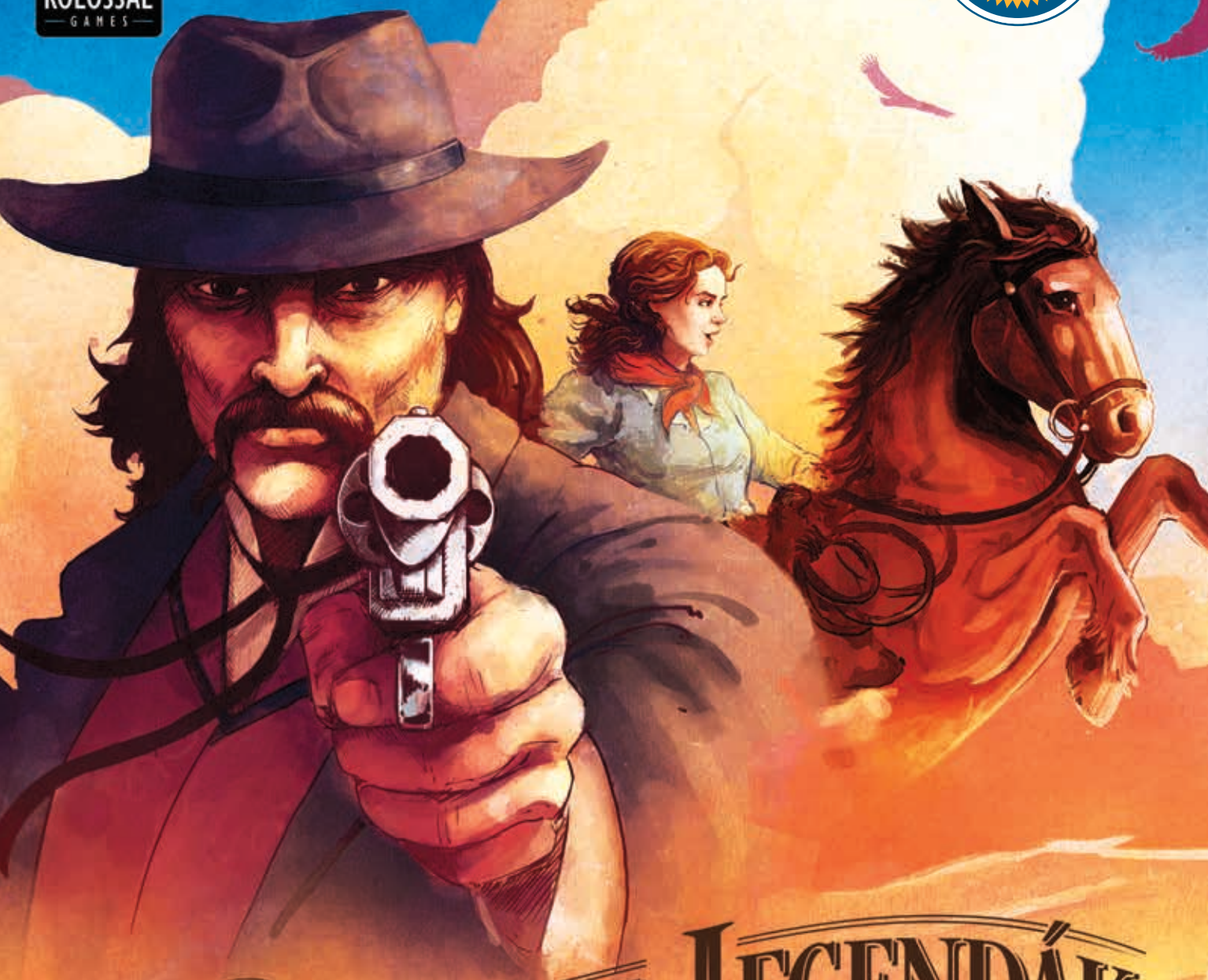




VADNYUGATI LEGENDÁK

Szabálykönyv

HERVÉ LEMAÎTRE
játéka

ROLAND MACDONALD
illusztrációi

Hervé Lemaître köszönetnyilvánítása

Először is szeretnék köszönetet mondani a Kolossal Gamesnek és a Matagot-nak, hogy hittek a játékomban, és segítettek sikerre vinni.

Külön köszönet illeti Mathieut a játék iránt mutatott töretlen lelkesedéséért. Sosem fogom elfelejteni, hogy te voltál a szikra, aki lehetővé tette ezt az egészet.

Köszönöm Arnaud-nak, hogy meghallgatta Mathieut, és hogy hitt bennem. Nélküled ez az egész nem jöhetett volna létre.

Köszönöm Travisnek az elhivatottságát, az ötleteit és a fáradhatatlan munkáját. És természetesen köszönöm a Kolossal Games csapatának: Kirának, AJ-nek, Tanguynak, Marknak, Briannek a profizmust; Rolandnak a gyönyörű illusztrációkat.

Hogy személyesebb vizekre evezzek... külön köszönöm Aude-nak, Nicónak, Alexnek és Gregnek. Ti jelentetek nekem mindent, és nélkületek ez az egész nem lett volna lehetséges.

Aude, köszönöm a türelmedet és a támogatásodat, és köszönöm, hogy ott voltál velem a játékról folytatott végtelen megbeszéléseken. Nico, köszönöm a támogatásodat. Alexnek és Gregnek köszönöm az ötleteket, és hogy a 12 évvel ezelőtti kezdetek óta mellettem állnak. És köszönöm a családomnak.

Köszönöm a játék tesztelőinek, köztük is a legmotiváltabb és legszorgalmasabb tagok:

Maxime, Alexandra, Elodie, Sylvain, Alexandre, Thomas, Jean-Marc, Simon, MP, Roman, Jean-Baptiste, Cyril, Antoine, Mathieu és Olivia, Yvan és Lucia, José, Fifi, Yohan, és még sokan mások, akikről talán megfeledkeztem.

Ezt a játékot Matinak és Lunának ajánlom.

A játék további tesztelői és támogatói, akiket köszönet illet:

Chris Haemmerle, Kevin Haemmerle, Justin Breucop, Devon Harmon, David Bauer, Jason Funk, Jerome Nowak, Dean Liggett, Graeme Anderson, Grant Rodiek, Chanae Morris, a Game's Inn-beli barátaink, a Family Time Games-beli barátaink, és a Mr. B Games.

Közreműködők

- Szerző: Hervé Lemaître
- Illusztrátor: Roland MacDonald
- Grafikus: Brian Lee
- Segédgrafikus: Chris Byer
- Vezető fejlesztő: Travis R. Chance
- Fejlesztő: AJ Lambeth
- Fejlesztő: Arnaud Charpentier
- Figuratervező: Pure Arts
- Gyártó: Zongxiu Yao-Charpentier
- Kickstarter kampányfelelős: Travis R. Chance és Kira Peavley
- Marketingvezető és projektmenedzser: Kira Peavley
- Közösségimédia-felelős: Mark Burke
- Közösségi média: Katie Aidley
- A szabálykönyv szerkesztője: Brandan Parsons
- A cím tipográfusa: Lennart Wolfert
- Külön köszönet a Matagot-nak és a Surfin' Meeple-nek



1. ÁTTEKINTÉS

A **Vadnyugati legendák** egy „sandbox”, vagyis szabadon bejárható, kijelölt útvonalaktól mentes társasjáték, amelyben a játékosok a vadnyugat legendás alakjainak bőrébe bújhatnak. A játékosok a játék során többféleképp juthatnak **legendapontokhoz (LP)**. Egyes játékosokból törvénytörő lesz, ők bankrablással, marhatolvajlással és a többi játékos kirablásával juthatnak **körözéspontokhoz**. Mások a törvény útjára lépnek majd, ők a banditák legyőzésével, a marhák összetételésével és a körözött játékosok letartóztatásával szerezhetnek **marsallpontokat**. Csak egy dolog biztos: a történelem csak egy legendás alakra emlékszik majd!

2. A JÁTÉK TARTOZÉKAI



1 játéktábla



6 játékos tábla (kétoldalas)



12 pontozókocka,
12 történetkorong



2 aranyásókocka



36 aranyrög



6 sérülésjelző



1 játék vége jelző



16 csordajelző



18 legendajelző



1 kezdőjátékos-jelző



6 játékossegédlet



12 karakterkártya



40 történetkártya



52 pókerkártya



11 A fekete ruhás
ember kártya



48 célkártya (minden
karakterhez 4)



54 pénzkártya
(36x10\$, 18x20\$)



13 harc kártya



54 tárgy kártya:
hátasok, fegyverek
és használati tárgyak

Tartalmaz továbbá:

- 6 játékosfigurát és a játékos-színek jelölésére 6 műanyag gyűrűt
- 1 seriff-figurát
- 6 banditafigurát
- 1 vegyesboltállványt

3. ELŐKÉSZÜLETEK

1. Tegyék a játéktáblát az asztal közepére!

2. Tegyék a pénzkártyákat a tábla szélén nekik kijelölt helyekre!

3. Tegyék az összes tárgykártyát a vegyesboltállványra, az állványt pedig tegyék a tábla mellé!

4. A pókerkártyákat keverjék meg, a paklit pedig tegyék a tábla jobb alsó sarkába, a neki kijelölt helyre!

5. Az eldobott pókerkártyák a játék során képpel felfelé a húzópaklitól jobbra kerülnek majd.

6. A csordajelzőket tegyék a színüknek megfelelő tanyára képpel lefelé, hogy az értékük ne látszódjon!

7. A seriffet tegyék a Darkrockban található seriffhivatalba.

8. Tegyék a 2 aranyásókockát és a 36 aranyrögöt a tábla jobb alsó sarkára!

9. Minden játékos vegyen el egy játékos táblát, valamint egy adott színből az összes pontozókockát és történetkorongot! A hagyományos játék során a játékos tábláknak azt az oldalát használjátok, amelyiken nincs hely a legendajelzőknek.

