

2 - 9 JÁTÉKOS

KOR 13+

20 - 40 PERC



DEADWOOD
1876

ÁTTEKINTÉS

A dél-dakotai Black Hillsben arany található, te azért jöttél, hogy megtaláld (vagy ellopd) a részec. A város három nagyobb létesítményének egyikében szállsz meg, ahol társaidal együtt azt tervezitek, hogy ellopjátok a városban fellelhető, arannyal töltött széfek egy részét. De azt gyanítod, hogy a "barátaid", akikkel együtt dolgozol, titokban fegyvereket gyűjtenek. De miért is? Hogy az Utolsó Leszámlolás során ellened felhasználják őket, és az összes aranyat megtarthassák maguknak. Készen állsz arra, hogy ellenük fordulj, mielőtt hátra lőnek?

TARTALOM



3 KORONG
(létesítmény)



9 CSILLAG ALAKÚ BÁBU



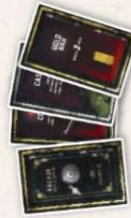
9 KARAKTERKÁRTYA



10 DOBÓKOCKA



ZSÁK



25 SZÉF KÁRTYA



50 DEADWOOD KÁRTYA



2 REFERENCIA KÁRTYA

A JÁTÉK CÉLJA

A Deadwood 1876-ban a kezdedben lévő fegyverekkel próbáld meg elnyerni a többi játékostól a széfeket. A legtöbb széf jelvényeket, aranyat vagy a Végső Leszámláláshoz (**FINAL SHOWDOWN**) fegyvereket tartalmaz. A játék vége felé a jelvényekkel rendelkező játékosok extra fordulókat kapnak. Az utolsó forduló után az a csapat, amelyiknek a legtöbb aranya van, továbbjut a Végső Leszámlálásra. Ott a csapattársaknak meg kell küzdeniük egymással a széfjeikből származó Leszámlolás fegyverekkel és a kezükben lévő fegyverekkel segítségével. Aki utoljára marad életben, az a győztes!

ELŐKÉSZÜLETEK

1. Helyezzétek a három létesítmény korongját a játéktér középre. (A 2-3 fős játékokban tavoltsátok el a Grand Central Hotelt, hogy csak két létesítmény maradjon.)
2. Mindegyik játékos válaszon egy-egy karakterkártyát. Tegyétek a megfelelő csillag alakú bábuknak a zsákba, és a fel nem használtakat rakjátok vissza a dobozba. A Gem Theatrebe kezdve az óramutató járásával meggyező irányban haladva húzzátok ki a bábuknak a zsákba, és helyezzétek el őket az egycsével létesítményekbe. A karakterednek megfelelő színű bábu képvisel téged a játékban. *(Négyzetmélyes játék során ne tegyétek csillagokat a Grand Central Hotelbe, viszont a játékosok a játék során átmozoghatnak majd.)*
3. Keverjétek meg a Deadwood-kártyák pakliját, és osszatok ki négyet képpel lefelé minden játékosnak (8-9 fős játékoknál csak 3-at osszatok ki). A megmaradt Deadwood-kártyákat képpel lefelé fordítva rakjátok egy pakliba a játéktér középre.
4. Keressétek meg azt az öt széfet, amelyeknek az előlapján ezüstös szegély van és tegyétek vissza őket a játékdobozba. Keverjétek meg az összes megmaradt széfet. Három ilyen széfet helyezetek képpel lefelé fordítva egy kupacha a játéktér középre (8-9 játékos esetén csak kettőt tegyetek). Osszatok két széfet képpel lefelé fordítva minden játékosnak. A megmaradt széfeket tegyétek vissza a játékdobozba anélkül, hogy megnéznétek őket. Ezek a széfek nem lesznek játékban. *Ha tapasztalt csoporttal játszotok, a 4. lépés során tetszőleges számú ezüst szegélyű "rejtélyes" széfet is bekeverhettek. A részletekért tekintsd meg a 12. oldalon található opcionális haladó szabályokat.*

5. Minden játékos megnézi a két széfjét, majd választ egyet, amelyet képpel lefelé áttad a bal oldalán ülő játékosnak. Minden játékos megnézi és megkeveri az új széfeket, majd képpel lefelé fordítva, egymás mellé rakja őket maga elé.



A JÁTÉK MENETE

Mindenki dob egy fekete kockával. Aki a legmagasabb értéket dobja az kezdi a játéket, majd óramutató járásának megfelelően folytatódik a kör.

A KÖRÖDBEN

A körödben kijátszol egy Deadwood kártyát a kezedből. Ezt a kártyát a kártya alján lévő különleges tárgyként, **vagy** a kártya tetején lévő fegyverként használhatod fel.



HA ÚGY DÖNTESZ, HOGY A KÁRTYA KÜLÖNLEGES ESZKÖZÉT HASZNÁLOD

kövessd a kártyán lévő utasításokat.

Szükség esetén az egyes tárgyak részleteiből leírása, a 10. oldalon található.

