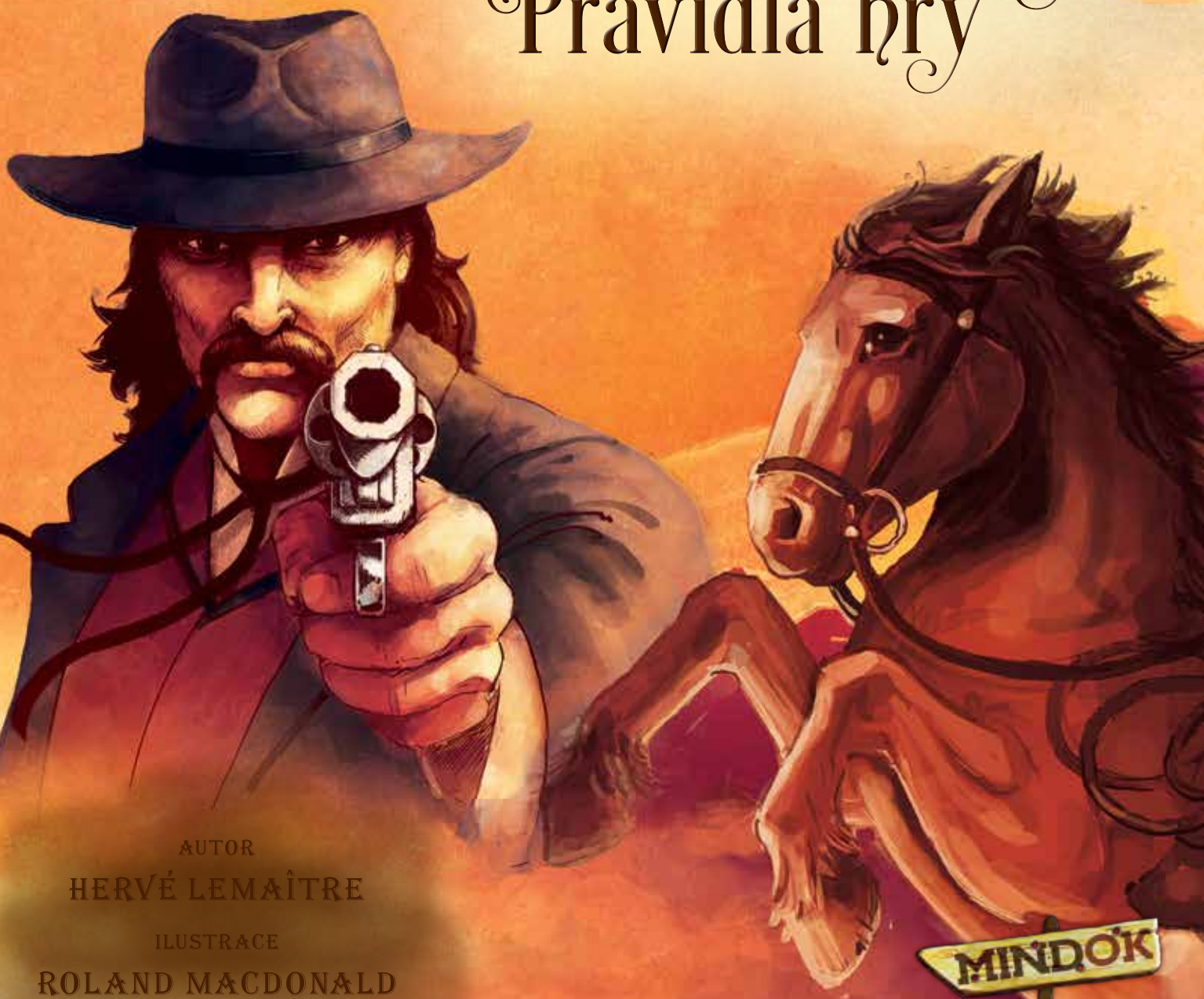


LEGENDY ZÁPADU

Pravidla hry



AUTOR

HERVÉ LEMAÎTRE

ILUSTRACE

ROLAND MACDONALD

Slovo autora úvodem

Chtěl bych poděkovat Mathieuovi, Arnaudovi, Travisovi, Aude, Nicovi, Alexovi a Gregovi za inspiraci, podporu, nadšení a víru ve mě a v mou hru. Bez vás by světlo světa nespátřila.

Děkuji lidem ve společnostech Kolossal Games a Matagot: Kiře, Ajovi, Tanguyovi, Markovi a Brianovi za jejich profesionalitu a Rolandovi za krásné ilustrace.

Děkuji všem testovacím hráčům a také svojí rodině.

Tuto hru věnuji Matimu a Luně.



Ědiční poznámka k českému vydání

Tato hra byla v originále realizována prostřednictvím kampaně komunitního financování, čemuž odpovídá i poněkud nižší kvalita pravidel. Navíc průběžně docházelo k jejich úpravám i během práce na české lokalizaci. Z těchto důvodů jsme se rozhodli je oproti originálu pozměnit tak, abyste měli z hraní hry co největší požitek a pokud možno nemuseli nikde na internetu dohledávat odpovědi na vznikající dotazy či nejasnosti. Nebuďte proto překvapeni, že se nejedná o doslovný překlad anglického originálu. Tím ovšem nemůžeme vyloučit, že nevzniknou nejasnosti jiné. Předem se omlouváme, děkujeme za pochopení a jakékoli případné dotazy Vám rádi zodpovíme na e-mailu info@mindok.cz nebo na sociálních sítích [facebook.com/hry.mindok](https://www.facebook.com/hry.mindok) a [zatrolene-hry.cz](https://www.facebook.com/zatrolene-hry.cz).

Úvod

Legendy Západu je hra typu „sandbox“¹, v níž se hráči ujímají rolí slavných historických postav z Divokého západu. Hraje se o vítězné body, v této hře jim říkáme body věhlasu **BV** a v průběhu hry je lze získat různými způsoby. Kromě toho mohou postavy hráčů získávat chvályhodnou proslulost strážců zákona (body strážců zákona **BSZ**) za pronásledování a chytání banditů a odvoz dobytka po železnici, nebo nechvalnou pověst psanců **PS** za bankovní loupeže, krádeže dobytka a přepadávání bližních. V konečném součtu se tyto získané body rovněž přemění na **BV**, dejte však pozor, aby se vám jednotlivé druhy bodů nepletly. Hráčům s alespoň 1 **BSZ** budeme říkat „strážci zákona“, hráčům s alespoň 1 **PS** „psanci“, hráče bez těchto bodů označujeme pojmem „neutrální hráči“.

Pamatujte – průměrní nikoho nezajímají. Do historie vejdou jen ty největší legendy!



Pozn. překl.: Doslovně „pískoviště“, pojem z oblasti počítačových her označující hry s otevřeným světem (jejichž příběh nevede lineárně odněkud někam), poskytující hráčům velkou volnost ve vývoji postav a výběru cílů a akcí.

Herní materiál



1 hrací plán



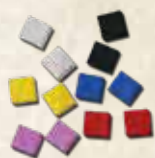
6 desek hráčů



2 zlatokopecské kosky



6 žetonů zranění



12 označovacíh kostiček, po 2 v barvách hráčů



12 označovacíh válečků, po 2 v barvách hráčů



36 nuggetů zlata



1 žeton konce hry

Přehledový list

Boj

Vytváření bojů:

- 1 proti 1: pouze 1 akce hráč.
- 1 proti 2: akce 1 akce hráč.
- 1 proti 3: akce 1 akce hráč.
- 2 proti 2: akce 2 akce hráč.
- 2 proti 3: akce 2 akce hráč.

První pohyb hráče na výhledovém poli:

- 1 akce hráč.
- 2 akce hráč.
- 3 akce hráč.

Vzhledy postav příslušných kanců:

- 1 akce hráč.
- 2 akce hráč.
- 3 akce hráč.

Průběh hry:

- 1 akce hráč.
- 2 akce hráč.
- 3 akce hráč.

Pravidla:

- 1 akce hráč.
- 2 akce hráč.
- 3 akce hráč.

Přehledový list

	Hráč 1	Hráč 2	Hráč 3	Hráč 4
1. karta	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10
2. karta	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10
3. karta	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10
4. karta	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10
5. karta	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10
6. karta	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10
7. karta	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10
8. karta	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10
9. karta	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10
10. karta	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10
11. karta	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10
12. karta	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10
13. karta	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10
14. karta	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10
15. karta	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10
16. karta	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10
17. karta	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10
18. karta	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10
19. karta	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10
20. karta	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10
21. karta	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10
22. karta	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10
23. karta	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10
24. karta	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10
25. karta	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10
26. karta	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10
27. karta	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10
28. karta	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10
29. karta	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10
30. karta	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10
31. karta	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10
32. karta	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10
33. karta	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10
34. karta	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10
35. karta	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10
36. karta	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10
37. karta	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10
38. karta	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10
39. karta	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10
40. karta	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10
41. karta	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10
42. karta	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10
43. karta	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10
44. karta	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10
45. karta	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10
46. karta	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10
47. karta	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10
48. karta	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10
49. karta	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10
50. karta	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10
51. karta	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10
52. karta	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10
53. karta	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10
54. karta	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10	10 10 10 10 10

6 přehledových listů



16 žetonů dobytka, po 8 v barvách modrá a zelená (na lícové straně je uveden symbol pro bonus)



18 žetonů věhlasu (určených pro alternativní verzi pravidel)

- 9 s hodnotou 1
- 6 s hodnotou 2
- 3 s hodnotou 3



1 žeton začínajícího hráče



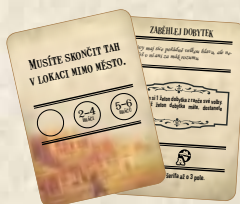
13 figurek



13 kroužků, 6 v barvách hráčů, 6 šedých a 1 hnědý



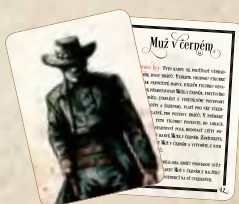
12 karet postav



40 příběhových karet



52 pokerových karet



11 karet Muž v černém, z toho 10 hracích a 1 instruktážní



48 karet úkolů (po 4 pro každou postavu)



54 bankovek (36 v hodnotě 10 \$, 18 v hodnotě 20 \$)



13 bojových karet

54 karet vybavení, z toho:

- 12 jízdních zvířat, tj. 6 karet mustang a 6 karet mula
- 18 zbraní, tj. 6 karet revolver, 6 karet brokovnice a 6 karet karabina
- 24 karet předmětů, tj. 6 karet whiskey, 6 karet šírák, 6 karet zásoby a 6 karet mapa



1 velký přihrádkový zásobník na karty

Před svou první hrou nejprve sestavte zásobník na malé karty podle návodu na samostatném listu. Můžete ho i slepit, aby lépe držel pohromadě, do krabice se vejde veškerá i s kartami.

