

## Játék célja

Minden játékosnak saját célja van a játszott szereptől függően.

- Serif: Minden banditát és renegátot elintézni
- Banditák: Megölni a serifet
- Helyettesek: megvédeni a Serifet és segíteni
- Renegát: utolsónak játékban maradni.

## Előkészületek

1. Válasszatok annyi szerepet ahányan játszanak
  - 3 játékos: speciális szabályok
  - 4 játékos: 1 Serif 1 Renegát 2 bandita
  - 5 játékos: 1 Serif 1 Renegát 2 bandita 1 helyettes
  - 6 játékos: 1 Serif 1 Renegát 3 bandita 1 helyettes
  - 7 játékos: 1 Serif 1 Renegát 3 bandita 2 helyettes
  - 8 játékos: 1 Serif 2 Renegát 3 bandita 2 helyettes
2. Keverjétek össze és mindenki kap egyet lefordítva
3. A serif felfedi magát a kártyája felfordításával. A többi játékos titkolja a kilétét.
4. Keverjétek össze a karakterlapokat és minden játékos kap egyet. Minden játékos megmondja kit kapott és hangosan elmondja a képességét.
5. Minden játékos annyi golyó jelzöt kap ahány a karakterlapján áll. A serifnek plusz két golyó jár. A golyók jelölik az életerőt – tehát hogy hányszor találhatnak el mielőtt kiesel. Minden maradék golyót helyezünk az esztel közepére.
6. Tartsátok kéznél az összefoglaló kártyákat. Hasznos lehet a dobások eredményének értékelésénél.
7. Tegyétek a 9 nyilat az asztal közepére.
8. Pakoljátok el ami nem szükséges.
9. A serif kezdi a játékot.

## A Játék

A játékot körönként játsszuk, az óramutató járásának megfelelően. A saját körében mindenki:

- Dob minden kockával
- Választ hogy megtartja az eredményt vagy újradobja – akár az összeset - legfeljebb kétszer. Minden dobásnál bármelyik kockát újradobhatod, nem csak amit már újradobtál. A harmadik dobás eredményét el kell fogadni.
- Ha az előzővel végeztél, értelmezd és hajtsd végre a dobás eredményét.
- Ha a körnek vége a balra ülő játékos jön. Fontos: A Dinamitot nem lehet újradobni. Minden kidobott nyilvessző azonnal kifejti a hatását, minden dobásnál.

## Golyók és Nyilvesszők

Amíg egy képesség mást nem mond, ha kapsz egy életerőt (golyó) vagy nyilat, vedd el a közösből. Ha elvesztesz egyet, vissza kell tenni.

1 három golyós jelző oda-vissza cserélhető 3 egy golyósra.

## A kocka

A kockákon hat különféle szimbólum van. Minden szimbólumhoz más hatás tartozik. A dobás eredményét a következő sorrendben kell figyelembe venni. Nem hagyhatasz figyelmen kívül egy kidobott kockát sem. Mindet fel kell használni.



1. Nyilvessző: azonnal kifejti a hatását ha kidobják, nem a kör végén. Vegyél el egy nyilvesszőt a közösből ahányszor kidobtad és tarts magad előtt. Újradobhatod a kockát ha még van lehetőség.

Ha elvetted az utolsó nyilvesszőt, az indiánok támadnak és mindenki annyi életerőt veszít ahány nyilvessző van nála. A támadás után a nyilak mind visszakerülnek a közösbé.



2. Dinamit: nem lehet újradobni. Ha három vagy több dinamitot dobsz, a körödnek vége és vesztesz egy életet. De a többi kocka hatása is érvényesül.



3. Célkereszt 1: A melletted ülő kiválasztott játékos veszít egy életpontot.



4. Célkereszt 2: A **pontosan** kettővel melletted ülő kiválasztott játékos veszít egy életerőt. Ha csak két vagy három játékos van -ként kell kezelni.

Fontos: Az és egyszerre érvényesül. A helyek számításánál a kiesett játékosokat figyelmen kívül kell hagyni.



5. Sör: Válassz egy játékos, aki gyógyul egy életerőnyit. Nem lehet több életed mint a játék kezdetén. Ha olyat választasz, aki teljesen egészséges, az életerő elveszik.



6. Gatling: Ha 3-t vagy többet dobsz, minden más játékos sérül egyet, és elvesznek a nyilvesszőid is.

**Példa:** A serifnek 6 élete és egy nyilvesszője van

Dob: Először, el kell vennie két nyilat. De csak egy maradt a kupacban, ezért elveszi és támadnak az indiánok. Mindenki veszít egy életet minden nála levő nyilvesszőért: a serif 2-t. Most mindenki visszateszi a nyilvesszőit és a serif kiveszi a másodikat (tehát 8 marad). Most van 4 élete és 1 nyilvesszője.



