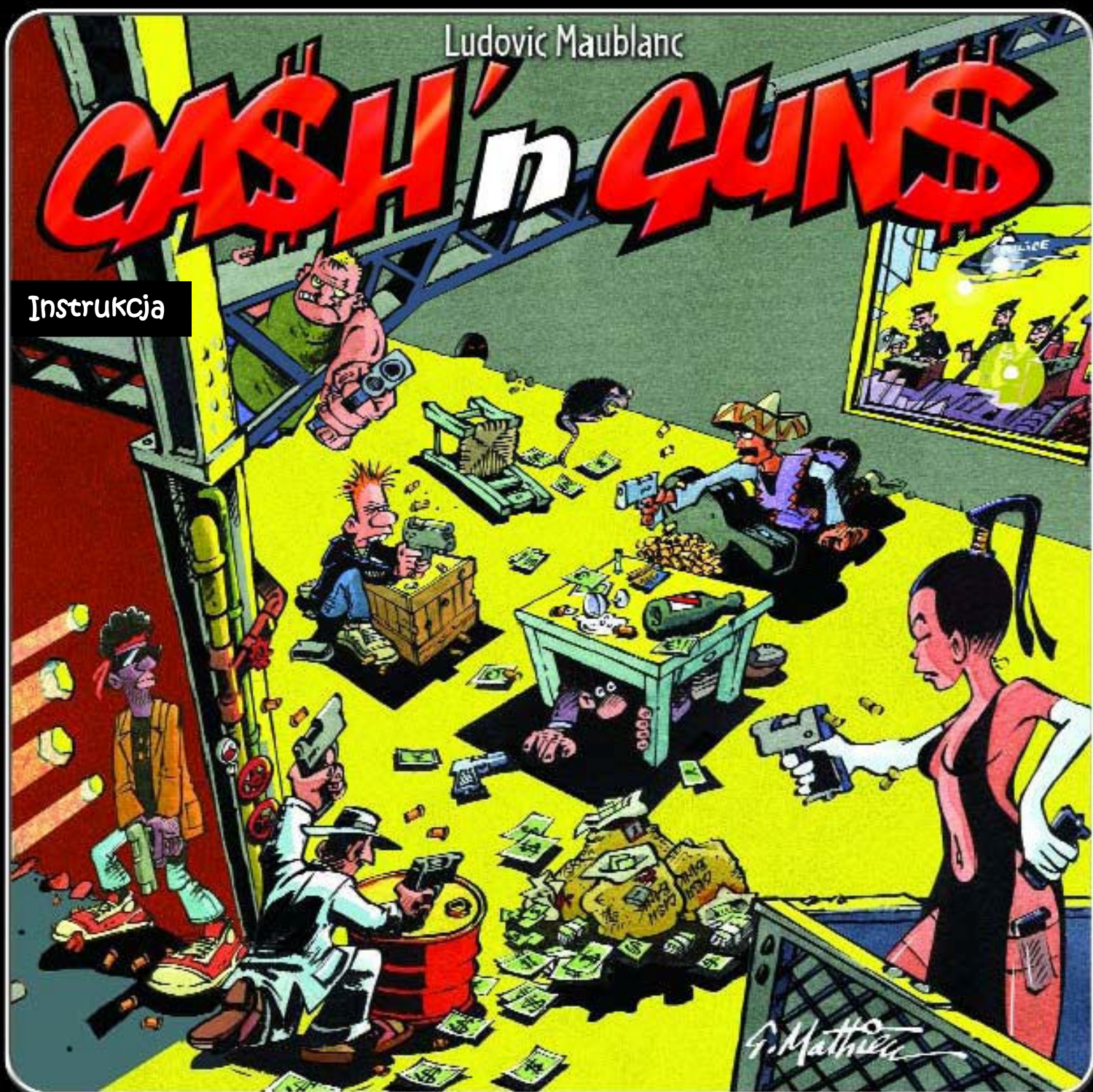


Ludovic Maublanc

CASH 'n GUNS

Instrukcja



Poradnik dla początkujących

CASH'N GUNS to wesoła gra towarzyska z gwarancją dobrej zabawy. Nie truć się czytaniem całej instrukcji przed swoją pierwszą grą. **Przeczytaj tylko na głos tę stronę** i zanurz się w wirze zabawy!

