



30000

BANDITA™

Játékszabály



Magyar
szabálymagyarító
videó:
[https://gemklub.hu/
3000-bandita-video](https://gemklub.hu/3000-bandita-video)

TARTOZÉKOK



50 jellemzőkártya
(10 piros II-es, 40 kék I-es)



60 áttetsző melőkártya
(22 fekete, 22 lila, 16 zöld)



28 pókerkártya



8 stratégiakártya



1 játéktábla



4 bandavezértábla



66 kártyavédő
(22 fekete, 22 lila, 16 zöld
+ 2 tartalék mindegyik színből)



28 széjfelőlő



18 széfkártya



38 dollárlapka
(30x1\$, 8x5\$)



4 hirnévjelölő



12 csatlóslapka



4 segédlet

GRAYSTONE GULCH KÖZLÖNY

16. ÉVF.

GRAYSTONE GULCH, DAKOTA TÉRSEG: PÉNTEK REGGEL, 1889, JÚNIUS 28

36. SZÁM

A JÖVŐBŐL ÉRKEZŐ TALÁLmányok?

Az Utazó eszközeit éppen olyan misztikum lengi körül, mint a személyét. Hogyan működnek az eszközei és honnan származnak? Az Utazó múlt heti eltűnésével úgy tűnt ezekre a kérdésekre soha nem kapjuk meg a válaszokat. De tévedtünk.

Bármilyen hihetetlennek is tűnik, de Doc Zimmer állítása szerint

bizonyítékokkal tudja igazolni, hogy az Utazó a távoli jövőből érkezett. Arra kér mindenkit, hogy akinek birtokában van bármilyen eszköz, ami az Utazóhoz köthető, sürgősen keresse fel őt, hogy ezeket az eszközöket lemásolja az Utazó nyomdokaiba lépjen, és folytathassa a munkásságát.



Folytatás a 4. oldalon.

AZ UTAZÓ TÉNYLEG ELTŰNT?

Az elmúlt öt évben az Utazónak köszönhetően hatalmas változások történtek a mi kis városunkban. Eltűnésével nagyon sok kérdés fogalmazódott meg bennünk, de sajnos kevés a válasz.

Hová tűnt? Tényleg a jövőből érkezett? Visszatért saját idősíkjába, vagy valami baljós áll a háttérben?

Egyes szöbeszédek szerint nem ment el, csak elrejtőzött és várja a megfelelő alkalmat a visszatérésre.

ZUHANÓBAN AZ ARANY ÁRA

A Négy-Kilenc befektetői csoport úgy tűnik a

Nem világos, hogy miért hozták meg ezt a döntést, de valószínűleg köze lehet az Utazó eltűnéséhez.

FEJLŐDÉS: VELÜNK MARAD?

Sokan ember továbbra is kételyeit fejezi ki azzal kapcsolatban, hogy

ÁTTEKINTÉS

Minden játékos egy bandavezért alakít, akinek célja megszerezni a titokzatos, Utazóként ismert idegen által hátrahagyott technológiákat. A hatóság már úton van, szóval ragadjatok magatokhoz annyi technológiai vívmányt, amennyit csak tudtok, mielőtt megérkeznek.

A játék végén a legtöbb technológiával rendelkező játékos lesz a győztes, aki meghatározza az amerikai telepések jövőjének alakulását.

KULCSFOGALMAK: PÓKERKÁRTYÁK

„Még egy halott ember sem tudott jó ötlettel előállni.” – Preston Cain

Minden játékosnak 7 pókerkártya áll rendelkezésére (0, A, 2, 3, 4, 5, 6). Ezek a kártyák jelképezik a terveket, amikkel az Utazó által hátrahagyott technológiákat próbáljátok megszerezni.



A körödben egy **képpel lefelé** fordított pókerkártyát játszol ki a bandavezértáblád alján látható **egyik** üres akciómezőre.

Ha olyan akciómezőre játszol ki kártyát, amelynek száma nem egyezik meg a kijátszott kártya számával, blöffölsz, ami kockázattal jár (erről majd később).

Miután kijátszottál egy pókerkártyát, használhatod a **mezőhöz tartozó** képességet (függetlenül attól, hogy hányas pókerkártyát játszottál ki). Ez magában foglalja a bandavezértábládon feltüntetett, illetve a felbékelt banditák képességeit is (erről majd később).



Miután kijátszottál egy kártyát a 3-as mezőre, használhatod az ahhoz tartozó képességet, hogy 3\$-t szerezz.

A kezeden tartott és a korábban kijátszott kártyáidat bármikor megnézheted, de a többi játékos kártyái és a paklikban található kártyák titkosak.

KULCSFOGALMAK: BANDITÁK

„Tarts velünk, és tégy szolgálatot egy magasabb cél érdekében!”
– Doc Zimmer

A győzelemhez banditákat kell felbérelned és használnod kell a különleges képességeiket.

Minden bandita három részből tevődik össze: egy áttetsző melókártyából, egy jellemzőkártyából és egy kártyavédőből. A játék elején minden melókártyát tegyetek bele a színüknek megfelelő kártyavédőbe. A jellemzőkártyákat nem kell bevédőzni.

Egy bandita megalkotásához csúsztassatok a kártyavédőbe egy jellemzőkártyát, a melókártya mögé.






Jellemzőkártya

Melókártya (kártyavédőben)

Ilyen formán a játékban összesen 3000 különböző banditát lehet megalkotni, ami minden egyes játékkalkulat egyedivé tesz.



- 1. Név**
- 2. Időzítés:** Mikor tudod használni ezt a banditát.
- 3. Képesség:** A bandita képessége.
- 4. Költség:** A zöld dollárikonok jelzik egy bandita felbérésének költségét. Néhány banditán nincs ilyen ikon, ők ingyen felbérelhetők.
- 5. Golyónyomok:** Néhány melókártyán golyónyomok találhatóak. Ha ezek a golyónyomok eltakarnak dollárikonokat a jellemzőkártyán, akkor ezeket nem kell beleszámolni a költségbe, amikor felbérlitek az adott banditát.
- 6. Techikon:** Néhány bandita már fel van szerelve valamilyen technológiával. A játék végén 1 techpontot ér minden banditán található techikon.
- 7. Típus:** egy szín és egy ikon jelöli. Megmutatja, hogy milyen kártyavédőt kell használnotok, illetve hogy mikor fog a bandita megjelenni a játékban (a játék elején , középen  vagy végén ).

Megjegyzés: Minden áttetsző kártyán egy védőfólia található, ami megóvja a kártyákat a gyártás és csomagolás során. Ezeket nyugodtan eltávolíthatjátok a kártyákról.

KULCSFOGALMAK: SZÉFEK

„Nagyobb gazdagság lapul azokban a fémdobozokban, mint a Nyugat összes aranybányájában.” – Milton Goff

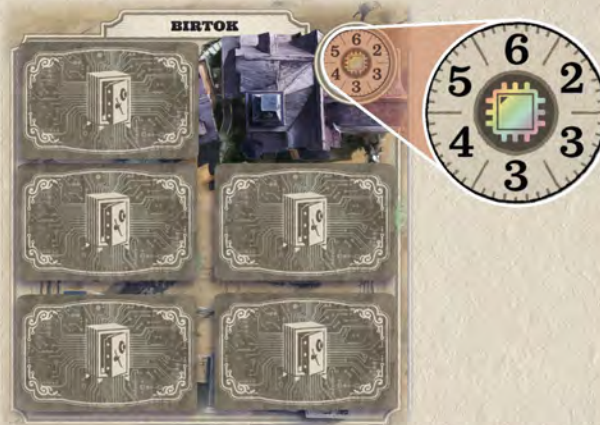
Amikor az Utazó váratlanul eltűnt, rengeteg technológiai vívmányt hagyott maga mögött. A szóbeszéd szerint ezek az értékes relikviák a raktárban, a birtokán és a titkos laborjában vannak elrejtve.

