

Ludovic Maublanc

CASH 'n GUNS

SECOND EDITION

Team Spirit



Szabály

KOVÁČIC

Áttekintés

Ebben a kiegészítőben a zsákmány elosztása családi biznisszé válik.

Fedezd fel a csapatjáték örömeit (4.o.) és bérelj fel befolyásos bérgyilkosokat (6.o.).

Ez a kiegészítő tartalmazza a csapatjátékhoz, illetve a bérgyilkosokhoz kapcsolódó modulokat. Csapatjáték esetén választhatók, alkalmazhatók-e a bérgyilkosok kiegészítőjét, vagy anélkül játszottok.



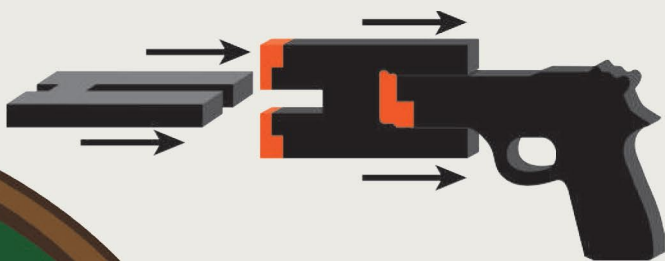
Contents

- A. The expansion's rules
- B. 4 foam guns (p.8)
 - B1. 1 Desert Sparrow
 - B2. 1 Stun Gun
 - B3. 1 Silencer
 - B4. 1 Grappling Gun
- C. 7 Characters
- D. 7 plastic stands
- E. 1 Shadow Trading tile (p.5)
- F. 1 Mercenary Recruitment tile (p.6)
- G. 4 Power cards (p.8)
- H. 2 Evil Twin cards (p.4, 5)
- I. 3 Surprise cards (p.8)
- J. 8 Ammo cards
 - J1. 5 Click
 - J2. 3 Bang!
- K. 4 Envelope tokens (p.6)
- L. 12 Mercenary cards (p.7)



Hangtompító felszerelése

A hangtompító az alap fegyverekre illeszkedik úgy, hogy annak két részét a fegyver végére húzzuk a képen látható módon.



Credits & Thanks

Author: Ludovic Maublanc

Artwork: John Kovalic

Development: "The Sombrero-wearing Belgians"
aka Cédric Caumont & Thomas Provoost

Editorial Assistant: Théo Rivière

Proofreading: Laure Valentin

Graphic Design Manager: Alexis Vanmeerbeeck

Graphic Design: Éric Azagury, Cédric Chevalier

Production Manager: Guillaume Pilon

English Translation: Eric Harlaux

English Editing: Eric Franklin



The author would like to thank the many players who followed one another to test this new expansion. They were Godfathers, Demonic Twins, Silencer Kings, Trigger Happy, Chosen Victims, First Turn Optimists, First Turn Eliminated, Experimental Weapon Collectors, Misunderstood Art Collectors, and the First Employers of the mercenaries of the B-Team. A special thanks to the residents and the brunch-goers from the Cafetière.



Előkészületek

A kiegészítő előkészületei hasonlóak az alapjátékéhoz. Minden változtatást zölddel jelölünk.

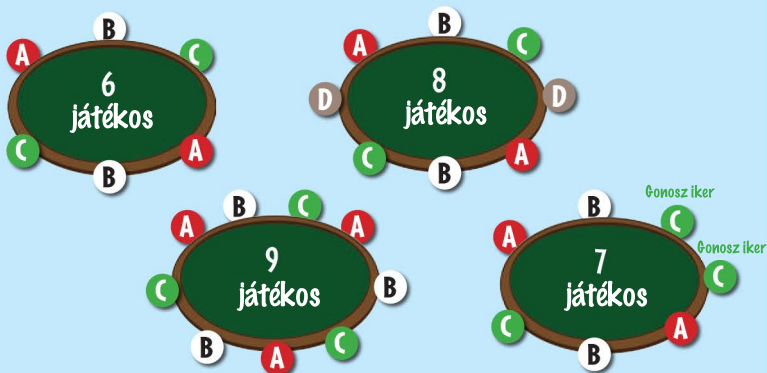
- Minden játékos magához vesz 1 fegyvert, 3 vaktöltényt (Click) 3 des töltényt (Bang!), illetve maga elé állítja a saját karakterlapját.