VAGY

HA ÚGY DÖNTESZ, HOGY A KÁRTYÁN LÉVŐ FEGYVERT HASZNÁLOD

Lopást vagy Párbajt kezdeményezhetsz.

LOPÁS: A lopás (**ROBBERY**) során megpróbálsz ellopni egy széfét egy másik játékostól. Tegyéle egy fegyvert a kezedből arccal felfelé egy másik játékos egyik széfje elé. A védekező játékosnak ki kell játszania egy fegyvert a kezéből, hogy megvédje azt. Te és a védő egyszerre dobtok a kijátszott fegyvereidnek megfelelő kockával. Döntetlenek esetén újra kell dobni. Ha magasabb a dobásod értéke,

akkor sikeresen ellopod a széfet. Nézd meg titokban az ellopott széfét, és keverd meg a többi széféddel, mielőtt visszarakod őket egymás mellé. Ha a védekező a magasabb értékű, akkor a védekező megtartja a széfet, és nem történik semmi.

PÁRBAJ: Egy párbaj (**DUEL**) megnyerésével megváltoztathatsz bizonyos bábu pozíciókat. Rakj le egy fegyvert a kezedből képpel felfelé egy másik játékos karakterkártyája elé. A védekező játékosnak védekezésképpen ki kell játszania egy fegyvert a kezéből. Te és a védekező egyszerre dobtok a kijátszott fegyvereidnek megfelelő kockával. A döntetlenek esetén dobjatok újra. Ha a tied a magasabb dobás, a bábud helyet cserél a védőjével. Ha megtámadtok és legyőztök valakit a saját létesítményetekben, a csere helyett elkülditek a játékos egy általatok választott létesítménybe, ha van szabad hely (lásd a létesítmény kapacitást a táblázatban). Ha a védekező sikerrel jár, nem történik semmi.

LÉTESÍTMÉNY KAPACITÁSA

2 - 5 JÁTÉKOS.....	2 / LÉTESÍTMÉNY
6 - 8 JÁTÉKOS.....	3 / LÉTESÍTMÉNY
9 JÁTÉKOS.....	4 / LÉTESÍTMÉNY

Minden fegyver egy kockának felel meg, amelyen sajátos értékek vannak. Ha olyan nagy teljesítményű fegyvert használsz, mint a Messenger, nagyobb esélyed lesz a győzelemre egy gyengébb fegyverhez képest, mint például a Pepperbox.



MESSENGER



WINCHESTER



COLT



DERINGER



PEPPERBOX



Minden harcoló játékos csak egy pisztolytáskát használhat. Ha egy játékos több pisztolytáskát is kap választhat, hogy melyiket szeretné használni, a többit pedig visszaadja a tulajdonosának.

Minden forduló után az összes használt kártyát eldobjuk, és mindenki, aki a forduló során kártyát játszott ki (az aktuális játékos, a védő és mindenki, aki pisztolytáskát játszott ki), húz egy Deadwood kártyát, így minden játékosnak ismét 4 lap lesz a kezében (vagy 8-9 fős játékban 3 db lap).

Ha elfogyott a húzópakli, akkor a dobópakli lapjait újrakeverjük, majd egy új húzópaklit készítünk belőle.

Minden alkalommal, ha lement egy kör

RABLÁS

Minden alkalommal, amikor a körben lévő utolsó játékos befejezi a körét, rablás (**HEIST**) következik! Fedjétek fel a legfelső, középen lévő székfarkját, hogy mindenki láthassa a tartalmát. Minden játékos kijátszik egy fegyvert a saját kezéből egyszerre, és ennek megfelelően dob. Aki a legmagasabbat dobta elveszi a széfet, és képpel lefelé megkeveri a többi székfélvel együtt. Döntetlen esetén újra kell dobni. A kijátszott fegyverek a dobópakliba kerülnek, minden játékos húz egy pótkártyát, és a játék ugyanabban a sorrendben folytatódik a körben.

Az utolsó rablás után minden játékos kap egy utolsó kört, így a játékosoknak összesen négy körük van a játék során (vagy három körük 8-9 fős játékokban).

Tipp: Ha szükséges, helyezétek a játékdobozt az első és az utolsó játékos közé, hogy ne felejtse el a rablást, amikor az utolsó játékos kerül sorra.

Az utolsó kör után

JELVÉNY KÖR

Az utolsó játékos utolsó köre után a játékosoknak egyenként fel kell fednünk a székben lévő jelvényeket, és egy extra kört kell végrehajtanunk, amikor a jelvényüket felfedik. A következő sorrendben fedjétek fel:



Ha senki sem állítja, hogy rendelkezik egy bizonyos jelvénnel, akkor az mincs játékban, és tovább kell lépni a következőre.

A jelvény kör után

VÉGŐ LESZÁMOLÁS ÉS JÁTÉK MEGNYERÉSE

Minden játékos felfordítja az összes megmaradt széfet. Az egyes létesítmények játékosai összeadják az összes aranyukat, és a legtöbb arannyal rendelkező létesítmény játékosai mind továbbjutnak a Végő Leszámolásra. Azok a játékosok, akik nem jutottak tovább, kiestek a játékból. Legközelebb talán több szerencséjük lesz...