Minden ellopott széf techpontot (2 és 7 között) ér a játék végén. A széfkártyák képpel lefelé fordítva kezdik a játékot, így csak akkor tudjátok meg az értéküket, amikor felkutatjátok a helyszíneken található széfeket vagy ellopjátok azokat (mindkettőre kitérünk részletesen a későbbiekben).



Ez a széf 5 techpontot ér.

Mindegyik helyszín mellett fel van tüntetve az ott fellelhető székek potenciális értéke. Például a birtokon található székek értéke 2, 3, 3, 4, 5 és 6.



Sok képesség lehetőséget ad rá, hogy széfeket lopjatok el. A célotok a lehető legtöbb értékben széfeket zsákmányolni, mielőtt a játék véget ér.



A JÁTÉK MENETE

„Megmutatnám, hogyan kell, de egy kés aligha állna jól a hátamban.” – Lilith Boone

A játék két nap eseményeit öleli fel. A játékosok minden nap az óramutató járásával megegyező sorrendben követik egymást. A körödben sorban hajtsd végre a következő lépéseket:

1. Tervezés
2. Képességek használata
3. Egy bandita felbérleése vagy a seriffhivatal használata

A 3. lépés után a következő játékoson a sor, aki végrehajtja ugyanezeket a lépéseket.

Miután minden játékos sorra került négyszer, a nap véget ér. Hajtsátok végre a napnyugta lépéseit, nézzétek meg ki blöffölt és húzzatok új pókerkártyákat.

A játék az utolsó nap elteltével véget ér.

1. LÉPÉS: TERVEZÉS

Ebben a lépésben először válassz ki a kezedből egy pókerkártyát, majd **képpel lefelé tedd azt az egyik üres akciómezőre** a bandavezértábládon, miközben hangosan kimondod a mező számát.



Preston egy kártyát játszik ki a 3-as akciómezőre, majd kijelenti, hogy ez egy 3-as.

Fontos: Kijátszhatsz olyan pókerkártyát, aminek a száma **nem egyezik** meg a mező számával. Ezt blöffölésnek nevezzük, ami kockázattal jár (lásd „Gyanú” jobbra).

Minden akciómezőre csak egy pókerkártyát lehet kijátszani. (Ha egy kezekben tartott kártya száma megegyezik egy már foglalt akciómező számával, akkor blöffölnöd kell, és a kártyát egy másik akciómezőre kell kijátszanod).

Tipp: A játék során előbb vagy utóbb blöffölnötök kell. Ezt úgy kell megtennetek, hogy ne keltsetek gyanút a többi játékosban.

Megtalálni a megfelelő alkalmat a blöffölésre olyan képesség, amit játékról-játékra egyre jobban elsajátítotok. Van, amikor megéri megkockáztatni a lebukást, ha értékes jutalom a tét.

A 0-S ÉS A 6-OS SZÁM

A 0-s kártya egyik akciómező számával sem egyezik meg. A kijátszásához muszáj blöffölnötök.

A 6-os pókerkártyának a többivel (A–5) ellentétben nincs a bandavezértáblán feltüntetett képessége. A 6-os akciómezőre bármikor kijátszhatsz egy kártyát, annak ellenére, hogy nincs hozzá tartozó képesség. A banditákon a 6-os szám jelenik meg a leggyakrabban.

GYANÚ



Minden játékosnak 3 csatlósa van. Az őket jelképező csatlóslapkákkal leleplezhetitek az ellenfeleitek blöffjeit.

Ha úgy gondolsz, hogy az egyik ellenfeled blöfföl a pókerkártya kijátszása során, ráteheted az egyik csatlósodat a kijátszott kártyájára. Ezt a játékos köre során **bármikor** megetheded. Közvetlenül a kártyakijátszás után vagy akár később is, miközben végrehajtja a köre 2. vagy 3. lépését.

Csak abban a körben tehetsz csatlóslót egy pókerkártyára, amelyikben kijátszották a kártyát.

A nap végén minden olyan pókerkártyát fel kell fedni, amin egy vagy több csatlós található. Ha blöffölésen kaptad az egyik ellenfeled, jutalomban részesülsz, és visszakapod a kijátszott csatlósodat (a későbbiekben részletesen is kitérünk ezekre).

Tipp: A blöffölés kiszúrása tanulható képesség, de van pár dolog, amire érdemes figyelni. Lehet, hogy az ellenfeled az egyik pókerkártyáját többször használja, mint lehetne vagy ugyanazt a pókerkártyát játszotta ki, amit az előző napon is.

A CSATLÓSOKRÓL BŐVEBBEN:

- Minden játékosnak csak egy csatlósa lehet mindegyik pókerkártyán.
- Nem használhatsz olyan csatlóslót, ami a börtönben vagy az egyik pókerkártyán van.
- A csatlósok a nap végéig a pókerkártyán maradnak.
- Nem tehetsz csatlóslót a saját pókerkártyáidra.

2. LÉPÉS: KÉPESSÉGEK HASZNÁLATA

Ebben a lépésben használhatod bármelyik banditád vagy a bandavezéred képességeit, ami megegyezik azzal az akciómezővel, amire a pókerkártyát kijátszottad (**akkor is, ha blöffölsz**).

Amikor több képesség száma is megegyezik az akciómező számával, szabadon eldöntheted, hogy milyen sorrendben hajtod végre azokat. Használhatod az egyik banditád képességét majd a bandavezéred képességét, használhatod csak az egyiket, vagy akár egyiket sem.



A képességek közé tartozik a széfek felkutatása és ellopása, vagy pénz és hírnév szerzése is. A későbbiekben részletezzük ezeket.

Fontos: Minden képesség egy körben csak **egyszer** használható.

Ha egy banditán több pókerkártyaikon is látható, akkor a képességet mindig használhatod, ha egy azokkal megegyező akciómezőre játszol ki kártyát.

Néhány banditán nem található pókerkártyaikon, ezek leírását a 11. oldalon találjátok.

A képességek használata opcionális, de ha úgy döntesz, használj egyet, akkor azt teljesen végre kell hajtanod. Egy képesség feltételes módban megfogalmazott részeit nem kötelező végrehajtani.

Minden képességet teljesen végre kell hajtani, mielőtt egy másikat használnál. A képességeket nem lehet félbeszakítani. Ha két bandita képessége egyszerre lenne használható, döntened kell, melyiket hajtjátok végre előbb.

3. LÉPÉS: EGY BANDITA FELBÉRLÉSE VAGY A SERIFFHIVATAL HASZNÁLATA

A képességek végrehajtása után fel kell bérelned egy banditát vagy használnod kell a seriffhivatalt.

EGY BANDITA FELBÉRLÉSE

Egy bandita felbérléséhez válaszd ki a szalonban található három bandita közül az egyiket, fizess ki a kártyán látható költséget, majd a felbérelt banditát tedd a bandavezértáblád öt üres mezője közül az egyikre.



Egy bandita felbérlése után azonnal **töltsd fel** a szalont (lásd jobbra).

Amikor felbérelsz egy banditát, átrendezheted a bandavezértábládon található banditákat. **Kizárólag** ekkor rendezheted át a kártyákat.

