Old Man Cooper megmentésére.

Cél:

A törvény emberei

Amikor éjfél ut az óra, Old Man Cooper egy hordón áll az akasztófa alatt.

A banditák

Ne engedjétek, hogy a másik csapat teljesítse feladatát!



Idő: 7:00

Állapok: **kék** felülkel felfelé



Tegyétek a kék semleges figurát (Old Man Coopert) a hordó tetejére.

Fontos: a törvény emberei nem hajthatnak végre lövés akciót egészen addig, míg valamelyik bandita végre nem hajt egy lövés akciót.

A játék vége

A játék akkor ér véget, amikor az óra éjfél ut. Ha ekkor Old Man Cooper a hordón áll, a törvény emberei felakasztják, és megnyerik a játékot. Ha éjfélkor Old Man Cooper egy bandita kíséretében tartózkodik, akkor az öreg kiszabadult, és a banditák nyerik a játékot. Ha viszont éjfélkor Old Man Cooper a törvény egy emberének kíséretében van, akkor egy végső párbajban kell eldöntenedek, ki a győztes. A döntő párbajban az a csapat ló először, amelyik csapatnál a kezdőjátékos-jelző van.

- Tizedik kaland -

1000 törvénytörő

A Cooper-klán egy hosszú toborzás után törvénytörőket szedett össze, hogy egy könyörtelen leszámolást rendezzen Lawless városában.

Cél:

Ez a játék kétkörös. Miután lejátszottátok az első játékot, cseréljétek csapatot, és játsszatok még egy játékot! Az a csapat győz, akinek saját körében a törvény emberei közül több élte túl a játékot.



Idő: 8:00

Kalapok: piros felükkel felfelé



A banditák 2 dinamittal és 2 Winchesterrel kezdik a játékot. Ezekből a tárgyakból akkor adhatnak cowboyaiknak, amikor egy-egy cowboyuk a játék során először mozog.

Fontos: az épületekbe nem lehet belépni.

A játék vége

A játék első fele akkor ér véget, ha a törvény minden embere feldobta a talpát vagy az óra éjjel üt. Ezután térfélcseré, és kezdődik a visszavágó. A játék véget ér, ha mindkét játékot lejátszottátok.

Tipp: a játékot az nyeri, akinek keze alatt a törvény legtöbb embere képes túlélni a játékot. Döntetlen esetén az a csapat nyer, amelyik a legtöbb banditát eltette láb alól. Éppen ezért valamilyen módon jegyezzétek fel azt is, hogy a játék során hány banditát öltetek meg. (Például tegyetek félre valahová annyi életpontjelzőt.)

- További szabályok -



Párbaj

FONTOS: ebben, és minden olyan kalandban, ahol ez a szabály érvényes, alakítsatok ki egy külön kis helyet a párbajhoz.

Amikor legalább két ellenséges cowboy kerül egy épületbe, párbajra kerül sor. A két párbajozó cowboyt helyezzétek egymással szembe, a párbajra fenntartott sáv két végébe. (Lásd a lenti képet.)

Az a játékos ló először, aki legutóbb lépett be az épületbe. Ha lövése nem talált, ellenfele egy mozgáskorongnyi távolságot mozog előre, majd visszalő. A két cowboy felváltva közeledik egymáshoz és lő egészen addig, míg valaki meg nem sérül.

Amikor az egyik cowboy megsérült:

- a győztes cowboy kirúgja a betolakodó cowboyt az épületből: a győztes játékos fogja a vesztes cowboyt, leveszi a kalapját, majd az épület mögül átpöcköli az épület két talpa között, majd visszateszi a cowboy kalapját úgy, ahogy volt. A sérült cowboy fekvé marad.
- A sérült cowboy elveszít 1 életpontot. Ha ezután nem maradt életpontja, a - 6. oldalon található - Lövés fejezet szabályai értelmében a cowboy meghalt.
- A játék tovább folytatódik.

Több, mint két párbajozó cowboy

A fenti szabályok érvényesek, azzal a különbséggel, hogy az egy csapatba tartozó cowboyok egy sorba állnak fel, és egymás után lőnek. Ha az egy csapatba tartozó összes cowboy lőtt, a másik csapat következik, előretolja minden cowboyját, majd sorban lő mindegyikkel. A párbaj addig folytatódik, míg csak egy csapat cowboyai maradnak az épületben.



