

1

A Vadnyugat

Idevágó filmekből már ismerős lehet annak a reményekkel teli telepesnek az alakja, aki keményen dolgozik, hogy jobb életet biztosítson magának. Vagy az aranyásóé, aki a szerencséről álmodik, és hogy élete hátralévő részét gazdagságban éli le. És persze a banditáké, akik az előbbieket által elért eredményekből szeretnék részesedni, bár ők erőfeszítések nélkül. Ebben a játékban a játékosok együtt nyerne, ha elég pénzt keresnek esténként mint kártyajátékosok, útonállóknak és bankrablóknak a játék öt köre során. Mindegyikük? Na nem, mert egyikük a rendőrbíró szerepét kapja, és feladata a jog és rend előmozdítása lesz.

Mindegyik játékos kézhez kap egy pakli helyszínkártyát, amelyekkel titokban átutazhatja a Vadnyugatot - vagy inkább csak a játéktáblát. A banditák megegyezhetnek abban, hogy hová menjenek, ám ebből az alkuból a rendőrbíró kimarad. Ő őrt állhat a postakocsikon és a bankoknál sheriffjei által, de csak akkor tudja meg, hogy hol vannak a többiek, ha Ám a rendőrbíró is titokban utazik, és jaj annak, akit egyszer elkap.

Minden egyes kör végén az utazásokat egymás után fedjük fel, és ekkor derül ki, hogy egy-egy terv eredményes volt-e vagy a rendőrbíró keresztülhúzta a számításokat. Egy rablás akkor sikeres, ha egy postakocsinál vagy egy bankban több a bandita, mint a sheriff. De az időközben a rendőrbíró által letartóztatott banditák nem érik el a céljukat, és így a sheriffek véget vethetnek a tervezgetésnek. Stratégiával, jó ítélőképességgel, és egy kis szerencsével - attól függően, hogy melyik oldalon állsz - vagy félelmet és reszketést hozol a Vadnyugatra, vagy átforgatsz egy „nem annyira vad Nyugat”-tá.



A játék összetevői

1 játéktábla

2 postakocsi, egy barna és egy kék
(az első játék előtt állítsd őket össze)

5 kétoldalas menetrend

14 póker lapka
5 x 300, 4 x 400, 3 x 500, 2 x 600

10 postakocsi lapka
2 x 800, 2 x 900, 2 x 1000, 2 x 1100, 2 x 1200

12 bank lapka
500, 800, 1100, 1400, 1700, 3 x 2000, 2300, 2600, 2900, 3200

1 rendőrbíró (fehér)

5 sheriff (fekete)

5 bandita

5 fa korong jelölő

5 körözési plakát és 1 rendőrbíró jelvény

120 utazás kártya
(6 pakli, mindegyikben 19 város és egy kocsmá)

I. A játék előkészítése

1. Place the game board in the middle of the table.

2. Sort out two of the three 2000 Dollar bank tiles.

Separate the other tiles into a stack with lower values (500 – 2000) and a stack with higher values (2300 – 3200) and shuffle them face down.

Draw three tiles from the lower values stack and two from the higher values stack and shuffle them together.

Place one face down on each bank on the game board.

Shuffle the rest of the two stacks together and stack them face down next to the game board. Put the two 2000 Dollar tiles at the very bottom of that stack.

3. Shuffle the poker tiles face down and place one on each city without a bank. Take care that the cities names remain readable.

The game board features a central map with locations: SWEET WATER, FLAGSTAFF, TUBA CITY, and TUSS. There are also illustrations of a revolver, a horse, and a wanted poster.

1. Helyezd a játéktáblát az asztal közepére!

2. Válogass ki két 2000 dolláros bank lapkát a háromból!

Válogasd szét a többi lapkát kupacokba, alacsonyabb értékűek (500 - 2000 dollár) és magasabb értékűek (2300 - 3200 dollár) szerint, majd keverd meg őket, és tedd őket képpel lefelé!