Ha nincs már több üres mező a bandavezértábládon egy újabb felbérelt banditának, dobd el az egyik tábládon lévő banditát, hogy helyet szabadíts fel (eldobhatod azt a banditát is, akit éppen felbéreltél). **Kizárólag** ekkor dobhatsz el banditakártyákat.

A SZALON FELTÖLTÉSE

Miután felbéreltél vagy eldobtál egy banditát, azonnal töltsd fel a szalont. Először csúsztasd mindegyik banditát egy mezővel **jobbra**, ezzel feltöltve a megüresedett mezőt.



Majd alkoss meg egy újabb banditát, és tedd a szalon **bal szélső** mezőjére.



SERIFFHIVATAL

Ha úgy döntesz, hogy nem szeretnél felbérelni banditát (vagy nincs elegendő pénzed rá), akkor a seriffhivatal egyik képességét **kell** választanod. A seriffhivatalhoz tartozó képességek áttekintése megtalálható a játéktáblán, de itt részletezzük azokat.

A seriffhivatal használatához dobd el a szalonban található jobb szélső banditát. A kártyát tedd a szalon melletti, képpel felfelé fordított dobópakliba. Ezután a korábban leírt módon töltsd fel a szalont.

Az új bandita megalkotása után válassz egyet a következők közül:

- **Információ eladása:** Kapsz 2\$-t.
- **Óvadék kifizetése:** Fizess 2\$-t, hogy kiszabadíts egy csatlóst, vagy fizess 4\$-t, hogy kiszabadíts két csatlóst. Más játékosok csatlósait is kiszabadíthatod.
- **A seriff megvesztegetése:** Ha ez a játék utolsó napja, fizess 12\$-t, hogy ellopj egy széfet bármelyik helyszínről. A széfek ellopásának részletes szabályait a 9. oldalon találjátok.

Egy rövid játék során a 2. nap számít az utolsó. Hosszú játék a 3. nap az utolsó.

CSATLÓSOK KISZABADÍTÁSA

Bizonyos képességek börtönbe juttatják a csatlósaidat. Ezeket a csatlósokat nem használhatod.

Amikor egy képességnek köszönhetően kiszabadítod az egyik csatlósodat a börtönből, a lapkáját vedd el a **börtönről**, és tedd vissza készletedbe (a bandavezértáblád mellé). A kiszabadított csatlóst újra felhasználhatod.

NAPNYUGTA

Miután minden játékos négyszer sorra került, hajtsátok végre a napnyugta lépéseit:

- 1. Blöffölések felfedése:** Játékosrendben haladva minden játékos felfedi azokat a pókerkártyáit, amiken egy vagy több csatlós található. Minden olyan pókerkártyán található csatlós börtönbe kerül, ami **nem volt blöff**.



Minden olyan felfedett pókerkártya, amit **nem** a számával megegyező akciómezőre játszottak ki, elfogott blöffnek számít. Hajtsátok végre a következő lépéseket:

- Minden játékos 1 hírnevet szerez minden elfogott blöff után, amin csatlósja van. Ezután mindenki vegye vissza a csatlósait.
- Minden játékos elveszít 1 hírnevet minden elfogott blöffje után.

Az utolsó napon a blöffölések felfedése után a játék véget ér, és eldől, ki a győztes. Ha ez nem az utolsó nap, haladjatok tovább a 2. lépésre.

- 2. Pókerkártyák megkeverése:** Minden játékos keverje meg az ezen a napon kijátszott pókerkártyáit, és tegye azokat a húzópaklija aljára.

Fontos: A kijátszott pókerkártyákat **ne keverjétek össze** a húzópakliban található kártyákkal. **Nagyon fontos**, hogy ezeket a pókerkártyákat a húzópakli aljára tegyék (így előbb a többi pókerkártyát fogjátok felhúzni).

- 3. Pókerkártyák felhúzása:** Húzzatok annyi pókerkártyát, hogy újra 4 legyen a kezetekben. Általában 4 pókerkártyát fogtok felhúzni, de bizonyos képességek miatt megtörténhet, hogy kevesebbet kell húznotok, mert már lesz pókerkártya a kezetekben.

Kezdetek el egy újabb napot az 1. lépéssel (Tervezés). A legtöbb hírnévvel rendelkező játékos dönti el, hogy az új napon ki a kezdőjátékos.

Ha döntetlen az állás, a körsorrend nem változik (az utolsó akció végrehajtó játékos balján ülő lesz a kezdőjátékos).

A NAPNYUGTÁRÓL BŐVEBBEN:

- Ha egynél több blöffötöket fedték fel, 1 hírnevet veszítetek mindegyik felfedett blöff után (függetlenül attól, hogy a pókerkártyákon hány csatlós volt).
- Azokat a pókerkártyákat, amikre nem tettetek csatlósokat, **nem** kell felfedni. Tartsátok azokat képpel lefelé, és ne mutassátok meg az ellenfeleteknek.
- Ha a csatlósotokat olyan pókerkártyára teszitek, ami nem blöff, a csatlós börtönbe kerül. Nem kaptok, de nem is veszítetek ezért hírnevet.
- Néhány bandita képessége napnyugtakor használható. Ezek nem részei egyik játékos körének sem, és csak **egyszer** használhatók napnyugtakor.
- A napnyugtakor használt banditák képességei **nincsenek** hatással a már korábban kijátszott pókerkártyákra és az azokon található csatlósokra. Például napnyugtakor nem tehetsz kártyára újabb csatlósokat.
- Ha több játékos is szeretne a napnyugta során banditákat használni, a sorrendet az a játékos határozza meg, aki utoljára hajtott végre akciót.

HÍRNEV

A hírnév határozza meg, hogy a városlakók mit gondolnak rólatok. Minél magasabb a hírnevetek, annál több információt hajlandók megosztani veletek a különböző technológiákkal kapcsolatban.

Minden játékosnak saját jelölője van a hírnévsávon. Ha hírnevet szerzel vagy veszítesz, a jelölődöt mozgass a sávon ennek megfelelően. Egy mezőn egyszerre több jelölő is állhat.



1 hírnév szerzése

Hírnév szerzésének legegyszerűbb módja, ha sikeresen felfeditek a játékostársaitok blöffjeit, de néhány bandita képességének köszönhetően is szerezhetek vagy veszíthettek hírnevet.

Pár fontos tudnivaló a hírnévről:

- A hírnévsáv minden mezőjének van egy előre meghatározott pozitív vagy negatív techértéke. A játék végén a jelölőtökkel elfoglalt mező értékét adjátok hozzá vagy vonjátok le a végső techpontoszámotokból.
- Minden nap végén a legmagasabb hírnévvel rendelkező játékos dönti el, hogy a következő napon ki legyen a kezdőjátékos.

SZÉFEK FELKUTATÁSA

A győzelemhez a legértékesebb széfeket kell felkutatni és ellopni.

A játékban több képesség használatával is felkutat-hattok széfeket, pl. a bandavezértáblákon található A/2 képességgel.



Kutass fel és jelöld meg egy széfet az egyik helyszínen.

Az A/2-es képesség a bandavezértáblán.

Egy széf felkutatásához válaszd ki az egyik széfkártyát, majd anélkül, hogy bárkinek is megmutatnád azt, nézd meg. Ezután tedd vissza a helyére és egy széfjelölőt használva jelöld meg azt.



egy széfjelölő

A széfjelölőkön különböző számok találhatóak (2/3, 4/5, 6/7). Amikor megjelölsz egy széfet, tedd a széfjelölőt az általad választott számmal felfelé a széfkártyára.

Ha egy, a széf értékével megegyező számú széfjelölőt teszel a kártyára, akkor a széf eggyel több techpontot fog érni **annak a játékosnak**, akinek sikerül ellopnia azt. A széfre kijátszhatasz egy teljesen másik számot is, hogy ezzel megteveszd az ellenfeleidet.