„Jesteśmy gangsterami i zebraliśmy się tutaj aby dokonać podziału łupu z naszego ostatniego napadu”. Każdy z graczy bierze jedną z tekturowych postaci i umieszcza w podstawce przed sobą. Banknoty ułóżcie zakryte na środku stołu.

„Aby ułatwić negocjacje, każdy z nas przyniósł ze sobą swoją pukawkę”. Każdy z graczy otrzymuje piankowy pistolet i zestaw 8 kart Pocisków odpowiadający jego postaci (1x „Bang! Bang! Bang!”, 2x „Bang!” i 5x „Click Click Click”).

Dzielenie łupu odbywa się w **8 rundach**. Podczas każdej rundy, każdy z graczy zagrywa jedną ze swoich kart Pocisków. Każda karta może być zagrana tylko raz. **Zwycięzcą zostaje gracz, który na koniec gry posiada najwięcej pieniędzy i co najważniejsze – udało mu się przeżyć!**

- Faza 1 - Dobierzcie losowo 5 banknotów i połóżcie je odkryte na stole.
- Faza 2 - Każdy z graczy wybiera jedną ze swoich kart Pocisków i kładzie ją zakrytą obok swojej postaci.
- Faza 3 - Ojciec chrzestny (moderator), tzn. ja – skoro to ja czytam ten poradnik - liczy do trzech. Na „trzy” każdy celuje do wybranego gracza aby go subtelnie skłonić do zrezygnowania ze swej doli. Gotowi? Raz, dwa, trzy...

Teraz jest ten właściwy moment, aby pokazać swoją twarz zabójcy!

- Faza 4 - Ponownie będę liczył do trzech. Na „trzy” każdy musi podjąć decyzję: uchylić się aby uniknąć kulki czy nie robić nic i dowieść swego męstwa. Gotowi? Raz, dwa, trzy...

W tym momencie tchórze przewracają swoje tekturowe postaci.

Następnie odkładają broń i odrzucają na bok kartę Pocisku nie ujawniając jej treści.



W tej rundzie nie biorą już udziału, więc i z łupu nic im się nie dostanie. Każdy z nich dostaje w zamian znacznik Hańby (okrągły żeton).

Odważni, którzy pozostali w grze, krzyczą „Cojones!” lub wydają jakikolwiek inny okrzyk wojenny, aby udowodnić, iż żadne kule im nie straszne!

Gracze, którzy celują w gracza, który się wycofał także odkładają swoje pistolety i nie ujawniają kart Pocisków.

Gracze, którzy wciąż mają broń wycelowaną w innych graczy odkrywają teraz swoje karty...

- Faza 5 - Ujawnione zostają karty „**Bang! Bang! Bang!**”.

Gangster, który otrzymał w ten sposób ranę przewraca swoją postać, bierze znacznik Rany (żeton z plastrem) i odkłada swoją kartę Pocisku nieodkrytą na bok. Zaskoczony tym szybkim atakiem nie ma nawet okazji aby oddać strzał!

- Faza 6 - Pozostali gracze ujawniają swoje karty. W przypadku karty „**Click Click Click**” nic się nie dzieje. Jeśli zagrano kartę „**Bang!**” gracz na celowniku przewraca swoją postać i otrzymuje znacznik Rany.

Gracz, w którego oddano kilka celnych strzałów dostaje Ranę za każdy z nich!

Wszystkie zagrane karty Pocisków są odkładane na bok.

- Faza 7 - Jedynie gracze, których postaci nadal stoją (tj. gracze, którzy się nie wycofali w fazie 4 ani nie otrzymali ran w fazach 5 i 6) biorą udział w podziale łupu.

Łup musi zostać podzielony pomiędzy nich równo.

Uwaga: banknotów nie można rozmieniać. Ani w banku (co oczywiste, skoro właśnie został obrabowany) ani za pomocą pieniędzy zdobytych we wcześniejszych rundach. Może się zatem zdarzyć, że część łupu (lub nawet jego całość) nie będzie mogła zostać podzielona. Dlatego, im mniej graczy w danej rundzie zostaje do podziału tym większe prawdopodobieństwo, że całość uda się równo podzielić!

Po podziale wszyscy gracze przystępują do nowej rundy z postaciami znów w pozycji pionowej. I się kręci: 5 nowych banknotów, karty Pocisków, groźby, „Cojones!” lub nie, strzelanina i podział.

