



DICE TOWN



LUDOVIC MAUBLANC - BRUNO CATHALA

EXPANSION



JÁTÉK-
SZABÁLY

DICE TOWN

LUDOVIC MAUBLANG - BRUNO CATHALA

EXPANSION

Az egykor kicsi Dice Town egyre több kalandort vonz, akiket csábít az arany és a könnyen megszerezhető pénz. A főutca összes boltja és látványossága új lehetőségeket kínál, hogy kielégítse őket.

JÁTÉKELEMEK

- 1 dobópohár
- 5 pókerkocka
- 11 vegyesbolt-kártya
- 10 ranch ingatlankártya
- 12 folyókártya
- 12 törvényenkívüli-kártya
- 10 db 1\$-os bankjegy
- 10 aranyrög
- 1 Indiánkocka + 6 matrica
- 6 Peches Doki kártya
- 1 szabályfüzet

MI KELL A GYŐZELEMHEZ?

Még mindig neked kell lenned Dice Town legbefolyásosabb hősének az arany, a pénz, az áruk, az ingatlanok -beleértve a Ranchokat is- összeadása után!

ELŐKÉSZÜLETEK 1

Tegyétek egybe az új és az alapjáték Vegyesbolt-kártyáit, keverjétek meg, és tegyétek képpel lefelé fordítva egy pakliba. A füstjeleket csak akkor kell a pakliba tenni, ha használjátok az indiánkockát (lásd 8. oldal).



- 2 Keverjétek össze a ranch ingatlankártyákat az alapjáték ingatlankártyáival. Képpel lefelé alkossatok belőlük húzópaklit, majd fordítsátok fel az első 3 lapot.



- 3 Tegyétek a 40 aranyrögöt az aranybányára (30 az alapjátékból és 10 a kiegészítőből).
- 4 Keverjétek meg a 12 folyókártyát. Tegyétek képpel lefelé fordított pakliként az aranybánya fölé.
- 5 Tegyetek 3 db 1\$-os bankjegyet a bankra, és kétszer 1\$-t a postakocsira.



- 6 Keverjétek meg a törvényenkívüli-kártyákat, és tegyétek képpel lefelé egy pakliba az asztalra, a kocsmra fölé.

- 7 Fordítsátok fel a törvényenkívüli-pakli első két lapját, és tegyétek őket képpel felfelé a seriff hivatala fölé.



- 8 Csakúgy, mint az alapjátékban, minden játékos kap 1 dobópozarat, 5 pókerkockát és 8 db 1\$-ost.



- 9 Minden játékos kap egy Peches Doki kártyát, amit maga elé tesz.

- 10 A legfiatalabb játékos megkapja a seriffjelvény-kártyát.

ELŐKÉSZÜLETEK 2 JÁTÉKOS ESETÉN

Vegyétek ki 10 kártyát az "ingatlan/ranch" pakliból anélkül, hogy megnéznétek őket, és tegyétek vissza a dobozba.

Ne használjátok a kiegészítő 10 aranyrögét, így csak 30-at hagyjatok az aranybányán.

- 11 Ha használjátok az indiánkockát (lásd 8. oldal), akkor tegyétek az indián falura, a városháza és Peches Doki közé.

A JÁTÉK MENET

Hozzatok létre 5 kockából egy kombinációt, ugyanúgy, ahogy az alapjátékban. A játékosok dobnak a kockáikkal, hogy az alapjátékban megismert módszerrel létrehozzák az 5 kocka legjobb kombinációját. A különbség az akciófázisban van, mert **minden helyszínen KÉT lehetséges akciót kínál.**

Minden helyszínen az a játékos, aki a legjobb kombinációt érte el az adott helyszínhez, **kiválaszthatja a neki tetsző akciót (a két lehetséges lehetőség közül választ), és végrehajtja.** A második helyezett be kell, hogy érje a megmaradó akcióval. Mint az alap Dice Townban, most is a seriff dönti el holtverseny esetén, hogy ki a nyertes (lásd részletebben az 5. oldalon).

Ha csak egy játékos éri el egy adott helyszínhez szükséges kockákat, akkor nincs második hely.


2 JÁTÉKOS ESETÉN

Marad a két lehetséges akció, de csak a legjobb játékos nyer. A másik nem kap semmit.






1) ARANYBÁNYA

Az a játékos, aki a legtöbb **9-est**  dobta, a következő akciókból választhat egyet. A második legtöbbet dobó a megmaradt akciót fogja végrehajtani.

Alapjáték akció:

Bányássz az aranybányában, és 1 aranyrögöt kapsz mindegyik **9-esedért**. 


Kiegészítő akció:

Kutass a folyóban, és húzz egy folyókártyát. Azonnal használd fel, és távolítsd el a játékból.