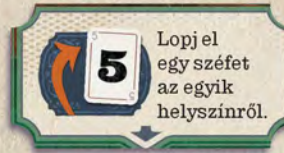
Fontos: Az általad megjelölt széfeket bármikor megnézheted (még akkor is, ha az egyik ellenfeled ellopta azt). **Nem** nézhetsz meg olyan széfeket, amiket nem jelöltél meg vagy loptál el.

Egy széfkártyán bármennyi széfjelölő lehet. Felkutat-hatsz és megjelölhetsz egy olyan széfet is, amit már korábban felkutatással és megjelöltél.



SZÉFEK ELLOPÁSA

A játékban több képesség használatával is ellophattok széfeket, pl. a bandavezértáblákon található 5-ös képességgel.



Lopj el egy széfet az egyik helyszínről.

Az 5-ös képesség a bandavezértáblán.

Amikor ellopsz egy széfet, vedd magadhoz a kiválasztott kártyát a játéktábláról, és tedd azt a bandavezértáblád felső mezőjére. **A széfjelölők a széfkártyán maradnak**, függetlenül attól, hogy ki játszotta ki azokat. A játék végén a széfkártyáidon található széfjelölők techpontokat érhetnek.



Az ellopt széfe a bandavezértáblád felső mezőre kerülnek.

Bármelyik széfet ellophatsz bármelyik helyszínről, ha valamilyen képesség nem rendelkezik máshogy.

Van, hogy olyan széfeket érdemes ellopni, amiket már felkutatással és megjelöltél (mert tudod az értéküket), máskor viszont olyanokat, amik nincsenek megjelölve (remélve, hogy nagyobb az értékük, vagy csak nincs más választásod).

Bármikor megnézheted az ellopt széfjeidet.

SZÉFLIMIT

Soha nem lehet több széf nálad, mint ahányadik napnál tart a játék. Például a második napon nem lehet kettőnél több ellopt széfed.

1. nap 2. nap 3. nap



Ha egy újabb ellopt széffel túllépnéd ezt a limitet, döntened kell, hogy az ellopt széfe közül melyiket tartod meg és melyiket dobod el.

A kidobott széfe elhagyottnak számítanak, tegyék ezeket a számukra kijelölt mezőre. Figyeljete arra, hogy a széfjelölőket ne távolítsátok el ezekről. A játékosok felkutatathatják és ellophatják ezeket a széfeket is.

A JÁTÉK VÉGE

„Ez már az enyém, szóval jobb lesz, ha azt teszed, amit mondok!”
– Preston Cain

Az utolsó éjszaka (a 2. éjszaka rövid játék esetén) a hatóság megérkezik, és lefoglalják az Utazó minden holmiját. Minden ellopott széf a játékosoknál marad, ami hozzásegítheti őket a győzelemhez.

Az alábbi lépéseket követve, számoljátok össze a techpontjaitokat, hogy megtudjátok ki lett a játék győztese:

- 1. Széfek felfedése:** Fedjétek fel az ellopott széfeket, és adjátok össze az azokon látható techpontokat.
- 2. Széfjelölőbónusz:** Minden egyes széfjelölőért, ami megégyezik annak a széfnek az értékével, amin található (még akkor is, ha az az ellenfeled széfjelölője), +1 techpont jár. Az így szereshető pontoknak nincs felső határa.

3. Hírnévbónusz: A hírnévsávon elfoglalt helyetek után adjatok hozzá vagy vonjatok le techpontokat a pontszámotokból.

4. Banditák: Minden játékos számolja össze hány techikon (☛) található a felbérelt banditáin, ezek egyesével +1 pontot érnek.

A legtöbb techponttal rendelkező játékos lesz a győztes. Az Utazó technológiájával a birtokában nemcsak Graystone Gulch sorsára, de a teljes Nyugatra is hatással lesz majd.

Döntetlen esetén a legtöbb pénzzel rendelkező játékos a győztes, ha továbbra is döntetlen az állás, akkor az a játékos győz, aki a legtöbb hajtotta végre a körét.

A játék végeztével azt javasoljuk, hogy távolítsatok el minden jellemzőkártyát a kártyavédőkből, hogy legközelebb gyorsabban bele tudjátok vágni egy újabb vadnyugati kalandba.

PÉLDA A JÁTÉK VÉGI PONTOZÁSRA

A játék végén Preston Cain felfedi az ellopott széfeit, és összeadja a techpontjait.



ERKÖLCSTELEN KUTYA

2 5

Dobd el ezt a banditát, hogy felkassas és megjelölj egy széfet az egyik helyszínen.

KIBENETIKUS TÖRVÉNYENKÍVÜLI

A 2

Fizess 2\$-t, hogy elloppj egy széfet az egyik helyszínről.

IDŐS BANKÁR

A köröd elején Használd, majd dobd el ezt a banditát. Kapsz 4\$-t.

SEGÍTŐKÉSZ ARANYÁSÓ

Kapsz 3\$-t.



BANDITA- KÉPESSÉGEK


„Ne befolyásoljanak az emberi korlátok!” – Doc Zimmer


A banditáknak rengeteg képessége lehet. A következőkben az időzítés szabályairól és az összetettebb képességekről lesz szó.

Ha a kártyán látható szöveg ellentmond a szabálykönyvben olvasottaknak, mindig a kártya szövegét vegyék figyelembe. Ha kérdések merül fel egy kártyával kapcsolatban, lapozzatok a 13. oldalon található „Kártyák áttekintése” fejezethez.

MÓDOSÍTÓ IKONOK

Néhány jellemzőkártyán módosító ikonok találhatók, amelyek pókerkártyás aktiváláskor különleges hatással bírnak.

 **+ \$1** **Bónusz pénz:** Kapsz 1\$-t mielőtt használnád ennek a banditának a képességét.

 **x2** **Használd kétszer:** Használd kétszer a bandita képességét. További részletekért lásd „Lenyűgöző (jellemző)” a 15. oldalon.

KÜLÖNLEGES IDŐZÍTÉS

Néhány banditán nem található pókerkártyaikon, ezekről ejtünk most pár szót:

UTÓHATÁS

Néhány kártyán pókerkártyaikonok helyett fehér nyilakat találhattok. Egy ilyen bandita képességét közvetlenül **azután** használhatjátok, hogy végrehajtottátok annak a szomszédos banditának a képességét, amihez a bandita a nyíl által kapcsolódik.



utóhatásnyíl



Például a „Segítőkész aranyásó” képessége azután használható, hogy a tőle balra elhelyezkedő „Erkölcstelen kutya” képességét már végrehajtottad.

További részletekért lásd az „Aggódó (jellemző)” bekezdést a 13. oldalon.

IDŐZÍTŐ SZÖVEGEK

Néhány banditán pókerkártyaikon helyén egy időzítő szöveg látható, ami meghatározza, hogy mikor használható a bandita képessége.

Miután hírnevet szerezteél

időzítő szöveg egy banditán

Ezek a kártyák bármelyik játékos körében használhatók, ha a szöveg lehetőséget biztosít rá (még a játékos körének 2. lépésén kívül is).

Például egy „Miután hírnevet szerezteél” bandita képessége azonnal használható, miután hírnevet szerezteél a körödben, egy másik játékos körében vagy a napnyugta során. Ne feledd, hogy minden képesség minden játékos körében és napnyugtakor is csak egyszer használható.