Ha több létesítmény esetében holtverseny alakulna ki, akkor a legkevesebb játékosal rendelkező létesítmény jut tovább. Ha még mindig döntetlen, a holtversenyben álló létesítmények összes játékosára együtt jut tovább a végő leszámolásra.

Ha te vagy az egyedüli játékos, aki továbbjutott, **NYERTÉL!**

Ha több játékos jut tovább, **MEG KELL KÜZDENÜNK A VÉGŐ GYŐZELMÉRT!**

- A végő küzdelemben minden továbbjutó játékos egyszerre kijátszik egy kártyát a kezéből. Ezután minden játékos dob az általa kijátszott fegyverhez tartozó kockával, valamint az összes székben lévő, Végő Leszámolás (**FINAL SHOWDOWN**) fegyverhez tartozó kockával. Annak a játékosnak, akinek a legalacsonyabb a dobásösszege, a karakterkártyáját a fekete-fehér oldalára kell fordítania. A döntetlenek esetén újra kell dobni.
- Ismételjétek meg a fenti folyamatot. Ha a kártyád már a fekete-fehér oldalon van, és ismét veszítesz, kiestél a játékból! **AZ UTOLSÓ ÉLETBEN MARADT JÁTÉKOS MEGTARTJA AZ ÖSSZES ARANYAT ÉS MEGYERI A JÁTÉKOT!** Hadd szóljon egy hangos "Yee-haw!".
- A Deadwood kártyák csak fegyverként használhatók, és a korábbiakkal ellentétben a kártyákat nem kell pótolni a húzópakliból a dobások után. Ha több játékos még életben van, miután elfogytak a Deadwood-kártyák, akkor mindannyian felveszik azt a lapmennyiséget, amellyel a végő leszámolás előtt rendelkeztek, és folytatják a harcot (tehát a kártyákat a közelükben kell kijátszani, és nem szabad a dobópakliba tenni őket). Ügyeljen arra, hogy a Végő Leszámolás során minden dobáshoz add hozzá a székfeidben lévő Leszámolás fegyvereidet (**SHOWDOWN GUNS!**)!



Ha te vagy a legalacsonyabbat dobó, fordítsd fel a karakterkártyádat.

Ha ez ismét megtörténik, kiestél a játékból.

A finisbe, szajnálom! Legközelebb szerencsésébb leszel!

A DEADWOOD 3 TÖRVÉNYE:

1. Csak közvetlenül azután keverheted meg a székártyáidat, ha egy lopásból (ROBBERY) vagy rablásból (HEIST) széfet szerzettél. Ellenkező esetben a kártyáknak képpel lefelé, egymás mellett kell maradniuk ugyanazon a helyen. Saját széfjeidet bármikor megnevezheted, akkor is, ha valamelyik széfedet megtámadták, de ügyelj arra, hogy ne tedd őket más sorrendbe.
2. Soha nem mutathatod meg a széf vagy a kezdedben lévő kártyáidat egy másik játékosoknak, viszont csapattársaidnak vagy ellenségeidnek bármit elmondhatsz róluk, amit csak szeretnél. A kommunikáció és olykor a blöffölés erősen javasolt.
3. Egy játékosnak maximum 3 széfe lehet! Ha egy játékosnak három széfe van, és nyer egy negyedik széfet egy lopásból vagy rablásból, akkor bármelyik széfjét oda kell adnia annak a játékosnak, akinek a legkevesebb széfe van (döntetlen esetén te választod ki a kedvezményezettet). Az ingyen széfet kapó játékos ekkor nem keverheti meg a székártyáit. Ez a törvény már nem érvényes, amint a jelvénykör megkezdődik, (tehát akkor már lehet 3-nál több széfed is).

Most már készen álltok a játékra! A játékstratégiával, a kártyastatisztikákkal, az opcionális szabályokkal és a szabálypontositásokkal kapcsolatos információk a szabálykönyv későbbi részében található. Ha szeretnéd, folytasd az olvasást vagy kezdjétek el a játékot, a többit pedig szükség szerint olvassátok el.

Megjegyzés: A 2-3 játékos játékok a szabályok számos módosítását igénylik. Ezeket nézd meg a 14. oldalon, mielőtt elkezdentétek a játékot.



STRATÉGIAI TIPP A JÁTÉKHOZ

Deadwood a csapattunka és az önzés egyensúlyáról szól. Ha egy játékos a legjobb Deadwood kártyákat és jelvényét arra használja fel, hogy aranyat vadászson a csapata számára, akkor védtelen lesz a csapattársai ellen a végső leszámolásban. De ha egy játékos csak a Végső Leszámolás fegyvereit gyűjti, és megtarja a legjobb kártyákat, a csapatának nem biztos, hogy lesz elég aranya ahhoz, hogy valóban eljusson a Végső Leszámolásra. Ha valaki a csapatodból úgy tűnik, hogy nem teszi oda magát, valószínűleg azt tervezi, hogy az aranyaddal eljut a Végső Leszámolásba, és aztán téged is eltesz lábálól! Eljöhetsz az a pont, amikor támadnod, félrevezetned, bemártanod, cserbenhagynod vagy száműznöd kell a saját csapattársaidat a győzelem érdekében.