10. Minden játékos tegyen egy sérülésjelzőt a játékos tábláján található sérüléssáv 0-s mezőjére!

12. Játékosrendben mindenki válasszon magának egy figurát, és tegye a talpára az általa választott színnek megfelelő műanyag gyűrűt!



11. Minden játékos húzzon két karakterkártyát, válasszon egyet, a másikat pedig tegye vissza a játék dobozába! A leginkább körözött játékos vegye magához a kezdőjátékos-jelzőt, vagy ha egyik játékost sem körözik, akkor tetszés szerint válasszatok kezdőjátékost!



Ebben a példában Billyt körözik leginkább, ő 2 körözésponttal kezd.

13. Minden játékos megkapja a karakterkártyája hátoldalán felsorolt kezdőtárgyakat, pénzt, pókerkártyákat, valamint a marsall- vagy körözéspontokat.
- A karakterkártya hátoldalán felsorolt tárgyakat, hátasokat és fegyvereket tegyék a játékosláblán nekik kijelölt helyekre!
 - Minden játékos tegye a figuráját a játékoskártyája hátoldalán megjelölt kezdőhelyszínre! Ha egy játékos kezdőhelyszíne egy vegyesbolt vagy egy szalon, szabadon választhatnak az adott vegyesbolthoz vagy szalonhoz csatlakozó három helyszín közül.
 - Minden játékos tegye a 2 korongját a történetkártyapakli mellé!

Billy, a Kőlyök az amerikai vadnyugat egyik legismertebb banditája volt. Alig 16 évesen tartóztatták le először. Két hónappal később újra lopáson kapták – a büntetés elől két nappal később elmenekült. Miután csatlakozott a Rendteremtőkhöz, egy, az arizonai területeken tevékenykedő marhatolvaj-bandához, részt vett a Lincoln megyei háborúban. Ez újabb letartóztatáshoz és elítéléshez vezetett, de a halálbüntetés elől újra sikerült megélnie. Még évtizedekkel halála után is legendák szóltak arról, hogy Billy életben van, és számos férfi állította a vadnyugaton, hogy ő Billy, a Kőlyök.

KEZDŐHELYYSZÍN:

VALAMELYIK A-VAL JELÖLT BANDITAREJTEKHELY



KEZDETI BÓNUSZ:

2 PÓKERKÁRTYA, 1 REVOLVER
2 KÖRÖZÉSPONT (A JUTALMAT NEM KAPOD MEG)



14. Ha egy játékos olyan karaktert választott, akinek van marsall- vagy körözéspontja, akkor tegye egy kockáját a megfelelő sávra. Az így szerzett marsall- vagy körözéspontok semmiféle jutalmat nem biztosítanak.
15. Minden játékos tegye egy pontozókockáját az LP-sáv 1-es mezőjére!
16. Minden játékos tegye a két történetkorongját a történetkártyapakli mellé!
17. Keverjétek össze a történetkártyákat, nagyjából felezzétek meg a paklit, és a két fél paklit tegyék képpel lefelé a tábla történetkártyák feliratú helyeire!
18. Tegyetek 1 banditafigurát minden olyan banditarejtekhely helyszínre, ahol nem áll legalább 1 játékosfigura!
19. Keverjétek össze a harckártyákat, a paklit pedig tegyék képpel lefelé a tábla jobb felső sarkára!
20. Minden játékos vegyen magához egy segédletet!

MEGJEGYZÉS: Erősen ajánlott, hogy a körözött játékosok üljenek egymás mellé. A kezdőjátékos-jelző a játék során végig ugyanannál a játékosnál marad.

KARAKTEREK

A játékban minden karakternek több egyedi jellemzője is van, amelyek segítenek meghatározni, milyen stílusban érdemes játszani velük.

A karakterkártyákon a következők láthatók:

- **Kezdőhelyszín:** a karakter ezen a helyszínen kezdi a játékot.
- **Kezdeti bónuszok:** ezek azok az előnyök, amelyekkel a karakter a játék elején rendelkezik. Ezek között további tárgyak, pénz, pókerkártyák, és/vagy marsall- és körözéspontok találhatók.
- **Legendás képesség:** egy olyan egyedi előny, amelyre a játékos 5 vagy több LP összegyűjtése után tesz szert.

Egyes legendás képességek bizonyos akciókat, mint például a harcokat vagy az aranyásást módosítják, míg mások olyan akciókat biztosítanak, amelyeket csak az adott karakter hajthat végre. Ezek az egyedi képességek segítenek kialakítani egy kezdeti stratégiát, és választási lehetőségeket biztosítanak a játékosoknak. Bár egyes karakterek marsallként kezdik a játékot, dönthetnek úgy, hogy a bűn útja jövedelmezőbb a céljaik eléréséhez. És az ellenkezőjére is akad példa, egyes körözött karakterek egy börtönben töltött éjszaka után a törvény oldalára állhatnak.

Annie Oakley amerikai mesterlövész volt, aki *Buffalo Bill Vadnyugati Showmúsorában* lett ismert csodálatos lövészteljesítményével. Karrierje során államfőknek és királyi családok tagjainak, még magának az angol királynőnek is tartott előadást. Oakley rendíthetetlen támogatója volt annak, hogy nők is szerepet kaphassanak a seregben. A hiedelmek szerint karrierje során több mint 15 000 nőt tanított meg lőni.

KEZDŐHELYSZÍN:

DARKROCKI VEGYESBOLT

ANNIE
OAKLEY

KEZDETI BÓNUSZ:

1 PÓKERKÁRTYA, 1 PUSKA

HA EGY MÁSIK JÁTEKOS ELLEN
HARCOLSZ, ANNAK A JÁTEKOSNAK
A HARC ELEJÉN EL KELL DOBNI
1 PÓKERKÁRTYÁT, VAGY
SÉRÜL EGYET.

4. A JÁTÉK MENETE

A játékosok azért küzdenek, hogy bebiztosítsák hírnevüket azzal, hogy a játékot a legtöbb legendaponttal (LP) fejezik be. LP-t főként bizonyos cselekedetekkel, mint például más karakterek elleni harccal, csordatereléssel vagy történetkártyák teljesítésével lehet szerezni.

A játék elején a játékosok döntsék el, milyen hosszú játékot szeretnének játszani: rövidet (15 LP), átlagosat (20 LP) vagy hosszút (25 LP). A játék vége jelzőt tegyék az LP-sáv kiválasztott mezőjére.

Amint egy játékos elér legalább ennyi legendapontot, azzal kiváltja a játék végét. Minden játékos (a játék végét kiváltó játékost is beleértve) végigjátssza még az aktuális fordulót. Ezután a kezdőjátékoskal kezdve minden játékos lejátszik még egy kört, hogy mindenki ugyanannyi alkalommal kerüljön sorra a játék során. Amint minden játékos lejátszotta az utolsó körét, sor kerül a végső pontozásra.



Rövid

Átlagos

Hosszú

13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

A JÁTÉK FÁZISAI

Minden játékos köre a következő három fázisból áll:

- KÖR ELEJE
- AKCIÓK VÉGREHAJTÁSA
- KÖR VÉGE

MEGJEGYZÉS: bár sosem vesztet el a fegyvereidet, egyszerre mindig csak egy lehet közülük aktív. A következő köröd elejéig nem válthatsz másik fegyverre.

A KÖR ELEJE

A kör eleje során a játékos a következő lépéseket hajtja végre:

- A kör eleji hatások ellenőrzése.
- A következők közül **egy** végrehajtása: 20\$ szerzése, 2 pókerkártya húzása, 10\$ szerzése és 1 pókerkártya húzása.
- Egy fegyver és egy háts kiválasztása a körre.

AKCIÓK VÉGREHAJTÁSA

A soron lévő játékos minden körében három akciót hajthat végre a rendelkezésére álló lehetőségek közül. Egy akció (hacsak valami nem tiltja) többször is végrehajtható egy körben.

A lehetséges akciók a következők:

- A. Mozgás
- B. Egy kártyán szereplő akció végrehajtása
- C. Harc egy másik játékoskal (letartóztatás, párbaj vagy rablás)
- D. Egy helyszín akciójának végrehajtása

A. Mozgás

Egyetlen Mozgás akció végrehajtásával egy játékos a karaktere sebességének megfelelő mennyiségű mezőt haladhat.

- A háts nélküli karakterek sebessége 2.
- A hátassal rendelkező karakterek használhatják a hátasuk sebességét.

A mozgás során a játékos egy tetszőleges, az aktuális mezőjével szomszédos mezőre átmozgathatja a karakterét. Ez alól csupán a két, szaggatott piros vonallal körbevett fennsík képez kivételt. A fennsíkok a mozgás szempontjából nem minősülnek mezőnek.

Egyes képességek, célok, tárgyak vagy más kártyák hivatkoznak arra, hogy a karakter városban vagy azon kívül tartózkodik. Városon belülinek a Darkrockot és Red Fallst körbevevő, vastag vonalon belüli területek számítanak. Városon kívülinek számít minden olyan terület, amely nincs Darkrockban vagy Red Fallsban.

Mindkét fennsíkot szaggatott piros vonal veszi körbe.
(Ezeket nem léphetnek át a karakterek.)



A városhatárokat vastag harna vonal jelzi.