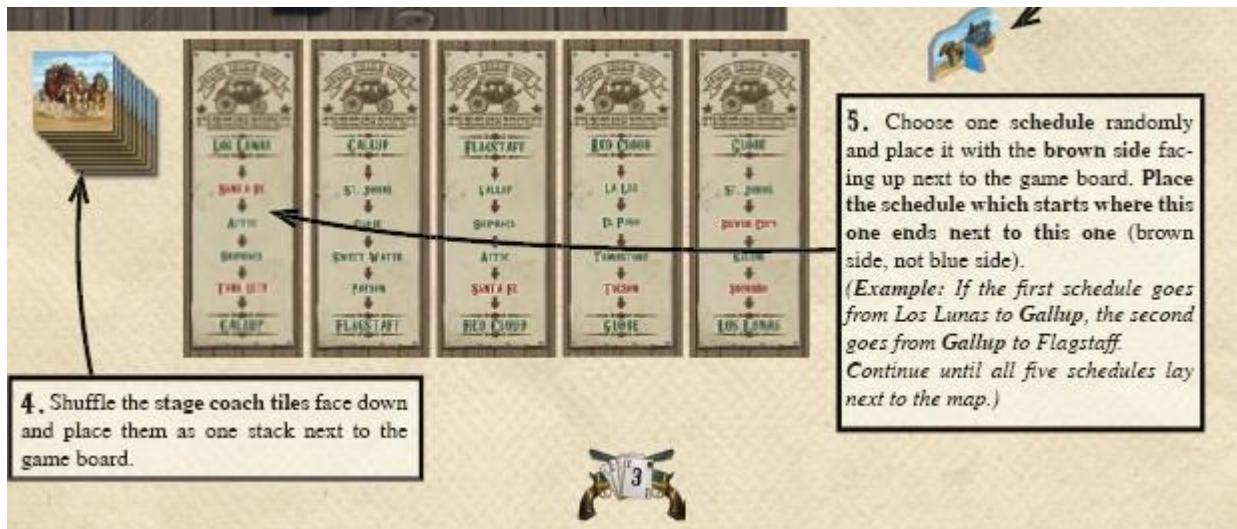
Húzz hármat az alacsonyabb értékűek közül és kettőt a magasabb értékűek közül, majd keverd össze őket!

Helyezz egyet-egyét képpel lefelé a táblán található bankokra!

Keverd össze a maradék két kupacot, és helyezd egy kupacban a játéktábla mellé! Tedd a két 2000 dolláros lapkát ennek a kupacnak a legaljára!

3

3. Keverd meg képpel lefelé a póker lapkákat, és helyezd őket a bankkal nem rendelkező városokra a táblán! Figyelj arra, hogy a városneveket ne takarják le a lapkák!



4. Keverd meg képpel lefelé a postakocsi lapkákat, és tedd őket egy kupacban a játéktábla mellé!

5. Válassz véletlenszerűen egy menetrendet, és tedd a barna oldalával felfelé a tábla mellé! Helyezd mellé azt a menetrendet, ami azzal a helységnévvel kezdődik, amivel az első véget ér, szintén a barna, tehát nem a kék oldalával felfelé! Példa: ha az első menetrend Los Lunas-tól Gallupig tart, akkor a második Galluptól Flagstaffig. Folytasd ezt, amíg mind az öt menetrendet el nem helyezted a térkép mellé)!

8. A többi játékos lesz a bandita, akik elvesznek egy-egy körözött bűnöző plakátot, egy utazás kártya paklit, egy figurát és egy fa korongot az általuk választott színben. A körözési plakátot maguk elé teszik, a figurát pedig a táblára egy választott városra - ekkor még nem számít, hogy ugyanabban a városban rendőrbíró és/vagy sheriff is található. A fa korongot rá lehet tenni a körözési plakátra.

8. The other players are desperadoes and take a wanted poster, a movement card deck, a pawn and a wooden disc in colour of their choice. They place the wanted poster in front of them and their pawn on the game board – it doesn't matter if the Marshal or a Sheriff is in the same city at this time. The wooden disc may be placed on the wanted poster.