Dinamit

A dinamit használatakor tedd a dinamitjelzőt vissza a dobozba! Fogd a dinamitrudat, és helyezd a cowboyod egyik oldalára, legfeljebb 1 lövedékkorongnyi távolságra, majd pöcköld el a kívánt irányba! Ahol a dinamitrud megállt, felrobban. A dinamit körül 1 mozgáskorongnyi sugárban minden objektum megsemmisül (ezeket tegyétek vissza a dobozba) és minden cowboy (és semleges karakter) elfekszik, és veszít 1 életpontot.

A cowboyok (és más figurák) egy épületen belül csak akkor sérülnek meg, ha a dinamitot az épületbe dobták be. Dinamitot ugyanúgy lehet épületbe dobni, mint ahogy belépni is: át kell pöckölni a dinamitrudat az épület két talpa között, a bejárat vonalán keresztül. Ekkor minden, az épületben tartózkodó cowboy (egy párbaj veszteséhez hasonló módon) elveszít 1 életpontot, ki kell pöckölni kerülni az épületből, és fekvé marad. Az épületben található összes jelző megsemmisül, és visszakerül a dobozba.

Miután minden sérülést kiosztottatok, a dinamithengert tegyétek vissza a dobozba.





Átadás egy bűntársnak

Egy cowboy 1 akcióért átadhat egy nála lévő jelzõt egy, legfeljebb egy mozgáskorongnyi távolságra tartózkodó semleges cowboyfigurának. Az átadott jelzõt helyezték a semleges cowboy figura alá!

Fontos kivétel a mozgás szabályaihoz: ha mozgás következtében egy cowboy mozgáskorongja egy semleges cowboy figurájához ér, de nem dönti föl azt, a mozgás sikeresnek minõsül!



Mérgezett víz

Hordó megmérgezése: egy bandita 1 akcióért megmérgezhet egy tõle legfeljebb egy mozgáskorongnyi távolságra álló hordót. A hordón lévõ vízjelzõ a mérgezett oldalára fordul. Hordó megtisztítása: a törvény egy embere 1 akcióért megtisztíthat egy tõle legfeljebb egy mozgáskorongnyi távolságra álló mérgezett vízû hordót. A hordón lévõ mérgezettvíz-jelzõ a tiszta víz oldalára fordul.

Fontos kivétel a mozgás szabályaihoz: ha mozgás következtében egy cowboy mozgáskorongja egy hordóhoz ér, de nem dönti föl azt, a mozgás sikeresnek minõsül!



Winchester puska

Amikor egy játékos egy Winchesterrel lõ, a következõ módon kell használnia azt:



- tedd a Winchester puskát a cowboyod egyik oldalára legfeljebb egy lövedéknyi (szürke korong) távolságra.
- Irányítsd a Winchester csövet afelé a cowboy felé, akire rá szeretnél lőni!
- Helyezd a lövedéket a csõbe, és pöcköld el!



Szemtanú

A szemtanú ugyanúgy számozott kalapot visel, mint a többi cowboy. Fegyvert nem viselhet, így lövés akciót sem hajthat végre. Az egyetlen tárgy, amit magánál tarthat, az a két darab bizonyítékjelző.

Egyedül a szemtanú találhatja meg a bizonyítékokat, amik azonnal hozzá is kerülnek. Attól kezdve, hogy a szemtanú megtalált egy bizonyítékot, a többi cowboy is magánál hordhatja azt.

A párbaj szabályai megváltoznak, ha a szemtanú is jelen van az épületben: ha a szemtanú egyedül van egy vagy több banditával szemben, nincs párbaj – a szemtanú elveszít egy életpontot, és a banditák csapata kirúgja az épületből.

Ha a szemtanú mellett legalább egy törvény embere is van, akkor a törvény embere(i) és az épületben lévő banditák között párbaj alakul ki.

(A szemtanú soha nem párbajozik!)



Bizonyítékok

Ha egy figura (cowboy vagy szemtanú) magánál hord egy bizonyítékot, amikor eltalálja egy lövés, akkor a bizonyítékot azonnal elejti. A bizonyíték ezután a legközelebbi figurához kerül, akinek még van helye elrakni azt. Ha egy figuránál két bizonyíték is van, amikor eltalálják, akkor a két legközelebbi figurához kerül a két bizonyíték.