➡ Mozgásnál lehetséges célpont

➡ Normál mozgás

➡ Mozgás hátassal

❌ Ide nem lehet lépni



B. EGY KÁRTYÁN SZEREPLŐ AKCIÓ VÉGREHAJTÁSA

Ebben a fázisban használhatók a pókerkártyákon, tárgykártyákon, sőt egyes karakterkártyákon AKCIÓ felirat után szereplő akciólehetőségek, amelyek másként nem állnának az adott játékos rendelkezésére.

Amikor egy játékos úgy dönt, hogy egy kártyán szereplő akciót hajt végre, a következőket kell tennie, ebben a sorrendben:

- Tegye a kártyát képpel felfelé az asztalra, és olvassa fel hangosan a rajta látható szöveget!
- Hajtsa végre a kártyán leírtakhoz szükséges lépéseket!
- Ha az akció egy pókerkártyán szerepel, akkor tegye a kártyát a pókerkártyák dobópaklijába. VISZONT ha az akció egy karakterkártyán vagy egy tárgykártyán szerepel, egyszerűen csak kövesse a leírtakat!

C. HARC EGY MÁSIK JÁTÉKOSSAL (LETARTÓZTATÁS, PÁRBAJ VAGY RABLÁS)

A harc négy lépésből áll, amelyeket ebben a sorrendben kell végrehajtani:

- **BEJELENTÉS**
- **FELFEDÉS**
- **REAKCIÓ**
- **JUTALOM**

1. BEJELENTÉS – Egy játékos csak egy vele egy mezőn álló játékos ellen kezdeményezhet harcot. Ez a játékos lesz a célpont.

Az aktív játékosnak be kell jelentenie, milyen típusú harcot kezdeményez: letartóztatás, párbaj vagy rablás. Minden harctípus más-más jutalommal kecsegtet.

A letartóztatáshoz a játékosnak rendelkeznie kell legalább 1 marsallponttal, míg a célpontnak rendelkeznie kell legalább 1 körzésponttal.

Az aktív játékos ezután kiválaszt egy pókerkártyát a kezéből, és azt képpel lefelé leteszi maga elé. Ezt a kártyát használja majd a harc során.

A célpontnak ezután el kell döntenie, hogy harcol vagy visszautasítja azt. Ha a harc mellett dönt, neki is választania kell egy pókerkártyát a kezéből, és azt képpel lefelé maga elé kell tennie. Ezt a kártyát használja majd a harc során. Ha visszautasítja a harcot, az aktív játékos azonnal nyer. Ebben az esetben ugorjatok a jutalom lépéshez.

MEGJEGYZÉS: Nem minden pókerkártyának van **AKCIÓ** hatása. Egyes kártyákon **REAKCIÓ**, másokon **BÓNUSZ** szerepel, ezek használata nem kerül akcióba.

PÉLDA A HARCRA – PÁRBAJ

- Annie egy mezőn áll Bass Reeveszel, és úgy dönt, hogy a három akciója egyikéből megtámadja őt.

BEJELENTÉS

- Annie párbajra hívja Basst, kiválasztja egy pókerkártyáját, és képpel lefelé leteszi maga elé.
- Bass elfogadja a kihívást, ő is a harc mellett dönt, tehát kiválasztja egy pókerkártyáját, és képpel lefelé leteszi maga elé.
- Annie képessége arra kötelezi ellenfelét, hogy a harc elején dobjon el egy pókerkártyát, vagy kap egy sérülést. Bass úgy dönt, eldobja egy pókerkártyáját.

FELFEDÉS

- Annie és Bass egyszerre felfedik és végrehajtják a kártyáikat.
- Annie egy királyt játszott ki, Bass pedig egy dámát. Bass fejlesztett shotgunja 1-gyel növeli a kijátszott pókerkártyája értékét, így az királynak számít.
- Mivel Annie az aktív játékos, ő nyeri a döntlent.

JUTALOM

- Annie 2 LP-t kap a harc megnyeréséért.
- Bass egy sérülést kap a harc elvesztése miatt.
- Annie nem letartóztatást vagy rablást kezdeményezett, így más nem történik Bass-szel.
- Annie nem harcolhat ebben a körben többet Bass ellen.



2. FELFEDÉS – A két játékos egyszerre felfedi a kijátszott kártyáját, és végrehajtja a (karakterképességekből, tárgyakból, fegyverekből és/vagy pókerkártyákból eredő) BÓNUSZ hatásokat.

3. REAKCIÓ – A játékosok most használhatják a kezükben lévő pókerkártyákon szereplő REAKCIÓ hatásokat. Erre elsőként az aktív játékosnak van lehetősége. Az aktív játékos után a célpont is használhat egy reakciót. A játékosok felváltva, egyesével játszhatnak ki reakciókat, amíg úgy nem döntenek, hogy nem szeretnének többet játszani.

4. JUTALOM – A harcban részt vevő játékosok a harc típusa (letartóztatás, párbaj vagy rablás) alapján jutalmakat és büntetéseket kapnak. A harc győztese az, akinek a különböző hatások végrehajtása után magasabb értékű a kártyája. A kártyák értéke nem emelhető Ász fölé és nem csökkenthető 2 alá. A döntetleneket mindig az aktív játékos nyeri. A harc típusától függetlenül a vesztes mindig kap egy sérülést, és húz egy pókerkártyát.

- **Letartóztatás** (csak marsall játékos) – ha az aktív játékos nyeri a harcot, kap egy marsallpontot. A letartóztatott játékos kap egy sérülést, húz egy pókerkártyát, és a seriffel együtt a seriffhivatalba kerül. A körözött játékos ezenkívül elveszíti az összes körözéspontját, az összes csordáját, valamint a pénzének és az aranyrögeinek felét, felfelé kerekítve.

- **Párbaj** – ha az aktív játékos nyeri a harcot, kap 2 LP-t.
- **Rablás** – ha az aktív játékos nyeri a harcot, kap 1 körözéspontot, és választhat, hogy ellenfele pénzének vagy aranyrögeinek felét veszi el, felfelé kerekítve. Ezenkívül elveheti a vesztes játékos egy csordáját is, feltéve, hogy van neki.

MEGJEGYZÉS: Az aktív játékosnak akkor is el kell dobnia a Bejelentés során kiválasztott pókerkártyáját, ha a célpont játékos visszautasítja a harcot.

A harc során kijátszott összes pókerkártyát tegyék a pókerkártyák dobópaklijába.

Egy játékos minden más játékosal csak egyszer harcolhat egy körben. Más játékost azonban megtámadhat, ha maradt még erre akciója.

A pókerkártyák értéke

A harc győztesének meghatározásakor a játékosok összehasonlítják a kiválasztott kártyáik értékét. A számozott kártyák könnyen sorba állíthatók a rajtuk lévő számok alapján, a figurás lapok pedig a következő sorrendet követik: J (bubi) < Q (dáma) < K (király) < A (ász).

A kártyák teljes erősorrendje tehát:

2<3<4<5<6<7<8<9<10<J<Q<K<A

D. EGY HELYSZÍN AKCIÓJÁNAK VÉGREHAJTÁSA

A körben végrehajtható akciók többsége a helyszínekhez kapcsolódik. Egy helyszín akciójának végrehajtásához a játékosnak az adott helyszínen kell tartózkodnia. Egy vegyesbolt vagy szalon akció végrehajtásához az ezekkel szomszédos három mező valamelyikén kell állni. A helyszínek és a hozzájuk tartozó akciók a következők:



A vegyesboltokkal szomszédos mezők



D1. Vegyesbolt

Ha egy játékos egy vegyesbolttal szomszédos mezőn áll, elkölthet egy akció, hogy tetszőleges mennyiségű tárgyat vásároljon és/vagy fejlesszen, amennyiben van rá elegendő pénze.

Néhány fontos információ a tárgyakról:

- Egy játékosnál minden egyes tárgyból csak egy darab lehet.
- Amikor egy játékos megvásárol egy fegyvert vagy egy hátast, azonnal elsődleges fegyvereként vagy hátasaként használhatja azt.
- Egy hátas vagy fegyver fejlesztésekor annak árát újra ki kell fizetni.



D2. Pókerjátásma

Ha a játékos egy szalonnal szomszédos mezőn tartózkodik, lejátszhat egy pókerjátásmát.

Ehhez el kell költenie egy akciót, ki kell fizetnie a 10\$-os beszállót, majd húznia kell egy pókerkártyát. Ha bármelyik másik játékos ugyanebben a városban tartózkodik éppen, ő is beszállhat a pókerjátásmába, ha kifizeti a 10\$-os beszállót – ehhez nem kell szalon mezőn tartózkodnia.

Ha senki más nem szeretne beszállni a pókerjátásmába, akkor az aktív játékostól jobbra ülő játékos lesz az osztó. Ő tegye félre a saját pókerkártyáit, és húzzon fel 4 pókerkártyát a pakliból. A szalon mindig hozzátesz 50\$-t a beszálló tétekhez, ez lesz a győztes jutalma, függetlenül a játásmában részt vevők számától.

Miután minden játékos kifizette a beszállót, és felhúzza az 1 pókerkártyát, fel kell fedni a pókerkártyák paklijának legfelső három lapját. Ez az ún. flop. A játékosok

ezután megpróbálják a felfordított három, valamint két, a kezükben tartott pókerkártya segítségével a lehető legjobb öt lapos pókerkombinációt kialakítani. Ha egy játékosnak nincs lapja, amikor kifizeti a beszállót, kénytelen a beszállásért kapott egy lappal játszani. A pókerkombinációk rangsora az alábbi táblázatban található.