Gdy gracz otrzymuje **trzecią Ranę ginie** i odpada z gry.

Po 8 rundach gracze pozostali przy życiu liczą pieniądze.

Uwaga: za każdy znacznik Hańby należy odjąć 5000\$!

Najbogatszy spośród żywych wygrywa grę!

CASH & GUNS

Instrukcja

Autor: Ludovic Maublanc. Gra dla 4-6 graczy od lat 10.

W opuszczonym magazynie, banda gangsterów dokonuje podziału swego ostatniego łupu... ale jakos nie mogą dojść do porozumienia. Czas, aby przemówiły spławy! Dostyc szybko więc każdy mierzy do każdego...

Komponenty:

Zasady podstawowe

- 6 piankowych pistoletów,
- 6 zestawów kart Pocisków: po jednym zestawie dla każdego gracza. Każdy zestaw zawiera: 5 kart „Click Click Click”, 2 karty „Bang!” i 1 kartę „Bang! Bang! Bang!”,
- 1 karta skróconych zasad,
- 14 znaczników Ran,
- 14 znaczników Hańby: znaczniki mają dwie strony: „tchórza” i „policyjnego koguta” używaną w wariacie gry z policyjnym tajniakiem,
- 40 banknotów: 15x \$5000, 15x \$10000 i 10x \$20000,
- 6 sztywnych kart z wizerunkami postaci. Karty mocuje się w podstawkach i stawia pionowo. Przypadają 2 podstawki na postać,
- Instrukcja.

Zasady zaawansowane

- 10 kart Supermocy.

Wariant: Gliniarz w Mafii

- 3 karty Centrali Telefonicznej: 2 karty Zajętej Linii, 1 karta Wysłanych Posiłków,
- 6 kart Sekretnych Ról: 5 Gangsterów i 1 Tajniak,
- karta Telefonu: na drugiej stronie wizerunek „Użytego Telefonu”.



Zasady podstawowe:

Przygotowanie gry

W podstawowej wersji gry nie będziecie potrzebowali kart Supermocy, Centrali Telefonicznej, Sekretnych Ról ani karty Telefonu. Ponadto, brak jest rozróżnienia pomiędzy obiema stronami znaczników Hańby.

Każdy z graczy bierze pistolet, jedną z postaci i odpowiadający jej zestaw 8 kart Pocisków.

Każdy z graczy stawia swoją postać w podstawce przed sobą. Banknoty należy potasować i ułożyć zakryte w stosach pośrodku stołu.

Znaczniki Hańby i Ran powinny leżeć w zasięgu ręki. Najbardziej doświadczony gracz lub ten, który zna grę najlepiej bierze Kartę Skróconych Zasad i zostaje Ojcem Chrzestnym. Od tej chwili jest odpowiedzialny za przeprowadzanie kolejnych faz gry jak i za prawidłowy przebieg dzielenia łupu.

Przebieg gry

Gra jest rozgrywana w 8 rundach. Każda runda przebiega według 7 fazowego schematu. Zwycięzcą zostaje gracz, który na końcu gry posiada najwięcej pieniędzy spośród graczy pozostałych przy życiu.

Przebieg rundy

Każda runda dzieli się na 7 faz:

Faza 1 - wylosujcie 5 banknotów i połóżcie je odkryte na stole

Na początku każdej rundy na środku stołu pojawia się 5 nowych banknotów. Banknoty, które zostały nierozdysponowane w rundach poprzednich zostają na stole, dzięki czemu może się zdarzyć, że do podziału w danej rundzie będzie więcej niż 5 banknotów.

Do rundy przystępują jedynie gracze, których postacie ciągle żyją.

Rozpoczynają oni rundę z kartami postaci w pozycji pionowej (stojącymi).



Faza 2 - Każdy z graczy wybiera jedną z kart Pocisków

Każdy z graczy w tajemnicy wybiera jedną z kart Pocisków, które mu jeszcze pozostały i kładzie ją zakrytą po prawej stronie swojej postaci.

Uwaga: każda karta może być użyta raz i tylko raz!

Faza 3 – Na „trzy” każdy wymierza broń w innego gangstera

Ojciec Chrzestny (patrz: przygotowanie gry) odlicza na głos do trzech. Na „trzy” wszyscy gracze muszą równocześnie wycelować w innego gracza. Jeśli gracz jest za wolny, waha się lub próbuje wpierw dojrzeć kto w kogo celuje – jego pocisk jest uznawany za zgubiony i nie jest uwzględniony w tej rundzie.