Popis hracích potřeb

KARTY POSTAV

jméno postavy → ANNIE OAKLEYOVÁ

historický popis (slouží pro dokreslení atmosféry, nemá technický význam)

Annie Oakleyová byla ostrostřelkyně známá předváděním svého střeleckého umění na putovních představeních Wild West Show Buffalo Billů. Během kariéry ukazovala své kouzly i významným státníkům a šlechticům včetně samotné anglické královny. Oakleyová usilovně prosazovala zapojení žen do ozbrojených sil a říká se, že za svou kariéru jich naučila střílet až 15 000.

STARTOVNÍ LOKACE: OBCHOD V DARKROCKU → **startovní lokace**

POČÁTEČNÍ NASTAVENÍ: 1 POKEROVÁ KARTA, 1 KARABINA → **počáteční nastavení**

zvláštní schopnost → PŘED ZAČÁTKEM BOJE PROTI POSTAVĚ JINÉHO HRÁČE MUSÍ RIVAL ZVOLIT, ZDA ODHODÍ 1 LIBOVOLNOU POKEROVOU KARTU NEBO UTRŽÍ 1 ZRANĚNÍ.

Každá postava má jinou zvláštní schopnost. Některé modifikují určitou standardní akci, jiné umožňují provést akci, již jiné postavy nemohou provést vůbec. **Pozor:** zvláštní schopnost je k dispozici teprve tehdy, až dosáhnete alespoň 5 **BV** (viz též symbol na bodovací liště). Je vhodné přizpůsobit svou strategii schopnosti své postavy, abyste ji využili co nejlépe. Některé postavy začínají jako strážci zákona, jiné jako psanci a další jako neutrální postavy. V průběhu hry je možné za určitých okolností strany měnit, a to i opakovaně.

POKEROVÉ KARTY

hodnota → 2, 3, A

název → ŠVINDL, SPRTN, ŽIVOUČÍ LEGENDA

efekt → ZAHRAJETE-LI TUTO KARTU V PARTII POKERU, PLATÍ JAKO KARTA LIBOVOLNÉ HODNOTY BARVY.

reakce → Po provedení svojí akce pohyb se můžete pohnout ještě o 2 pole dále. (Lze zahrát jen jednou akci jedné akce).

akce → ZÍSKÁVÁTE 1 **AKCE** NEBO 1 **ZRANĚNÍ**.

působení → (indicated by arrows from the cards to the text)

Ve hře se vyskytuje 16 různých druhů působení pokerových karet. Karty stejných hodnot působí stejně, s výjimkou karet s hodnotou 2, 8 a 10, u kterých mají černé karty působení odlišné od červených karet. Rozlišujeme působení trojího druhu: efekty, které při zahrání dané karty běžným způsobem (v boji, při partii pokeru apod.) působí automaticky, **akce**, které můžete provést, když kartu ve svém tahu zvlášť vynesete z ruky a využijete (tj. spotřebujete) akci k dispozici (viz dále), a **reakce**, jejichž efekt můžete využít, když při splnění podmínek danou kartu odhodíte, přičemž akci nespotřebujete. Karty hodnoty 9 „Instinkt stopaře“ mají obojí působení – efekt i akci.

PŘÍBĚHOVÉ KARTY

podmínka → MUSÍTE ZÍSKAT ALESPŮŇ 2 **BV** V RÁMCI JEDNÉ AKCE.

pole pro válečky hráčů → (dice icons: 2-4 hrací, 5-6 hrací)

název → KRVAVÝ PRACHY

ilustrační text (nemá technický význam) → Paměť je slabá, tak jako psanci dočtyřka nebo zametání v saloonu. Každý má svůj nepřítel a i dobří chlapi jsou ochotni prolít něčí krev, když mají pádný důvod.

odměna za splnění podmínky → Dostanete 30 \$. Můžete zvolit, že utrháte 1 zranění a dostanete ještě 20 \$.

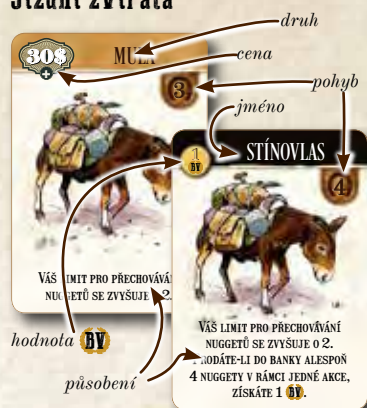
nasazení banditů → Nasazení banditů (bandit icons)

přemístění šerifa → Přemístíte šerifa až o 3 pole.

KARTY VYBAVENÍ

Karty vybavení mají působení podobných druhů jako pokerové karty.

Jízdní zvířata



Zbraně



Předměty



Všechny karty téhož druhu jsou stejné, jménem se liší pouze pro dokreslení atmosféry.

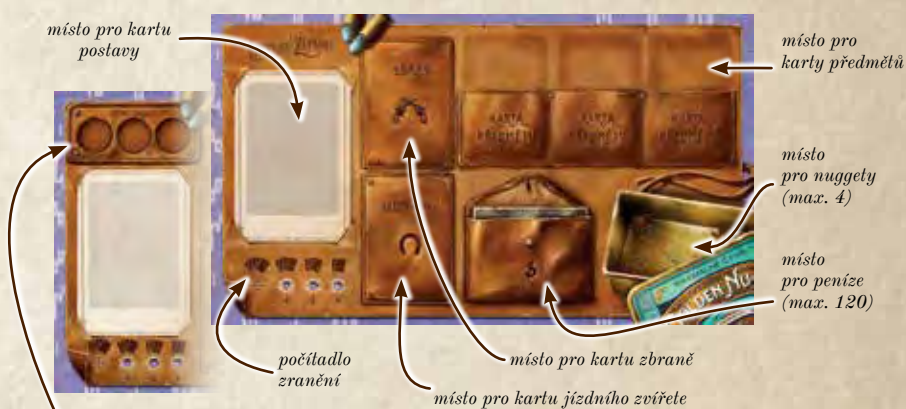
Karty předmětů mají jen jednu stranu, předměty nelze vylepšovat.

BOJOVÉ KARTY



Rovněž u těchto karet působí efekt automaticky v okamžiku, kdy je karta zahrána, viz dále.

DESKA HRÁČE



Desky jsou oboustranné, liší se však pouze poli pro žetony věhlasu v levém horním rohu. Strana s těmito poli je určena pro variantu hry s danými žetony.

FIGURKY



U figurek není přesně určeno, která je pro kterou postavu, banditu nebo šerifa. Zvolte si dle svých preferencí, ve hře postavy odlišíte pomocí kroužků – barevné jsou určeny pro figurky postav hráčů, šedé pro bandity a hnědý pro šerifa.

HRACÍ PLÁN

Popis hracího plánu najdete na další straně a popis zbylých prvků uvádíme v odstavcích, kde je to relevantní.



Popis hracího plánu a příprava hry

1. Položte hrací plán doprostřed stolu.
2. Položte balíčky bankovek na vyhrazená místa hracího plánu.
3. Umístěte všechny karty vybavení do zásobníku. Zbylé přihrádky můžete využít třeba pro skladování peněz a dalších malých karet po ukončení hry. Zásobník položte na vhodné místo na stole.
4. Zamíchejte balíček pokerových karet a položte ho lícem dolů na vyznačené místo na hracím plánu.
5. Vedle něj mimo hrací plán ponechte místo na postupně vznikající odhazovací balíček těchto karet lícem nahoru.
6. Vhodně umístěte žetony dobytka příslušných barev na odpovídající lokace rančů lícem dolů, aby symboly na lícové straně žetonů nebyly vidět.
7. Umístěte figurku šerifa na pole stanice šerifa (v městě Darkrock).
8. Připravte obě zlatokopecké kostky i zásobu nuggetů na hrací plán.
9. Každý hráč si vezme desku hráče, kroužek, označovací kostičky a válečky ve zvolené barvě, jeden žeton zranění a vhodnou figurku (pokud byste se nemohli dohodnout, má jako první právo volby začínající hráč – viz dále (bod 11), ostatní si vybírají v pořadí po směru hodinových ručiček). Desky vyložte na stůl nahoru stranou pro základní hru (bez polí pro žetony věhlasu).
10. Žeton zranění položte na pole 0 počítadla zranění na své desce hráče.
11. Každému hráči rozdejte 2 karty postav, z nichž si každý jednu vybere a druhou vrátí do krabice. Hráči, jehož postava má nejvyšší počáteční stav **BP**, přidělte žeton začínajícího hráče. V případě shody z nich určete začínajícího hráče jiným vhodným způsobem.

Příklad: Hráči si do hry zvolili tyto postavy. Začínajícím hráčem bude hráč za Billyho Kida, protože má na začátku partie 2 **BP**.