A legerősebb kombinációval rendelkező játékos nyeri az 50\$ jutalmat, valamint az összes beszállót. A döntetleneket mindig az aktív játékos nyeri. Ha az aktív játékos nyer, a pénzjutalmon felül 1 LP-t is kap. Minden vesztes játékos húz egy pókerkártyát. Ha az osztó nyer, ő nem kap jutalmat. A játásmá során kijátszott kártyák ezután (a floppal együtt) a dobópakliba kerülnek.

Ha a nem aktív játékosok közül ketten döntetlenben nyerik a játásmát, akkor ők a beszálló téteket és a jutalmat elfelezik egymás között, lefelé kerekítve. Az esetleges fennmaradó pénzösszeg visszakerül a bankba.

Pókerkombinációk a legerősebbtől a leggyengébbig

Elnevezés	Példa	Leírás
Royal flöss	A♠, K♠, Q♠, J♠, 10♠	Egy színből 10-től ászig.
5 egyforma	K♠, K♣, K♦, K♥, Csalás	Négy azonos értékű kártya, valamint egy Csalás pókerkártya.
Színsor	8♠, 7♠, 6♠, 5♠, 4♠	Öt egymás követő, azonos színű kártya.
Póker	J♠, J♣, J♦, J♥, 7♠	Négy azonos értékű kártya.
Full	10♠, 10♣, 10♦, 9♠, 9♣	Három azonos értékű, valamint két más, de azonos értékű kártya.
Flöss	4♠, J♠, 7♠, 8♠, 2♠	Öt azonos színű, de nem egymást követő kártya.
Sor	9♠, 8♦, 7♥, 6♠, 5♣	Öt egymást követő, de nem mind azonos színű kártya.
Drill	7♠, 7♦, 7♣, Q♥, 2♣	Három azonos értékű kártya.
Két pár	4♠, 4♣, 7♥, 7♠, K♦	Két különböző pár.
Pár	K♠, K♥, 8♠, 2♦, 10♠	Két azonos értékű kártya.
Magas lap	8♠, Q♦, 10♣, 3♥, 5♣	Ha a fenti kombinációk egyikét sem sikerült elérni, akkor a legmagasabb értékű lap a játékos keze. (Ebben a példában a dáma.)

PÉLDA EGY PÓKERJÁTÁSMÁRA

- Az aktív játékos pókerjátásmát indít a darkrocki szalonban. Befizeti a 10\$-os beszállót, további 50\$ pedig a szalonból kerül a tétbe. Nincs más játékos Darkrock városában, így az aktív játékostól jobbra ülő játékos lesz az osztó.
- Az osztó félreteszi a saját pókerkártyáit, és húz 4 lapot. A felhúzott lapok a Csalás (2♦), a Hajtővadászat (4♥), az Ösztönök (9♠) és a Golyóállók (J♣).
- Három lapot fel kell fedni, ez a flop: J♦, 3♠, 10♠.
- Az osztó képpel lefelé kijátssza a Csalást és a Golyóállót.
- Az aktív játékos kijátssza a Fortuna kegyeltjét (10♥) és a Bolondok aranyát (10♠).
- A kártyákat fel kell fedni. Az aktív játékos veszít, de kihasználja a Fortuna kegyeltje képességét, és kap 30\$-t, valamint húzhat egy pókerkártyát (a játásmá elvesztéséért járó pókerkártyán felül).
- A 60\$-os nyeremény visszakerül a bankba.



D3. Aranyásás

Egy bányá mezőn állva egy játékos elkölthet egy akciót, és aranyat áshat. Ehhez dobnia kell mindkét aranyásókockával. A kockáknak négy lehetséges eredményük van:



Aranyrög:

kapsz egy aranyrögöt!



Salak:

kapsz 10\$-t!



Aranypor:

kapsz 10\$-t, és újra dobhatsz a kockával, a következő eredményt is végrehajtva!



Sóder:

nem kapsz semmit.

Egy játékosnál egyszerre legfeljebb 4 aranyrög lehet.



D4. Aranyrögök letétbe helyezése

Egy bank mezőn állva egy játékos elkölthet egy akciót, hogy eladja az aranyrögeit. Minden eladott aranyrögért 20\$ és 1 LP a jutalma.

Egy játékosnál egyszerre legfeljebb 120\$ lehet.

Ha ennél több pénzhez jutna valaki, a többletet elveszíti.

PÉLDA A RABLÁSRA – EGY JÁTEKOS ÉS EGY ŐR HARCA A BANKNÁL

Billy, a kölyök a darkrocki banknál tartózkodik, és úgy dönt, három akciója egyikét arra költi, hogy kirabolja a bankot.

- Az őr (a Billytől jobbra ülő játékos) húz három harci kártyát (3, 7, J), és ezek közül egyet képpel lefelé kijátszik.



- Billy kiválasztja az egyik pókerkártyáját, és képpel lefelé kijátssza.

FELFEDÉS

- Billy és az őr egyszerre felfedik a lapjukat.

- Az őr a 3-as lapot fedi fel, ami általában 2 sérülést okozna az ellenfélnek.

- Billy a Kőr bubit (Golyóálló) fedi fel, amelynek bónusz hatása, hogy minden sérülést hatástalanít.

JUTALOM

- Billyé a magasabb értékű lap, így sikeresen kirabolta a bankot. Kap 3 körözéspontot és 80\$-t.





D6. Gyógyulás

Az orvosi rendelőben egy játékos elkölthet 10\$-t és egy akciót arra, hogy felgyógyuljon az összes sérüléséből. Ezután húz minden meggyógyult sérülés után egy pókerkártyát.



D7. Tivornya

A kabaré mezőn állva egy játékos elkölthet egy akciót, hogy LP-t szerezzon. Minden elköltött 30\$-ért 1 LP a jutalma.

Elkötött pénz	LP
30\$	1
60\$	2
90\$	3
120\$	4



D8. Csorda szerzése

MEGSZERZÉS: Egy tanya mezőn állva egy játékos elkölthet egy akciót, hogy megszerezzen egy képpel lefelé lévő csordajelzőt. A megszerzett csordajelzők a játékosok karakterlapjára kerülnek. Egy játékos bármikor megnézheti a már megszerzett csordajelzőit. Egy játékos egyszerre csak egy csordát szerezhethet.



A csordákat kétféleképpen lehet szállítani:

LESZÁLLÍTÁS: miután egy játékos egy vasútállomás mezőn fejezi be a mozgás akcióját, leszállíthatja a csordajelzőit, hogy kapjon értük 1 marsallpontot és a jelzők hátoldalán látható jutalmat. Ez nem kerül akcióba. A leszállított csordajelzőket vissza kell keverni a tanyájuk készletébe.



ELHAJTÁS: miután egy játékos egy, a nála lévő csordajelzővel ellentétes színű tanya mezőn fejezi be a mozgás akcióját, leadhatja a csordajelzőit, hogy kapjon értük 1 körözéspontot, és a jelzők hátoldalán látható jutalmat. Ez nem kerül akcióba. A leadott csordajelzőket vissza kell keverni a tanyájuk készletébe.



D9. Munka

Egy TETSZŐLEGES helyszínen egy játékos elkölthet egy akciót, hogy kapjon 10\$-t.



A KÖR VÉGE

A Kör vége során a játékos a következő lépéseket hajtja végre, ebben a sorrendben:

- Az elegendő koronggal rendelkező történetkártyák végrehajtása.
- Kártyák eldobása a kézben tartható maximumig: 5 kártya, mínusz 1 kártya minden sérülés után.
- Ha körözés alatt áll, akkor LP-t kap attól függően, hogy a körözéssáv melyik sorában áll.
- Ha legalább annyi LP-t szerzett, mint amennyi a játék befejezéséhez szükséges, azzal kiváltja a játék végét. Az aktuális fordulót még játsszátok végig. Ezután minden játékos, a játék végét kiváltó játékost is beleértve, még egy kört játszik.
- Az óramutató járása szerint következő játékos kerül sorra, és megkezdí a körét.

PÉLDA A KÖR VÉGÉRE



Ötszemélyes játék zajlik. Az első történetkártyára 3 korong került, a másodikra 2. Az első történetkártyáról lekerülnek a korongok, a kártyát pedig végre kell hajtani. Ebben a példában a sárga, a kék és a piros játékosok mind megkapják a kártyából származó előnyöket.



A köre végén Billynek 6 pókerkártya van a kezében. Billynek 2 sérülése van, így 5 helyett legfeljebb 3 kártyát tarthat a kezében. Billy 3 kártyáját, így 3 marad nála.



Billy, a piros játékos a körözéssáv második mezőjén áll. 1 LP-t kap, mivel a körözéssáv első sorában tartózkodik.



5. TÖRTÉNETKÁRTYÁK

A történetkártyák betekintést nyújtanak a **Vadnyugati legendák** világába. Ha egy játékos a köre során teljesíti egy elérhető történetkártya feltételeit, felteheti egy korongját erre a kártyára. Az, hogy egy kártyára miként lehet korongot tenni, a kártyákra nyomtatva látható. Minden történetkártyára adott mennyiségű korongnak kell kerülnie ahhoz, hogy egy játékos köre végén kiértékelhessük.

A szükséges korongok száma a játékosok számától függ:

- **2–4 játékos: 2 korong**
- **5–6 játékos: 3 korong**

Egy játékos egy körben egy történetkártyára legfeljebb egy korongot tehet. Ha mindkét történetkártyának ugyanaz a feltétele, akkor a játékos eldöntheti, melyik kártyára szeretné tenni a korongját. A játékosok a saját körükön kívül nem tehetnek korongot egy történetkártyára. Ha egy játékosnak már mindkét korongja fent van valamelyik történetkártyán, és újra teljesíti a korong lerakásához szükséges feltételt, áthelyezheti egy már lent lévő korongját az épp teljesített feltétellel rendelkező történetkártyára.