- Mindenki a csapata szerinti specifikus karakterlapot kap. Az egy csapatban játszó játékosok ugyanolyan színű (ruházatú) karaktereket kapnak.

Équipe Rouge: Farha, Kasi, Kush • Équipe Verte: Nikita, Boris, Natasha •

Équipe Blanche: Pedro, Maria, Pinto • Équipe Marron: Luca, Mama.

+ Osszátok fel a csapatokat a lent látható módon. Minden betű egy-egy csapatot jelent az asztalnál.



+ Keverjük meg a képességekártyákat (az alapjáték és a kiegészítő kártyáit együtt) fejfel lefelé, majd osszunk minden játékosnak kettőt. A csapat tagjai megbeszélhetik a saját két lehetséges karakteréből ki melyiket választja. Miután mindenki kiválasztotta, melyiket tartja meg, mindenki helyezze el azt képpel felfelé a karakterlapja mellé, a másikat pedig dobja vissza a dobozba.

Ezután körbe haladva mindenki mondja el, milyen képességekkel rendelkezik.

Kivétel: 7 játékos esetén a két, egymás mellett ülő játékos nem kap külön képességekártyát a játék kezdetén. Ehelyett megkapják a Gonosz iker kártyát.

- Keverjétek meg a zsákmány kártyákat és fejfel lefelé osszátok őket 8 kisebb paklira.

- Tegyétek az új Keresztapa, illetve az árnyékkereskedelem lapokat az asztal közepére, a zsákmánykártyák mellé.

- Tegyétek elérhető helyre a sebesülés tokeneket.

- Adjátok a Keresztapa asztalát a legidősebb játékosnak, aki a karaktere elé helyezheti azt.

Kiegészítés: 9 játékos esetén, ha senki nem kap speciális fegyvert, bárki használhat egyet úgy, mintha az egy alapfegyver lenne.

Játékmenet

A játékmenet az alapjáték szabályai szerint zajlik a következő változtatásokkal.

Kör kezdete

Fordítsátok fel az első 8 zsákmánylapot és ellenőrizzétek, hogy az új Keresztapát, illetve az árnyékkereskedelmet jelző lapok az "élérhető" oldalukkal felfelé vannak.

A csapatjáték szabályai

A játék menete hasonlatos tehát az eredeti játékéhoz. A következő két szabályt azonban muszáj bevezetni:

- A játékosok nem foghatnak fegyvert a csapattársaikra.
- A zsákmány elosztásánál a játékos használhatja az elsősegélyesomag, vagy a tölténytár lapokat egy (elő) csapattársa megsegítésére akkor is, ha az nem vesz részt az osztzkodásban.

Árnyékkereskedelem lap

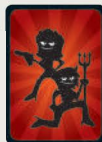
A zsákmány elosztásakor az árnyékkereskedelem lap az új Keresztapa laphoz hasonlóan működik. A játékos egy zsákmány felhúzása helyett felhasználhatja ennek a lapnak a képességét. Ennek hatására a játékos egy csapattársával eleserélheti valamelyik kártyáját egy ugyanolyan típusú lapra (zsákmány, lőszer, képesség vagy meglepetés).

Megjegyzés: a játékosok hangosan beszélhetnek egymás között a választásukról. Ezen kívül pedig szabadon kereskedhetnek egy halott csapattársukkal is.



Gonosz ikrek (7 fős játék)

A zsákmány szétoztásakor, ha mindkét gonosz iker jelen van, csak egyikük választhat. Hogy ezt melyikőjük teszi meg, az az ő döntésük. A gonosz ikrek minden más szituációban két különböző személynek számítanak.



