

EL PASO

Бясно преследване в дивия запад за 2 до 5
бандита, на 10 и повече години
от Щефан Дора

ТЪРСИ СЕ!



Името ти отдавна фигура в списъка с издирваните престъпници! Твоите подвизи са легендарни. В сравнение с теб Джеси Джеймс, Били Хлапето и Каламити Джейн са просто новаци. Никой град на запад от река Мисури, не е защитен от твоя димящ Колт-45с. Съдържатели на барове, конни ферми или златни мини започват да се потят само при звука на твоите приближаващи коне. И дори шерифът се обажда за подкрепление, преди да опита да сложи край на твоето бягство...



Идея и цел на играта

Седем прекрасни града „чакат“ да бъдат ограбени от теб. Във всеки ход, ти сам решаваш коя е твоята мишена. Освен това, всички вие все по-често кръстосвате пътища.

Колкото по-дълго един разбойник остане в града, толкова повече откраднатата стока може да отнесе към следващия град и там да я обърне в пари. Но който се бави твърде много, може да падне в ръцете на шерифа.

За да станеш богат, добрата плячка трябва да се обърне в злато. Този, който си тръгне от седмия град с най-много пари, е бандитът, който не може да бъде победен и съответно чокекът, който печели играта.

Игрови материал и подготовка

Поставете **игралното поле** по средата на масата.



Сортирайте **48те картички с обекти** по вид (конеферма, пасище за добитък, бар, хотел, банка, златна мина). После разбъркайте всяко отделно тесте и го поставете на съответното маркирано място на игралното поле. След това, всеки играч си изтегля по една картичка от вид.

Поставете **36те чипа със стоки** в памучната торбичка.

Поставете до игралното поле **50те къса злато** на стойност:
кафяво - 1
сиво - 5
жълто - 10



Играта започва в **DEADWOOD**. Поставете **Док Холидей** там.



Играчът, който последен е ходил в банка, получава ролята на пазача и взима **5те зари**.

Ход на играта

В началото на играта, всички играчи се намират в DEADWOOD. Щом този град бъде ограбен, останалите градове следват в ред по часовниковата стрелка.

Полагане на откраднатите стоки:

Преди да оберете град, изтеглете 18 чипа от торбичката и ги поставете на купчинки върху съответния обект в града.

Чиповете с по-ниска стойност винаги се поставят върху чиповете с по-висока стойност. Ако изтеглите чип със стока, която липсва в този град, върнете чипа в торбичката, но без да теглите нов.

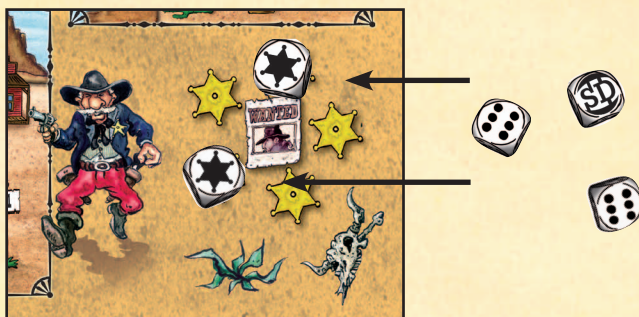
Забележка: По време на играта, за всеки град се полагат чипове само по **веднъж**. Това ще рече, че веднъж откраднати, те не се заменят повече.



Плячкосване на град:

Започвайки с пазача, всеки играч, в своя ход решава, дали да вземе участие в плячкосването на града или да продължи по пътя си към следващия град. Веднъж напуснал един град, никой играч не може да се върне повече там.

Всеки желаещ да плячкосва, поставя закрыта една от картичките си на масата. След това всички положени картички се обръщат едновременно.



После пазачът хвърля заровете (виж стр. 4) и поставя всички, показващи шерифската значка в зоната на шерифа върху игралното поле.

Ако след това хвърляне остане поне един зар, който не показва шерифската значка, бандитите ликуват: това означава, че шерифът не смее да застане на пътя им и те могат да плячкосват на спокойствие.

Всяко хвърляне крие две предизвикателства: БАРОВЕТЕ и ПАСИЩАТА С ДОБИТЪК

- Ако нито един зар не показва печат (SD), то никакъв добитък не може да бъде жигосан и откраднат. Всеки играч, изиграл картичка с пасище за добитък, остава с празни ръце.

- Ако нито един зар не показва 6, то нито един бар, не може да бъде обран. Всеки играч, който е изиграл картичка с бар, остава с празни ръце.

Освен горните ограничения, важат следните правила:

- Всеки обирджия взима **най-горния чип**, от полето, съответстващо на изиграната от него картичка.

- Ако няколко играча са изиграли еднаква карта, то този, който е изиграл картичка с най-голямото число избира пръв. След това, чипове взимат и играчите с по-ниски картички в нисходящ ред.

- Ако за някой играч не стигнат чиповете, той остава с празни ръце.

След това, всички изиграни картички се поставят с лице нагоре, сортирани по вид, на купчинки на масата, най-добре до съответните купчинки с неизиграните картички за теглене. Когато купчинките за теглене свършат, изиграните картички се обръщат на тяхно място, **без да се размесват**.

