

Vadnyugati Legendák

Kör kezdete:

- 20 \$ / 10 \$ es 1 póker kártya / 2 póker kártya
- háttas es fegyver választása a kör elején (lehet belőlük venni többet és egymás alá kell rakni a játékosáblán)

Akció fázis: (egy körben 3 akció)

Mozgás

- Egy mozgás 1 akcióba kerül
- gyalog max. 2 mezőt lehet lépni
- 1 mezőn lehet több személy
- Körözött személy nem léphet a serif mezőjére és nem is haladhat át rajta

Kártya akciók

- Csak az AKCIÓ kártya használ el akciót, a BÓNUSZ és a REAKCIÓ kártyák nem kerülnek akcióba

Harc egy másik játékosal (két játékos egy mezőn)

Letartóztatás

- A letartóztatás 1 akcióba kerül
- Aki **letartóztat** annak kell rendelkeznie min. 1 marsallpontal és a **letartóztatottnak** min. 1 körözésponttal
- Aki **letartóztat** kirak egy póker kártyát es a **letartóztatott** ha elfogadja a kihívást szintén kirak egy kártyát , ha elutasítja az **aktív** játékos azonnal nyer
- A magasab értékű kártya nyer
- **A döntelent** mindig az aktív játékos nyeri
NYERTES - **AJ** kap **1 MP** / **PJ** –nem kap semmit
VESZTES - **AJ** szerez **1 sérülést** / **PJ** szerez **1 sérülést**, kap **1 PK** , elveszti az **összes KP**, elveszti az összes csordajelzőt , a pénz és az aranyrög felét felfele kerekítve. Ez minden visszakérül oda ahol van a helye a táblán.

Párbaj

- A párbaj 1 akcióba kerül
- Mindkét játékos kirak egy póker kártyát
- A magasab értékű kártya nyer
- **A döntelent** mindig az aktív jatekos nyeri
NYERTES - kap **2 LP**
VESZTES - szerez **1 sérülést** és kap **1 PK**

Rablás

- A rablás 1 akcióba kerül
- Mindkét játékos kirak egy póker kártyát
- A magasab értékű kártya nyer
- **A döntelent** mindig az aktív játékos nyeri

NYERTES - kap **1 KP** (ha a marsall rabol előbb elveszti az összes marsall pontját) , elveszi a vesztes összes csordáját, a pénze vagy aranya felét felfele kerekítve
VESZTES - szerez egy sérülést , kap **1 PK** , elveszti az összes marha csordáját és a pénze vagy aranya felét

Helyszíni akciók

Banditák

- A harc a banditával **nem kerül akcióba.**
- Amikor egy játékos bandita mezőjén haladna át muszáj megállni a banditával elfoglalt mezőn és harcolni a banditával. A harc után befejezheti a lépését.
- Az aktív játékos kirak **1 PK** és ezzel harcol
- A banditát a jobb oldali játékos képviseli. Húz két harci kártyát és kiválaszt egyet a harcra.
- A magasab értékű kártya nyer
- **A döntetlent** mindig a bandita nyeri
- NYERTES bandita** - az aktív játékos szerez **1 sérülést** és húz **1 PK**
- NYERTES marsall vagy semleges játékos** - **1 LP** vagy **1 MP**
- NYERTES körözött játékos** - **1 LP**

Seriff

- A seriff-et pókerkártyákkal vagy történet kártyákkal lehet mozgatni
- Csak akkor lehet mozgatni a seriffet ha van min. 1 körözött személy
- Ha a seriff egy mezőre lép egy körözött játékosal a körözött játékos azonnal eldob **1 PK**
- A körözött játékos kiválaszt **1 PK** a kezéből és ezzel harcol
- A seriffet a jobb oldali játékos képviseli. Húz 4 harci kártyát és kiválaszt egyet a harcra
- A magasab értékű kártya nyer
- **A döntetlent** mindig a seriff nyeri
- NYERTES seriff** - a körözött játékos szerez **1 sérülést**, húz **1 PK** , elveszíti az **összes KP**, az összes csorda jelzőt , az aranya és a pénze felét felfele kerekítve és megy a börtönbe a seriff mezőjére
- NYERTES körözött személy** - nem kap semmit és a seriff vissza kerül a seriff mezőjére

Vegyesbolt

- A vásárlás 1 akcióba kerül
- Egy játékosnál a minden tárgyból csak 1 lehet
- Fegyverből és a hátasból lehet több, vásárlásuknál azonnal elsődleges fegyverként vagy hátasként használhatja
- Csak a hátast vagy a fegyvert lehet fejleszteni ugyanannyi összegért amennyibe kerültek