Mivel csak néhány fordulóit kapsz, kommunikálj a szövetségeseiddel, és gyűjts nyomokat azáltal, hogy megfigyeled, mit mondanak és mit csinál a többi játékosok a széfjeikkel. Ha nincs sok aranyad, mindig használhatsz egy lovat, vagy az utolsó körökben párbajozhatsz egy arannyal teli létesítménybe, hogy bejuss a Végső Leszámolásra. Arra is rávehetsz a sok arannyal rendelkező játékosokat, hogy csatlakozzanak a létesítményedhez, vagy becsaphatod a nemkívánatos játékosokat, hogy elhagyják a létesítményedet.

A Deadwood nem memóriajáték, úgyhogy nyugodtan használj a telefonodat vagy tollat és papírt, hogy felírd, hol rejtőznek (vagy gyanítasz) bizonyos széfek.

Ügyelj arra, hogy hogyan kezeljed a kezdedben lévő fegyvereket. Ha minden egyes széfet a legjobb fegyverekkel támadsz és véded, előfordulhat, hogy gyenge fegyverekkel maradsz, amikor igazán számít. Néha érdemes egy rossz fegyvert használni, és elveszítesz egy széfet hogy javítsd a kezdedben lévő lapokat.



KÁRTYA RÉSZLETEK

(*olvasd el, ha kérdés merülne fel!*)

JEKVÉNYEK: Ha a jelvényedet (**BADGE**) ellopják a jelvény forduló alatt, mielőtt használhatnád, nagy kár! Mostantól a másik játékosé. Ha több jelvényed van, akkor többszörös fordulót kapsz a jelvények fordulójában. Ahogyan a Deadwood 3. törvénye is említi, a széf limit nem érvényesek többé, ha a jelvény kör elkezdődik. A kártyák a jelvény kör alatt a szokásos módon kerülnek feltöltésre a kezedbe. A felfedett jelvényeknek nincs értéke, és nem támadhatók.

KABÁT: Dobd el a kabátodat (**DUSTER**), majd húzz négy Deadwood kártyát. A most már nagyobb, hét lapból álló kezdedből (vagy hatból a 8 és 9 fős játékban) dobj el három lapot, így a köröd végén ismét négy lap lesz a kezdedben (vagy három a 8 és 9 fős játékban). A játék ezután a következő játékosal folytatódik.

FEJVERTÁSKÁK: A fejvertáskák (**HOLSTER**) kijátszhatóak a támadó vagy a védekező játékoson (de nem mindkettőn), ezt azok tehetik meg akik akkor nem vesznek részt a párbajban. Soha nem adhatasz fejvertáskát magadnak vagy annak a személynek, akivel éppen párbajozol. A dobásoknak egyszerre kell történniük, de ha egy játékos elsteti a dobását, mielőtt fejvertáskát kapna, a dobása számít, és nem számít bele a fejvertáska (de az ellenfele még kaphat). Ha egy csoport válogatós a fejvertáskák kijátszásának sorrendjét illetően, akkor először a támadó, majd a védő kapja meg a fejvertáskákat. A fejvertáskákat továbbra is használni kell dobás egyenlőség esetén. Minden harcoló játékos csak egy fejvertáskát használhat. Ha egy játékos több fejvertáskát kap, akkor kiválaszthatja, hogy melyik fejvertáskát használja, és a többit visszaadja a tulajdonosának. Ha a párbajozó legalább egy fejvertáskát kap, kötelező azt használnia. A pisztolytáskák nem használhatók a rablások vagy a Végső Leszámolásban.



LÓ: Helyezd át a bábud bármely más, szabad helyre rendelkezési létesítménybe (lásd az 5. oldalon található létesítmény-kapacitási táblázatot). Ha csak nem használjátok az opcionális "fótolvaj" szabályt, a ló színe nem számít.



LESZÁMOLÁS FEGYVEREK: A Leszámolás fegyverek (**SHOWDOWN GUNS**) csak a Végső Leszámolásban használhatók. Például, ha Anna kijátszik egy Coltot a kezéből, és van egy Winchester Leszámolás fegyvere is a széfjében, akkor a Végső Leszámolás dobásakor egy Coltohoz és egy Winchesterhez tartozó kockával is dobhat. Ezután kijátszik egy Deringert a kezéből. A dobásához egy Deringerrel és egy Winchesterrel is dobhat, mivel a Winchester a végső leszámolás során minden dobásnál használható.