12. Podle počátečního nastavení uvedeného na kartě postavy si každý dobere příslušné karty vybavení, hotovost, náležitý počet pokerových karet a nastaví počáteční stav **BSZ** či **BP**:

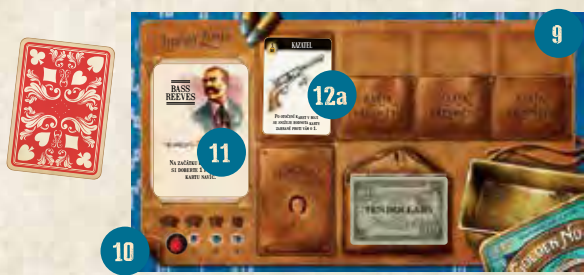
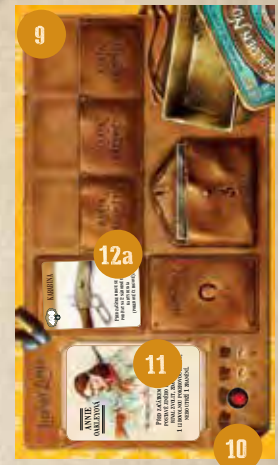
- a) Karty vybavení vyložte na určená místa na své desce hráče.
 - b) Svou figurku označte barevným kroužkem a postavte ji na startovní lokaci. U lokací obchod a saloon si můžete libovolně vybrat jedno ze tří příslušných polí.
 - c) Své válečky položte vedle hracího plánu poblíž místa pro příběhové karty.
13. Počáteční stav **BSZ**/ **BP** zaznamenejte pomocí označovací kostičky v příslušné tabulce na hracím plánu (v tomto okamžiku nezískáte žádnou prémii uvedenou na polích stupnic, viz dále). Nezačíná-li vaše postava s žádným z obou druhů bodů, ponechte kostičku poblíž vedle hracího plánu.
 14. Jednu svou označovací kostičku položí každý hráč na startovní pole bodovací listy.
 15. Zamíchejte všechny příběhové karty, utvořte z nich dva stejně velké balíčky a vyložte je lícem nahoru na příslušná místa na hracím plánu.
 16. Postavte po 1 figurce bandity na každé pole skrýše, kde nestojí žádná figurka postavy.
 17. Zamíchejte bojové karty, vytvořte z nich balíček a položte ho lícem dolů na vyznačené místo na hracím plánu.
 18. Každému hráči přidělte jeden přehledový list.



Na poslední straně jsou uvedeny pokyny pro zjednodušenou první partii, sloužící pro seznámení se s hrou.

LOKACE
Každé lokaci přísluší jedno pole hracího plánu, s výjimkou lokací Obchod a Saloon, kterým přísluší vždy 3 pole.

POMÍSTNÍ NÁZVY SLOUŽÍ K IDENTIFIKACI KONKRÉTNÍCH LOKACÍ



ZRANĚNÍ

Kdykoli utrhá vaše postava zranění, posuňte žeton zranění na své desce o 1 pole doprava. Postava může mít maximálně 3 zranění. Má-li utrhít další, nestane se jí nic. Počet zranění má vliv na limit karet v ruce ve fázi závěr tahu, jak se dozvíte dále. Na přehledovém listu najdete výčet všech způsobů, jak se vám může zranění zahojit.

BODY STRÁŽCŮ ZÁKONA A BODY PSANCŮ

Získáte-li v průběhu hry nějaké **BSZ** nebo **BF**, posuňte svou kostičku o příslušný počet polí dále. Na některých polích tabulky **BF** a všech polích tabulky **BSZ** je uvedena nějaká odměna, která vám náleží při zisku odpovídajícího počtu bodů. Všechny tyto odměny jsou kumulativní – viz příklad. Výjimku tvoří příprava hry – za žádné body získané v rámci počátečního nastavení odměnu uvedenou v tabulce nezískáte.

Žádný hráč nemůže mít současně **BSZ** i **BF**. V okamžiku, kdy má strážce zákona získat nějaký **BF**, nejprve zcela a bez náhrady přijde o všechny své dosud získané **BSZ**. Teprve poté může v tabulce zaznamenat získané **BF**.

Naproti tomu psanec nemůže **BSZ** získat vůbec. Akci, jejímž provedením by získal nějaké **BSZ**, nemůže vůbec provést (popis akcí viz dále). Jedině pobyt ve vězení (viz boj typu zatčení a přemístění šerifa dále) vás zbaví všech **BF**. Poté se můžete dát na dráhu kladných hrdinů, nebo začít neblahou kariéru desperáta zase znovu od začátku.

Vpravo vedle každého řádku tabulky je uvedeno, kolik **BV** vám získané body strážců zákona či psanců přinesou: 1 **BV** za 1–3 **BSZ**/**BF**, 2 **BV** za 4–6 **BSZ**/**BF** a 3 **BV** za 7–9 **BSZ**/**BF**. Ovšem pozor: **BV** za **body psanců** získáváte v každém tahu, zatímco **BV** za **body strážců** zákona jen na konci hry, jak je vyznačeno na hracím plánu a bude znovu připomenuto později. Pokud byste měli získat více **BSZ**/**BF** než 9, dále svou kostičku nikam neposouvejte, ale za každý navíc získaný **BSZ** či **BF** si rovnou přičtete 1 **BV**.

Na přehledovém listu najdete shrnutí, za co všechno lze body strážců zákona a body psanců získat.



Příklad: Červený hráč získá 2 **BSZ**, takže má 3. Posune svou kostičku z pole 1 na pole 3. Jako odměnu dostane jak 20 \$ za druhé pole tabulky, tak 2 **BV** za třetí pole tabulky. Hodnot vpravo od tabulky si nevšimá, ty hrají roli až na konci partie.

Příklad: Červený hráč získá 1 **BF**, takže jich má 6. Posune svou kostičku z pole 5 na pole 6 a jako odměnu si dobere 1 pokerovou kartu. Na konci svého tahu pak získá 2 **BV**, protože se jeho kostička nachází v 2. řádku tabulky.

Průběh hry

Cílem hráčů je nasbírat více **BV** než ostatní. Existuje vícero způsobů, jak je získat.

Na začátku partie si určete její délku. Krátká partie se hraje do 15 **BV**, střední do 20 **BV** a dlouhá do 25 **BV**. Na příslušné pole počítadla položte žeton konce hry, aby bylo po celou dobu jasně zřetelné, kdy bude partie končit.



Počínaje začínajícím hráčem a dále ve směru hodinových ručiček provádějí hráči postupně jeden po druhém své tahy. Jakmile v průběhu partie některý hráč získá stanovený počet **BV** či více, nastává závěrečná fáze hry. Rozehrané kolo se dohraje a poté počínaje začínajícím hráčem bude mít každý hráč ještě jeden, závěrečný tah. Každý hráč tak bude mít ve hře k dispozici stejný počet tahů. Poté následuje závěrečné vyhodnocení.

PRŮBĚH TAHU HRÁČE

Každý tah každého hráče se skládá z následujících fází:

- 1 zahájení tahu.
- 2 fáze akcí.
- 3 závěr tahu.

Zahájení tahu

V této fázi provede hráč na tahu (aktivní hráč) následující kroky:

- vyhodnotí efekty působící ve fázi zahájení tahu (v základní hře platí jen pro některé postavy),
- dostane z banku 20 \$, NEBO si dobere 2 pokerové karty, NEBO si dostane z banku 10 \$ a dobere si 1 pokerovou kartu,
- zvolí si zbraň a jízdni zvíře pro tento tah.

Každý hráč může po celý tah použít jen jednu zbraň a jedno zvíře. Příslušné karty nechá ležet na své desce nahoře (na začátku hry nemá žádná postava žádné zvíře, ale různé postavy mohou být vybaveny různými zbraněmi, každá postava jednu zbraň od začátku hry k dispozici má). Jinou zbraň či zvíře můžete zvolit až zase příště, v průběhu tahu není možné zbraň ani zvíře měnit. V případě, že si ve svém tahu koupíte novou zbraň či zvíře, je však můžete začít používat hned (viz též dále). O zbraně (ani zvířata) nemůžete během hry nijak přijít (teoreticky se to může stát až v rozšíření), takže se vám nemůže stát, že nemáte k dispozici zbraň žádnou.

Fáze akcí

V jednom tahu můžete provést až tři akce. Výběr je pestrý, viz dále. Je možné provést tři různé akce (každou jinou), opakovaně třikrát tutéž nebo jakoukoli kombinaci akcí, není-li výslovně uvedeno jinak.

Přehled možných akcí:

A. POHYB

B. AKCE KARET

C. BOJ PROTI POSTAVĚ JINÉHO HRÁČE (ZATČENÍ, SOUBOJ, OKRADENÍ)

D. AKCE LOKACÍ

Kromě toho může hráč ve svém tahu přispět ke splnění podmínky jedné příběhové karty či splnit úkoly dané kartami úkolů (hrajete-li s variantou úkolů). Tato činnost je zdarma, nevyžaduje provedení akce. Podrobnosti o příběhových kartách viz str. 18, varianta úkolů viz str. 20.

Ad A. POHYB



V rámci jedné akce pohyb je možné využít všechny body pohybu, které jsou k dispozici.

- Postavy pohybující se pěšky mají k dispozici 2 body pohybu.
- Postavy sedlající jízdni zvířata mají k dispozici body pohybu uvedené na kartě příslušného zvířete.

Pohyb z jednoho pole hracího plánu na pole sousedící znamená využít 1 bod pohybu. Za sousedící považujeme i pole sousedící pouze rohem, diagonálně. Nepřístupné oblasti nepředstavují pole hracího plánu a postavy na ně nemohou vstoupit (není-li výslovně uvedeno jinak). Na jednom poli hracího plánu může stát neomezený počet různých postav či figur. Body pohybu není nutné využít všechny, ale není možné si je nějak nechat na později – nevyužití body propadnou. Jakmile na některém poli začnete provádět jinou akci (nebo i činnost, která provedení akce nevyžaduje, viz dále), je předchozí akce pohyb ukončena a zbylé body pohybu propadají.

Pozor: figurka psance nesmí vstoupit na pole se šerifem ani přes ně přejít!



AD B. AKCE KARET

Akce karty se provádí tak, že kartu s působením **akce** vyložíte na stůl lícem nahoru, přečtete příslušný text a provedete náležité kroky. Pokerovou kartu poté odhodíte na odhazovací balíček, kartu předmětu zásoby vrátíte do zásobníku (v základní hře jiné karty provedení **akce** neumožňují).