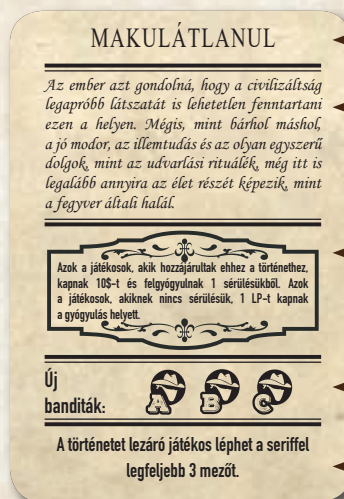
Az a játékos, aki a történetkártyára az utolsó szükséges korongot tette, a köre végén a következő lépéseket hajtsa végre, ebben a sorrendben:

- Olvassa fel a kártyán lévő színesítő szöveget!
- Hajtsa végre a kártyán lévő jutalmat minden olyan játékos számára, aki tett korongot az adott történetkártyára!
- Azok a játékosok is csak egyszer kapják meg a kártyáért járó jutalmat, akik több korongot is tettek a történetkártyára.
- Ha a kártyán látható banditarejtekhely, akkor oda tegyetek egy-egy banditát. Banditák nem kerülhetnek olyan helyre, ahol áll egy játékos, a seriff vagy egy másik bandita.
- A soron lévő játékos léphet a seriffel annyi mezőt, amennyi a kártyára van írva – ez kiválthat egy letartóztatást.



Feltétel: ha egy játékos teljesíti ezt a feltételt, felteheti egy korongját az egyik mezőre.

Játékoszám: a játékosok számától függ, hogy mennyi korongnak kell felkerülnie egy kártyára.



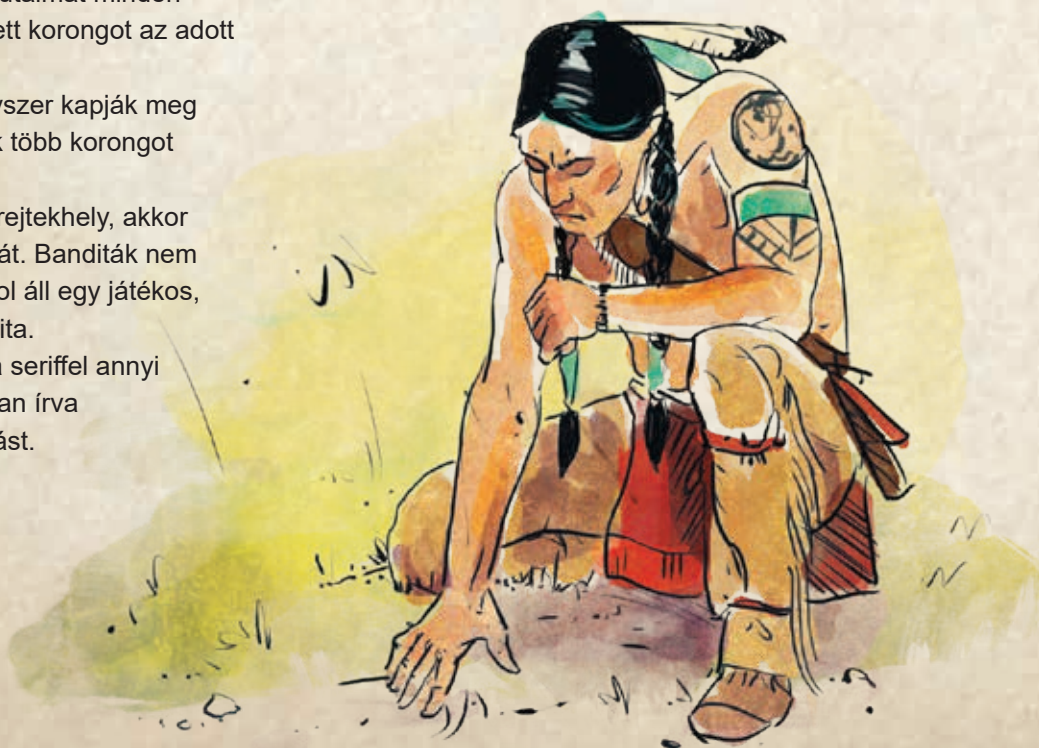
Történetkártya neve

A történetkártya színesítő szövege

A történetkártyáért járó jutalom

Banditák: tegyetek ezekre a helyszínekre banditákat.

Seriff mozgása: a soron lévő játékos 3 mezőt léphet a seriffel.

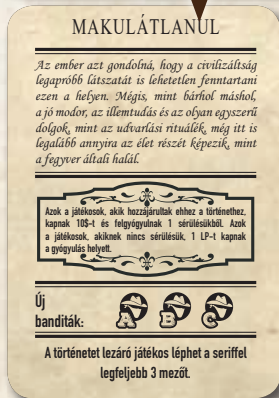


PÉLDA EGY TÖRTÉNETKÁRTYA VÉGREHAJTÁSÁRA

Ötszemélyes játék zajlik. Az első történetkártyára 3 korong került, a másodikra 2.

Az első történetkártyáról lekerülnek a korongok, a kártyát pedig végre kell hajtani.

Ebben a példában a sárga, a kék és a piros játékosok mind megkapják a kártyából származó előnyöket.



A példában a második banditát nem lehet letenni, mivel a kijelölt helyen már áll egy másik bandita.

A harmadik banditát nem lehet letenni, mivel a kijelölt helyen már áll egy játékos.



A piros játékosnak 3 mezőt kell lépnie a seriffel. Azt azonban nem szeretné, ha a seriff az ő közelében lenne. Úgy dönt, hogy a seriffet északra felé mozgatja, hogy a tábla két ellentétes oldalára kerüljenek.

6. MARSALL- ÉS KÖRÖZÉSPONTOK

Míg a legendapontok az egyes játékosok vadnyugati legendává válását mérik, addig a marsall- és körözéspontok arra szolgálnak, hogy elhelyezzék a játékosokat a törvény vagy a bűn oldalán.

Egy játékosnak sem lehet egyszerre marsall- és körözéspontja is. A körözött játékosok nem kaphatnak marsallpontokat. A marsallok azonban dönthetnek úgy, hogy feladják marsallpontjaikat, és ha úgy adódik, törvényenkívülivé válnak.



MARSALLPONTOK

A marsallpontok azoknak a játékosoknak járnak, akik fenntartják a békét. A következő módokon szerezhetők:

- **Egy bandita legyőzése harcban:** 1 marsallpont
- **Egy csorda leszállítása:** 1 marsallpont
- **Egy körözött játékos letartóztatása:** 1 marsallpont
- **Az Élő legenda pókerkártya akciójának végrehajtása:** 1 marsallpont
- **Történetkártyákért járó jutalom:** amennyi a kártyán szerepel

Amikor egy marsall játékos marsallpontot szerez, akkor a kockáját előre kell léptetnie a marsallsávon. Minden olyan mezőért, amelyre rálép a sávon, megkapja a jutalmat. Ha egy játékos eléri az utolsó, 9. mezőt, és további marsallpontokat szerezne, minden további megszerzett marsallpontért 1 LP a jutalma.

Egy marsall játékos dönthet úgy, hogy körözött személlyé válik, ha olyan akciót hajt végre, amelynek eredményeképp körözéspontokhoz jut. Amikor így tesz, le kell vennie a kockáját a marsallsávról, és át kell tennie azt a körözéssávrá. Egyetlen játékos sem válhat azonban ilyen módon körözött személyből marsallá, amíg le nem tartóztatják, és el nem veszi az összes körözéspontját. Ha bármikor egy játékos átkerül a másik sávra, azon az elejéről indul, nem arról a mezőről, ahol a másik sávon állt.

A játék végén a játékosok LP-t kapnak az alapján, hogy a marsallsáv melyik sorában állnak.

KÖRÖZÉSPONTOK

A körözéspontok a játékosok törvénytelen tetteiért járnak. A következő módokon szerezhetők:

- **Rablás:** 1 körözéspont, ha sikertelen, vagy 3 körözéspont és 80\$, ha sikeres.
- **Egy játékos kirablása:** 1 körözéspont
- **Csorda elhajtása:** 1 körözéspont
- **Az Élő legenda pókerkártya akciójának használata:** 1 körözéspont
- **Történetkártyákért járó jutalom:** amennyi a kártyán szerepel

Amikor egy körözött játékos körözéspontot szerez, akkor a kockáját előre kell léptetnie a körözéssávon. Minden olyan mezőért, amelyre rálép a sávon, megkapja a jutalmat. Ha egy játékos eléri az utolsó, 9. mezőt, és további körözéspontokat szerezne, minden további megszerzett körözéspontért 1 LP a jutalma.

A köre végén a körözött játékos LP-t kap az alapján, hogy a körözéssáv melyik sorában áll éppen: 1 LP-t az első sorban, 2 LP-t a másodikban és 3 LP-t a harmadikban. A játék végén a leginkább körözött játékos 3 LP-t kap (kivéve döntetlen esetén). A többi körözött játékos 1 LP-t kap.

PÉLDA A MARSALLSÁVON VALÓ HALADÁSRA

Ebben a példában a játékos szerzett 2 marsallpontot, így az első mezőről a harmadikra lép. A játékos kap 20\$-t és 2 LP-t.



MEGJEGYZÉS: csak olyan játékos kaphat marsallpontot, akinek nincs körözéspontja.