Játék vége

Ahogy az alapjátékban, a játék itt is a nyolcadik osztzkodás végén ér véget. A végső pontszámításban csak a még élő játékosok vehetnek részt. A legtöbb gyémánttal rendelkező játékos megkapja a €60,000 feliratú gyémánt lapot. Ez után mindenki egyénileg adja össze a pontjait, hogy aztán a csapatok (még élő) tagjai azokat együttevve tudják meghatározni csapatuk összpontszámát. A leggazdagabb csapat nyer. Döntetlen esetén a legtöbb sebesüléssel rendelkező csapat nyer. Ha ez nem dönti el a végeredményt, a játék döntetlennel zárul.

Megjegyzés: ha a játék bármelyik pontján csak egy csapat tagjai maradnak életben, automatikusan megnyerik a játékot.



A BÉRGYILKOSOK

Akkor ajánlott a bérnyilkosok beemelése, ha már járatosak vagytok a csapatjátékban.

Előkészületek

A játék előkészületei megegyeznek a csapatjátékéval, a következő három változtatással:

+ Helyezzétek a bérnyilkos toborzás lapot az új Keresztapa és az árnyékkereskedelem lapok mellé az asztal közepére, a zsákmányok mellé.



+ Helyezzétek a bérnyilkos lapokat mindenki számára látható helyre (első játék esetén a következő bérnyilkosokat ajánljuk: CatGirl, Jay Bond, Dre Gray és Miss Pencilhands). Légy óvatos: három bérnyilkos (ClemenZ'Hand, Forger Frankie és Jason UPS) használatához szükség van a More Cash 'n More Guns kiegészítőre.



+ Helyezzétek a bérnyilkos lapok mellé az éppen játékban lévő csapatoknak megfelelő színű boríték lapokat.



Bérnyilkos toborzás lap

A zsákmányok felosztásánál a bérnyilkos toborzása lap az új Keresztapa laphoz hasonlóan működik. A játékos egy zsákmány magáhozvétele helyett választhatja azt, hogy ennek a lapnak a képességét használja inkább. Ekkor a játékos egy zsákmánykártyáját a saját csapatának megfelelő színű boríték alá helyezheti. Az odahelyezett zsákmány így elveszik, azonban lehetővé teszi egy bérnyilkos felbérletét a játék végén.

Játék vége

Az alapjátékhoz hasonlóan a játék a nyolcadik osztozkodás végén ér véget.

Mielőtt bárki elkezdené a számlálást, minden csapat (a fenti követelményt teljesítve) felbérelhet egy bérnyilkost, hogy megkaphassa a játék végi bónuszt.

Fedjétek fel, melyik csapat mekkora összeget helyezett a saját borítékjába.

A csapatok ezután a legtöbb összeget befektetőtől haladva sorban felhúzhatnak egy-egy bérnyilkos kártyát. A kártyák azonnal kifejtik hatásukat.

Ahhoz, hogy a játék ezen szakaszában részt vegyél, legalább egy zsákmánylapot a borítékba kell helyezned a játék során.

Ha kettő, vagy több csapat egyenlő összeget helyezett a saját borítékjába, a legtöbb kártyát befektető kezd. Döntetlen esetén a Keresztapa választ.

Ha ezt a kiegészítőt a More Cash 'n More Guns kiegészítővel együtt játszátok, az utolsó Keresztapa még a toborzás szakasz előtt dönt, hogy a "Fake Bills" lapok számítanak-e.

Bérgyilkosok képességei



AGENT 48: A csapat megsebez egy általa választott játékost.



CATGIRL: Egy csapattag egy ellenséges játékostól zsákmánykártyát lophat. A játékos addig ismétli ezt az akciót, amíg vagy 3 pénz-, vagy 2 gyémánt-, vagy 1 festménykártyát lop. A játékos szabadon változtathatja célpontját.



Dre GRAY: A csapat feléleszthet egy halott csapattársat.