KALAP (STETSON) Nézz meg két tetszőleges széf kártyát. Nem kell, hogy ugyanahhoz a játékoshoz tartozzanak. Ügyeljen arra, hogy a megtekintés után ugyan oda tedd őket vissza. Arra is ügyeljetek, hogy senki más ne lássa a széfék tartalmát, amikor megnézik őket. Nem tekinthetsz meg olyan széféket, amelyeket a jövőbeni rablások (**HEIST**) során fognak következni, vagy olyan széféket, amelyek nincsenek játékban.

STATISZTIKÁK

NYERÉSI ESÉLY, EZZEL A KOCKÁVAL

ODDS OF THIS DIE WINNING	WINNING	SHOOTOUT
50%	33%	19%
67%	50%	31%
81%	69%	50%
93%	86%	69%
97%	93%	82%
		3%
		7%
		14%
		31%
		50%
		69%
		82%
		93%
		97%

KÁRTYÁK SZÁMA

50 DEADWOOD KÁRTYA
(10 darab minden fegyverből)

10 Ló (**HORSE**)
10 Kabát (**DUSTER**)
13 Kalap (**STETSON**)
13 Fegyvertáska (**HOLSTER**)

25 SZÉF KÁRTYA

5 Jelvény (**BADGES**)
5 Rejtélyes széf
(**MYSTERY SAFE**)
7 Fegyver (**GUNS**)
8 Arany (**GOLD VALUES**)

OPCIONÁLIS HALADÓ SZABÁLYOK

Ha tapasztalt Deadwood játékosok vagytok, nyugodtan próbáljátok ki ezeket az opcionális haladó szabályokat is!

REJTÉLYES SZÉF: Keverj be tetszőleges számú ezüst szegélyű rejtélyes széft (**MYSTERY SAFE**) az előkészületek 4. lépése során. Ha bármelyik játékosnak van egy csillaggal ellátott rejtélyes széfe, azt a jelvénykör utolsó fordulóján azonnal fel kell fednie, mielőtt a többi széft felfednétek. Ha több csillaggal ellátott kártyát fednek fel, azokat ábécésorrendben kell feloldani (tör (**DAGGER**), robbanóanyag (**EXPLOSIVES**), pókerpakli (**POKER DECK**)). Az alábbiakban az egyes rejtélyes széfek részletet szerepelnek.

ROSSZ SARSAPARILLA: A tulajdonos nem használhatja a legjobb Leszámlolás fegyverét a Végő Leszámlolás során. Ha a tulajdonosnak nincs Leszámlolás fegyvere, vagy nem jut el a Végő Leszámlolásra, a rossz sarsaparilla (**BAD SARSAPARILLA**) nem tesz semmit. A rossz sarsaparilla nincs hatással a törre (**DAGGER**).



KÉSZPÉNZ: A tulajdonos automatikusan továbbjut a Végő Leszámlolásra, még akkor is, ha nem az ő csapatának van a legtöbb aranya. A legtöbb arannyal rendelkező csapat is továbbjut. A készpénzes (**CASH**) játékos által birtokolt arany továbbra is beleszámít a csapata összértékébe. A 2 fős játékokban, ha te, az ellenfeled és az Idegen mindannyian a Végő Leszámlolásra jutna (a Készpénz miatt), az Idegen eltávolításra kerül, és az ellenfeleddel harcolsz.



TÖR: A jelvényes forduló utolsó fordulóján azonnal fedd fel. A felfedéskor a tulajdonosnak el kell döntenie, hogy a tör (**DAGGER**) -1 aranyat és egy Pepperbox Leszámlolás fegyvert, vagy +1 aranyat és egy negatív Pepperbox Leszámlolás fegyvert ér-e. Negatív Pepperbox esetén a Végő Leszámlolás minden dobás után (beleértve a döntetlen dobásokat is) dobni kell egy Pepperbox kockával, és az eredményt le kell vonni a játékos dobott összegéből.



ROBBANÓSZER: Közvetlenül a jelvény kör utolsó fordulóján utána fedjétek fel a robbanószer (**EXPLOSIVES**). A felfedéskor a tulajdonos választ 1 másik játékoshoz tartozó, fel nem fordított széft, amelyet eltávolít a játékból. Mutassátok meg minden játékosnak az eltávolítandó széft.



PÓKER PAKLI: Közvetlenül a jelvénykör utolsó fordulóján utána fedjétek fel a póker paklit (**POKER DECK**). Amikor felfeditek, a tulajdonosnak ki kell játszania bármelyik fegyvert a kezéből, és dobni kell a megfelelő kockával. Ezután dobjatok egy piros kockával. Ha a piros kocka 0 vagy 1, az első kocka eredményét le kell vonni a tulajdonos aranyösszegéből. Ha a piros kocka 2 vagy 3, az első kocka eredménye hozzáadódik a tulajdonos aranyösszegéhez. A kijátszott kártya helyett húzzatok egy másikat.



"BÉVE ÉS SZERET" CSAPAT GYŐZELEM: Ha a Végő Leszámlolásban senkinek sincs Leszámlolás fegyvere, az összes továbbjutó játékos együtt nyer! Ha legalább egy továbbjutó játékosnak van Leszámlolás fegyvere, akkor minden továbbjutó játékos a szokásos módon harcol a győzelemért. A rossz sarsaparilla által törölt Leszámlolás fegyverek nem számítanak Leszámlolás fegyvernek.