7. Determine who will play Marshal. The Marshal player takes the white card deck, the Marshal star badge, the marshal pawn and as many Sheriffs as other players apart of the Marshal player participate in the game (if there are three more players, the Marshal takes three Sheriffs). Remaining Sheriffs are not required and put back in the game box. The Marshal star badge goes in front of the Marshal, and the Marshal and Sheriff pawns to any cities on the game board (Marshals choice). More than one pawn may be in a city, but take care again that the cities names remain readable.

6. Place the brown stage coach on the game board at the city indicated as the start city on the first schedule (Los Lunas in the example). Place the blue stage coach next to the game board.

7. Döntsétek el, hogy ki lesz a rendőrbíró. Ő elveszi a fehér paklit, a csillag jelvényt, a megfelelő figurát és annyi sheriffet, ahány egyéb játékos (a rendőrbírón kívül) részt vesz a játékban (ha három további játékos van, akkor három sheriffet vesz el). A maradék sheriffekre nincs szükség, azokat tegyétek vissza a dobozba. A csillag jelvényt a rendőrbíró elé kell tenni, a rendőrbíró és sheriff figurákat pedig a rendőrbíró választása szerinti bármely városra a táblán. Egy városra több figura is rakható, de ne felejtsetek el, hogy a város nevének olvashatónak kell maradnia.

6. Tedd a barna postakocsit ahhoz a városhoz, amelyik az első menetrend kiinduló városa (a példában Los Lunas). Tedd a kék postakocsit a tábla mellé.

II. A játék menete

a postakocsik és a sherifek láthatóan mozognak, a rendőrbíró és a banditák rejtve

A játékot a rendőrbíró kezdi, aki áthelyezi a postakocsikat és a sheriffeket a táblán, majd átteszi a rendőrbíróat valamelyik szomszédos városba, de rejtve - úgy, hogy kijátszik egy utazás kártyát képpel lefelé maga elé, és nem a figurát mozgatja. Ekkor a banditák jönnek. Ők szintén rejtve mozognak. Ha az egyik bandita csálni akar a pókerben vagy ki akar rabolni egy postakocsit, akkor fa korongját a megfelelő városba helyezi. Az első körnek öt utazás után van vége.

egy kör öt utazásból és egy felfedésből áll

Ekkor egyszerre felfedjük az utazás kártyákat. Hogy a fa korongok által jelzett akciók sikeresek-e vagy sem, ebben a szakaszban dől el. Ezek után a bankrablásra kerül sor.

a játék öt kör után ér véget

Az első kör végén az első postakocsi menetrendet megfordítjuk, és a második postakocsi kerül játékba (abba a városba helyezzük, amelyik a most megfordított kártyán a kiinduló város). A játéknak öt kör után van vége. Amennyiben a banditák elégséges pénzt szereztek, együtt nyernek. Ha nem, akkor a rendőrbíró nyer. A rendőrbíró megnézheti a bank lapkákat a játék során bármikor (anélkül, hogy az értékeket felfedné a többi játékos számára).

III. A rendőrbíró mozgása

1. A postakocsik mozgatása

mozgasd a postakocsikat a menetrend szerint

Az első körben a barna postakocsi az első menetrend szerint mozog, majd a második körben a második menterend szerint, és így tovább. Amint teljesítve lettek, a menetrendeket fel kell fordítani, és ekkor ezek a kék postakocsik menterendjeivé válnak (amelyek az első menetrendet követik a második körben, a második menetrendet a harmadik körben, és így tovább). Ez azt jelenti, hogy az első körben csak egy postakocsi mozog, majd az összes rá következő körben két postakocsi mozog. A rendőrbíró játékos mozgatja a kocsikat a megadott menetrend szerint.

a kirabolt postakocsi a helyén marad a felfedési szakaszig

Egy kirabolt postakocsi (amelyikhez egy fa korongot helyeztek) a továbbiakban már nem mozdul. Azon a helyen marad, ahol megtámadták, a felfedési szakaszig. A felfedés után abba a városba megy, amelyik a következő menetrenden a kiinduló város.