Сега всеки играч, допъва картичките в ръцете си до шест. Тъй като всички вие сте истински майстори с оръжията, няма точен ред, в който да се теглят новите картички, всеки играч се стреми да е максимално бърз. Освен това, не е задължително, новата картичка да е от същия тип, като току що изиграната. По този начин, можете да съставите, каквато решите комбинация от шесте вида картички с обекти в ръцете си.

Заровете

Пазачът

- хвърля всички зарове, които все още не се намират в зоната на шерифа (При първото хвърляне в един гард, това винаги означава пет зара.)

- Поставя всички зарове, показващи шерифската значка, в зоната на шерифа.

Ако след хвърлянето, **всички зарове са в шерифската зона**, бандитите са хванати на тясно: всички играчи, които още са в града (т.е. които са изиграли карта), трябва да върнат всичките си сърбани чипове със стоки обратно в торбата, без значение от кой град са откраднати. Могат да задържат само късовете злато. Всички играчи, които са напуснали града (съответно не са изиграли картичка в този рунд), успяват да се измъкнат от шерифа. Те могат да задържат всичко, което притежават. В момента, в който всички 5 зара отидат в зоната на шерифа, плякосването на този град приключва. Чиповете със стоки, които все още лежат на полето се връщат в торбичката. (Виж раздела „Край на плякосването на един град“.)



Напускане на града:

Ако сте решили да напуснете града, вие **не** играете картичка в този рунд. Вместо това изнасяте от града откраднатата стока или (частично) я обръщате в злато.



- Можете да вземете с вас част от откраднатата стока в следващия град. Количеството зависи от това, дали някои играчи са напуснали града преди вас (виж карето по-долу). Просто поставете пред себе си, чиповете, които искате да отнесете.
- Чипове със стока, която не можете или не искате да вземете със себе си, вие своевременно обръщате в златни късове. Има две тарифи за това:
 - Чипове със стоки, чиито съответстващи обекти съществуват в дадения град, се разменят по курса за града. Най-напред съберете стойностите на чиповете си, след това конвертирайте сумата, според курса на града и вземете златни късове на съответната стойност.

Пример: В Santa Fe, Малкия Джо разменя чипове с конеферма и бар с обща стойност 12, при курс 3 към 1. Съответно взима 4 златни къса.

- Чипове със стоки, чиито съответстващи обекти **не** съществуват в даден град се разменят при курс 1 към 1. Съберете стойността на продаваните чипове и вземете златни късове на тази стойност.

Пример: Тъй като няма банка в Santa Fe, Малкия Джо разменя чиповете си със символа на банката (на стойност 5) при курс 1 към 1 и взима злато със стойност 5.

Първият играч, който напусне града може да вземе само един произволен чип със себе си. Вторият играч, който напусне града, може да вземе два произволни чипа и т.н.

Ако няколко играча, решат да напуснат града в един рунд, то се смята, че са напуснали града едновременно.

Пример:

Тъй като вече има три зара в зоната на шерифа, Джеси и Малкия Джо отказват да плякосват повече в този рунд. Те напускат града. Понеже те са ПЪРВИТЕ, които напускат, всеки от тях може да отнесе по ЕДИН от своите чипове.

Бил, Джейн и Джо продължават с обирите. В хода на играта се пада още един зар със значката на шерифа. По тази причина Бил и Джейн решават да напуснат града. Тъй като те са ВТОРИТЕ, които напускат, всеки от тях може да вземе по ДВА от своите чипове. Само Джо остава да плякосва, тъй като той иска да отнесе три чипа в следващия град. Но ако се падне пети зар със значка, той ще изгуби всичките си запаси.



Исклучение: Ако всички играчи все още са в даден град, когато свършат чиповете на полето, всеки от тях може да вземе по ДВА чипа.

Продължителност на плячкосването:

Всички играчи, все още намиращи се в града, могат да продължават да плячкосват. Във всеки следващ ход, те решават дали да продължат да обират (съответно да играят картички) или да напуснат града. Играчите, които са напуснали града, наблюдават играта, без да извършват никакви действия. Преди всички да отидат в следващия град, те не могат да предприемат нищо.

Забележка: Напълно е възможно в даден град да остане само един играч, който да плячкосва.

Край на плячкосването на един град:

В един град вече не се плячкосва, ако:

- всички пет зара са в зоната на шерифа или
- всички играчи са напуснали града или
- чиповете със стоки в града са свършили
(В този случай, всички играчи напускат града. Те могат да вземат със себе си по два чипа със стоки в следващия град.)

Чиповете със стоки, които още са в града се връщат в торбичката. Всички играчи отиват в следващия град; Док Холидей се поставя там и нови чипове със стоки се полагат на игралното поле. Пазачът предва задълженията си и съответно, заровете на своя съсед.



Край на играта

След като всички седем града бъдат плячкосани, играта приключва. Играчите, които все още притежават чипове със стоки ги разменят при курс 1 към 1. Играчът събрал златни късове с най-висока стойност печели играта.



© 2009 Zoch GmbH - Автор: Шефан Дора
Илюстрации: Шефан Тойрер - Оформление: Виктор Боден
Превод на български: Леда Герова

Вносител: Фантасмагория ООД, www.fantasmagoria.bg, kingdom@fantasmagoria.bg