Fontos: egyedül a szemtanú fedheti fel az épületekben található, képpel lefelé fordított jelzőket! Ha a szemtanú meghal, mielőtt megtalálná mindkét bizonyítékot, a törvény embereinek nincs esélyük a győzelemre, és a banditák azonnal megnyerik a játékot.



Túsz

A túszfigura (jelen esetben a lány) mindig ahhoz a cowboyhoz tartozik, aki épp kíséri őt. Ha a cowboy, aki kíséri, mozgás akciót hajt végre, akkor a mozgás akció végeztével a túszt újra mellé kell tenni.

Ha a túszt kísérő cowboy megsérül, akkor a túszt és kísérője szétválnak, és a túszt a legközelebbi cowboy mellé kerül, ez a cowboy lesz a túszt új kísérője.

A túszt nem számít cowboyoknak. A párbajokban csak cowboyok vesznek részt. Ha a túszt kísérője párbajozik, akkor a párbaj után a túszt a nyertes cowboyhoz kerül.



Ákasztófa

Old Man Cooper kiszabadításához egy banditának el kell vágnia az akasztófa kötelét.

Ezt úgy tudja megtenni, hogy egy puskával kilövi Old Man Cooper alól a hordót.

Ha sikerül kilőni alóla, és az öreg Cooperhez legközelebb tartózkodó cowboy egy bandita, akkor a bandita kíséretébe kerül. Ha viszont a hozzá legközelebb eső cowboy a törvény emberei közül való, mikor kilövik alóla a hordót, akkor azonnal visszakerül a hordóra, az akasztófa alá.

Ha Old Man Cooper egy bandita kíséretében mozog, akkor a törvény embereinek a tús szabályai szerint meg kell lőniük a kíséret ahhoz, hogy a maguk kíséretébe vegyék, majd vissza kell kísérniük az akasztófa felé, ahol 1 akcióért cserébe tudja a kíséret visszatenni az öregre a hordóra, ha az öreg legfeljebb egy mozgáskorong távolságra tartózkodik a hordótól.



Mészárlás

Minden banditának 1 élete van. Amikor egy bandita meghal, akkor automatikusan megjelenik egy új bandita a városon kívül, szintén 1 életponttal. Így a banditák sosem fogynak el.

Fontos: bármilyen jelző, amit egy bandita magánál hordott, amikor az feldobta a talpát, elveszik.

A seriff jutalma

\$15,000 – A Club Jeux ARJ-nél lévő játékáért – a megszokott kerékvágásból való kiközösítésem vádjával.

\$4,000 – Jérémie Caplane, Nicolas Delclite, Pascal Jumel, Nicolas Melet – szervezett bűncselekmények végrehajtásáért.

\$1,000 – Stéphane Rouault – illegális szerkesztés vétségéért.

\$15,000 – Le gang Ludix – emberrablás vétségéért.

\$1,000 – Gaëtan Beaujeannot – fondorlatos „csodagyógyszer” árusításának vétségéért.

„Minden szeretetem Cathynek, aki támogatja a játékok iránt érzett szenvedélyemben.”

A Pretzel Games \$5 jutalmat ad Adam Marosticáért élve vagy holtan, aki segített az angol szabály kialakításában. Forgenext külön köszönetet szeretne mondani Mei Boyingtonnak, akinek grafikus képzelőereje világra hozta ezt a játékot.

Készítők

A játékot tervezte: Jean-Yves Monperruis, Gaëtan Beaujeannot közreműködésével

Illusztráció: Chris Quilliams

Fejlesztés: Martin Bouchard

Grafikus tervezés: Philippe Guérin c Marie-Elaine Bérubé

Elrendezés: Marie-Eve Joly

Gyártó: © 2015 F2Z Entertainment Inc.

31 rue de la Coopérative

Rigaud QC J0P 1P0

Canada

Importálja: GémKer-Gémklub Kft

1092 Budapest,

Ráday utca 30.

www.gemker.hu

info@gemker.hu



info@zmangames.com
www.zmangames.com