PÉLDA A KÖRÖZÉSSÁVON VALÓ HALADÁSRA

Ebben a példában a játékos 1 körözéspontot szerzett. Mivel a 6. mezőre lép, azonnal húz egy pókerkártyát. A köre végén a játékos kap 2 LP-t, mivel a körözéssáv második sorában áll.



BANDITÁK ÉS SERIFF

A bank örével ellentétben a játékban a banditákat és a seriffet figurák jelölik. Bár teljesen eltérőek, mindhármukat egyöntetűen nem játékos karaktereknek, NJK-knak nevezzük. Az alábbiakban a banditák és a seriff közti különbséget részletezzük.

Játékos vs. banditák: a banditáknak három csapata van, és minden csapatnak két rejtekhelye a városon kívül. Banditák (az előkészületeken kívül) csak a történetkártyák végrehajtásakor kerülnek fel a táblára. Amikor egy történetkártya miatt bandita kerül a táblára, csak olyan mezőre kerülhet fel, ahol nincs másik bandita, egy játékos figurája vagy a seriff.

Amikor egy játékos egy mezőre lép egy banditával, a mozgása azonnal véget ér, és harcra kerül sor.

A BANDITÁKKAL VALÓ HARC LÉPÉSEI:

- A soron lévő játékos kiválaszt egy pókerkártyát a kezéből, és képpel lefelé kijátssza azt.
- A soron lévő játékos jobb oldali szomszédja húz 2 harci kártyát a bandita számára, kiválaszt közülük egyet, és képpel lefelé kijátssza azt.
- A két kártyát egyszerre fel kell fedni.
- A karakterek képességeiből, a tárgyakból, a fegyverekből és a kijátszott pókerkártyákból eredő bónusz hatásokat végre kell hajtani.
- A soron lévő játékos bármennyi reakciót kijátszhat.
- A kijátszott harci kártya hatása érvényesül.
- A harcot a magasabb értékű kártya nyeri. Döntetlen esetén a soron lévő játékos veszít.
- Ha a soron lévő játékos legyőzi a banditát, választhat, hogy 1 marsallpontot vagy 1 LP-t kap. Körözött játékos nem kaphat marsallpontot.
- Ha a soron lévő játékos elveszíti a harcot, kap 1 sérülést, és húz egy pókerkártyát.
- A bandita a harc eredményétől függetlenül lekerül a tábláról.
- A kijátszott pókerkártyá(ka)t dobjátok el, a harci kártyákat pedig véletlenszerű sorrendben tegyék a húzópakli aljára.

PÉLDA A HARCRA – JÁTÉKOS VS. BANDITA

- Annie egy mezőre lép egy banditával. Azonnal harcra kerül sor.



- Annie kiválaszt a kezéből egy pókerkártyát, és képpel lefelé kijátssza azt.
- Az Annie-től jobbra ülő játékos húz két harci kártyát a banditának, kiválaszt közülük egyet, és képpel lefelé kijátssza azt.
- A két kártyát egyszerre fel kell fedni.
- A karakterek képességeiből, a tárgyakból, a fegyverekből és a kijátszott pókerkártyákból eredő bónusz hatásokat végre kell hajtani.
- Annie egy treff 10-est játszott ki, aminek nincs hatása a harcban, míg a bandita egy bubit fed fel, ami nagyobb, mint Annie lapja.

- Most, hogy a kártyák már fel lettek fedve, Annie bármennyi reakciót kijátszhat. Látva, hogy a bandita kártyája csak 1-gyel értékeesebb, mint az övé, kijátszhatná a Fel a kezekkel! kártyáját, ami eggyel csökkenti ellenfele kártyájának értékét.

- Sajnos a soron lévő játékos nem nyer az NJK-k elleni döntetlen esetén, így Annie úgy dönt, nem pazarolja el a kártyáját.

- A kijátszott kártya hatása most érvényesül, így Annie kap 10\$-t.

- Ha Annie legyőzte volna a banditát, választhatna, hogy 1 marsallpontot vagy 1 LP-t szeretne (kivéve, ha körözés alatt áll, mert akkor nem kaphat marsallpontot).



- Mivel Annie a soron lévő játékos, és elvesztette a harcot, kap 1 sérülést és húz 1 pókerkártyát.

- A bandita ezután, annak ellenére, hogy ő nyerte a harcot, lekerül a tábláról.

- Az Annie által kijátszott kártya a dobópakliba kerül, az összes harci kártyát pedig véletlenszerű sorrendben a harci pakli aljára kell tenni.

JÁTÉKOS VS. SERIFF: A seriff a játékot a seriffhivatal mezőn kezdi Darkrockban. Amíg van legalább egy körözött játékos, a seriff minden egyes olyan történetkártya végrehajtásakor mozog, amelyen szerepel ez az utasítás. Amíg van legalább egy körözött játékos, a seriff a Hajtóvadászat pókerkártya akciójával is mozgatható.

Ha a seriff egy mezőre lép egy körözött játékoskal, a körözött játékos(ok)nak azonnal el kell dobniuk egy pókerkártyát. Ha legalább kettő körözött játékos áll a seriffel egy mezőn, akkor a seriffet mozgató játékos dönti el, melyik játékost próbálja meg letartóztatni a seriff.

A LETARTÓZTATÁSI KÍSÉRLET LÉPÉSEI:

- A körözött játékos kiválaszt egy pókerkártyát a kezéből, és képpel lefelé kijátssza azt.
- A körözött játékos jobb oldali szomszédja húz 4 harci kártyát a seriff számára, kiválaszt közülük egyet, és képpel lefelé kijátssza azt.
- A két kártyát egyszerre fel kell fedni.
- A karakterek képességeiből, a tárgyakból, a fegyverekből és a kijátszott pókerkártyákból eredő bónusz hatásokat végre kell hajtani.
- A soron lévő játékos bármennyi reakciót kijátszhat.
- A kijátszott harci kártya hatása érvényesül.
- A harcot a magasabb értékű kártya nyeri. Döntetlen esetén a soron lévő játékos veszít.
- A kijátszott pókerkártyá(ka)t dobjátok el, a harci kártyákat pedig véletlenszerű sorrendben tegyétek a húzópakli aljára.

Ha a seriffnek sikerül letartóztatnia a körözött játékost, az kap 1 sérülést, húz 1 pókerkártyát, és a seriffel együtt a seriffhivatalba kerül. A körözött játékos ezenkívül elveszíti az összes körözéspontját, az összes csordáját, valamint a pénze és az aranyrőgei felét, felfelé kerekítve.

Ha a körözött játékos nyer, sikeresen elkerülte a letartóztatást. Tegyétek a seriffet a seriffhivatalba. További jutalmak nincsenek.

MEGJEGYZÉS: a körözött játékosok nem léphetnek arra a mezőre, ahol a seriff áll.

A SERIFF MOZGATÁSÁNAK MÓDJAI:

MAKULÁTLANUL

Az ember azt gondolná, hogy a civilizáltság legapróbb látszatát is lehetetlen fenntartani ezen a helyen. Mégis, mint bárhol máshol, a jó modor, az illemtudás és az olyan egyszerű dolgok, mint az udvarlási rituálék, még itt is legalább annyira az élet részét képezik, mint a fegyver általi halál.

Azok a játékosok, akik hozzájárultak ehhez a történethez, kapnak 10\$-t és gyógygyulnak 1 sérülésükből. Azok a játékosok, akiknek nincs sérülésük, 1 LP-t kapnak a gyógyulás helyett.

Új

banditák:



A történetet lezáró játékos léphet a seriffel legfeljebb 3 mezőt.

Egy történetkártya végrehajtásának utolsó lépése.



AKCIÓ:

MOZGASD A SERIFFET LEGFELJEBB 3 MEZŐT! HA MARSALL VAGY KÖRÖZÖTT JÁTÉKOS VAGY, KAPSZ 1 LP-T!

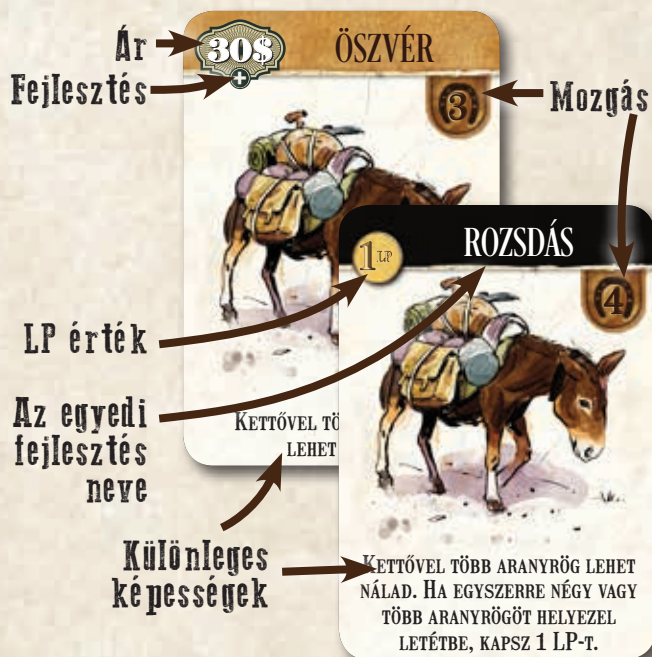
VI

Egy akció elköltésével a Hajtóvadászat kijátszása.