AD C. BOJ PROTI POSTAVĚ JINÉHO HRÁČE

V jednom tahu je možné vyhlásit boj proti téže postavě pouze jednou. Případný další boj (jakéhokoli typu) v tomtéž kole je nutné vyhlásit jiné postavě.

Rozlišujeme tři typy boje proti postavě hráče: **zatčení**, **souboj** a **okradení**. Liší se od sebe následky a odměnou, kterou je možné získat. Ve všech případech probíhá boj v následujících krocích:

1. vyhlášení boje.
2. ukázání karet a působení efektů.
3. reakce.
4. vyhodnocení boje.
5. odměna za úspěšný útok.

1. Vyhlášení boje

Boj je možné vyhlásit pouze postavě na témže poli hracího plánu. Hráči za napadenou postavu je nutné oznámit, jakého typu je vyhlášený boj.

Pokus o **zatčení** je možné vyhlásit pouze tehdy, je-li útočníkem strážce zákona a napadeným psanec. Neutrální postava nemůže ani útočit, ani být napadena, strážce zákona nemůže být tímto typem boje napaden a psanec nemůže tento boj vyhlásit.

Útočník vynesete z ruky 1 pokerovou kartu a položí ji zatím lícem dolů před sebe na stůl. Nemá-li hráč žádnou pokerovou kartu v ruce, nemůže boj vyhlásit. Hráč za napadenou postavu zvolí, zda boj přijme, nebo se vzdá. Pokud boj přijme, rovněž si připraví před sebe na stůl 1 pokerovou kartu lícem dolů. Pokud se vzdá, útočník svou připravenou pokerovou kartu odhodí (nebere si ji zpět do ruky) a rovnou v boji vítězí – přejděte ke kroku 5. **Odměna za úspěšný útok**. Nemá-li napadený žádnou pokerovou kartu, vzdát se musí. V tomto okamžiku se vyhodnotí efekty s působením „*před začátkem boje*“, má-li jich působit více, vyhodnocují se efekty střídavě po jednom počínaje efektem aktivního hráče – v základní hře může taková situace nastat v případě využití schopnosti postavy Annie Oakleyové a efektu efektu zbraně karabina.

2. Ukázání karet a působení efektů

V tomto okamžiku oba účastníci boje ukáží připravenou kartu a uplatní se všechny aplikovatelné efekty – zahranych pokerových karet, zbraní, předmětů (v této základní hře však žádný použitelný není) či schopností postav.

3. Reakce

Nyní mohou účastníci boje zahrát z ruky kartu umožňující **reakci** (v základní hře je to pouze pokerová karta hodnoty 6 „*Ruce vzhůru!*“). Jako první má tuto možnost útočník, po něm je na řadě napadený. (Vyskytne-li se v budoucnu ve hře více karet umožňujících **reakci**, bude mít poté znovu možnost vynést jednu kartu útočník atd.)

4. Vyhodnocení boje



Nyní se zjistí, kdo v boji zvítězil. Je to hráč, jehož zahraná karta má po všech úpravách vyšší hodnotu (není možné hodnotu karty snížit pod 2). K barvě karty se nijak nepřihlíží. V případě shody vítězí útočník. Hodnoty karet jdou po sobě jako v běžné karetní hře, tj. od 2 (nejnižší) přes J, Q, K k esu (A, nejvyšší).

Poražený v každém případě utrhne 1 zranění (je-li to možné) a dobere si 1 pokerovou kartu jako bolestné.


5. Odměna za úspěšný útok

Odměnu získává v případě vítězství pouze útočník. Vyhraje-li napadený, je jeho odměnou pouhý fakt, že se ubránil a že případně útočníka zranil.





Zatčení

Získáváte 1 . Poražený kromě postihu uvedeného výše ztrácí všechny , žetony dobytka (má-li nějaké), polovinu peněz a nuggetů (zaokrouhleno nahoru, tj. zůstane mu „menší polovina“) – vše se vrací do příslušné zásoby, resp. banku – a jde do vězení. Jeho figurku přemístíte do stanice šerifa.

Souboj

Získáváte 2 .

Okradení

Získáváte 1  (připomínáme, že strážce zákona vítězstvím v boji tohoto typu přechází na stranu psanců – nejprve ztratí všechny své , můžete napadenému ukrást žeton(y) dobytka (má-li nějaké) a dále buď polovinu peněz, nebo polovinu nuggetů (opět se zaokrouhluje nahoru) – to vše navíc k postihu poraženého uvedenému výše. Pokud si ukradený žeton či žetony dobytka nemůžete nechat, vraťte je do zásoby v příslušném ranči. Pozor – zdůrazňujeme, že pokud útočník v boji tohoto typu neuspěje, jeho  mu zůstávají. Přijde o ně teprve v okamžiku, kdy by měl získat nějaký .

Všechny pokerové karty použité v boji odhodte (rovněž případně jiné použité karty s působením **reakce**), a to i připravenou kartu aktivního hráče v případě, že se napadený vzdal.

Příklad boje typu souboj:

Žlutý hráč za Annie Oakleyovou je na tahu a jeho figurka je na poli s modrou figurkou Basse Reevese. Žlutý vyhlásí modrému boj typu souboj.

1. Vyhlášení boje

Žlutý vyzve modrého na souboj. Poté se uplatní schopnost Annie – modrý si zvolí, že než aby utrpěl zranění, odhodí raději 1 pokerovou kartu z ruky. Poté si žlutý připraví pokerovou kartu. Modrý boj přijme a také si připraví pokerovou kartu.

2. Ukázání karet a působení efektů

Oba účastníci boje současně ukáží připravené pokerové karty. Žlutý zahrál K, modrý Q. Ani jedna z těchto karet nemá efekt, který by se mohl v boji uplatnit. Modrý má brokovnici, která snižuje hodnotu karty zahrané proti němu v boji o 1, obě karty tak mají stejnou hodnotu.

3. Reakce

Žádný z obou hráčů nezahraje žádnou kartu s působením **reakce**.

4. Vyhodnocení boje

V případě shody vítězí útočník, vítězem je tedy žlutý hráč. Modrý utrhne 1 zranění a dobere si 1 pokerovou kartu.

5. Odměna za úspěšný útok

Žlutý hráč získává 2 BV.



AD D. AKCE LOKACÍ

Akce lokací představují většinu možných akcí, které máte ve hře k dispozici. Abyste mohli akci lokace provést, musí být vaše figurka na příslušném poli hracího plánu.



Obchod

V této lokaci (jak už bylo uvedeno, oběma lokacím obchod přísluší vždy 3 pole hracího plánu) si můžete koupit v rámci jedné akce libovolný počet karet vybavení nebo je vylepšit (platí pro zbraně a zvířata), při dodržení následujících pravidel:

- Vždy smíte mít jen jedinou kartu vybavení téhož druhu.
- Kupujete-li novou zbraň nebo zvíře, můžete ho rovnou aktivovat – po zbytek tahu ho používat.
- Cena za vylepšení vybavení je stejná jako za jeho pořízení.
- Každý hráč může vlastnit v jednom okamžiku celkem maximálně 3 předměty (každý musí být jiného druhu). Pokud už 3 předměty máte, další si koupit nesmíte. Předmětu se lze zbavit leda využitím jeho působení, jehož následkem je odhození, odhozením v souvislosti s plněním úkolu ve variantě Úkoly (viz dále) a v rozšíření pak získáním legendárního předmětu. Jiným způsobem nelze karty předmětů odhazovat.



Každé lokaci obchod přísluší 3 pole hracího plánu



Saloon

Zde (opět oběma lokacím přísluší po 3 polích) si můžete zahrát partii pokeru. Vsaďte do talónu 10 \$ a doberte si 1 pokerovou kartu. Kterýkoli hráč, jehož figurka se nachází v témže městě (nemusí být přímo na poli lokace saloon), se může přidat – vsadí rovněž 10 \$ a také si dobere 1 pokerovou kartu. Z banku vždy přidejte do talónu dalších 50 \$ – o celý talón se bude hrát.

Pokud se žádný další hráč nepřidá, nevadí, souseď po pravici aktivního hráče se ujme role bankéře – odloží stranou své pokerové karty a vezme si z balíčku 4 karty virtuálního bankéře.

Je-li vše připraveno (hry se účastní alespoň dva hráči, kteří vsadili po 10 \$ do talónu, takže je v něm minimálně 70 \$, nebo se hry účastní jen aktivní hráč a bankéř, takže v talónu je jen 60 \$), vyložte na stůl lícem nahoru 3 vrchní karty z balíčku pokerových karet. Těm říkáme „flop“.

Nyní se každý hráč pokusí vytvořit co nejhodnotnější kombinaci přiložením svých 2 karet z ruky k flopu (kdo před zahájením partie neměl žádnou pokerovou kartu v ruce, přiloží jen tu jednu, kterou dostal do hry). Bankéř samozřejmě přiloží 2 ze 4 karet bankéře, které pro tuto partii dostal.

Hráč, který vytvořil nejhodnotnější kombinaci, vítězí a bere celý talón. V případě shody je vítězem aktivní hráč. Vyhraje-li aktivní hráč, získá navíc ještě 1 **BV**. Všichni poražení (i případně aktivní hráč) obdrží 1 pokerovou kartu jako bolestné (bankéř samozřejmě ne a nedostane nic ani v případě, že vyhrál, protože nehrál sám za sebe). Panuje-li shoda mezi dvěma neaktivními hráči, talón si rozdělí rovným dílem (případný nedělitelný zbytek vraťte do banku).

Všechny použité karty (včetně flopu i zbylých karet bankéře) odhoďte. Poté si bankéř zase vezme do ruky svoje karty odložené stranou a pokračuje normálně ve hře.

V případě shodných kombinací je hodnotnější ta, v níž je zastoupena karta vyšší hodnoty, v případě full house rozhoduje hodnota karet v trojici, až poté hodnota karet ve dvojici, u dvou párů rozhoduje nejprve hodnota vyššího páru, poté případně hodnota nižšího páru, u barvy a sekvence prostě se posuzují karty postupně od nejvyšší. Ovšem v této hře mají všechny barvy stejnou hodnotu – v případě shodné kombinace i shodné nejvyšší karty v ní považujeme kombinace za stejně hodnotné. Také ke kartám nepatřícím k vytvořené kombinaci (např. pátá, tj. neplatná karta u čtveřice) se v této hře nepřihlíží. Eso nenabývá nikdy hodnoty 1.