Példa:

A harmadik körben a kék postakocsi Shiprockból Aztec-ba megy. A rendőrbíró játékos átteszi a postakocsit Shiprockból Aztec-ba. Mivel a barna postakocsit az előző körben kirabolták El Paso-ban, ezért az ott marad.



2. A sherifvek mozgatása

mozgasd bármelyik sheriffet egy szomszédos városba

A rendőrbíró az összes sheriffet átmozgathatja egy szomszédos városba. Az a város szomszédos, amelybe út vezet. Amennyiben két várost nem köt össze közvetlen út, úgy egy lépéssel nem lehet az egyikből a másikba eljutni. A sherifveknek nem kötelező a mozgás, bármelyik vagy valamennyi maradhat ott, ahol éppen vannak.

Példa:

A képen látható sheriff eljuthat Tucsonba és Silver City-be, de Tombstone-ba nem, mert oda nem vezet út. Most elmehet Silver City-be, majd a következő körben Tombstone-ba - de nem akar, ezért most Tucsonba megy helyette.



3. A rendőrbíró figura mozgatása

játsz ki egy utazás kártyát a rendőrbíró mozgatásához

A rendőrbíró szintén egy szomszédos városba megy, de ez egy rejtett mozgás. A rendőrbíró kiválasztja a célállomás utazási kártyáját a paklijából, és maga elé teszi lefordítva. Ekkor még sem a figurát nem mozgatja a táblán, sem a kártyát nem fedi fel a többi játékosnak. A kocsmakártya kiválasztása azt jelenti, hogy abban a városban marad, amelyikben éppen van. Ez az egyetlen módja annak, hogy a rendőrbíró a városban maradjon, mivel kártyát kötelező kijátszania.

Az első utazáshoz való utazás kártyát a játékos maga elé teszi az asztalra, úgy, hogy attól jobbra elégséges hely maradjon a többi kártyának. Ezt követően minden rá következő utazáshoz egy újabb utazás kártyát játszik ki, amit a lerakott kártyáktól jobbra helyez el. A kör végén (az ötödik utazás után) minden játékos előtt öt utazás kártya fekszik, melyek egymás után, balról jobbra tartalmazzák az ebben a körben tett öt utazás irányát.

Példa: öt rejtett utazás egy kör alatt

Máté Tuba City-ben van a kör kezdetén. Elsőként Gallupba szeretne eljutni. Ezért lerakja a Gallup kártyát maga elé lefordítva, elég helyet hagyva a kártyától jobbra további négy kártya számára. A figura Tuba City-ben marad.

Az összes többi játékos is megteszi első utazását. A második utazás fázisában Máté a St. Johns kártyát teszi a Gallup mellé lefordítva, attól jobbra - azaz Gallupból St. Johns-ba indul tovább.

Máté a kocsmá kártyát teszi lefordítva a St. Johns kártya mellé, azaz a figura a városban marad. A negyedik utazási fázisban Globe-ba utazik. Mehetett volna Socorro-ba, Silver City-be, Paysonba vagy Flagstaffba. Nem mehetett viszont Gallupba megint, mivel ezt a kártyát már letette egyszer.

Egy pillanatig Máté nem biztos benne, hogy a figurája valóban Globe-ban van-e. Ezért titokban megnézi a kártyáit. Most már biztos benne, és megteszi az utolsó utazást Tucsonba.

Ekkor Máté előtt öt kártya fekszik lefordítva, balról jobbra: Gallup, St. Johns, kocsmá, Globe, Tucson. A figurája még mindig Tuba City-ben van.

IV. A banditák mozgása

1. A banditák mozgatása

tedd le a banditák utazás kártyáit

Amikor a rendőrbíró kijátszotta az első utazás kártyáját, a banditák kerülnek sorra. A bandita játékosok úgy mozgatják a banditákat, ahogy a rendőrbíró az azt játszó játékos - titokban, a figura tényleges mozgatása nélkül. De összehangolhatják utazásukat úgy, hogy megmutatják egymásnak az utazás kártyáikat, és megegyeznek egy célvárosban. Ezt úgy teszik meg, amennyire csak lehetséges titokban, hogy az ott ülő rendőrbíró ne sejtse, hogy hová terveznek menni.