A folyókártyák leírása a 7. oldalon található.




2) BANK

Az a játékos, aki a legtöbb **10-est**  dobta, a következő akciókból választhat egyet. A második legtöbbet dobó a megmaradt akciót fogja végrehajtani.

Alapjáték akció:

Rabolj ki a bankot, és az összes ott lévő bankjegyet vedd el.


Kiegészítő akció:

Támadd meg a postakocsit, és vegyél el onnan annyi **1\$-os** bankjegyet, amennyi **10-est**  dobtál.




Mielőtt tovább lépnének a Vegyesboltra, ne felejtsetek el a postakocsiról a bankjegyeket áttenni a bankba.

3) VEGYESBOLT

Az a játékos, aki a legtöbb **Bubit**  dobta, a következő akciókból választhat egyet. A második legtöbbet dobó a megmaradt akciót fogja végrehajtani.

Alapjáték akció:

Menj be a Vegyesboltba és húzz annyi kártyát, amennyi **Bubit**  dobtál, egyet tarts meg, a többit dobd el. Az első fordulóban az alapjáték akciót kétszer hajtsd végre.

A kiegészítő 12 új kártyát ad a Vegyesbolt-paklihoz (13-at a füstjelek kártyával). Ezeknek a kártyáknak a leírását a 8. oldalon találd.




Kiegészítő akció:


Azonnal látogasd meg Peches Dokit, válassz egy, a dobásodnak megfelelő gyógyírt, és hatását azonnal alkalmazd.



4) KOCSMA.

Az a játékos, aki a legtöbb **Dámát**  dobta, a következő akciókból választhat egyet. A második legtöbbet dobó a megmaradt akciót fogja végrehajtani.

Alapjáték akció:


Nyerd el a lányok kegyét, és bájukat felhasználva lopj egy ellenfeledtől. Vegyél el tőle annyi kártyát, amennyi **Dámát**  dobtál, egyet tarts meg belőlük, a többit add vissza.

Kiegészítő akció:

Toborozz egy törvényen kívülit: vedd el a legfelső lapot a húzópakliról. Lásd a 6. oldalt.



5) SERIFF

Az a játékos, aki a legtöbb **Királyt**  dobta, a következő akciókból választhat egyet. A második legtöbbet dobó a megmaradt akciót fogja végrehajtani.

Alapjáték akció:

Te leszel az új seriff, vedd el a jelvényt az előző seriffől.

Kiegészítő akció:

Üldözz törvényen kívüliket. Lásd a 6. oldalon.


Fontos tisztázandók a seriffel kapcsolatban

Az ő feladata eldönteni, hogy ki nyeri a holtversenyeiket. Mellesleg emiatt sokkal több munkája lesz, mert most már az első és a második helyen is kialakulhat holtverseny. Ha több játékosnak is legjobb pókerkombinációja van, akkor először el kell döntenie, hogy ki legyen az első, és aztán, hogy ki a második. Ha több játékosnak is második legjobb pókerkombinációja van, akkor eldönti, hogy ki kapja a megmaradt akciót, és ki nem kap semmit. A szokásos módon, a jó öreg kenőpénz segíthet a döntésben.

6) VÁROSHÁZA

Az a játékos, akinek a legjobb pókerkombinációja van, választhat egyet a következő akciókból. A második legjobb kombinációjú játékos a megmaradt akciót fogja végrehajtani.

Alapjáték akció:

A polgármester a támogatásért megengedi, hogy elvedd a sorból az első képpel felfelé lévő ingatlankártyát (ez a legelső), plusz emellé minden egyes dobott **Ászért**  is elvehetsz egyet, amit persze a megmaradt 2 látható kártya korlátoz.

Kiegészítő akció:

Csábítsd el a polgármester feleségét és vedd el a húzópakliról a legfelső ingatlankártyát.



Az ingatlankártyák közt most már van 10 ranch kártya is. Ha a játékos ranch kártyát kap, akkor azt **képpel felfelé maga elé** teszi. A kocsmatündérek nem tudják ellopni ezt a lapot (kivéve a whiskey kártyával, lásd a 8. oldalon).

A játék végén minden ranch győzelmi pont ad, lásd a leírását a 7. oldalon.



8) PECHES DOKI.

Akárcsak az alapjátékban, ha a játékos nem nyert semmit a forduló során, meglátogathatja Peches Dokit (Doc Badluck). Ezt pont úgy kell végrehajtani, mint az alapjátékban.

Peches Doki kártyák:

Nem mindig könnyű észben tartani, hogy ki nem nyert semmit a forduló során, különösen 6 játékos esetén.



Minden forduló kezdetén a játékosok fordítsák a Peches Doki kártyájukat képpel felfelé.