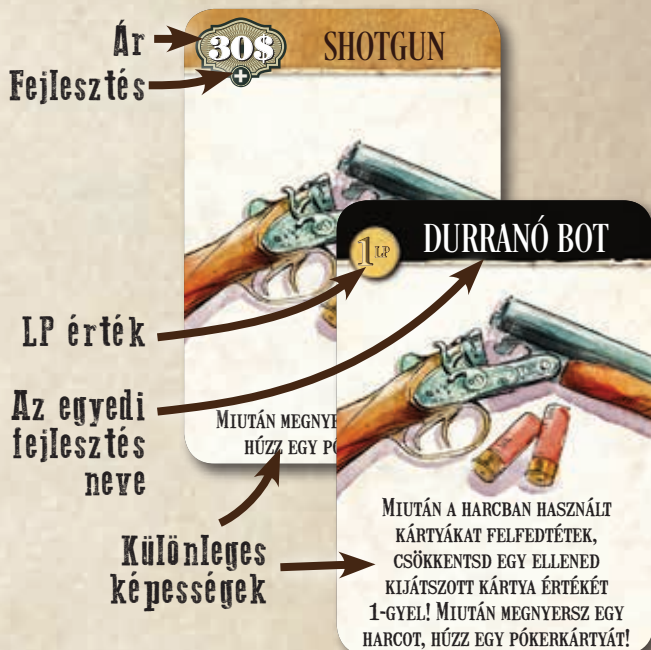
7. TÁRGYKÁRTYÁK

A tárgykártyák értékes eszközei annak, hogy a játékosok elérjék céljaikat. Egyes tárgykártyák fejleszthetők, így további előnyöket, valamint a játék végén LP-t biztosítanak. A tárgykártyáknak három típusuk van, ezeket az alábbiakban részletezzük.

A hátasok több mozgásra adnak lehetőséget, így a játékosok hatékonyabban szelhetik át a táblát. Bár egy játékosnak lehet több hátasa is, egy körben csak egy lehet közülük aktív. Ha a vegyesboltban másodszor is kifizeti egy játékos a hátasa árát, fejlesztheti azt.



A fegyverek olyan bónuszokat biztosítanak, amelyek a harcokban jelentenek előnyt. Bár egy játékosnak lehet több fegyvere is, egy körben csak egy lehet közülük aktív. A köre elején a játékos eldöntheti, melyik fegyvere legyen aktív. Ha a vegyesboltban másodszor is kifizeti egy játékos a fegyvere árát, fejlesztheti azt.



A használati tárgyak különböző képességeket biztosítanak egyes játékbeli lehetőségek, mint például az aranyásás vagy a pókerjátszmák során. A használati tárgyat nem lehet fejleszteni. Egy játékosnak egyszerre legfeljebb három használati tárgya lehet. Ha egy játékosnak már van három használati tárgya, addig nem vehet újat, míg helyet nem csinált neki. Az eldobott tárgyak visszakerülnek a vegyesbolt kínálatába.



MEGJEGYZÉS: egy játékosnál soha nem lehet több egyforma tárgy.

8. PÓKERKÁRTYÁK

A pókerkártyák többféleképp is használhatóak a játék során. Különleges akciókat és előnyöket biztosítanak, az értékük segítségével megállapítható a harcok győztese, és természetesen a szalonbéli pókerjátszmákhoz is szükség lesz rájuk.

Minden pókerkártyának van egy AKCIÓ, BÓNUSZ és/vagy REAKCIÓ képessége.

Egy játékosnál egyszerre legfeljebb öt pókerkártya lehet, de a köre végéig nem kell lapokat eldobnia, ha több kártya lenne nála. A kézben tartható lapok számát a karakter minden sérülése eggyel csökkenti.

Az eldobott pókerkártyák a húzópakli mellett lévő dobópakliba kerülnek.

Ha egy játékosnak lapot kell húznia, és már nincs lap a húzópakliban, keverjétek meg a dobópaklit, és tegyék a húzópakli helyére a táblán. Ezután a játékos folytassa a laphúzást.

A reakció képességek segítségével a játékosok kijátszhatnak egy lapot a kezükből, ha a rajta szereplő feltételek teljesülnek, ezzel befolyásolhatják egy akció vagy egy harc kimenetelét.

- A reakció képességek nem kerülnek akcióba és nem csak a játékosok saját körében használhatók.



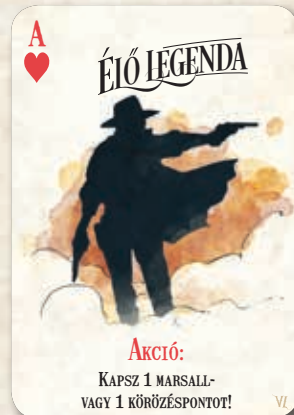
A bónusz képességek segítségével a játékosok bizonyos akciók, mint például a harcok vagy a pókerjátszmák végrehajtása során előnyökhöz jutnak.

- A bónusz hatások a kártyák felfedése után érvényesülnek, de csak akkor, ha az előfeltételeik teljesülnek.
- A bónusz hatások nem kerülnek akcióba, és nem csak a játékosok saját körében használhatók.



Az akció képességek segítségével a játékosok olyan akciókat is végrehajthatnak a körükben, amelyekre másként nem lenne lehetőségük.

- Az akció képességek használatához egy játékosnak a saját körében egy akciót kell elköltenie.



9. Sérülések

A sérülések jelképezik a vadnyugat fizikai veszélyeit. Minden egyes elszenvedett sérülés kétféleképp hat a játékosokra:

- A játékos által kézben tartható lapok száma eggyel csökken minden aktuális sérülés után. A megengedett mennyiségen felüli lapokat a kör végén el kell dobni.
- A játék végén minden játékos 1 LP-t veszít minden aktuális sérüléséért.

Egy játékosnak legfeljebb 3 sérülése lehet. Ha egy játékos további sérüléseket szenvedne el, azokat figyelmen kívül kell hagynia.

A sérülések a következő módokon gyógyíthatók:

- Az orvosi rendelőben 10\$-ért felgyógyulhat egy játékos az összes sérüléséből.
- A Golyóálló pókerkártya bónusz képességének használatával egy harc során.
- A Whiskey tárgykártya megvásárlásával.
- Az Ellátmány tárgykártya AKCIÓ képességével.



MEGJEGYZÉS: egy játékos 1 sérülést szenved el, amikor elveszít egy harcot egy NJK vagy egy másik játékos ellen.

10. A játék vége

A játék végét az váltja ki, ha egy játékos eléri a játék elején megszabott játékhosszhoz tartozó LP-mennyiséget:

- Rövid: 15 LP
- Átlagos: 20 LP
- Hosszú: 25 LP

A játék vége jelző segítségével jelölhető a játék elején kiválasztott játékhosszhoz szükséges LP-mennyiség. Az aktuális fordulót minden játékos befejezi még, a játék végét kiváltó játékost is beleértve. Ezután a kezdőjátékoskal kezdve minden játékos még egyszer sorra kerül, így minden játékos ugyanannyi kört játszik a játék során.

Amint minden játékos lejátszotta az utolsó körét, sor kerül a végső pontozásra. Egy játékos végső pontszáma a következőképp állapítható meg:

- Minden, a játékos által birtokolt fejlesztett háttér és fegyver LP-t ér. Ezek mennyisége a kártyák bal felső sarkában látható.

- A játékos a nála lévő pénz alapján, 60\$-onként 1, legfeljebb 2 LP-t kap (sem lefelé, sem felfelé nem kerekíthető).
- Minden aktuális sérülésért 1 LP-t veszít.
- A leginkább körözött játékos kap 3 LP-t, minden más körözött játékos kap 1 LP-t. Döntetlen esetén minden körözött játékos 1 LP-t kap.
- A marsall játékosok az alapján kapnak LP-t, hogy a marsallsáv melyik sorában fejezték be a játékot.
- Ha a Célok játékvaltozatot használjátok, fedjétek fel a célokat. Minden játékos a megszerzett legendajelzői alapján kap LP-t.

A játékot a legtöbb LP-t szerző játékos nyeri. Döntetlen esetén a legtöbb marsall- vagy körözésponttal rendelkező játékos nyer. Ha a döntetlen továbbra is fennáll, az a játékos nyer, akinek több aranyröge van. Ha még mindig döntetlen lenne, az a játékos nyer, akinek kevesebb sérülése van. Ha a döntetlen ezután is fennáll, akkor a játékosok osztoznak a győzelmen.

PÉLDA AZ UTOLSÓ FORDULÓRA

Ha egy rövid játék során a kék játékos eléri a 15 LP-t, azzal kiváltja a játék végét. A kék játékos befejezi a körét, majd a lila játékos is sorra kerül. Mivel lila játékos bal oldali szomszédjánál van a kezdőjátékos-jelző, ezzel véget ér a

forduló. Ezután a piros játékoskal kezdve, az óramutató járása szerint, a lila játékoskal befejezve mindenki sorra kerül még egyszer. Amint a lila játékos is befejezte a körét, a játék véget ér.



11. JÁTÉKVÁLTOZATOK

KÉTSZEMÉLYES JÁTÉKVÁLTOZAT

A játék kétszemélyes változatában a játékosoknak szükségük lesz A fekete ruhás ember paklira, amely 10 akciókártyából és 1 szabály/előkészületek kártyából áll. A játékmenet változatlan, a játékosok a lehető legtöbb LP megszerzéséért küzdenek. Azonban A fekete ruhás ember is a győzelemre hajt!

A fekete ruhás emberre vonatkozó szabályok a paklijában található szabály/előkészületek kártyán találhatók.



CÉLKÁRTYA JÁTÉKVÁLTOZAT

A célkártya játékváltozatban a játékosok legendajelzők formájában újfajta kihívásokkal és jutalmakkal találkoznak. A játékváltozat használata során az előkészületek során a következőket is hajtsátok végre:



1. Használjátok a játékosablak „cél” oldalát, amelyen van hely a legendajelzőknek.
2. Minden játékos vegye el a karakteréhez tartozó 4 célkártyát. Egyet véletlenszerűen dobjon el mindenki, ezeket tegyék vissza a dobozba anélkül, hogy megnéznék őket. A többi célkártyát mindenki tartsa a többi játékos elől rejtve.
3. A legendajelzőket készítsétek elő képpel lefelé úgy, hogy minden játékos elérje őket.