Fontos: A játékosoknak le kell helyezni egy utazás kártyát. Ha egy játékos ott akar maradni, ahol éppen van, akkor kijátszhatja a kocsmá utazás kártyáját. Ha ezt korábban már megtette, akkor el kell utaznia egy másik városba.

2. Akciók

több banditának kell részt vennie egy akcióban, mint ahány sheriff van egy helyszínen ahhoz, hogy az bekövetkezzen

Ha egy városban több a bandita, mint a sheriff, akkor csalhatnak a pókerben (ha még van póker lapka abban a városban), és kirabolhatnak postakocsikat (ha van postakocsi lapka abban a városban). De egy bandita csak egy akcióban vehet részt. Ha egy játékos részt akar venni egy akcióban, akkor lehelyezi a korongját vagy a póker lapkára, vagy a postakocsi mellé. Annak igazolására, hogy tényleg a városban tartózkodik, meg kell, hogy mutassa a sheriffnek a legutoljára kijátszott utazás kártyáját (az utolsó kell megmutatnia, akkor is, ha az a kocsmá volt). Ezt követően lehelyezi az utazás kártyáját arccal lefelé, megint maga elé. Bármilyen akcióra csak akkor kerülhet sor, ha több bandita teszi le arra az akcióra a fa korongját, mint ahány sheriff van a városban. Más szóval ha nincs ott elégséges számú fa korong, akkor nem tanácsos azokat letenni. Az talán segítség lehet, ha a banditák előre megbeszélik ezt a lépést ...

Egy lépésen belül több városban is sor kerülhet akciókra. Mindegyik bandita csak egy akcióban vehet részt egy körön belül (mivel csak egy fa korongja van). Fontos megjegyezni, hogy az akciókat utazás közben csak a fa korongokkal jelöljük. Hogy sikeresek voltak-e vagy sem, az majd a felfedési szakaszban derül ki. A bandita ekkor még nem jut zsákmányhoz.



bankok
kifigyelése

Ha az egyik bandita egy olyan városban van, ahol bank is van, kifigyelheti a bankot. Be kell mutatnia az utoljára kijátszott utazás kártyáját ahhoz, hogy bizonyítsa, hogy egy adott városban tartózkodik (vagy az utolsó kettő, lásd a fenti esetet), és ekkor felfordíthatja a bank lapkát abban a városban. Aztán visszateszi a bank lapkát lefordítva a táblára. Ezt megteheti a sheriffek jelenléte ellenére is. Nem kell ilyenkor fa koronggal "fizetnie" sem ezért. Ebben a körben fa korongját egy másik akcióra is felhasználhatja vagy felhasználhatta már, de ebben az utazásban más akciót már nem hajthat végre.

Példa: A banditák mozognak

Salemben egy póker lapka, egy barna postakocsi és egy sheriff található. Silver City-ben szintén van egy sheriff.

Gregor Socorro-ban van. Megmutatja Salem utazás kártyáját a többi banditának - persze úgy, hogy a rendőrbíró ne láthassa, hogy milyen kártyát mutatott meg - és megkérdezi, hogy a többi játékos akar-e hozzá csatlakozni.

Patrick beleegyezik, ő jelenleg La Luz-ban van.

Mind Gregor, mind Patrick lerakják Salem utazáskártyájukat maguk elé.

Sabine is Salemben van, és kijátssza a kocsmá kártyát. Leon nem tud eljutni oda, jelenleg Globe-ban van és Silver City-be utazik.

Gregor és Patrick igazolják, hogy tényleg Salemben vannak, oly módon, hogy megmutatják a rendőrbírónak a jobb szélső kártyáikat (a Salem kártyáikat), és leteszik fa korongjaikat a postakocsi mellé.

Sabine nem tud pókerezni, mivel ehhez a sheriff jelenléte miatt többségre lenne szüksége Salemben. Dönthet úgy, hogy nem csinál semmit, és megtartja a fa korongját a következő utazásig, de inkább úgy dönt, hogy csatlakozik a postakocsi kirablásához.