"IGAZSÁGOS OSZTOZÁS" CSAPAT GYŐZELEM: Csak 6-9 fős játékokban esetében. Ha a végő leszámlolásban mindenkinek van legalább 1 aranya, a továbbjutó játékosok együtt nyerne! Ha bármelyik továbbjutó játékosnak nulla vagy negatív aranya van, az összes továbbjutó játékos a szokásos módon harcol a győzelemért.

LÓTOLVAJ: Ha van fehér színű lovad, azt azonnal kijátszhatod, miután a támadó és a védekező lerakta a fegyvereket a lopás (**ROBBERY**) során. Te leszel a "lótolvaj", és a kártyán lévő fegyvered kockájával dobsz a lopás során. Ha magasabbat dobsz, mint a támadó vagy a védekező, akkor elveszed azt a széft, amellyel éppen harcoltak. A legmagasabbat dobók újra dobnak, döntetlen esetén. A lótolvajok nem adhatnak, vagy kaphatnak fegyvertáskát, és a Deadwood törvényei továbbra is érvényesek (tehát ha nyertél egy széft, megkeverheted, és ha ez a negyedik széfed, akkor tovább kell adnod egyet). A ló-kártyák használat után új lapot kell húzni. Nincs korlátozva, hogy hány játékos használhatja a Lovat a harcba való belépéshez, de miután a támadó és a védekező dobott, már késő csatlakozni. Bármelyik színű Ló-kártyát továbbra is lehet rendes Lóként használni, ha egy játékos sorsa kerül. A lótolvaj szabály nem érvényes 2-3 játékos játékban, és a kártyákat nem használhatjátok lótolvajként a jelvényes forduló során egyetlen játékban sem.

2-3 SZEMÉLYES SZABÁLYOK

(normál szabályok elbocsása után)

2-3 játékos esetén a szokásos módon készítsd elő a játékot, figyelembe véve a előkészítés első lépésében található speciális utasításokat. Játsszuk a játékot a szokásos módon, de a következő módosításokkal:

1. Minden rablás előtt és az utolsó rablás után két kör menjen le.
Ez azt jelenti, hogy a játékosoknak összesen 8 körük lesz a játék során.

2. A kalap segítségével csak egy darab széfet lehet megnézni, a szokásos kettő helyett.

3. A pisztolytáskák nem játszhatók ki soron kívül. Ehelyett a te körödben bármelyik széfhez csatlakozhat egy pisztolytáskát (beleértve a sajátodat is, vagy egy másik játékosét). Amikor legközelebb megtámadják azt a széfet, azt a védekező által kijátszott fegyverrel és a pisztolytáskán lévő fegyverrel kell megvédeni. A hozzácsatolt pisztolytáska ezután eldobásra kerül.

Egyszerre csak egy pisztolytáska lehet egy széfén, és a széfeket, amelyeken ilyen lap van, nem lehet megkeverni. Ha egy széf, amelyen pisztolytáska van, elajándékoznak, a páncélszekrényt megtartja a hozzá kapcsolt lapot. Pisztolytáskát bármelyik játékos karakterkártyájához (beleértve a sajátotokat is) is csatlakozhat. Amikor az adott játékos ellen legközelebb párbajozol, a kezében lévő fegyverrel és a pisztolytáskán lévő fegyverrel fog védekezni.

TOVÁBBI 2 JÁTÉKOSRA VONATKOZÓ VÁLTOZÁSOK AZ IDEGEN

A játék megkezdése előtt dobjatok egy fekete kockával. A legmagasabb dobó egy bábút helye a létesítményébe, és a hozzá tartozó karakterkártyát az asztalra rakja ez "az Idegen"-t jelképezi. Adjatok az Idegennek két képpel lefelé fordított széfet a dobozból. Az Idegen nem kerül sorra, de a széfjeit meg lehet nézni a kalappal, vagy meg lehet támadni a lopás akcióval. Párbajozhatsz is az Idegenrel, hogy pozíciót cserélj vele, vagy kidobd őt a létesítményedből. Ha megtámadod az Idegen széfjeit vagy párbajozol vele, az ellenfeled az Idegen szerepében lép fel, és kijátszik kártyákat a saját kártyáiból védekezésként. Az ellenfélnek ki kell játszania kártyákat az Idegenért, még

akkor is, ha nem ismeri a megtámadott széf tartalmát. Az Idegen széfjeihez vagy karakterkártyáihoz a 2-3 játékos szabálymódosításoknál leírtak szerint csatlakozhat pisztolytáskákat. A csatolt pisztolytáskákat az Idegen szerepét betöltő játékos fogja használni az alkalmazandó lopások vagy párbajok elleni védekezésre.

A jelvényes forduló során az Idegen tulajdonában lévő jelvények vagy csillagos székek (tobbanószerek, tőr, pókerpakli) nem kerülnek felfedésre, és nincs hatásuk. A Deadwood 3. törvénye az Idegent játékosként kezeli, így a jelvényes forduló előtt három széfje lesz.

