



	1000\$		400\$
	0\$		0\$
	500\$		300\$
	800\$		1200\$
	300\$		600\$
Összesen:	2600\$	Összesen:	2500\$



A Longhorn csordák bögése morajlik Mexikó északi vidékéről. Immár a texasi farmerek egyik fő bevételi forrásává váltak ezek a hatalmas állatok és egyúttal számos marhatolvaj érdeklődését is felkeltették.

A játékosok két messze földön hírhedt törvényen kívülit személyesítenek meg: Sólyom Perkinst és Jessie Artist Byrd-öt. A játék célja egyszerű: marhákat lopni (és néhány arany rögöt is, ha minden jól megy), hogy kiderüljön, ki tudja a legnagyobb summán felhalmoznia a játék végére... vagy elérni, hogy az ellenfelünket elkapja a seriff!

Importálja:
Gémklub Kft. 1092 Budapest,
Ráday u 30 www.gemklub.hu



Figyelem!
Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére.
Fulladásveszély!

FELSZERELÉS

- 9 helyszín tábla

Minden táblán a koponya szimbólumban szereplő szám határozza meg, hogy a játék elején hány darab marhát kell rá felhelyeznünk, valamint külön hely van rajtuk az Akció lapkák számára



- 19 Akció lapka



- 2 Wanted lapka (egy játékosonként)

+ 1 Törvényen kívüli korong (egy oldal játékosonként)



- 36 fa tehén (9 mind a négy színben)

TERÍTÉK / A JÁTÉK FELÁLLÍTÁSA

A játékosok megegyeznek, hogy ki melyik törvényen kívülit alakítja

A megfelelő Wanted lapkát maguk elé helyezik

Keverjük össze a 9 helyszín táblát és véletlenszerűen alkossunk egy 3x3-as pályát belőlük

Keverjük össze az Akció lapkákat. Válasszunk ki közülük véletlenszerűen 9-et és tegyük őket egyesével a helyszín táblákon megjelölt helyükre

Fontos: Ha a Seriff lapka is a választottak között van, akkor azt a Nugget Hill táblára kell helyeznünk

Keverjük össze a tehéneket és véletlenszerűen tegyük fel minden helyszínre a táblákon megjelölt számú marhát

Döntsük el, ki lesz a kezdő játékos úgy, hogy feldobjuk a Törvényen kívüli korongot, mintha egy pénzérme volna.

Akinek az oldala lesz felül, az fogja kezdeni a játékot. A másik játékos kiválasztja a kezdő helyszínt azok közül, ahol 4

tehén van (Cherokee Spring, Dagger Flat, Maverick Junction, Red River Valley, Kid Cooper's Ranch) és ráteszi a

Törvényen kívüli korongot.

Példa:



Kezdődhet a játék!

JÁTÉK MENET

A Törvényen kívüli korong mutatja, hogy a két játékos közül épp ki van soron.

Akinek a köre van a következőket kell tennie:

- 1- Marha lopás
- 2- A Törvényen kívüli korong mozgatása és megfordítása

1- Marha lopás

A helyszínről, ahol a korong éppen van, a játékos választ egy szintet, amelynek megfelelő összes marhát el KELL vennie. Ezeket a teheneket maga elé helyezi. Ezek képezik a csordáját, aminek az értékét a játék végén fogjuk kiszámolni. Ha ez után a helyszínen nem marad több marha, akkor a játékosnak végre KELL hajtania a helyszínen lévő Akció lapka képességét.

A KÜLÖNBÖZŐ AKCIÓ LAPKÁK KÉPESSÉGEI



Arany rög: A lapkát a játékos maga elé teszi, a lopott marhák mellé. A játék végén a lapka értéke a rajta lévő \$ értéknek felel meg \$200 és \$500 között.



Kígyó olaj: Ez a legendás elixír lehetővé teszi, hogy ismét te kerülj sorra. A játékos eldobja a lapkát, majd elmozgatja a korongot, a normál szabály szerint, de nem fordítja azt meg, hanem ismét ő lop tehenet.



Billog: Dobd el a lapkát, majd vedd el az össze tehenet egy adott színből az egyik átlósan szomszédos helyszínről. Ezeket a marhákat tedd a csordádhoz. Fontos: Ha így egy másik lapkáról levett az utolsó tehenet is, akkor az azon a helyszínen található Akció lapka képességét nem hajtod végre, hanem tedd vissza a dobozba.



Rajtaütés: Dobd el a lapkát és lopj el az ellenfeledtől (a te választásod szerint) egy arany rögöt, amit véletlenszerűen választasz az arany lapkái közül, VAGY két azonos színű tehenet.