Upozorňujeme, že v partii pokeru platí karta 2♥ nebo 2♦ jako žolík libovolné hodnoty a barvy. Je-li však mezi kartami flopu, platí jako obyčejná dvojka!



☞ Přehled možných kombinací od nejhodnotnější k nejméně hodnotné ☞

NÁZEV KOMBINACE	PŘÍKLAD	POPIS
Pětice	K♠ K♠ K♦ K♥ 2♥ nebo 2♦	Čtyři karty téže hodnoty plus karta „Švindl“
Royal flush (královská sekvence)	A♠ K♠ Q♠ J♠ 10♠	Čistá postupka zakončená esem
Straight flush (sekvence čistá)	8♠ 7♠ 6♠ 5♠ 4♠	Čistá postupka
Čtveřice	J♠ J♣ J♦ J♥ + <i>cokoliv (kromě karty „Švindl“)</i>	Čtyři karty téže hodnoty
Full house	10♠ 10♣ 10♦ 9♠ 9♣	Trojice a dvojice
Flush (barva)	J♠ 8♠ 7♠ 4♠ 2♠	Všech 5 karet téže barvy netvořících postupku
Straight (sekvence prostá)	9♠ 8♦ 7♥ 6♠ 5♣	Postupka karet různých barev
Trojice	7♠ 7♦ 7♣ + <i>cokoliv netvořícího žádnou lepší kombinaci</i>	Tři karty téže hodnoty
Dva páry	7♥ 7♠ 4♠ 4♣ + <i>cokoliv netvořícího žádnou lepší kombinaci</i>	Dvě dvojice karet téže hodnoty
Pár	K♠ K♥ + <i>cokoliv netvořícího žádnou lepší kombinaci</i>	Dvě karty téže hodnoty
Nejvyšší karta	<i>cokoliv netvořícího žádnou lepší kombinaci</i>	Počítá se karta nejvyšší hodnoty

Příklad partie pokeru

Figurka aktivního hráče se nachází na jednom ze tří polí u saloonu v Darkroku a hráč se rozhodne zahrát si partii pokeru. Vsadí 10 \$ a dobere si 1 pokerovou kartu. Do talónu přidá 50 \$ z banku. Žádný další hráč se hry nechce či nemůže zúčastnit.

Hráč po pravici aktivního hráče bude bankéřem. Odloží své pokerové karty stranou a dobere si 4 karty pro bankéře. Dostane karty 2♦ „Švindl“, 4♥, 9♠ a J♣.

Další 3 karty z balíčku vyloží na stůl lícem nahoru jako flop. Jsou to karty J♦, 3♣ a 10♠.

Bankéř k flopu přidá 2♦ a J♣, zatím si je připraví lícem dolů.

Aktivní hráč přidá k flopu z ruky 10♥ „Madam Štístko“ a 10♣, také lícem dolů.

Poté oba hráči své karty otočí lícem nahoru a porovnají vytvořené kombinace.

Bankéř vytvořil trojici spodků (karta 2♦ „Švindl“ má efekt využitelný při partii pokeru a bankéř ji započítá jako J), aktivní hráč vytvořil trojici desítek. Vítězem je bankéř. Ten neobdrží nic, poražený aktivní hráč obdrží 1 pokerovou kartu z balíčku. Protože však aktivní hráč zahrál v partii kartu, jejíž efekt lze při partii pokeru využít (karta „Madam Štístko“), dobere si navíc ještě další pokerovou kartu z balíčku a dostane 30 \$.

Celý talón se vrací do banku a všechny použité karty i obě nepoužité karty bankéře se odhodí. Poté si bankéř zase vezme svoje stranou odložené karty a hra pokračuje normálně dál.



Důl/Rýžoviště

Zde se můžete pokusit hledat zlato. Hoďte oběma zlatokopeckými kostkami.

Symbols mají následující význam:



Dostanete 1 nugget z obecné zásoby.



Dostanete 10 \$ z banku.



Dostanete 10 \$ z banku a můžete touto kostkou házet znovu.



Nic se nestane.



Pozor: každý hráč může mít u sebe v jednom okamžiku maximálně 4 nuggety, jak je i vyznačeno na deskách hráčů (nemá-li např. vhodné jízdni zvíře, které mu umožní limit zvýšit). Máte-li dostat více, zbytek propadá.



I. Prodej nuggetů

Můžete prodat libovolný počet svých nuggetů do banky. Za každý dostanete 20 \$ a získáte 1 . Nuggety vraťte do obecné zásoby.

Pozor: množství peněz a bodů, které je možno během jedné akce získat, je omezen maximálním množstvím nuggetů, jež může mít hráč v jednom okamžiku u sebe (obvykle 4, za určitých okolností to může být o trochu více). Kromě toho může mít každý hráč u sebe v jednom okamžiku maximálně 120 \$, jak je i uvedeno na deskách hráčů.

Máte-li v ruce pokerovou kartu (jednu či více) „Zlatý valoun“, můžete je odhodit, každá se vám započítá pro všechny účely jako další prodaný nugget navíc.

II. Bankovní loupež

Můžete se pokusit vyloupit banku. V takovém případě musíte v boji překonat stráž. Tuto akci je možné provést v jednom tahu jen jednou a nelze ji provést, pokud nemáte v ruce žádnou pokerovou kartu. Upozorňujeme, že strážce zákona přechází touto akcí na stranu psanců a přijde o všechny své BSZ.

Boj se stráží

Boj probíhá v těchto krocích:

1. příprava karet.
2. ukázání karet a působení efektů.
3. reakce a efekt bojové karty.
4. vyhodnocení boje.
5. odměna za úspěch.

1. Příprava karet

V tomto okamžiku se vyhodnotí případné efekty s působením „před začátkem boje“. V základní hře se vyskytuje jediný takový efekt – efekt karty zbraně karabina.

Aktivní hráč si připraví 1 pokerovou kartu lícem dolů před sebe na stůl.

Hráč po jeho pravici se chopí role strážce. Dobere si 3 bojové karty, jednu z nich vybere a položí ji také lícem dolů na stůl.

2. Ukázání karet a působení efektů

Oba hráči ukáží připravenou kartu a uplatní se všechny aplikovatelné efekty (zahrané pokerové karty, zbraní, předmětů (v této základní hře však žádný použitelný není) či schopnosti postavy aktivního hráče). K vybavení hráče hrajícího za stráž nebo k schopnosti jeho postavy se nepřihlíží.

3. Reakce a efekt bojové karty

Nyní může aktivní hráč zahrát z ruky libovolný počet karet umožňujících **reakci** (v této základní hře je to pouze pokerová karta hodnoty 6 „Ruce vzhůru!“ a těch není možné v jednom boji zahrát více). Hráč za stráž svoje pokerové karty (ani předměty – v rozšíření) použít nemůže, svoje karty strážní nijak nedává k dispozici! Poté je vyhodnocen efekt zahrané bojové karty (pokud nebyl nějakým způsobem preventivně zrušen).

4. Vyhodnocení boje

Nyní se zjistí, kdo v boji zvítězil. Je to hráč, jehož zahraná karta má po všech úpravách vyšší hodnotu. K barvě karty se nijak nepřihlíží. V případě shody aktivní hráč prohrává (pozor, aby se vám to nepletlo s bojem proti postavě nebo s partii pokeru).

5. Odměna

V případě, že aktivní hráč zvítězí, dostane 80 \$ a získá 3 . Pokud prohraje, získá 1 , utrží 1 zranění (je-li to možné) a dobere si 1 pokerovou kartu jako bolestné. Všechny zahrané pokerové karty odhodte, bojové karty vraťte v náhodném pořadí dospodu balíčku. Opět dejte pozor, že každý hráč může mít v jednom okamžiku u sebe maximálně 120 \$, měl-li by získat více, zbytek propadá.



Příklad boje se stráží:

Červený hráč má svou postavu Billyho Kida v lokaci banka a rozhodne se ji vyloupit. Připraví si 1 pokerovou kartu z ruky, jeho spoluhráč po pravici si dobere 3 bojové karty a jednu z nich si také připraví.

Oba hráči současně otočí připravené karty. Červený zahrál kartu J♥ „Neprůstřelná kazajka“, jeho soused vybral bojovou kartu s hodnotou 3.

Všechny relevantní efekty se vyhodnotí v tomto okamžiku – je to jen efekt karty „Neprůstřelná kazajka“, který preventivně zruší efekt bojové karty a navíc se červený hráč zbaví jednoho svého zranění.

Efekt bojové karty, který by červenému způsobil 2 zranění, se tak vůbec neuplatní. Červený nemá důvod hrát žádnou kartu reakce.

Pokerová karta zahraná červeným má po úpravách vyšší hodnotu než bojová karta zahraná proti němu, loupež je úspěšná. Červený získá 3 BP a dostane 80 \$. Všechny zahrané karty se odhodí, bojové karty se vracejí v náhodném pořadí dopospu balíčku.



Lékař

Zde se vám po zaplacení 10 \$ zahojí všechna zranění. Posuňte žeton na počítadle na své desce hráče na nulu. Navíc si za každé zahojené zranění ještě doberte 1 pokerovou kartu.



Kabaret

Zde můžete uspořádat velkolepou pitku. Za každých utracených 30 \$ získáte 1 **BY**. Maximálně lze tedy touto akcí získat 4 **BY**, protože žádný hráč nemůže mít v jednom okamžiku více než 120 \$.



Ranč

I. Pořízení dobytka

Zde můžete získat výstavní dobytek. Náhodně si vylosujete až tolik žetonů dobytka v barvě příslušného ranče, kolik jich můžete přechovávat. Můžete se poté podívat na symbol(y) na lícové straně, ale ostatním ho (je) neukazujte. Uložte ho lícem dolů na svou desku hráče.