A VÉGSŐ LESZÁMOLÁS A 2 JÁTÉKOS ESETÉN:

Ha egyedül méssz a végső leszámolásra, **TE NYERTÉL**. Ha ellenfeleddel együtt méssz a Végső Leszámolásra, a normál szabályokat kell követni, és **HARCOLNI KELL A VÉGSŐ GYŐZELMÉRT**. Ha a Végső Leszámolásra az Idegennel méssz, az ellenfeled lesz a Idegen. Ellenfeled a saját kezéből származó fegyvereket és az Idegen által birtokolt Leszámolás fegyvereket fogja használni. Az ellenfeled tulajdonában lévő Leszámolás fegyverek nem kerülnek felhasználásra. Ha az Idegenként fellépő ellenfeled legyőző téged a Végső Leszámolásban, az **ELLENFELED NYERT**. Ha az Idegen egyedül megy a Végső Leszámolásra, **TE ÉS AZ ELLENFELED IS VESZTETT**, és hét napra eltűntést kaptok a Deadwood 1876. játéktól.

DEADWOOD TÖRTÉNETE & SZEMÉLYEK

DEADWOOD TÖRTÉNETE

A dél-dakotiai Black Hillsben 1875 végén nagy aranylelőhelyeket fedeztek fel. A hír gyorsan elterjedt, és 1876 elején szinte egyik napról a másikra megszületett Deadwood városa, amelyet illegálisan telepítettek le indián földeken. Hamarosan 5000 bányász, szerencsejátékos, örömlány, törvényen kívüli és üzletember lakott itt. A törvénytelenség uralkodott, mivel az emberek ösztönöttek a városba, hogy megtalálják (vagy ellopják) a részüket az aranyból. Deadwood hamarosan hírhedt westernváros lett, ahol a régi nyugati legendák éltek és haltak. Az itt talált arany a világ aranykészletének 10%-át tette ki a következő 125 évben.

AL SWEARENGEN - VÁLLALKOZÓ, 31



Swearingen 1876 májusában érkezett Deadwoodba, és megnyitotta a The Cricket nevű szabadteri szerencsejátékszalont. Később megnyitotta a Gem Theatre-t, egy hírhedt szalont, tánctermet és bordélyházat. Swearingen öriási bevételre tett szert és gyakran lefizette a hatóságokat, hogy nézzenek félre, amikor a dolgok nem voltak éppen legálisak. 1899-ben a Gem leégett, Swearingen pedig végleg elhagyta Deadwoodot.

CALAMITY JANE - COWGIRL, 24



Martha "Calamity Jane" Canary, a régi vadnyugat egyik leghíresebb alakja legendás státuszát Buffalo Bill vadnyugati show-jának mesemondójaként lett híres. Arról volt ismert, hogy férfiruhába öltözött, és részt vett több összecsapásban is részt vett az amerikai indiánokkal, a prostitúciót és alkoholizmust sem vetette meg. Emlékezetes volt a betegek és szerencsétlenek iránti nagylelkűségéről. Jane jó barátja volt Wild Billnek, akivel 1876-ban jött Deadwoodba.

KITTY LEROY - MUTATVÁNYOS, 26



Kitty pörgős és vad életet élt, mindenfelé költözött nyugaton, amíg 1876-ban Deadwoodban le nem telepedett. Útközben Kitty táncosként, mutatványosként, farno (fárac) kártya kereskedőként dolgozott, és végül saját bordélyháza volt, miután Mollie Johnsonnak dolgozott. 27 éves koráig Kitty ötször ment férjhez, harmadik férjét állítólag lelőtte és megölte. A karma utolérte, amikor ötödik férje 1877-ben meggyilkolta, miután féltékeny lett a sok viszonyára.

MOLLIE JOHNSON - SZÉLHÁMOS, 24



Mollie egy híres bordélyházat üzemeltetett Deadwoodban, és hamarosan a "Szóké királynője" néven vált ismertté a három szöke nő miatt, akiket alkalmazott. Mollie ismert volt a groteszk, de kifinomult viselkedéséről, hogy még több kuncsaftot szerezzen, és gyakran szerepelt a Black Hills Pioneer pletyka rovatában. Deadwoodban feleségül ment egy komikushoz, aki a Bella Union Színházban, a város "legnagyszerűbb" intézményében dolgozott.

POKER ALICE - SZERENCSEJÁTÉKOS, 25



Miután első férje meghalt, Alice Ivers a pókerhez fordult, hogy megéljen. A kártyaszámolásban és az esélyek kiszámításában kiváló Alice hamarosan uralta az asztalokat az egész öreg nyugaton, és élete során 3 millió dollárnak

megfelelő összeget nyert. Nyereményét a legújabb divatra költötte, gyakran viselt gyönyörű ruhákat és szivarozott a pókerasztalnál. Végül szalont nyitott, és Dél-Dakotában élte le az életét.