Amint nyer valamit a játékos (ide értve a második helyeket is), képpel lefelé fordítja a kártyáját (zárt kocsi felül).

Ily módon a forduló végén csak az aktív kártyával rendelkező játékosok látogatják meg a Dokit.

TÖRVÉNYEN KÍVÜLIEK

TOBOROZZ TÖRVÉNYEN KÍVÜLIEKET

Ha a játékos törvényen kívüliket toboroz a kocsmában, akkor a kártyát maga elé teszi (ezt a kártyát így nem lophatják el a kocsmatündérek).

Mindegyik kártyához egy kockapár van társítva, amit a lap is ábrázol.

Később, **bármelyik kockadobás ELŐTT**, a játékos, ha van törvényen-kívülije, rátehet az ábrára **EGY** vagy **KÉT** kockát azok közül, amiket **dobna**, és olyanra változtatja ezeket, amilyen a törvényen kívüli kockája. A maradékkal dob, mint rendesen.



Példa: a játékosnak még 3 kockával kell dobnia, hogy meglegyen az 5. Van egy törvényen kívülije Bubival, amit használ is, és rátesz a 3-ból 2 kockát a Bubival felfelé. Ezután dob az utolsó kockájával, ahogy szokott.

Használat után a törvényenkívüli-kártya a "Wanted" oldalára fordul, és a Seriff hivatalra kerül.

Megjegyzés:

- Egy játékos több törvényen kívülit is toborozhat.
- Ha a játékos a pókerkombinációja befejezéséhez használ egy törvényen kívülit, akkor az nem vet azonnal véget a kombináció összerakása fázisnak. A többi játékos a következő dobását is normál dobásként kezeli, és megtarthat egy vagy több kockát, mint rendesen. Az ezt követő dobást azonban már utolsó dobásként kell kezelni, amikor a játékosoknak minden kockát meg kell tartaniuk.

TÖRVÉNYEN KÍVÜLIEK ÜLDÖZÉSE

A seriff hivatal fölött ülő mindegyik törvényen kívülit el lehet fogni, ahogy azt a "Wanted" oldaluk mutatja.

Mindegyik kártya "Wanted" oldalán egy kocka képe is van.

Elfogásukhoz a játékosnak dobnia kell mindegyik olyan, a kombinációban lévő kockájával, amin a **Király** látható. A játékos a dobás minden egyező jeléért elfoghat egy törvényen kívülit.

Ezután visszaállítja a kombinációját, ahogy volt.





EGY FORDULÓ VÉGE

Amint vége egy fordulónak, minden játékos fogja a kockáit és egy dobópoharat, és egy új forduló kezdődik. A játék azután a forduló után ér véget, amelyikben vagy az összes aranyrög vagy az ingatlankártyák elfogynak. Ezután a győzelmi pontok számolása jön.

Példa: Három törvényen kívüli van menekülésben. Kettőnek 9-ese, egyiknek Királya van. Egyik játékos, akinek van 3 Királya úgy dönt, hogy üldözőbe veszi őket. Dob a három kockával, aminek eredménye: 9 / Dáma / Dáma. A 9-sel elfogja az egyik 9-es törvényen kívülit, de a Dámák értéktelenek, mert nincs olyan keresett törvényen kívüli, akinek Dáma van a Wanted oldalán.

A megfelelő elfogott törvényen kívüli a "Wanted" oldalával föfelé a játékos elé kerül. Nem lehet ellopni, és nem lehet a pókerkombináció befolyásolására sem használni. Viszont a dollár pénzjutalom értéke a játék végén hozzáadódik az elfogott játékos pontjaihoz.

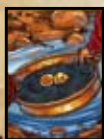
A JÁTÉK VÉGE ÉS A GYŐZELMI PONTOK

A győzelmi pontokat (GyP) pontosan ugyanúgy kell számolni, mint az alapjátékban:

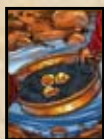
- 1 GyP jár minden egyes aranyrögért.
- 1 GyP jár 2\$-onként (ne felejtsetek hozzáadni az elfogott törvényen kívüliek értékét - a kocsmában torborzott, de fel nem használt törvényen kívülinek nincs értéke).
- 5 GyP jár annak, aki a játék végén a seriff volt.
- Azok a vegyesbolt kártyák, amiknek van szám értéke, a számnak megfelelő GyP-ot érnek.
- Az ingatlankártyákért a rajtuk szereplő számnak megfelelő GyP jár.
- **A Ranch lapokért:** A ranch kártyák értékét a játékos által megszerzett ranch kártyák száma határozza meg. Az első ranch értéke 1 pont, a másodiké 2 pont, a harmadiké 3 pont, stb. Azaz, ha egy játékosnak 4 ranch kártyája van a játék végén, akkor 10 pontot kap értük (1+2+3+4=10).