Járvány: Dobd el a lapkát. Válassz egy szintet, és az összes ennek megfelelő tehenet vedd le az összes helyszínről és tedd vissza a dobozba. Ezek a színű tehenek tehát a játék végén nem érnek pontot.



Csörgőkígyó: A csörgőkígyó pánikot okoz az állatok között. Dobd el a lapkát, majd minden színből, amiből már szereztél tehenet, tegyél vissza egyet-egyet az átlósan szomszédos helyszínekre (az összes marhát teheted egy helyszínre, ha szeretnéd).



Seriff: Ha fel kell vened ezt a lapkát, akkor a seriff elkapott és azonnal elvesztetted a játékot.

2- A Törvényen kívüli korong mozgatása és megfordítása

A marha lopást követően a játékosnak pontosan annyi helyszín táblával KELL arrébb mozgatnia a Törvényen kívüli korongot, ahány tehenet rabolt előtte. A mozgatás során csak vízszintesen vagy függőlegesen lehet lépkedni, úgy hogy nem térhetünk vissza olyan táblára, ahova már léptünk.

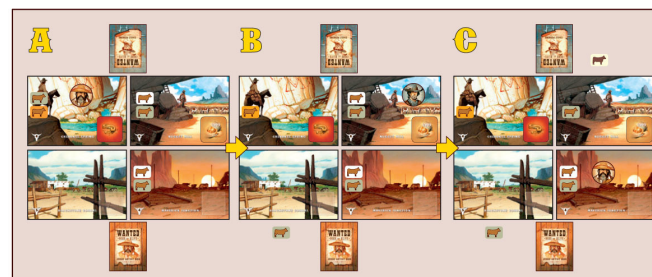
A mozgatás után a korongot a túoldalára forgatjuk, így jelezve hogy a másik játékoson a sor.

Fontos: Ha az összes helyszín üres, ahova az ellopott marhák száma szerint lépni lehetne, akkor a játék véget ér, és már csak a pontszámítás van hátra. De ha legalább egy elérhető helyszínen vannak még tehenek, akkor a korongot az egyik ilyenre kell mozgatni.



A fenti példán Sólyom Perkinsnek két lehetősége van: vagy ellopja a vaj színű tehenek, aminek következtében a játék véget ér, mivel az összes helyszín, ami egyel mellette található (Blackstone Corral, Red River Valley, Tulsa) már üres, vagy ellopja a két narancssárga tehenet és köteles Dagger Flatre mozgatni a korongot, mivel ez az egyetlen pontosan két lépésnyire lévő helyszín, amin még van marha.

A veszélyes helyszínek különleges tulajdonsága: Az olyan helyszínek, amiken sárga Akció lapka található (Csörgőkígyó, Seriff) azok veszélyesnek minősülnek. Nem kényszeríthető egy játékos, hogy egymás után kétszer ugyan arról a veszélyes helyszínről lopjon teheneket, ha van más lehetőség.



Példa:

- A- Sólyom Perkins Cherokee Spingen van. Ellop egy szürke tehenet és a korongot Nugget Hillre mozgatja, így Jessie Artist Byrdnek innen kell lopnia.
- B- Jessie Artist Byrd ellop egy fehér tehenet, tehát a korongot egy lépéssel kell arrébb mozgatnia. De nem léphet egyből vissza Cherokee Springre, mivel az egy veszélyes helyszín.
- C- Tehát Maverick Junctionre mozgatja a korongot.

A játék három különböző esetben érhet véget

- 1- Ha egy játékosnak fel kell vennie a seriff lapkát, akkor azonnal elveszti a játékot
- 2- Ha egy játékosnak sikerül felvennie a 9. tehenet egy színből, akkor azonnal megnyeri a játékot (Fontos: ha az 1-es és 2-es esemény egyszerre következik be, akkor csak az 1-est vesszük figyelembe).
- 3- Minden olyan helyszín, ahova egy tehenrablás után a Törvényen kívüli korongot mozgatni lehetne már üres, a játék véget ér. Minden játékos megszámlolja, hogy mennyit ér az összerabolt csordája és hozzáadja a megszerzett aranyrög lapkáinak értékét. A gazdagabb játékos lesz a győztes!

Hogyan számoljuk ki a csorda értékét: Minden birtokodban lévő marha annyiszor \$100-t ér ahány annak megfelelő színű marha van még fenn a helyszín táblákon.

A lenti példában minden vaj színű tehén \$200-t ér (két darab maradt fenn a táblán), a barnák nem érnek semmit (egy sem maradt fent közülük), a narancssárgák pedig \$400-t érnek (4 maradt fent).