A köröd elején: Néhány bandita képességét „A köröd elején” használhatod. Ezeket a képességeket azelőtt kell használnod, hogy a körödben kijátszanal egy kártyát. A többi képességhez hasonlóan ezeket sem kötelező használni.

Amikor felbéreled: Néhány bandita képességét akkor használhatod „Amikor felbéreled” őket. Ezek a banditák soha nem kerülnek a bandavezértáblára. Miután felbéreled és használtad a képességüket, azonnal **el kell dobnod** őket (még akkor is, ha úgy döntöttél, hogy nem használsz fel a képességüket).

EGY MÁSIK BANDITA KÉPESSÉGÉNEK HASZNÁLATA

Néhány bandita képessége lehetőséget ad rá, hogy használd egy másik bandita képességét, ami a bandavezértáblán, a szalonban vagy a dobópakli tetején van.

Egy másik bandita képességének használatához hagyj figyelmen kívül a kártya azon részeit, amik meghatározzák, hogy **mikor** aktiválható a kártya képessége, majd a többi szöveget követve használd a kártya képességét (a módosító ikonokat hagyj figyelmen kívül). Például továbbra is figyelembe kell vened egy olyan képességet, ami azt írja, hogy „Használatához, küldd az egyik csatlósod a börtönbe”.

Ha egy másik bandita lehetőséget ad rá, hogy használd ezt a képességet, hagyj figyelmen kívül az időzítő szöveget.

Kapsz 4\$-t, majd dobd el az „Idős bankár” banditát.



További részletekért lásd a „Ló (meló)” bekezdést a 14. oldalon.

EGYÉB KÁRTYÁK FELKUTATÁSA

Néhány képességnek köszönhetően felkutathatsz pókerkártyákat is. Ez annyit jelent, hogy **titokban megnézheted az egyik pókerkártyát** anélkül, hogy bárkinek is megmutatnád. Hacsak a szöveg mást nem mond, a kártyát tedd vissza képpel lefelé a helyére.

Az így felkutatót kártyákra nem kerül széfjelölő. A székek felkutatójának és megjelölésének szabályaiért lapozz a 9. oldalra.

TARTOZÉKLIMIT

Ha kifogynátok a kártyákból vagy a jelölőkből, használjátok az alábbi szabályokat, :

- A pénz korlátlan mennyiségű, ha kifogytok belőle használjátok bármilyen helyettesítőt.
- Minden játékosnak három csatlósa van. Ha mindegyik csatlósodat felhasználtad vagy a börtönben vannak, akkor egészen addig nem használhatsz fel újabb csatlóst, amíg ki nem szabadítod az egyiket.
- Minden játékosnak 7 széfjelölője van. Ha nincs már olyan számod, amilyennel meg szeretnéd jelölni az egyik széfet, **más számot kell választanod.**

Ha minden széfjelölődet felhasználtad már, dönthetsz úgy, hogy a továbbiakban nem használsz széfjelölőt vagy az egyik kártyáról átmozgatod egy már kijátszott széfjelölődet. **Más játékos széfjelölőjét nem mozgathatod át.**

- Ha elfogy a jellemző- vagy a melópakli, a játék hátralévő részében nem kerül a játékba új bandita.
- Ha elfogy a pókerkártyák húzópaklija, nem húzhatsz több pókerkártyát. A nap végén egy új húzópaklit kell alkotnod.
- Ha egy helyszínen elfogyott az összes széfkártya, ott már nem lehet felkutatni, megjelölni vagy ellopni széfekeket.

KOMMUNIKÁCIÓ ÉS FÜLLENTÉS

A 3000 bandita társasjáték a blöffölésről és a többi játékos megvezetéséről szól. Éppen ezért bármikor megoszthatsz információkat vagy hazudhatsz is róluk a játékostársaidnak. Például, amikor ellopsz egy 7-es széfet, hallgathatsz arról, hogy mennyit ér a széf, elmondhatod az igazat, de más értéket is bemondhatsz.

Nem támaszthatod alá az igazad azzal, hogy felfeded egy másik játékosnak az egyik kártyádat. Például nem mutathatod meg egyik játékosnak az ellopott széfet vagy az egyik kijátszott pókerkártyád, hogy bizonyítsd, igazat mondasz.

Bár a játékosok megtévesztése ajánlott, mindig a szabályoknak megfelelően kell eljárni. Például, ha kihívták az egyik kártyád, akkor azt fel kell fedned, és vállalnod kell a következményeket.

A játékosok alkukat köthetnek egymással, de az ígéreteket nem kötelező betartani. Például, ha az egyik játékos el akarja lopni a pénzed, alkut köthetsz vele, hogy ne tegye, cserébe te sem fogsz lopni tőle. Egy későbbi körben viszont nyugodtan meggondolhatod magad és mégis lophatsz tőle. A játék során fizikai komponensek (kártyák, pénz) **nem** képezhetik az alkuk tárgyát.

ÁLLJ!

Most már mindent tudtok ahhoz, hogy elkezdjétek játszani. A továbbiakban opcionális szabályok és további részletek találhatóak. Ha a játék során felmerül egy kérdés valamelyik kártyával kapcsolatban, lapozzatok a 13. oldalra.

OPCIONÁLIS SZABÁLYOK

Ha már elég tapasztaltnak érzitek magatokat, használjátok az alábbi szabályokat, hogy nagyobb mélységet és több stratégiai lehetőséget csempésszettek a játékba.

HOSSZÚ JÁTÉK

Az alábbi szabályok segítségével játszhattok hosszabb, 3 napos játékot. Miután játszottatok már egyet a játékkal, a továbbiakban érdemes ezeket a szabályokat használni (főleg 2 és 3 játékos esetén).

Amikor hosszú játékot játszotok, az előkészületekhez használjátok az alábbi táblázatot:

	JELLEMZŐKÁRTYÁK	MELÓKÁRTYÁK
2 játékos	<ul style="list-style-type: none"> • 20 kék I-es (a pakli tetején) • az összes piros II-es 	<ul style="list-style-type: none"> • 6 zöld 5 (a pakli tetején) • 10 lila 7 • az összes fekete ♣
3 játékos	<ul style="list-style-type: none"> • 30 kék I-es (a pakli tetején) • az összes piros II-es 	<ul style="list-style-type: none"> • 8 zöld 5 (a pakli tetején) • 14 lila 7 • az összes fekete ♣
4 játékos	<ul style="list-style-type: none"> • az összes kék I-es (a pakli tetején) • az összes piros II-es 	<ul style="list-style-type: none"> • 12 zöld 5 (a pakli tetején) • 18 lila 7 • az összes fekete ♣

STRATÉGIÁKÁRTYÁK

Ezt a szabályt használva minden bandavezér két stratégia-kártya közül választhat. Az **előkészületek 5F lépése során** minden játékos titokban válasszon egyet a két stratégia-kártya közül, és azt tegye képpel lefelé a bandavezértáblájára. Miután mindenki választott, fedjétek fel a kiválasztott kártyákat, a másikat pedig tegyétek vissza a játék dobozába.



stratégia-kártya helye

A játék során a stratégia-kártyák képességeit a kártyán leírtak szerint kell használni. A stratégia-kártyákon feltüntetett képességek használata opcionális és nem szakíthatnak félbe más képességeket. Minden stratégia-kártya csak egyszer használható körönként.

A stratégia-kártyák **nem** banditák, nem hatnak rájuk azok a képességek, amik banditákra utalnak. Például egy stratégia-kártya használata **nem aktiválja** a mellette található utóhatásikkal rendelkező bandita képességét.

A stratégia-kártyák képességének használata után más képességek is használhatók, ha alkalmazni lehet azokat. Például, ha egy stratégia-kártya képességét felhasználva felkutatattál egy széfet, használhatod egy olyan bandita képességét, amin „miután felkutatattál egy széfet” kikötés látható.