EGY CÉL TELJESÍTÉSE



teljesíti az egyik célkártyája feltételeit, teljesítheti ezt a célt. Ehhez és be kell jelentenie, mik voltak a feltételek. Ezután a játékos elvesz legendajelzőt, ahányadik célját teljesítette épp, majd visszatesz legendajelzőket úgy, hogy csak annyi jelzője maradjon, amennyi Egy célkártya teljesítése nem kerül akcióba. Egy játékos a körében teljesíthet.

A 18 legendajelző között van:

- 9 db 2 LP értékű
- 6 db 1 LP értékű
- 3 db 3 LP értékű



A játék végén a játékosok további legendapontokat szereznek a begyűjtött legendajelzőik függvényében. A játék végéig nem teljesített célokért nem jár büntetés. Ebben a játékváltozatban egy játékos legfeljebb 3 célt teljesíthet.



12. SZABÁLYPONTOSÍTÁSOK

- Egy marsall játékos válhat körözött személlyé, de egy körözött játékos nem válhat marsallá. Ha egy körözött játékost letartóztatnak, elveszíti az összes körözéspontját, ezután dönthet úgy, hogy marsallá válik.
- A banditák a játékosokkal folytatott harc után a harc kimenetétől függetlenül lekerülnek a tábláról.
- Egy játékos a körében legfeljebb 1 Hírnév kártyát játszhat ki, függetlenül attól, hogy mennyi marsall- vagy körözéspontot szerzett.
- Ha a seriff egy mezőre lép egy körözött játékoskal, annak a játékosnak el kell dobnia egy pókerkártyáját, mielőtt harcba szállna a seriffel.
- A körözött játékosok nem léphetnek arra a mezőre, ahol a seriff áll.
- A Csalás pókerkártyát a játékosok és az osztó egyaránt használhatják.

TIPPEK ÉS STRATÉGIÁK

FEGYVEREK: a fegyverek vásárlása és fejlesztése nagy előnyt tud jelenteni a harcok során. A vadnyugat veszélyes hely, így minden megszerezhető előnyre szükség van. Ezenkívül a fegyverek (és a hátasok) fejlesztése a játék végén LP-t is jelent.

PÓKERKÁRTYÁK: a pókerkártyák létfontosságúak a játékban. A nagyobb értékű lapokat használd a harcok megnyerésére. Egyes kártyák (mint például a Csalás vagy a Fortuna kegyeltje) bónuszképessége inkább a pókerjátszmák során segít. A Lövöldözés és a Fel a kezekkel! kártyák bónuszképességei és reakciói segítségével csökkenthető az ellened kijátszott ászok ereje. Ne harcolj, ha szinte semmi esélyed a győzelemre!

ARANYÁSÁS: a játékot anélkül is meg lehet nyerni, hogy valaki egyszer is elindulna a marsall- vagy a körözéssávon. Az aranyásás egy olyan stratégia, amely nem igényel morális döntéseket. Aranyásással pénz szerezhető, amelyből hátas és fegyver vásárolható, ez pedig nagy segítség a játék során. Az aranyrögök letétbe helyezésével szerzett pénzből pedig tivornyázni is lehet, amivel még több pont szerezhető! Egy fejlesztett Őszvér vagy Bányásztérkép még erősebbé teszi ezt a stratégiát.

ARANY/PÉNZ: nem bölcs dolog nagy mennyiségű pénzzel és/vagy arannyal mászkálni, pláne, ha körözik az embert, mivel bármikor elveszhet egy letartóztatásnál vagy elrabolhatja egy másik játékos. Használd a Sprint vagy a Nyeregbe! kártyákat, hogy egyetlen kör alatt elmenekülj a veszély elől. Ne feledd, a játék végén minden 60\$ 1 LP-t ér!

MARSALL JÁTÉKOSOK: Marsall játékosként kisebb a kockázat, mint körözött játékosként, de marsallpontokat sokkal nehezebb is szerezni. Ha szeretnéd elérni a marsallsáv 3., 6. vagy 9. mezőjét, kitartónak kell lenned. Ha a játékostársaidat nem körözik, csordát kell terelned és banditákkal kell harcolnod – lehetőleg azelőtt, hogy a körözött játékosoknak lehetőségük nyíljon erre. A körözött játékosokkal ellentétben szabadon mászkálhatsz a táblán, nem kell aggódnod a seriff miatt. A marsallpontok megszerzéséből származó extra bevételből vegyél és fejlessz fegyvereket és hátasokat. Használd a Hajtóvadászat pókerkártyát, így lelassíthatod a seriff közelében lévő körözött játékosokat.

KÖRÖZÖTT JÁTÉKOSOK: nehéz, de izgalmas utat választottál, ahol folyamatosan menekülnöd kell. Kifejezetten ajánlott már azelőtt beszerezni egy hátas, hogy körözni kezdenének, mivel le kell hagynod a marsall játékosokat és a seriffet is. A játék korai szakaszában még nem annyira veszélyes, ha köröznek, mivel mindenki még dolgozik a stratégiáján. Nagyobb játékoszámnál legyél óvatos, mivel a történetkártyák gyakrabban értékelődnek ki. Tarts a kezeden nagy értékű kártyákat, főként Kapáslövést, így nagyobb esélyed lesz a seriff elleni harcban. Azok a törvényenkívüliek, akiknél kevés kártya van, könnyű célponttá válnak. Más játékosok vagy a bank kirablásával könnyű körözéspontokhoz jutni. Helyezd letétbe az aranyrögöidet és költsd el a pénzed, hogy kisebb legyen a veszteség, ha letartóztatnak. Ne feledd, ha jól tervezel, akkor a letartóztatás legfeljebb apró kellemetlenség. Törvényenkívülinek lenni a lehetőségekről és azok megragadásáról szól!



VADNYUGATI LEGENDÁK – AZ ELSŐ JÁTÉK

Kezdésként kövessétek a szabálykönyv 4–5. oldalán leírt előkészületeket az alábbi kivételekkel:

2. Tegyétek vissza a következőket a dobozba: Whiskey, Stetson kalap és Bányásztérkép.

5. A csordajelzőket tegyétek vissza a dobozba. Az első játék során a játékosok nem hajthatják végre a csorda szerzése akciót.

10. Minden játékos válassza ki a következő karakterek egyikét: Annie Oakley, Bass Reeves, Billy, a Kölyök vagy Véres Kés (négy játékos esetén).

15. A következő történetkártyákat keverjétek össze, és tegyétek a paklit a táblára:

- A vadnyugat
- Élve vagy holtan
- A Pinkertonok
- Helyi söpredék
- Bátraké a szerencse!
- Kegyetlen pusztaság
- Véres pénz
- Délidő
- Ne is törődj vele!
- A törvény
- A fennsík törzsei
- Olcsó hátság
- Kihalt bánya
- Sarlatán
- Az özvegy
- Makulátlanul
- A prédikátor
- A megfelelő szerszám
- A darkrocki seriff
- Nehéz idők

A JÁTÉK HOSSZA

Az a játékos, aki elsőként éri el a 15 LP-t, kiváltja a játék végét. Ezután a játék folytatódik, míg a kezdőjátékos-jelzővel rendelkező játékos sorra nem kerül. Ezzel a játékosal kezdve, az óramutató járása szerint minden játékos még egyszer sorra kerül. Ezután a játékosok összeszámolják a pontjaikat, beleszámolva a fejlesztett hátságokat és fegyvereket, valamint a marsallsávból és a körözéssávból adódó plusz pontokat is.

ÖSSZEGRZÉS

EGY JÁTÉKOS KÖRE

- A KÖR ELEJE
- AKCIÓK VÉGREHAJTÁSA
- A KÖR VÉGE

A kör eleje: mielőtt a körödben bármilyen akciót végrehajtanál, választanod kell egyet az alábbi három lehetőség közül:

1. 2 pókerkártya húzása
2. 10\$ elvétele és 1 pókerkártya húzása
3. 20\$ elvétele

Akciók végrehajtása: egy körben 3 akciód van, ezeket a következőkre költethet:

1. Mozgás (7. oldal)
2. Egy kártyán szereplő akció végrehajtása (8. oldal)
3. Harc egy másik játékosal (8. oldal)
4. Egy helyszín akciójának végrehajtása (9–12. oldal)

A kör vége: miután végrehajtottad a 3 akciódat, a köröd végén hajtsd végre a következőket:

1. Az elegendő koronggal rendelkező történetkártyák végrehajtása. (13–14. oldal)
2. Kártyák eldobása a kézben tartható maximumig: 5 kártya, mínusz 1 kártya minden sérülés után.
3. Ha körözés alatt állsz, akkor LP-t kapsz attól függően, hogy a körözéssáv melyik sorában állsz (13–14. oldal)
4. Ha legalább annyi LP-t szereztél, mint amennyi a játék befejezéséhez szükséges, azzal kiváltod a játék végét. Az aktuális fordulót még játsszátok végig. Ezután minden játékos, téged is beleértve, még egy kört játszik.
5. Az óramutató járása szerint következő játékos kerül sorra, és megkezdji a körét.

EGYÉB SZABÁLYOK

- Banditák (17. oldal)
- Seriff (18. oldal)
- Karakterek (6. oldal)
- Történetkártyák (14. oldal)
- Pókerkártyák – akció, bónusz, reakció (20. oldal)