Megmutatja mind a Salem, mind a kocsmá kártyáit a rendőrbírónak, és ő is lerakja a fa korongját a postakocsi mellé - de nem arra a kupacra, amiben Gregor és Patrick korongjai vannak, hanem inkább melléjük. Ez jelzi, hogy ott egyel több korong van, mint amennyi az akció végrehajtásához szükséges lenne (erre a későbbiekben, ennek a példának a folytatásakor, kitérünk).

Leon Silver City-ben van. Ő is megmutatja az utazás kártyáját a rendőrbírónak, és megnézi a bank lapkát Silver City-ben.



V. Felfedési szakasz

az utazás kártyákat egymást követően értékeljük: a rendőrbíró minden banditát letartóztat, aki vele egy városban van: a letartóztatott játékosok eldobják azt az utazás kártyát

A felfedési szakaszra minden körben az ötödik utazás után kerül sor. A játékosok felfordítják az elsőnek kijátszott utazás kártyáikat, és annak megfelelően mozgatják a figurájukat. Azokat a banditákat, akik így a rendőrbíróval egy városba kerülnek, letartóztatják, és át kell, hogy adják a rendőrbírónak az erre a városra vonatkozó utazás kártyájukat. Ez azt jelenti, hogy a játék hátralévő részében már nem léphetnek be ebbe a városba. Egy kivétel van: ha a letartóztatást eredményező kártya a kocsmá volt, a letartóztatott játékos megtarthatja azt. Mindenesetre a körnek vége ennek a banditának a számára.

Ha fa korongok vannak abban a városban, ahová a figurát mozgattuk, a megfelelő akció értékelésre kerül. A sheriffek, akik akkor ott voltak, amikor a fa korongokat lehelyezték, már nincsenek ott, de ha elég bandita érte el a várost anélkül, hogy a rendőrbíró letartóztatna volna őket, az akció sikeres. Ha ez egy csalás volt a pókerben, akkor a banditák megkapják a városból a póker lapját. Ha ez egy postakocsi kirablása volt, akkor felhúzzhatják a postakocsi kupac tetejéről a legfelső lapját.

Példa: Felfedési szakasz (a fenti A banditák mozognak példa folytatása)

zsákmány

Mindegyik játékos felfordítja a harmadik utazás kártyáját, és ennek megfelelően mozgatja a figuráját. Gregor Socorro-ba megy, Patrick La Luz-ban, Sabine Salembé, Leon Globe-ba, a rendőrbíró pedig La Luz-ba. Kiderül, hogy Patrick és a rendőrbíró ugyanabban a városban vannak. Ezért Patrick eldobja La Luz utazás kártyáját. Számára a felfedési szakasz lezárult (a kör hátralévő részét börtönben tölti, de időben ki fog tudni szökni, hogy a következő körben már részt vegyen). Sabine, aki La Luz-ból Salembé ment ebben a lépésben, nem érintett: bár a rendőrbíró La Luz-ba megy, Sabine már épp elhagyja azt.

Az összes játékos (kivéve Patrick, aki börtönben van) most felfordítja a negyedik utazás kártyáját, és ennek megfelelően mozgatják a figuráikat. Kiderül, hogy Sabine viselkedése nagyon előrelátó volt (lásd az előző példát). Bár Patrick nem tud eljutni Salembé (és értelemszerűen nem is tud részt venni a postakocsi kirablásában), mégis elég résztvevő van az akcióhoz - amint azt a lerakott fa korongok mutatják. Ezért a banditák megkapják a postakocsi kupac tetejéről a legfelső lapját, mint zsákmányt. Ha Sabine nem játszotta volna ki fa korongját, a rablás kudarcot vallott volna, mivel kevesebb fa korong lenne ott, mint amennyire szükség van.