Pókerjátzsma

- A pókerjátzsma 1 akcióba kerül
- Be kell fizetni 10 \$ és húzni **1 PK**

- Bárki bezállhat a játszába aki ugyanabban a városban van ahol a pókert indító játékos. Befizet 10 \$ és húz **1 PK**
- A bank hozzáad a téthez még 50 \$
- Ha csak egy játékos játszik pókert a jobb oldalán lévő játékos lesz a bankár . A saját kártyáit lerakja és húz **4 PK**
- A pókerkártya pakliból felfordítunk **3 PK** és mindenki felfordít **2 PK** a kezéből. A bankár a **4 PK** –ből kiválaszt **2 PK** és azt fordítja fel.
- Az nyer akinek a legerősebb kombinációja van
- A **piros 2-ek** és a JOKER kártyák a játékos kezén JOKER-nek számítanak
- A **piros 2-ek** a flop-ban kettesnek számítanak
- **A döntetlen** esetén a kártya értéke a döntő
- NYERTES aktív játékos** - viszi az egész tétet és kap 1 LP
- NYERTES a többi játékos** - viszi az egész tétet

Aranyásás

- Az aranyásás 1 akcióba kerül
- Az aranyásáshoz dobni kell a két aranyásó kockával.
- Egy játékosnak max. 4 db aranyröge lehet

Bank

- I. **Aranyrögök letétbe helyezése** - 1 akcióba kerül
 - A banknak el lehet adni az aranyrögöket darabonként 20 \$
 - Minden eladott aranyrögért a játékos kap **1 LP**
 - Minden játékosnál max 120 \$ lehet
- II. **Bankrablás (harc a bankórral)** - 1 akcióba kerül
 - A harc előtt aktiválódnak a karakter képességei, tárgyak és fegyverek bónusz hatásai
 - Az aktív játékos lerak **1 PK** a kezéből
 - A bankrabló jobb oldalán ülő játékos képviseli a bankórt , aki húz 3 harci kártyát és kiválaszt 1 kártyát amellyel harcolni fog
 - Egyszerre felfordítják a kártyákat és a magasabb értékű kártya nyer
 - **A döntelent** mindig az ő nyer
 - NYERTES bankrabló** - kap 80 \$ és szerez **3 KP**
 - NYERTES bankőr** – a bankrabló kap **1 KP** , szerez **1 sérülést** és húz **1 PK**
 - Max. 120 \$ lehet a bankrablónál. Ha a + 80 \$-al több jön ki a felesleg elvész

Orvos

- 1 akcióba kerül
- 10 \$ el lehet költeni , és begyógyul minden sérülés. Minden begyógyult sérülésért húz **1 PK**

Tivornya

- 1 akcióba kerül
- Minden 30 \$ - ért lehet szerezni 1 LP (max 4 LP lehet)

Csorda szerzés

- 1 akcióba kerül

- 1 játékos egyszerre 1 csordát szerezhethet (elvesz 1 csordalelző tokent), kivéve , ha van hátasa ami lehetővé tesz több csordát szerezni

I. Leszállítás a vasútállomásra (marsall és semleges játékos)

- **Nem kerül akcióba**, csak a mozgás a vasútállomásra
- Leszállításért kap **1 MP** + a token hátoldalán látható jutalmat

II. Elhajtás ellentétes színű tanyára (körözött játékos)

- **Nem kerül akcióba**, csak a mozgás a tanyára
- Elhajtásért kap **1 KP** + a token hátoldalán látható jutalmat

Munka

- 1 akcióba kerül
- Minden helyszínen lehet "munkával" keresni 10 \$

Kör vége

- Az elegendő korongal rendelkező történetkártyák végrehajtása
- Kézen lévő **PK** mennyiségének igazítása **sérülések** szerint
- A körözött személy **LP**-t kap attól függően, hogy a körözésáv melyik sorában áll
- Amikor valaki áthalad a "játék vége jelzőn" befejeződik a kör és ezután a kezdőjátékoskal kezdve mindenki még egyszer sorra kerül

Játék végi pontozás

- **LP** a fejlesztett hátsókért és fegyverekért
- **1 LP** minden 60 \$-ért
- A legtöbb **KP**-al rendelkező játékos kap **3 LP**-t, a többiek **1 – 1 LP**-t. Ha egyező **KP** akkor mindenki **1 LP**-t kap
- A marsallok azszerint kapnak **LP**-t mennyi **MP**-juk van
- Ha a célkártyás változatot játszátok a begyűjtött legendajelzők függvényében szereztek **LP**-t
- Minden **sérülésért le kell vonni 1LP**-t
- Döntetlen esetén az a játékos nyera kinek több a **KP**-je vagy **MP**-je

LP - legenda pont

MP - marsall pont

KP - körözési pont

PK - póker kártya

AJ - aktív játékos

PJ - passzív játékos