Ez most meglepő lehet, de az a játékos a győztes, akinek a legtöbb győzelmi pontja van a játék végén.

FOLYÓKÁRTYÁK LISTÁJA



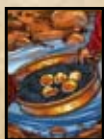
Arany!
2 aranyrögöt találtál!
(Vedd el a bányából!)



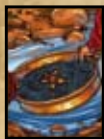
Arany!
3 aranyrögöt találtál!
(Vedd el a bányából!)



Arany!
4 aranyrögöt találtál!
(Vedd el a bányából!)



Arany
5 aranyrögöt találtál!
(Vedd el a bányából!)



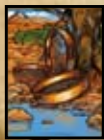
Csillagjelvény
Azonnal megkapod a seriffkártyát. Innentől már te vagy a seriff.



Pénztárca
2\$-t találtál!
(Vedd el a bankból!)



Pénztárca
3\$-t találtál!
(Vedd el a bankból!)



Felfedezés
Húzz 3 folyókártyát. Egyet válassz magadnak, a másik kettőt tedd vissza a pakli tetejére az általad választott sorrendben.



Kupon
Válassz ki, és vegyél el egy Vegyesbolt-kártyát a dobópakliból.



Semmi
Nem találsz semmit!

AZ ÚJ VEGETSOLT-KÁRTYÁK LISTÁJA



Marha

Ezt a kártyát a játék végén játszsd ki.

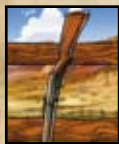
Ez a kártya 7 győzelmű pontot ad.



Ajándék

Ezt a kártyát azonnal játszsd ki.

Az általad kiválasztott játékos neked adja az egyik vegetsolt-kártyáját.



Winchester

Ezt a kártyát a játék végén játszsd ki.

Ez a kártya 6 győzelmű pontot ad.



Két fegyver

Akkor játszsd ki ezt a kártyát, amikor megpróbálsz elkapni egy törvényen kívülit.

Az első dobásod után, az egyik általad választott kockával újradobhatsz.



Őszvér

Ezt a kártyát a játék végén játszsd ki.

Ez a kártya 1 győzelmű pontot ad minden nálad lévő vegetsolt-kártyáért (ezt is beleértve).



Svindler

Ezt a kártyát azonnal játszsd ki.

Minden játékos ad neked 2 \$-t.



A kutya

Ezt a kártyát a játék végén játszsd ki.

Ez a kártya 2 győzelmű pontot ad, minden általad elfogott törvényen kívüliért.



Whiskey

Akkor játszsd ki ezt a kártyát, ha egy ellenfeledtől lopsz a kocsmában.

A lefelé fordított lapok helyett egy ranch kártyát lopj ettől a játékostól.



Biztosítás

Akkor játszsd ki ezt a kártyát, ha egy másik játékos kártyát lop tőled a kocsmában.

Húzz egy, az ellopott kártyával azonos típusú kártyát.



Bandita

Akkor játszsd ki ezt a kártyát, amikor egy törvényen kívülit toborzol a kocsmában.

Az első törvényen kívüli helyett bármelyiket választhatod a pakliból. Keverd újra a paklit.

AZ INDIÁNOK HIEGÉSZÍTŐ

Játékelemek: Indiánkocka, füstjelek kártya

Előkészület: Tegyétek a kockát az indián falura (lásd a 3. oldalon). Keverjétek a füstjelek kártyát a vegetsolt-pakliba.

A városháza kiértékelése után, az a játékos, akinek a legjobb pókerkombinációja van, dönthet úgy is, hogy az újonnan szerzett ingatlan-kártyái egyikét visszaadja az indiánoknak. Ha azt választja, hogy mégse, akkor akinek a második legjobb kombinációja volt, az dönthet erről.

A játékos visszatesz EGY ingatlan-kártyát a dobozba, és elveszi cserébe az indiánkockát.

A következő forduló alatt, még mielőtt az aranybányához értek, a játékosnak dobnia kell a kockával, és alkalmazni azt.

A forduló végén, ha egy játékos sem adja oda az indiánoknak az épp megszerzett ingatlan-kártyái egyikét, akkor a kocka visszakérül az indián falura.



Sámán áldása

Az egyik kockád fordítsd egy neked tetsző oldalára.



Lesből támadás

Az egyik ellenfeleddel dobasd újra az egyik kockáját.



Testőr

Ebben a fordulóban semmit nem tudnak ellopni tőled.



Hadi ösvény

Tedd az indiánkockát egy helyszínre. Az adott helyszín két akcióját nem lehet felhasználni.



Füstjelek

Ezt a kártyát közvetlenül Peches Doki után játszsd ki.

Vedd el az indiánkockát a faluból vagy egy másik játékostól.