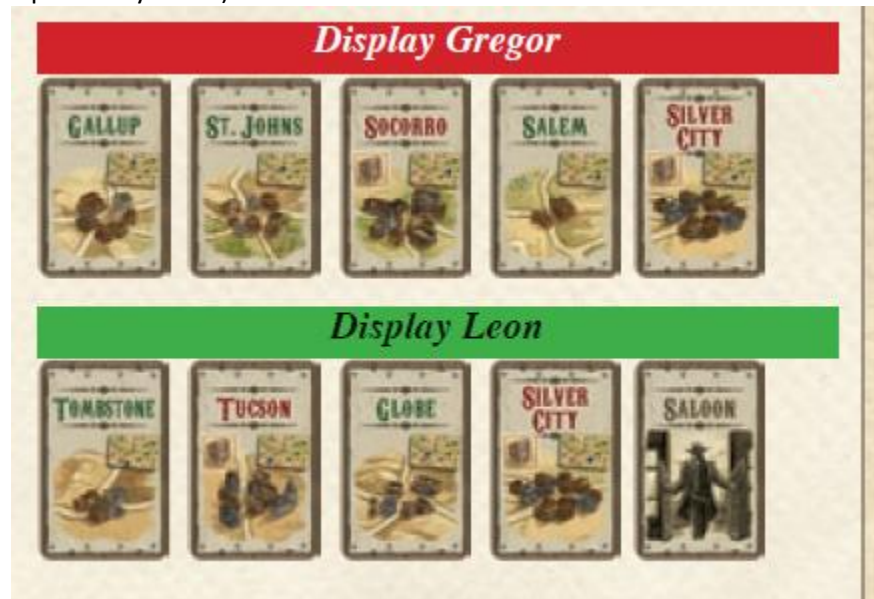


bankrablás Amint az ötödik utazást is felfedtük és a megfelelő következményeket alkalmaztuk, sor kerül a bankrablásra. Minden olyan bankot, ami olyan városban van, ahol több (nem letartóztatott) bandita van, mint sheriff, kirabolják. A banditák elveszik ezen városok bank lapkáját, mint zsákmányt.

Példa: Bankrablás (a Felfedési szakasz példa folytatása)

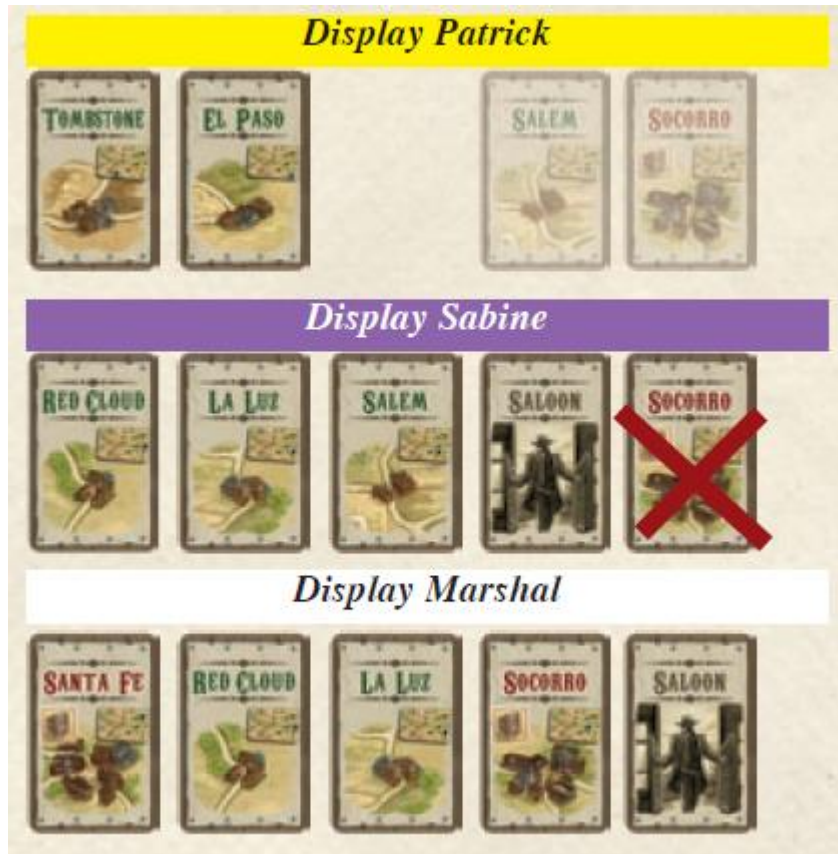
Mindegyik játékos, kivéve Patrick, felfedi az ötödik utazás kártyáját, és annak megfelelően mozgatja a figuráját. Leon felfedi a kocsmá utazás kártyáját, és Silver City-ben marad. Gregor Silver City-be megy.