KÁRTYÁK ÁTTEKINTÉSE

A 3000 banditának köszönhetően néhány kombináció különleges helyzetekhez vezethet. Ha bármilyen kérdés felmerül bennetek valamelyik bandita vagy a stratégiakártya képessége kapcsán, az alábbiakban választ kaphattok rá.

Ez a lista ábécérendben készült, hogy könnyen megtaláljátok a keresett meló-, jellemző- és stratégia-kártyákat.

• Aggódó (jellemző):

- » Nem használhatod ennek a banditának a képességét, ha nem használod az ezzel összekapcsolt bandita képességét.
- » Kizárólag akkor használhatod ennek a banditának a képességét, ha használod a vele összekapcsolt bandita képességét is. Például, ha a másik bandita képessége így szól „Fizess 3\$-t, hogy ellopj egy széfet”, de nincs pénzed, amivel fizethetnél, akkor nem használhatod a képességét, ennek következtében pedig az utóhatásikonnal rendelkező bandita képességét sem.

* Ha egy bandita képességének egy része feltételes módban van megfogalmazva (felbérelhetsz, kiszabadíthatsz stb.), akkor a vele összekapcsolt bandita képességét még akkor is használhatod, ha ezt a feltételes módban megfogalmazott képességet nem hajtod végre.

- » Ha egy bandita képességét használva felbérelsz egy utóhatásikonnal rendelkező banditát, amit közvetlenül a bandita mellé teszel le, aminek képességével felbérelted, akkor azonnal használhatod a most felbérelt utóhatásikonnal rendelkező banditád képességét is.
- » Az „Utóhatás” bővebb szabályaiért lapozz a 11. oldalra.

• Agymosó (meló):

- » A csatlózt ráteheted egy, az ellenfeled által kijátszott bármelyik **képpel lefelé** fordított pókerkártyára, még olyanra is, amit egy korábbi körben játszottak ki.
- » Ha nem szabadítasz ki egy csatlózt sem, nem hajthatod végre a képesség második felét.
- » Kiszabadíthatod az egyik ellenfeled csatlósát, és leteheted az egyik pókerkártyára (kivételt képez az a játékos, akinek a csatlósát kiszabadítottad).
- » Nem teheted a csatlózt olyan kártyára, amin már található egy, a színével megegyező csatlóslapka.

• Automata (meló):

- » Bármennyi kártya lehet a kezekben.
- » Ha nincs kártya a húzópaklidban, nem húzhatsz pókerkártyát.
- » Ha a nap végeztével maradtak pókerkártyák a kezekben, akkor csak annyi kártyát húzz, hogy újra 4 legyen a kezekben.

• Bankrabló (meló):

- » Nem használhatod ezt a képességet, ha már felhasználtad az összes csatlósodat (börtönben vannak vagy pókerkártyákon).

• Befektető (meló):

- » Számold össze az összes kártyát, amit ezen a napon játszottál ki. **Beleértve** az ebben a körben kijátszott kártyád is.
- » Ha a napnyugta során használod a képességet, akkor is kapsz 4\$-t, ha a kártyákat már visszakeverted a pakli aljába.

• Beszédés (jellemző):

- » Ha olyankor szereznél hírnevet, amikor már a 6-os mezőn van a jelződ, nem szerezhetsz többet, így nem használhatod a bandita képességét.
- » Mindegyik képességet csak egyszer használhatod mindegyik játékos körében és a napnyugta során, függetlenül attól, hogy egynél több hírnevet szereztél.

• Doktor (meló):

- » Ki kell fizetned a felbérelt bandita teljes költségét.
- » Ha egy utóhatásikonnal rendelkező banditát bérelsz fel, és a Doktor mellé teszed le a bandavezértábládon, akkor a Doktor képessége után használhatod ennek képességét is. Ez nem vonatkozik a Kapzsi jellemzőkártyára, mert a pénzt hamarabb kaptad meg, mint ahogy felbérelted volna a banditát.
- » Ha felbérelsz egy banditát, de már nincs több hely a bandavezértábládon, eldobhatod azt a banditát, aminek a képességével felbérelted az új banditát.

* Ne aktiváld az eldobott kártyával összekapcsolt, utóhatásikonnal rendelkező banditák képességét.

- » Ha a Doktor képességét akkor használod, amikor a kártya a dobópakliban van (például a Sirásóval), akkor felbérelheti önmagát.
- » Ha a dobópakli tetején egy olyan bandita van, aminek képessége „Amikor felbéreled”, akkor a felbérlés után azonnal használhatod a bandita képességét (ezzel a bandita a dobópakli tetején marad).

* Ha a Doktor képességét kétszer is használod, akkor nem bérelheted fel kétszer ugyanazt a banditát a dobópakliból.

- » Lásd továbbá: Sirásó (meló)

• Együttérző (jellemző): lásd Aggódó (jellemző)

• Elragadó (jellemző):

- » Az „Amikor felbéreled” képességgel rendelkező banditák nem kerülnek a bandavezértáblára, így nem kell eldobnod egy banditát sem a tábládról, hogy felbérelhesd őket.
- » Lásd továbbá az „Időzítő szövegek” bekezdést a 11. oldalon.

• Energikus (jellemző): Lásd Aggódó (jellemző):

- » Keverd vissza a kártyád a pakliba, még akkor is, ha az nem 5-ös vagy 6-os.

• Fáradhatatlan (jellemző): Lásd Aggódó (jellemző)

• Fejvadász (meló): Lásd Seriffhelyettes (meló)

• Feltaláló (meló):

- » Ez a képesség lehetővé teszi, hogy ellopj egy olyan széfet, ami az előkészületek során nem került fel a játéktáblára. A „Nem felhasznált széfek” azok a széfek, amik nincsenek a játéktáblán vagy valamelyik bandavezértáblán.

- » Válaszd ki a széf színét, majd lopd el azt.
- » Ne kutasd fel a széfet. Miután elloptad, megnézheted.
- » Ha ennek köszönhetően túllépnéd a széflimitet, az egyik széfedet vissza kell tenned a színének megfelelő helyszínre, még akkor is, ha ez az a széf, amit most loptál el.
 - * Ha nincs a széf színével megegyező helyszínen üres mező, akkor a széfet tedd a nem felhasznált széfek közé.
- **Fogadós (meló):**
 - » Ha a szalonban lévő egyik bandita a képessége használata után eldobatná önmagát, akkor a megszokott módon dobd el a banditát, majd töltsd fel a szalont.
 - » Lásd továbbá: Ló (meló)
- **Förtelem (meló):**
 - » Tedd vissza a kártyát a pakli tetejére, mielőtt a megkeverésről döntenész.
- **Futár (meló): Lásd Doktor (meló)**
- **Gyorstüzelő (jellemző): Lásd Elragadó (jellemző)**
- **Gyűjtogató (meló):**
 - » A pókerkártyán található összes csatlós kikerül a játékból. A lapkákat tegyéd vissza a játék dobozába. Nem lehet őket képességekkel újra felhasználni, sem kiszabadítani.
- **Hazudós (jellemző):**
 - » Azután használhatod ennek a banditának a képességét, hogy olyan számmal jelölted meg az egyik széfet, amilyen értékű széf **nem** lehet az adott helyszínen (vagyis olyan szám, amilyen a játéktáblán **nincs** listázva az adott helyszínen).
- **Idegésítő (jellemző):**
 - » Ha egy utóhatásikkal rendelkező banditát bérelsz fel, és összekapcsolt az Idegesítő banditával, akkor az Idegesítő bandita képességének használata után használhatod az utóhatásikkal rendelkező bandita képességét is.
- **Idős (jellemző):**
 - » Ha egy bandita önmagát dobatja el, akkor előbb hajtsd végre teljesen a képességet, mielőtt eldobod a banditát.
 - » Ha több olyan képességed is van, amit a köröd elején használhatsz, szabadon eldöntheted, hogy azokat milyen sorrendben hajtsd végre, de figyelned kell a képességek követelményeire is. Például, ha az Idős jellemzőkártya képességének köszönhetően pénzhez jutsz, akkor már nem használhatod a Nagylelkű jellemzőkártya képességét (amit csak akkor használhatsz, ha 0\$-od van).
- **Imitátor (meló):**
 - » Miután kicserélted a két melókártyát, ne használj annak képességét (kivéve akkor, ha a bandita képességét még egyszer használhatod – lásd Lenyűgöző jellemzőkártya)
 - » Lásd továbbá: Ló (jellemző)
- **Kapzsi (jellemző):**
 - » A bandita képessége akkor használható, ha egy másik bandita képességét használva pénzt kapsz vagy pénzt rabolsz. A képességét nem használhatod olyan esetben, amikor pénzt a bandavezértáblád vagy seriffhivatal képességeinek köszönhetően szerzel.