Pozor: každý hráč může v základní hře přechovávat v jednom okamžiku maximálně 1 žeton dobytka. Máte-li už jeden, další si pořídit nemůžete (takovou možnost získáte až v rozšíření „Hrst novinek“)

II. Prodej kradeného dobytka

Pozor: strážce zákona přejde touto činností na stranu psanců.

Máte-li u sebe žeton dobytka opačné barvy, můžete ho zde prodat. Žeton zamíchejte zpět do zásoby příslušné barvy (tj. do ranče, kde jste ho získali) a za to získáte 1 **BY** a obdržíte bonus uvedený symbolem na lícové straně žetonu právě prodaného dobytka.

Pozor: Prodej dobytka je zdarma, nevyžaduje provedení akce, ale připomínáme, že pokud ho chcete provádět, akce pohyb dosažením lokace ranč končí.



Nádraží

Pozor: psanec tuto činnost provést nemůže.

Zde můžete nechat svůj dobytek odvézt po železnici. Žeton zamíchejte zpět do zásoby příslušné barvy (tj. do ranče, kde jste ho získali) a za to obdržíte 1 **BSZ** a bonus uvedený symbolem na lícové straně žetonu právě odvezeného dobytka.

Pozor: Také odvoz dobytka je zdarma, nevyžaduje provedení akce, ale rovněž připomínáme, že pokud ho chcete provádět, akce pohyb dosažením lokace nádraží končí.



Přehled symbolů na žetonech dobytka a jejich význam

	Dostanete z banku 40 \$.		Získáváte 1  .
	Dostanete 1 nugget.		Dostanete z banku 30 \$ a doberte si 1 pokerovou kartu.
	Dostanete z banku 10 \$ a máte akci navíc.		Získáváte 1  , nebo 1  .
	Dostanete z banku 30 \$ a zahojí se vám 1 zranění.		Hodte 1 zlatokopeckou kostkou, obdržíte bonus podle výsledku hodu. Padne-li prázdná strana, doberte si 1 pokerovou kartu.



Skrýš

Je-li na daném poli hracího plánu figurka bandity, vaše akce pohyb vstupem na toto pole končí a okamžitě dojde k boji s ním (nelze ani provést nějakou **reakci** po pohybu).

Boj s banditou je zdarma, nevyžaduje provedení akce (berte to tak, že bandita vás přepadl, nejedná se o vaši záměrnou činnost). Není-li ve skrýši figurka bandity, k boji nedojde.

Boj s banditou

Boj probíhá v těchto krocích:

1. příprava karet.
2. ukázání karet a působení efektů.
3. reakce a efekt bojové karty.
4. vyhodnocení boje.
5. odměna za úspěch.

1. Příprava karet

V tomto okamžiku se vyhodnotí případné efekty s působením „před začátkem boje“, opět v základní hře přichází v úvahu jen efekt zbraně karabina.

Aktivní hráč si připraví 1 pokerovou kartu lícem dolů před sebe na stůl.

Hráč po jeho pravici se chopí role bandity. Dobere si 2 bojové karty (pozor, rozdíl oproti strážní banky i šerifovi, viz dále – rozdílný počet karet symbolizuje různou sílu těchto virtuálních postav), jednu z nich vybere a položí ji také lícem dolů na stůl.

2. Ukázání karet a působení efektů

Oba hráči ukáží připravenou kartu a uplatní se všechny aplikovatelné efekty (zahrané pokerové karty, zbraní, předmětů (v této základní hře však žádný použitelný není) či schopnosti postavy aktivního hráče). K vybavení hráče hrajícího za banditu nebo k schopnosti jeho postavy se nepřihlíží.

3. Reakce a efekt bojové karty

Nyní může aktivní hráč zahrát z ruky libovolný počet karet umožňujících **reakci** (v této základní hře je to pouze pokerová karta hodnoty 6 „*Ruce vzhůru!*“ a těch není možné v jednom boji zahrát více). Stejně jako u strážní není možné ani za banditu žádnou **reakci** provádět. Poté je vyhodnocen efekt zahrané bojové karty (pokud nebyl nějakým způsobem preventivně zrušen).

4. Vyhodnocení boje

Nyní se zjistí, kdo v boji zvítězil. Je to hráč, jehož zahraná karta má po všech úpravách vyšší hodnotu. K barvě karty se nijak nepřihlíží. V případě shody aktivní hráč **prohrává** (pozor, aby se vám to nepletlo s bojem proti postavě nebo s partií pokeru).

5. Odměna

V případě, že aktivní hráč zvítězí, obdrží 1 **BV** nebo 1 **BSZ** dle své volby. Psanec obdrží 1 **BV**, ten volbu nemá. Pokud aktivní hráč prohraje, utrhne 1 zranění (je-li to možné) a dobere si 1 pokerovou kartu jako bolestné. Všechny zahrané pokerové karty odhodte, bojové karty vraťte v náhodném pořadí dospodu balíčku.

Figurku bandity odstraňte z hracího plánu zpět do zásoby bez ohledu na výsledek boje.



Příklad boje s banditou:

Žlutý hráč za Annie Oakleyovou přesune svou figurku na lokaci skryš s figurkou bandity. Jeho akce pohyb končí a hned dojde k boji s banditou. Žlutý si připraví 1 pokerovou kartu z ruky, jeho spoluhráč po pravici si dobere 2 bojové karty a jednu z nich si také připraví.

Oba hráči současně otočí připravené karty. Žlutý zahrál kartu 10 **♣**, která nemá žádný použitelný efekt, jeho soused vybral bojovou kartu s hodnotou Q.

Všechny relevantní efekty se vyhodnotí v tomto okamžiku – žlutý nemá žádné použitelné vybavení či schopnost.

Žlutý má možnost zahrát kartu s působením **reakce**, má v ruce kartu 6 **♣** „Ruce vzhůru“. Ovšem ani ta by mu k vítězství v boji nepomohla, protože v případě shody aktivní hráč prohrává. Rozhodne se tedy kartou zbytečně neplytvat.

V tomto okamžiku se uplatní efekt zahrané bojové karty, žlutý si dobere 1 pokerovou kartu.

Bojová karta má vyšší hodnotu, žlutý prohrává. Utrhne 1 zranění a dobere si další pokerovou kartu. Figurka bandity je odstraněna z hracího plánu, zahrané karty odhozeny a obě bojové karty se vraťují v náhodném pořadí dospodu balíčku.

Všechny lokace

V kterékoli lokaci včetně všech skryš můžete pracovat a vydělat si 10 \$.



Závěr tahu

Na konci svého tahu provede každý hráč tyto kroky v tomto pořadí:

- Vyhodnotí všechny příběhové karty, jejichž podmínky splnil dostatečný počet hráčů.
- Odhodí všechny pokerové karty z ruky přesahující maximální přípustný limit: nemá-li žádné zranění, je limit 5, za každé zranění se snižuje o 1 do minimálního množství 2 – toto pravidlo najdete znázorněné pomocí symbolů na své desce hráče. Pozor, v jiném okamžiku ve hře se limit pokerových karet v ruce neprověřuje!
- Psanec obdrží tolik **BV**, na kolikátém řádku tabulky bodů psanců je jeho kostička (viz výše).
- Dosáhl-li počtu **BV** potřebného k ukončení partie, začíná závěrečná fáze. Jak bylo uvedeno, aktuální kolo se dohraje normálně a po něm proběhne ještě jedno úplné, poslední kolo hry.
- Na řadu přichází soused po levici (žeton začínajícího hráče se nikomu nepředává, zůstává po celou dobu hry u hráče, jemuž byl přidělen na začátku v rámci přípravy hry).



VYHODNOCENÍ PŘÍBĚHOVÝCH KARET

Kdykoli během svého tahu může každý hráč přispět ke splnění podmínky 1 příběhové karty. Pokud splňujete podmínku některé z obou karet, můžete se rozhodnout obsadit jedno z volných polí svým válečkem. Je možné obsadit i dvě pole na téže kartě, ovšem ne v jednom tahu (splňujete-li v jednom okamžiku podmínku obou karet, můžete si vybrat). Pokud jste (v různých tazích) přispěli ke splnění podmínek obou karet a později znovu splňujete podmínky některé z nich, můžete se rozhodnout na ni svůj váleček z druhé karty přemístit.

Aby mohla být příběhová karta vyhodnocena, musí být válečky hráčů obsazen předepsaný počet polí na ní v závislosti na počtu hráčů:

- při hře 2 až 4 hráčů 2 políčka,
- při hře 5 a 6 hráčů 3 políčka.

Na konci tahu každého hráče se kontroluje, zda je dostatečný počet polí obsazen. Pokud ano, postupujte takto:

- odstraňte z karty všechny válečky,
- kartu otočte a nahlas přečtete motivační text v horní části,
- každému hráči, jenž alespoň jednou přispěl ke splnění podmínky dané karty, přidejte uvedenou odměnu (odměna přísluší takovému hráči max. jednou bez ohledu na počet jeho válečků na kartě a text se samozřejmě týká pouze hráčů, kteří ke splnění podmínky přispěli, není-li výslovně uvedeno něco jiného),
- pokud máte obdržet něco, co už obdržet nemůžete (předmět, který už máte, nebo nuggety či peníze přes povolený limit), neobdržíte to – nenabízí-li se žádná alternativa, máte bohužel smůlu,
- nasadte bandity do skrýší uvedených na kartě, pokud v těchto lokacích nejsou žádné figurky hráčů, banditů či šerifa,
- pokud je ve hře alespoň 1 psanec, smí hráč, jehož tah právě končí, přemístit šerifa o uvedený počet polí (přemístění není povinné a není nutno ani všechny body jeho pohybu vyčerpat, viz dále). Není-li ve hře žádný psanec, šerif se nikam nepřemísťuje.



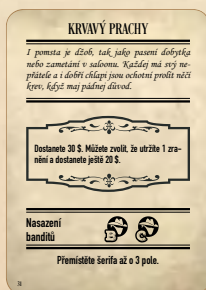
Příklad vyhodnocení příběhové karty:

Ve hře 5 hráčů končí tah červeného. Na jedné příběhové kartě leží 3 válečky (na tuto kartu červený svůj váleček přidal v právě končícím tahu), na druhé 2 válečky. První příběhová karta se vyhodnotí.