Ekkor két bandita van Silver City-ben, de csak egy sheriff. A Silver City-beli bankot kirabolják, és a banditák megkapják az ottani bank lapkát, mint zsákmányt.



Sabine és a rendőrbíró Socorro-ba mennek. Patrick is ide szeretett volna menni, de sajnos ...

A Socorro-i bankrablás meghiúsul. Sabine Socorro-ban van, de egy sheriff is. De ami még rosszabb, a rendőrbíró is ugyanott van, és letartóztatja Sabine-t, akinek el kell dobnia Socorro utazás kártyáját. És a rendőrbíró minden más banditát is letartóztatott volna Socorro-ban, a sheriff oda helyezése ugyanis csak álca volt.



13



Megjegyzés: Mi történt volna, ha Leont tartóztatják le, mielőtt megérkezik Silver City-be? Ebben az esetben a banditák szerencsések lettek volna. Leon nem tudta volna megnézni a bank lapkát Silver City-ben, de a többi banditát legalább valaki figyelmeztette volna a tábortűznél...

A kör végén a játékosok visszaveszik az utazás kártyáikat a kezükbe (kivéve azokat, amiket el kellett, hogy dobjanak letartóztatásuk miatt). Szintén visszaveszik fa korongjaikat is. A rendőrbíró minden egyes kirabolt bankhoz egy újabb lapkát húz (megláthatja őket, de előbb le kell tennie egy bankra, tehát nem választhatja ki, hogy értéke szerint hová teszi azokat). A barna postakocsi által végigjárt menetrendet meg kell fordítani. A ki nem rabolt postakocsik automatikusan a következő kezdő városba kerülnek. A kirabolt postakocsikat (akár sikeres, akár sikertelen volt a rablás) a következő kezdő városba mozgatjuk.

VI. A játék vége

banditánként 4000 dollár Az ötödik kör végén, amikor az ötödik menetrendet is felfordítottuk, a játék véget ér. A banditák megszámlálják a pénzüket. Ha sikerült banditánként 4000 dollárt vagy annál többet szerezniük, akkor közösen nyertek (2 bandita 8000 dollárt, 3 bandita 12000 dollárt, stb.). Ez egyáltalán nem könnyű, ha a rendőrbíró rátermett. És ez nem is kell, hogy könnyű legyen, ha mindenki egy ellen játszik. Néhány játék után azonban ezen is lehet alakítani - a rendőrbíró képességei és a banditák tapasztalatai alapján.

Mi történik, ha ...

... kiderül a felfedési szakasz végén, hogy egy játékos meg nem engedett utazást végzett?
A játékos utazása véget ér, és minden további akciója érvénytelen (mintha letartóztatták volna - csak éppen a játékos megtartja annak a városnak az utazás kártyáját).

... olyan szerencsétlenül mozgott valaki, hogy tovább már nem tud haladni?
(Bár ez elméletileg lehetséges, erre sosem került még sor a tesztelés során.) Ebben az esetben a játékos egy lehetetlen utazást végez, és ez a felfedési szakaszban úgy minősül, ahogy azt az előbb leírtuk.

... a banditák a következő utazásukat nyíltan megtervezik, mert a rendőrbíró már megtette a maga utazását, és semmit nem tud ellene tenni?
Amíg egy utazás nincs befejezve (míg minden játékos le nem tette maga elé az utazás kártyáját), a játékosok változtathatnak a letett kártyáikon (a rendőrbíró is).