-t nem lehet újradobni. A serif úgy dönt megtartja a -t és

újradobja a többi. Ezúttal: Úgy dönt egy gatling puska jó ötlet ezért megtartja és újradobja a és a -t az első

dobásból. Ezúttal: .

Mivel már kétszer újradobott ezért nem dobhat újra többet. A

végeredmény: . Le kell lőnie valakit pontosan két hellyel arrébb, ezután rajta kívül mindenki veszít egy életet és a serif eldobja a nyilvesszőjét. A köre végén 4 élete és 0 nyilvesszője marad.

## Ha elfogy az életerő – Kiesés

Ha elveszted az utolsó életerődet kiestél. Mutasd meg a szerepkártyád és tedd vissza a nyilvesszőket. Ha egy csapattársad nyer, te is nyertesnek számíatsz.

## A játék vége

A játéknak azonnal vége ha:

- a) **A serif meghal:** Ha egy renegát az utolsó aki életben maradt, ő nyert. Egyébként a banditák nyerik a játékot.
- b) Ha minden Bandita és Renegát meghal: A serif és a helyettesei nyernek csapatként.

**Megjegyzés:** 8 játékos esetén, mindkét renegát egyedül játszik és akkor nyer ha utolsónként életben marad. Ha a végjátékban a serif és a renegátok maradnak és a serif hal meg először, a banditák nyernek.

**Példa:** Minden bandita meghalt, de egy renegát még játékban van. A játék folytatódik. A renegát egyedül száll szembe a seriffel és helyetteseivel.

**Példa:** A serif meghal, de a banditák már meghaltak és egy renegát és egy helyettes maradt játékban. A játéknak vége, a banditák nyernek.

**Példa:** Mindenki egyszerre hal meg. A banditák nyernek.

## Szabályok három főre:

Osszatok ki véletlenszerűen 1 Helyettes, 1 Bandita, 1 Renegát szerepet, de mindenki felfordítva helyezi maga elé. Mindenki tudja mi a többiek szerepe. Mindenkinek a szerepe adja meg a célját

- A helyettesnek meg kell ölnie a renegátot;
- A renegátnak meg kell ölnie a banditát;
- A banditának meg kell ölnie a helytestet.

A játékot egyébként az alapszabályok szerint kell játszani, annyival, hogy a helyettesé az első kör. Akkor nyersz, ha **te viszed véghez a célod**. (A helyettes nem nyer ha a bandita öli meg a renegátot.). Ha más viszi be a halálos lövést, onnantól az utolsó életben maradó nyer. Például: A bandita megölte a renegátot, akkor a helyettesnek meg kell ölnie a banditát hogy nyerjen és fordítva.

## Szereplők



**Bart Cassidy (8)**

Sérülés helyett elvehetsz egy nyilat (kivéve indiánok és dinamit esetén). Nem használható ha csak egy nyílvesző maradt a kupacban



**Paul Regret (9)**

Nem sérülsz a gatling puskától.



**Black Jack (8)**

Újradobhatod a dinamitot kivéve ha hármat vagy többet dobsz.



**Pedro Ramirez (8)**

Ha sérülsz eldobhatsz egy nyílveszőt.



**Calamity Janet (8)**

Használhatsz ①-t ②-ként és fordítva.



**Rose Doolan (9)**

Egyel távolabba lőhetsz. (① esetén 2-re, ② esetén 3-ra)



**El Gringo (7)**

Ha egy játékos sérülést okoz neked (kivéve indiánok és dinamit) húznia kell egy nyílveszőt.




**Sid Ketchum (8)**

A köröd elején egy általad választott játékos kap egy életerőt. (Magadat is választhatod)




**Jesse Jones (9)**

Ha négy vagy kevesebb életed van kettőt kapsz -önként.



**Slab the Killer (8)**

Körönként egyszer egy -ért dupla sérülést okozhatsz. (Ez esetben nem gyógyít.)



**Jourdonnais (7)**

Sosem sérülsz 1-nél többet indiántámadás esetén.




**Suzy Lafayette (8)**

Ha nem dobsz sem ① sem ②-t kapsz két életerőt. (A végső dobás számít.)



**Kit Carlson (7)**

Minden -ért eldobhatsz egy nyílveszőt valakitől.



**Vulture Sam (9)**

Ha valaki meghal kapsz két életerőt.




**Luky Duke (8)**

Egyel többször dobhatsz újra. (Összesen 4 szer dobhatsz. 1 dobás 3 újradobás.)



**Willy the Kid (8)**

Elég két  a gatling puskához. (A puska körönként maximum egyszer használható.)