Červený přečte text, žlutý, modrý a červený hráč se mohou rozhodnout, zda dostanou 30 \$, nebo zda utrhá 1 zranění a dostanou 50 \$.

Do jedné skrýše B a jedné skrýše C jsou nasazeni bandité.

Do druhé skrýše B se bandita nenasadí, protože tam už jiný bandita je, v druhé skrýši C zase stojí figurka červeného hráče.



Na závěr smí červený přemístit šerifa až o 3 pole, protože ve hře je alespoň 1 psanec.



Přemístění šerifa

Kromě příběhových karet umožňují přemístění šerifa i karty s hodnotou 4 „Štvanice“, i u nich platí, že šerifa lze přemístit pouze v případě, že je ve hře alespoň 1 psanec.

Šerif se přesunuje maximálně o udaný počet polí, jakmile však vstoupí na pole, na němž se nachází psanec, jeho pohyb končí. Psanec musí odhodit 1 pokerovou kartu z ruky a hned proběhne boj typu zatčení šerifa proti psanci. Je-li na cílovém poli psanců více, vybere jednoho z nich hráč, který šerifa přemísťoval. Čistě teoreticky je možné, že hráč přemísťující šerifa se pokusí zatknout svojí postavu.

Psanec nesmí svou figurku přemístit na pole se šerifem, ale může se stát, že se neutrální hráč či strážce zákona stane psancem, zatímco jeho figurka stojí na poli s šerifem. Tato skutečnost šerifa nijak neaktivuje. K pokusu šerifa o zatčení psance dojde vždy pouze v kroku přemístění šerifa při vyhodnocení příběhové karty nebo v důsledku efektu karty „Štvanice“.

Boj proběhne podobně jako boj se stráží nebo s banditou:

Boj se šerifem

1. příprava karet.
2. ukázání karet a působení efektů.
3. reakce a efekt bojové karty.
4. vyhodnocení boje.
5. odměna za úspěch.

1. Příprava karet

Napadený psanec nejprve vyhodnotí případné efekty s působením „před začátkem boje“ (i proti šerifovi lze například použít karabinu). Poté si připraví 1 pokerovou kartu lícem dolů před sebe na stůl (pokud mu žádná nezbyla, automaticky prohrál a je zatčen, viz níže).

Hráč přemísťující šerifa se chopí jeho role (ve výjimečném případě, kdy by hodlal zatknout svoji vlastní postavu, hrál by za šerifa soused po jeho pravici). Dobere si 4 bojové karty (pozor, rozdíl oproti stráží banky i banditovi, viz výše), jednu z nich vybere a položí ji také lícem dolů na stůl.

2. Ukázání karet a působení efektů

Oba hráči ukáží připravenou kartu a uplatní se všechny aplikovatelné efekty (zahrané pokerové karty, zbraní, předmětů (v této základní hře však žádný použitelný není) či schopnosti postavy psance). K vybavení hráče hrajícího za šerifa nebo k schopnosti jeho postavy se pochopitelně opět nepřihlíží.


3. Reakce a efekt bojové karty

Nyní může napadený psanec zahrát z ruky libovolný počet karet umožňujících **reakci** (v této základní hře je to pouze pokerová karta hodnoty 6 „Ruce vzhůru!“ a těch není možné v jednom boji zahrát více a za šerifa rovněž žádné **reakce** provádět nelze). Poté je vyhodnocen efekt zahrané bojové karty (pokud nebyl nějakým způsobem preventivně zrušen).

4. Vyhodnocení boje

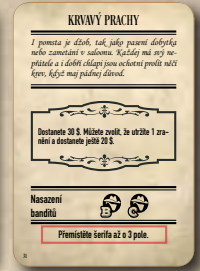
Nyní se zjistí, kdo v boji zvítězil. Je to hráč, jehož zahraná karta má po všech úpravách vyšší hodnotu. K barvě karty se nijak nepřihlíží. V případě shody psanec prohrává (opět pozor, aby se vám to nepletlo s bojem proti postavě nebo s partií pokeru).

5. Odměna

V případě, že šerif zvítězí, je psanec zatčen. Utrží 1 zranění, dobere si 1 pokerovou kartu jako bolestné, ztrácí všechny , žeton(y) dobytka (má-li jej či je), polovinu peněz a nuggetů (zaokrouhleno nahoru) a jde do vězení. Jeho figurku i šerifa přemístíte do stanice šerifa.

Pokud zvítězí psanec, podařilo se mu zatčení uniknout. Žádnou další odměnu nezíská. Figurku šerifa přemístíte do jeho stanice.

Na závěr všechny zahrané pokerové karty odhodte, bojové karty vraťte v náhodném pořadí dospodu balíčku.



Konec hry

Jak už bylo uvedeno, jakmile některý z hráčů dosáhne předem stanoveného počtu **BV** nebo jej přesáhne, dohraje se aktuální kolo a ještě jedno úplné kolo hry. Poté proběhne závěrečné vyhodnocení:

K aktuálnímu počtu **BV** si přičtete:

- příslušný počet **BV** uvedený na kartě za každou vylepšenou zbraň či jízdní zvíře,
- 1 **BV** za každých 60 \$ (celkem tedy maximálně 2 **BV**),
- hráč s nejvyšším počtem **PS** si přičte 3 **BV**, ostatní psanci si přičtou po 1 **BV**. V případě shody si všichni příslušní psanci přičtou po 1 **BV**,
- strážci zákona si přičtou **BV** podle toho, kolik **BSZ** získali (max. 3, viz údaj vpravo vedle tabulky **BSZ**),
- hrajete-li s variantou Úkoly, přičtete si **BV** uvedené na lícové straně získaných žetonů věhlasu.

Na závěr si odečtete 1 **BV** za každé zranění, které vám zůstalo do konce hry.

Hráč, který dosáhl nejvyššího celkového součtu **BV**, je vítězem hry. V případě shody vítězí hráč s nejvyšším počtem získaných **BSZ** / **PS**, dalším kritériem je počet nuggetů, poté nižší počet zranění. Trvá-li stále shoda, končí partie remízou příslušných hráčů.

Varianty hry

HRA VE DVOU

Při hře ve dvou se hraje podle obvyklých pravidel, jen se navíc hry zúčastní fiktivní hráč – Muž v černém. Všechna pravidla pro tuto variantu najdete na instruktážní kartě Muž v černém.

VARIANTA ÚKOLY

V této variantě můžete navíc plnit zadané úkoly.

Platí všechna obvyklá pravidla hry, s následujícími úpravami:

- Desku hráče vyložte nahoru stranou určenou pro tuto variantu.
- Každý hráč dostane 4 karty úkolů pro svou postavu, zamíchá je a jednu náhodně určenou vrátí do krabice, aniž by ji komukoli ukazoval. Zbylé 3 úkoly se bude snažit v průběhu hry splnit, ani tyto karty ostatním neukazuje!
- Připravte zásobu žetonů věhlasu lícem dolů.



Splnění úkolu

Kdykoli **během svého tahu** můžete splnit **libovolný počet** svých úkolů. Jakmile splňujete příslušnou podmínku, vyložte danou kartu úkolu, přečtete ostatním její text, aby mohli splnění podmínky ověřit, a vylosujte si 1 žeton věhlasu. Splnění úkolu je zdarma, nevyžaduje provedení akce. Ostatním neukazujte, jakou hodnotu vylosovaný žeton má. Jakmile splníte svůj druhý úkol v partii, vylosujte si dva další žetony a ze všech tří, které v tu chvíli budete mít, si dva nechte a jeden vraťte zpět do zásoby. Splníte-li třetí úkol, vylosujte si další 3 žetony a ze všech pěti si 3 nechte a 2 vraťte (mohou to být i žetony získané dříve). Po splnění všech 3 úkolů žádné další karty úkolů nedostanete, více než 3 úkoly nemůže splnit nikdo. Máte-li splnit úkol odhozením určitého předmětu v určité lokaci, kartu odhazovaného předmětu vraťte do zásobníku a působení daného předmětu v takovém případě využít nemůžete.

Při závěrečném vyhodnocení si přičtete **BV** uvedené na získaných žetonech věhlasu. Za nesplněné úkoly není žádný postih.



Strategické tipy

ZBRANĚ

Kupování lepších zbraní a jejich vylepšování vám může přinést zásadní výhodu v boji – Divoký západ je nebezpečné místo a každá taková výhoda může mít rozhodující význam. Za vylepšené zbraně navíc získáte na konci hry **BV**.

POKEROVÉ KARTY

Pokerové karty jsou v této hře životně důležitým zdrojem. Karty vysokých hodnot vám pomohou vyhrát v boji. Efekty některých karet využijete při partii pokeru. Vhodně volené využití **reakce** otupí nebezpečí esa zahráného proti vám v boji. Nemáte-li dobré vyhlídky na vítězství, nepouštějte se do boje.

HLEDÁNÍ ZLATA

Hru je možné vyhrát, aniž byste se honili za pochybnou slávou psanců či strážců zákona. Pro hledání zlata žádné morální pohutky nepotřebujete. Přinese vám peníze potřebné pro nákup zvířat a zbraní. Peníze za zlato uložené v bance můžete výhodně propít! Získáte tím značný věhlas. Vylepšená mula a mapa pokladů vám tuto strategii ještě podpoří.

ZLATO A PENÍZE

Není rozumné s sebou vláčet velké sumy peněz a hromadu zlata, zejména pro psance. Stanete se lákavým cílem pro mnoho dravců a můžete o ně snadno přijít. Karty „*Sprint*“ a „*Do sedel!*“ vám umožní rychle uniknout všem nebezpečím i během jednoho tahu.