- **Kegyetlen (jellemző):**
 - » Nem használhatod ezt a képességet, ha már felhasználtad az összes csatlósodat (börtönben vagy pókerkártyákon vannak).
- **Lángelme (meló):**
 - » Ne nézd meg a széfet, mielőtt megjelölöd.
 - » Ha már megjelöltél egy széfet, akkor azt megnézheted, mielőtt használnád ennek a banditának a képességét.
 - » Megjelölhetsz olyan széfet is, amit már korábban megjelöltél.
- **Lázadó (meló):**
 - » Nem használhatod ez a képességet, ha egyik ellenfelednek sincs több széffe.
- **Lenyűgöző (jellemző)**
 - » Ez a képesség lehetővé teszi, hogy egy bandita képességét kétszer is használj. Ez felülírja azt a szabályt, hogy minden bandita képességét a körödben csak egyszer használhatod.
 - * Ha használat után a banditát el kell dobni, akkor az eldobás előtt használj újra a képességet.
 - * Dönthetsz úgy is, hogy csak egyszer használod a bandita képességét.
 - * Amikor kétszer használod egy bandita képességét, akkor miután használtad, újra használhatod azt, figyelembe véve a játék új állását.
 - Például, ha az első használat során az Imitátor képességével kicseréled ennek a banditának a melókártyáját egy másikra, akkor a második használat során már az új melókártya képességét használhatod.
 - » Ha a melókártya képessége lehetővé teszi egy másik bandita használatát (Ló, Fogadós, Sírásó), akkor nem használhatod kétszer ugyanazt a banditát.
 - » Használj másodszer is a bandita képességét, mielőtt egy másik banditát használnál (beleértve az utóhatásikkal rendelkezőket is).
 - » Ha egy utóhatásikkal rendelkező bandita össze van kapcsolva ezzel a banditával, akkor azt a banditát csak egyszer használhatod.
- **Ló (meló):**
 - » Amikor egy olyan banditát használj, aminek képességében „dobd el ezt a banditát” szöveg olvasható, akkor azt a banditát kell eldobnod, aminek képességében ez a szöveg olvasható (nem azt, amelyik képessége miatt használhattad). Például, ha a Ló képességével a Tehén képességét használod, akkor a Tehént kell eldobnod.
 - » Ha a Ló melókártya a Lenyűgöző vagy a Merész jellemzőkártyával társul, akkor két különböző bandita képességét használhatod, nem ugyanazt kétszer.
 - » Olyan bandita képességét is használhatod, ami egy másik bandita képességét használhatja (feltételezve, hogy annak a banditának a képessége még nem volt ebben a körben használva). Például, a Ló képességét használhatod arra, hogy használj a Fogadós képességét, akinek képessége, hogy használni tudja egy, a szalonban lévő bandita képességét.
 - » További részletekért lásd „Egy másik bandita használatát” a 11. oldalon.
- **Merész (jellemző): Lásd Elragadó (jellemző) és Lenyűgöző (jellemző)**

• **Nagylelkű (jellemző):**

- » Egy bandita képességét teljesen végre kell hajtani (kivéve azokat a részeket, amik feltételes módban vannak megfogalmazva). Nem dönthetsz úgy, hogy nem kéred a pénzt, amit egy bandita vagy a seriffhivatal képességének köszönhetően szereznel, hogy a következő körben használhasd a Nagylelkű banditád képességét.
- » Lásd továbbá: Idős (jellemző)

• **Önző (jellemző):**

- » Használj ezt közvetlenül a köröd 3. lépése után („Egy bandita felbérzése vagy a seriffhivatal használata”).
- » Miután használtad ezt a képességet, az ellenfeleidnek még lesz egy utolsó lehetőségük, hogy csatlóståjtszanak ki a pókerkártyádra, mielőtt egy másik játékos köre kezdődne.

• **Őszinte (jellemző):**

- » A kijátszott 0-s pókerkártyát tedd a bandavezértáblád mellé, ne az egyik akciómezőre.
 - * A nap végén keverd össze a többi kijátszott pókerkártyáddal, ezután az összekevert kártyákat tedd a pakli aljára.
- » A képpel felfelé fordított pókerkártyákra nem lehet csatlóståt tenni.
- » Nem kötelező használni az Őszinte banditád képességét. Ehelyett blöffölhetsz, és kijátszhatsz egy 0-s pókerkártyát bármelyik akciómezőre.
- » A 0-s pókerkártya minden képesség szempontjából egy kijátszott kártyának számít (például Befektető).

• **Rab (meló):**

- » Az óramutató járásával megegyező irányban tőled indulva, mindegyik ellenfeled eldönti, hogy melyiket választja.
 - * Ha nem tudnak a börtönbe küldeni egy csatlóståt, mert mindegyiket felhasználták már, akkor nem marad más választásuk, mint veszíteni 1 hírnevet.
- » Lásd továbbá: Seriffhelyettes (meló)

• **Rendőrbíró (meló):**

- » Ha a seriffhivatal egyik képességét használod ezzel a banditával, akkor ez nem akadályoz meg téged abban, hogy a köröd 3. lépése során újra használj a seriffhivatalt. Sőt, használhatod ugyanazt a képességet is.

• **Seriffhelyettes (meló):**

- » Mielőtt börtönbe küldöd az egyik ellenfeled csatlóståt, a játékosnak lehetősége van a csatlóstålapkát az épp soron lévő játékos egyik pókerkártyájára tenni.

• **Séf (meló):**

- » Ha 0\$-od van, akkor nem használhatod ezt a képességet (a séfnek alapanyagokat kell szereznie).

• **Sírasó (meló):**

- » Használhatod a dobópakliban egy olyan bandita képességét, ami eldobatja önmagát. A képesség használata után a banditát a megszokott módon tedd a dobópakli aljára. Ebbe beletartoznak az „Amikor felbéreled” képességgel rendelkező banditák is, amiket általában a szalonból kell kidobni.

- » Ha a dobópakli legfelső banditájának képességét már használtad a körödben, akkor nem használhatod újra. Például, ha használtad a Tehén képességét és a lap eldobásra került, akkor nem használhatod azt újra.
- » Ha a Sírasó a dobópakli tetején van és használni tudod a képességét, akkor nem lesz semmilyen hatása.