REVEREND H.W. SMITH - TISZTELETES, 49



Miután élete nagy részét az Egyesült Államok északkeleti részén töltötte, és harcolt a polgárháborúban, Smith tiszteletes 1876-ban elhívást érzett, hogy Deadwoodban prédikáljon. Smith hamar ismertté vált a városban, mivel minden vasárnap a Fő utcán prédikál. 1876 augusztusában Smith tiszteletes egy celtit hagyott az ajtaján, amelyen ez állt: "Elmentem Crook Citybe prédikálni, és ha Isten is úgy akarja, három órákor visszajövök". Utközben rejtélyes módon szíven lőtték.

SETH BULLOCK - SERIFF, 27



Egy nappal azután, hogy Seth 1876-ban Deadwoodba érkezett, Wild Bill Hickokot lelőtték. A város, amely némi rendet szeretett volna, így hamarosan megvalósult a keménykezü Bullockot Deadwood első seriffjének köszönhetően. Élete során Seth segített létrehozni a Yellowstone Nemzeti Parkot, amerikai rendőrbíró volt, és jó barátságot kötött Teddy Roosevelttel. Roosevelttől később azt mondta: "Seth Bullock egy igazi nyugati ember, a határőrök legjobb típusa".

SOLOMON STAR - POLGÁRMESTER, 36



A német bevándorló Solomon 1876-ban utazott Deadwoodba, amikor ő és Seth Bullock gazdasági lehetőséget látott abban, hogy vásáruüzletet nyisson a városban. Solomon egész életében agglégény volt, nagyon elfoglalt ember volt, mivel Deadwood városi tanácsának tagja lett, majd később polgármesterként is szolgált. A dél-dakotai szenátusban is szolgált. Solomon és Seth később megnyitotta a Bullock Hotel-t a városban, amely ma is működik.

WILD BILL HICKOK - ÚTTÖRŐ, 39



Wild Bill a valaha élt egyik leghíresebb vadnyugati figura volt, aki élete során felderítőként, kémként, katonaként, törvényrőként, fegyverforgatóként, szerencsejátékosként, székérmesterként és színészként is dolgozott. Több híres lövöldözésekben, harcolt a polgárháborúban, és együtt játszott Buffalo Bill Codyval. 1876-ban Deadwoodban érte a végzet, amikor egy feldühödött pókeres ellenfele hátulról lelőtte, miközben Wild Bill egy ász-nyolcas párost tartott a kezében, ami ma a Dead Man's Hand néven ismert.

JAVASLAT TÁROLÁS & KÁRTYAVÉDŐ

Ha a kártyáidra szeretnéd kártyavédőzni, mindent el fog férni a dobozban, ha eltávolítod a pakli dobozát. Használj Mayday Games által kínált 56x87 mm szabványos kártyavédőt. Ha vastagabb, prémium minőségű védőt használj, javasoljuk, hogy csak a 25 széf kártyákra tegyél kártyavédőt, hogy minden beférjen a dobozba. Helyezd az összes fa alkatrészt a vászonzsákba a könyv felső részébe, helyezd a 3 korongot középre, a kártyákat az alsó részbe. Rakd az extra kártyákat a középső részbe a korongok tetejére. A szabálykönyvet helyezd az egész tetejére.

ADATOK

Szabályok & Játékmenet: Travis Hancock

Illusztráció: Sarah Keele

Tervezőgrafikus: Holly Hancock

KÖSZÖNJÜK minden Kickstarter támogatóknak, akik 2018 márciusában életre keltette a Deadwood 1876-ot!

KÖSZÖNJÜK a több száz játéktesztelőnek!

Külön köszönet: Sheriff Adkins, John Ahnu, Brett Allred, Grant Baugh, David and Rebecca Carlson, Xander Cutshaw, Marcus Gamboa, Andrew and Lindsey George, Janae Hancock, Levi Hancock, Preston Hancock, Spencer Hancock, Carol Herrera, Alyssa Hightower, Devon Howard, Sam Jackson, Lydia Laubert, Amy Light, Jedi Lion, Madyson McCook, Benjamin McEntire, Sarah Ledingham, Ben and Meagan Nielsen, Jordan Michael Peterson, Kinsie Peterson, Alex Robinson, Hyrum Richardson, Jared Richardson, Patti Sadler, Andrew Sessions, Abigail Slaugh, Alex Weichers, Andra Wells, Jordan Wheeler, és bárkinek, akit esetleg kihagytunk!



THE DARK CITIES SERIES

A Deadwood 1876 a Sötét Városok (Dark Cities) sorozat része! A sorozat minden egyes játéka mágneses könyvdobozba érkezik, a a játékok mindegyike, egy a történelem adott városára és évére összpontosít, és a játékmenetben egy sötét, . titokzatos vagy rejtélyes elemet tartalmaz.

Már javában dolgozunk a következő köteten! A Sötét Városok sorozatról többet tudhatsz meg, és a meglévő kötetekhez is hozzáadhatsz, ha meglátogatsz minket a www.facadegames.com oldalon.