STRÁŽCI ZÁKONA

Strážcům zákona hrozí menší riziko než psancům, ale body strážců zákona a od nich odvozené **BV** se získávají daleko hůře. Je k tomu potřeba značná obratnost. Není-li ve hře mnoho psanců, budete se muset hodně věnovat honáctví dobytka a boji s bandity (pokud možno dříve, než vám je vyfouknou případní psanci). Na rozdíl od psanců se můžete světem potulovat bez obav z šerifa. Vydělané peníze investujte do lepších zbraní a zvířat a kartu „*Štvanice*“ využijte k tomu, aby psanci šerifovi neunikli.

PSANCI

Vybrali jste si náročný, ale zato dobrodružný život. Budete pořád na útěku. Doporučujeme, abyste získali kvalitní zvíře, než se na dráhu zločinu vůbec dáte, abyste mohli unikat strážcům zákona a šerifovi. V začátku partie, kdy hráči svou strategii teprve rozvíjejí, je život psanců o něco snazší. Při hře více hráčů si dejte pozor – úkoly příběhových karet se plní častěji, a tak se rovněž častěji přemísťuje šerif. Šetřete si karty vysokých hodnot a kartu „*Přestřelka*“, budou se vám v bojích hodit. Psanec bez karet v ruce je vydán ostatním na milost. Okrádáním pocestných a bankovními loupežemi získáte rychle body psanců, ale zlato ukládejte bez zbytečného odkladu a rovněž neváhejte s utrácením peněz. Pamatujte, že zatčení není víc než drobné nepohodlí, pokud s ním počítáte ve svých plánech. Život psance je čekání na příležitost a její co nejlepší chycení za pačesy!

Tipy pro první partii hry

Chcete-li se s hrou ve své první partii seznámit v mírně zjednodušené podobě, doporučujeme vám následující úpravy:

- Hrajte bez varianty Úkoly (použijte stranu desek hráčů pro základní hru a karty úkolů i žetony věhlasu nechte v krabici).
- Ve čtyřech hráčích hrajte s postavami Annie Oakleyová, Bass Reeves, Billy Kid a Krvavý nůž. Začínat bude podle obvyklých pravidel hráč za Billyho Kida.
- Z předmětů připravte pouze zásoby, ostatní karty předmětů nechte v krabici.
- Nechte v krabici všechny žetony dobytka, akce pořízení dobytka nebude k dispozici.
- Z příběhových karet připravte pouze následujících 20 a vytvořte z nich jen jeden balíček: 2, 3, 5, 8, 9, 12, 14, 17, 18, 19, 21, 22, 23, 29, 30, 31, 33, 35, 39, 40.
- Hrajte krátkou partii, tj. do 15 bodů vlivu.

Vysvětlení efektů některých karet

Efekty působící v boji (tedy příslušné efekty pokerových karet a efekty všech bojových karet) se týkají jen právě probíhajícího boje. Pojem „*rival*“ označuje živého soupeře v tomto právě probíhajícím boji.

Reakce „*Sprint*“ a „*Rána pěští*“ lze provést jen po provedení akce pohyb, nikoli po provedení **reakce** se stejným efektem (tj. po přesunu vaší postavy) a v důsledku jedné akce pohyb není možné zahrát těchto karet více, a to ani různých, ani stejných.

Bojová karta 6: tento efekt nelze zrušit kartou „*Neprůstřelná kazajka*“ a „*Bleskurychlá ruka*“ (plus případnými dalšími z budoucích rozšíření).

Bojová karta 9: nemá-li rival v tomto boji žádné peníze, musí zvolit odhození karty a opačně. Nemá-li ani jedno, nemusí odhodit nic.

Bojová karta 10 a efekt karty „*Přestřelka*“: je-li boj zrušen, všechny zahrané karty odhodte, resp. vraťte v náhodném pořadí dospodu balíčku. Nový boj se hraje zase od začátku a dobírají se do něj nové bojové karty.

Doc Holiday: utržíte-li během jedné akce více zranění, dobíráte si stále jen celkem 1 pokerovou kartu.


Billy Kid: při hře proti Muži v černém si v případě volby pokerové karty doberte jednu z balíčku.

Kit Carson, Billy Kid: po využití **reakce** svou schopnost využít nemůžete, pouze po provedení standardní akce pohyb.

„*Houževnatost*“: v tomto tahu budete mít obvykle celkem 5 akcí, z toho však jednu vyčerpáte na zahrání této karty, celkem tedy efektivně využijete 4.

„*Zlatý valoun*“: tato karta představuje jakýsi „bezhotovostní“ nugget použitelný v okamžiku, kdy ho budete k něčemu potřebovat. Odhodíte-li tuto kartu, započítá se vám jako nugget. Nepočítá se, když vás někdo okrade či zatkne nebo pro účely limitu nuggetů v ruce. V základní hře jde pouze o prodej nuggetů do banky. Můžete například provést akci "prodej nuggetů" a prodat do banky jen tento jeden speciální nugget, nebo ho přidat ke svým ostatním prodávaným nuggetům.

„*Bleskurychlá ruka*“: efektu této karty nelze využít v boji proti postavě jiného hráče nebo proti Muži v černém při hře ve dvou.

„*Štvanice*“: kartu lze zahrát i v případě, že není ve hře žádný psanec, abyste pouze získali daný 1 .

Whiskey: efekt lze využít pouze po provedení akce pohyb – nikoli po pohybu v důsledku reakce.

Karabina: v boji proti postavě hráče se díváte na pokerové karty, v boji proti virtuální postavě na karty bojové.

Text příběhových karet „... *kdo zde ukončí pohyb*...“ znamená jakýkoli pohyb – v důsledku akce, reakce, schopnosti postavy apod.

Příběhové karty 4, 15, 24, 26, 29 a 38: při vyhodnocování těchto karet musejí hráči, kteří přispěli ke splnění podmínky, bojovat proti dalším virtuálním postavám – nějaké bandě, gangu, válečné výpravě apod. Tyto postavy se rovněž považují za virtuální postavy pro všechny účely (v boji proti nim platí všechny efekty použitelné proti virtuálním postavám jako např. vylepšené karabiny apod.), nejsou to však bandité. Boj se provádí tak, že každý hráč, který ke splnění podmínky přispěl, jednotlivě jeden po druhém bojuje proti této virtuální postavě, za niž opět hraje jeho soused po pravici. V případě prohry utrhne hráč jako obvykle 1 zranění (je-li to možné) a dobere si 1 pokerovou kartu jako bolestné, odměna za vítězství je uvedena přímo na dané kartě. Pochopitelně platí všechna působení karet zahraných v boji.

Karty *Muž v černém*, *příběhové karty*, *bojové karty*: existují-li nějaké negativní alternativy (máte o něco přijít) a vy můžete splnit jen jednu (druhý zdroj, o který byste mohli přijít, nemáte), pak si ji musíte zvolit. Jedině v případě, že nemáte ani jeden zdroj, máte štěstí a nepřijdete o nic (příklad: máte přijít o nugget nebo peníze a máte jen jedno z toho, přijdete o to, co máte).

Karta *Muž v černém č. 10*: Muž v černém opravdu hraje poker v kabaretu, nikoliv v saloону.

Karty úkolů: jako vítězství v boji se počítá vítězství nad kýmkoli a v jakémkoli typu boje – nad postavou hráče, virtuální postavou i Mužem v černém bez ohledu na to, kdo byl útočníkem.

Tiráž

Autor: Hervé Lemaître

Ilustrace: Roland MacDonald

Grafický design: Brian Lee

Vedoucí vývoje: Travis R. Chance

Vývoj: Aj Lambeth, Arnaud Charpentier

Figurky: Pure Arts

Produkce: Zongxiu Yao-Charpentierová

Pravidla: Brandan Parsons

Titulní strana: Lennart Wolfert

Česká pravidla: Karel Vlasák

Technické korektury: Branislav Berec

Tématické texty: Marek Dvořák



© Matagot - 48 rue de la
Bienfaisance - F - 75008 Paris

© Kolossal Games
Corporation - Fishers, IN.

MINDOK

**Výhradní distributor
pro ČR a SR:**

MINDOK, s. r. o.
Korunní 810/104
101 00 Praha 10



mindok.cz



[/hry.mindok](https://www.facebook.com/hry.mindok)



[/_mindok_](https://www.instagram.com/_mindok_)

Pravidla, na která se často zapomíná

- Akce pohyb končí i před vyčerpáním všech bodů pohybu, jakmile na některém poli začnete provádět jinou akci či činnost.
- Strážce zákona se může kdykoli svých **BSZ** vzdát a přejít na stranu psanců, psanec se v základní hře svých **BSZ** zbaví jen zatčením a pobytem ve vězení.
- Banditu odstraňte z hracího plánu po každém boji s ním bez ohledu na to, kdo v boji vyhrál.
- Vstoupí-li šerif na pole s psancem, musí daný hráč odhodit 1 pokerovou kartu ještě před započítáním boje s šerifem.
- Psanci nesmějí vstoupit na pole s šerifem.
- Za každou virtuální postavu (stráž, bandita a šerif) se v boji dobírá jiný počet bojových karet.
- V případě shody vítězí aktivní hráč v boji proti postavě jiného hráče a v partii pokeru, v případě boje se stráží, banditou a šerifem živý hráč prohrává.
- Pracovat za 10 \$ lze ve všech lokacích včetně rančů, nádraží, stanice šerifa i skrýší banditů.
- Ve variantě Úkoly je možné, že za splnění úkolu získáte různý počet **BY** – podle toho, jaké máte štěstí při losování žetonů věhlasu.
- Máte-li dostat nugget, peníze či utrpět zranění nad maximální stanovený počet, nestane se nic, zbytek propadá.
- Máte-li odhodit pokerovou kartu či jiný zdroj, ale žádný nemáte, rovněž se nestane nic.
- Nemáte-li žádnou pokerovou kartu, nemůžete vyhlásit boj, resp. automaticky v něm prohráváte.
- Poražený hráč v boji jakéhokoli typu utrhne 1 zranění a dobere si 1 pokerovou kartu jako bolestné.
- Efekty jsou kumulativní, hodnotu žádné karty nelze snížit pod 2.
- Úkoly lze plnit pouze ve vlastním tahu, úkol příběhové karty lze v jednom tahu splnit pouze jeden, u karet úkolů není počet omezen.