• **Segítőkész (jellemző): Lásd Aggódó (jellemző)**

• **Szabó (meló):**

- » Ha egy képesség lehetőséget nyújt egy meló- vagy jellemzőkártya kicserélésére, akkor:
 - * A „cseréld ki” azt jelenti, hogy cseréld fel két bandita jellemző- vagy melókártyáját.
 - * Ha a bandita egyik képességét már használtad a körödben, akkor nem használhatod újra a képességeit (kivéve akkor, ha kétszer használhatod).
 - * Ha nem volt sem a melókártya, sem a jellemzőkártya képessége használva ebben a körben, akkor, ha a lehetőségek megengedik, használhatod. Például, ha kijátszol egy 5-ös pókerkártyát, amivel használhatod a Szabó képességét, akkor egy másik, 5-ös jellemzővel rendelkező banditádnak adhatsz egy új melókártyát, aminek képességét így azonnal használhatod.
 - * A jellemző- és melókártyák kicserélése nem számít felbérlésnek, ilyenkor **nem** rendezheted át a bandavezértábládon található banditákat.
 - * Miután kicserélted a kártyákat, használj a megszokott módon a Szabóhoz kapcsolt utóhatásikkal rendelkező bandita képességét (a bandita új képességét figyelembe véve).
- » A Szabó képességével nem cserélheted ki a saját melókártyáját.

• **Szélhámos (meló):**

- » Ha a hírnévjelző a „-2”-es mezőn van, nem használhatod ezt a képességet.

• **Szövetségesek átformálása (stratégiakártya):**

- » Ha egy „Amikor felbéreled” képességgel rendelkező jellemzőkártyát teszel az egyik banditádhöz, akkor nem fogod tudni azt használni (mivel nem bérelsz fel banditákat a bandavezértábládon).
- » Lásd továbbá: Szabó (meló)

• **Tesztalany (meló)**

- » A „Nem felhasznált széfek” azok a széfek, amik nincsenek a játéktáblán vagy valamelyik bandavezértáblán.
- » Lásd továbbá: Feltaláló (meló)

• **Újságíró (meló):**

- » Nem nézheted meg a saját pókerkártyádat.
- » Ha a napnyugta során használod, akkor nem tudod megnézni egyik pókerkártyát sem, de kapsz 3\$-t.

• **Vakmerő (jellemző):**

- » Mindegyik képességet csak egyszer használhatod mindegyik játékos körében és a napnyugta során, függetlenül attól, hogy egynél több hírnevet veszítettél.

RÖVID ÁTTEKINTÉS

A JÁTÉK VÉGE

A játék az utolsó napnyugta „Blöffölések felfedése” lépése után véget ér. Az alábbiak szerint számoljátok össze a megszerzett techpontjaitokat:

- 1. Széfek felfedése:** Fedjétek fel az ellopott széfeket, és adjátok össze az azokon látható techpontokat.
- 2. Széjfelölőbónusz:** Minden egyes olyan széjfelölő, ami megegyezik annak a széfnek az értékével, amin található, +1 techpontot ér. Vegyétek figyelembe minden játékos széjfelölőjét
- 3. Hírnévbónusz:** A hírnévsávon elfoglalt helyetek alapján kaptok vagy veszítetek techpontokat.
- 4. Banditák:** Minden játékos számolja össze hány techikon (♣) található a felbérelt banditáin. Ezek 1-1 pontot érnek.

A legtöbb techponttal rendelkező játékos a győztes.

Fontos: Döntetlen esetén a **legtöbb pénzzel** rendelkező játékos lesz a győztes. Ha továbbra is döntetlen az állás, akkor az a játékos győz, aki a legutóbb hajtotta végre a körét.

A teljes játék végi szabályokért lapozzatok a 10. oldalra.

GYAKRAN ELFELEJTETT SZABÁLYOK

- Mindegyik bandita egy körben csak **egyszer** használható.
- A napnyugta 2. lépésénél (Pókerkártyák megkeverése) a kijátszott pókerkártyákat **ne** keverd bele a húzópaklidba. Ezeket a kártyákat külön keverd meg, majd tedd azokat a húzópaklid aljára.
- Ha több széf lenne nálad, mint ahányadik napnál tartotok, az egyik széfet el kell hagynod (kerüljön vissza arra a helyszínre, ahonnan elloptad). Elhagyhatod azt a széfet, amit éppen most loptál el.
- Az „Amikor felbéreled” képességeket azonnal használni kell, ahogy a banditát felbérelted. Ezután a banditát dobd el a szalonból. Ezek a banditák soha nem kerülnek a bandavezértáblára.
- Bármikor megnézheted az általad megjelölt és ellopott széfeket.
- Amikor a seriffhivatalt használod, dobd el a szalon bal szélső banditáját, mielőtt a lehetőségek közül választasz.
- Ha kérdésed merül fel valamelyik kártya képességével kapcsolatban, lapozz a 13. oldalra.

KÉSZÍTŐK

Játéktervező: Corey Konieczka

Művészi munka, logó és banditagrafika: David Ardila az InkVoltage tagja

Borítótervező: Samuel Shimota

Bandavezér-, képregény- és szabálykönyvgrafika: Matijos Gebreselassie

Szerkesztő és korrektor: Timothy Meyer

Kreatív tanácsadó és szerkesztő: Steven Kimball

Játékfejlesztők: Justin Anger, Lee Houff, Austin Litzler és Kevin Schluter

Fordító: Heim Hunor

Lektor: Horváth Lajos

Játéktesztelők: Kyle Alvisher, Cory Anderson, James Anderson, Adam Baker, Dane Beltrami, Tony Bexley, Kathy Bishop, Neil Bonsteel, Gareth Bushill, Thomas Cauët, Yu-Cheng Chang, James Connor, Ashley Craft, Caterina D'Agostini, Andrea Dell'Agnese, Wes Divin, AJ "Buenos Notches" Cressman, Richard A Edwards, Will Edwards, Julia Faeta, Ira Fay, Jeni Feldman, Phil Feldman, Michael Feldman, Richard Garfield, Jamie Huckerby, Jacob Hallett, Brian Jakubiak, Jeffrey Joyce, James Kiddie, Steven Kimball, Dan Konieczka, Shannon Konieczka, Steve Koontz, James Kniffen, Peter Küsters, Josh Lewis, Kortnee Lewis, Scott Lewis, Wolfgang Leyrer, Cody Martin, Scott McFall, David Meyer, Gabriel Meyer, Timothy Meyer, Stefan Michelmann, David Mommens, Travis Moore, Justin Moore, Dale Nolan Jr., Troy Parker, Nick Pelton, Lee Perry, Todd Pressler, Syl "I Won This Time So It's Definitely Broken" Puglisi, Peter Ramwell, Joshua Reifsteck, Zap Riecken, Haley Roberson, Adam Robertson, Chris Rolfe, Adam Sadler, Brady Sadler, Paul Schäfer, Andrew Schaff, Nathaniel Berend Scheidler, Chris Sink, Howard Smith, Ian Smith, Kyle "3K Scoundrels Any% Speedrun" Stark, Kimberly Travers, James Voelker, Brittany Walden, Jason Walden, Felix Yeh, Matt Young



unexpected®
Games



TM® & © 2022 Unexpected Games. Gamegenic és a Gamegenic logó a Gamegenic GmbH tulajdona, Németország.

Gyártó: Unexpected Games,

1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA. 1-651-639-1905.

A játék elemeinek színe és formája eltérhet a képen láthatóktól.



Importálja: GemKer-Gemklub Kft.
1143 Budapest, Stefánia út 45.
www.gemker.hu, info@gemker.hu