FAKE ELVIS: Két csapattag összeházasodik. Kettejük zsákmánya közösen számolandó, emellett pedig egy \$20,000-os jutalmat is kapnak. Megjegyzés: ez a bérgyilkos lehetővé teszi, hogy összesítve számolják a festmény és a gyémánt lapjaikat, mintha egy embernél lennének azok. Ha a házaspár egyik fele meghal (pl. Agent 48 munkássága okán), az özvegy megtartja az összes zsákmányt.



HOT MAIL: egy új csapattagnak számít saját zsákmánnyal. Ez a zsákmány a boríték alá helyezett lapokból áll.



JAY BOND: A csapat megemeli a saját \$5000-os címleteik értékét. Mostantól \$15000 az értéke.



LADY DIAMONDS: A csapat emelheti, vagy csökkentheti a gyémántokért járó bónusz mértékét \$30,000-al.



MISS PENCILHAND: A csapat egyik tagja hozzáadhat egy festményt a saját gyűjteményéhez.



ZOMBIE BOY: egy új csapattagnak számít saját zsákmánnyal. Ez a zsákmány egy halott ellenfél zsákmányából áll.

Az alábbi három bérgyilkoshoz szükséges a More Cash 'n More Guns kiegészítő



CLEMENZ'HAND: During the game, when the Godfather uses the Safe tile, place the share of the Loot meant for the right hand under Clemenz'Hand. He is considered to be a new member of the team and has his own loot. That loot is made up of cards he's gained and any Loot cards remaining under the Safe tile.



FORGER FRANKIE: The team gains \$5,000 for each Fake Bill in their possession (whether Fake Bills are counted or not).



JASON UPS: The team decides to increase or reduce the value of the Suitcase and of the Key cards by \$25,000.

Új képességek



THE DESERT SPARROW: a játék folyamán az a játékos, akire te a fegyvert fogod, nem foghatja rád (ugyanabban a körben) a fegyverét. Ha ez mégis fennáll, muszáj célpontot változtatnia.



THE GRAPPLING: ha éles löszert használsz (Bang!), lehetőség van nem megsebezni a célpontot. Ebben az esetben a célpont karaktere leereszti a fegyvert, te pedig választhatsz egyet az ő zsákmányából.



THE SILENCER: amint felszerelted a hangtompítót, a Click kártyáid is éles löszereknek számítanak.



THE TASER: amikor éles löszerekkel lösz (Bang!), dönthetsz, hogy megsebez-e a célpontodat. Ha nem sebez, a célpontod leteszi a fegyvert és random kiválaszt kettő zsákmányát, amelyeket az aktuálisan választható zsákmányokhoz kell hozzátennie.

Új meglepetések

FLASH BANG: a célzás fázis előtt minden játékosnak be kell csuknia a szemét. Csak a bátorság fázis után nyithatják ki a szemüket.



Megjegyzés: ilyenkor ignoráljátok a Keresztapa, a Kid, a Cunning és a Desert Sparrow képességeit. A nyitottszemű játékosnak kötelessége figyelmeztetni mindenkit, aki nem egyértelműen célzó valakire. Ő igaz és hamis információkkal szintén "segítheti" a játékosokat.



IAMMED WEAPONS: a bátorság fázis után ignoráljátok a kártyák alkalmazása fázist (tehát a löszerek ellenőrzése fázist) és ugorjatok az osztzkodásra. Dobjátok ki az összes löszerkártyát.



PARCEL BOMB: az osztzkodás fázis elején helyezz egy sebzés tokenet valamelyik zsákmánylapra. Az a játékos, aki felveszi azt, megkapja a tokenet is.

Megjegyzés: nem lehet visszautasítani ennek a zsákmánynak a felvételét.



TEAM SPIRIT is a REPOS PRODUCTION game published by SOMBREROS PRODUCTION.
© SOMBREROS PRODUCTION 2016. ALL RIGHTS RESERVED.

Sombreros Production • Rue des comédiens, 22 • 1000 Brussels • Belgium
www.rprod.com • +32 471 95 41 32

The contents of this game can only be used for purposes of private entertainment.