Faza 4 – Cojones! : gracze mogą się wycofać

Każdy z graczy ma prawo zrezygnować ze swej roli, odłożyć broń i skryć się pod stołem. Po skończonych negocjacjach i próbach zastraszenia **Ojciec Chrzestny** ponownie liczy do trzech. Na „trzy” wszyscy gracze, którzy zamierzają się wycofać przewracają swoją kartę postaci. Tym samym nie biorą już udziału w tej rundzie.

Pozostali gracze krzyczą razem „Cojones!” lub wydają jakikolwiek inny okrzyk wojenny, aby udowodnić, iż żadne kule im nie straszne!

Uwaga: każdy z graczy musi zdecydować o ewentualnym wycofaniu się z rundy zanim pozna reakcję innych graczy. Jeśli przewróci swoją postać później niż inni, uznaje się, że gracz ten pozostaje dalej w grze. Gracz może się wycofać nawet wtedy, gdy nikt do niego nie celuje.



Gracz, który się wycofał przewraca swoją postać, odkłada broń i bierze znacznik Hańby. Odkłada też swoją kartę Pocisku nie ujawniając jej treści.

Gracze, którzy celują w gracza, który się wycofał także odkładają swoje pistolety i nie ujawniają kart Pocisków. Słynne niepisane (choć właśnie je zapisaliśmy) gangsterskie prawo mówi, aby nigdy nie strzelać do gangstera, który zrezygnował ze swojej części łupu.



Faza 5 – Bang! Bang! Bang!

Gracze, którzy celują w innych graczy i wystawili kartę „Bang! Bang! Bang!” muszą ją teraz ujawnić. Gangster, który otrzymał w ten sposób ranę przewraca swoją postać, bierze znacznik Rany i odkłada swoją kartę Pocisku nieodkrytą na bok.

Zaskoczony tym szybkim atakiem nie ma nawet okazji aby oddać swój strzał!

Uwaga: wszystkie karty „Bang! Bang! Bang!” działają równocześnie. Jeśli wyłożyli je gangsterzy mierzący do siebie nawzajem to obaj zostają ranni.



Zagrane karty „Bang! Bang! Bang!” zostają odrzucone.

Faza 6 – Zagrywanie pozostałych kart (Bang! i Click Click Click)



Gracze pozostający nadal w grze, którzy nie mieli jeszcze okazji pociągnąć za spust ujawniają swoje karty teraz.

W przypadku karty „Click Click Click” nic się nie dzieje.

W komorze nie było pocisku. „To tylko biznes, nie osobistego”.



Jeśli zagrano kartę „Bang!” gracz na celowniku przewraca swoją postać i otrzymuje znacznik Rany.

Tak jak w przypadku fazy 5 strzały są oddawane jednocześnie. Więc, jeśli dwóch gangsterów

wyłożywszy karty „Bang!” celowało do siebie nawzajem to obaj otrzymują znaczniki Ran.

Gracz, w którego oddano kilka strzałów „Bang!” dostaje ranę za każdy z nich. Co gorsza, gracz zraniony w fazie 5 kartą „Bang! Bang! Bang!” może otrzymać kolejne rany w fazie 6. Tylko gangsterzy, którzy zrezygnowali z łupu w fazie 4 są pewni, iż nie zostaną zranieni.

Wszystkie zagrane karty są odkładane na bok.

Faza 7 – podział łupu

Jedynie gracze, których postaci nadal stoją (tj. gracze, którzy nie zrezygnowali z łupu w fazie 4 ani nie otrzymali ran w fazach 5 i 6 biorą udział w podziale. Łup musi zostać podzielony pomiędzy nich równo.

Gracze kładą zdobyte banknoty przed sobą nominałem do dołu.

Uwaga: banknotów nie można rozmieniać ani wydawać z nich reszty! Można tylko rozdzielić banknoty, które w danej rundzie leżą na stole. Jeśli istnieje kilka kombinacji równego podziału banknoty o największych nominałach powinny być rozdane jako pierwsze.

W praktyce wygląda to tak, że im mniej osób do podziału tym większa dola pojedynczego gangstera i zarazem większe prawdopodobieństwo rozdysponowania wszystkich banknotów. Może się zatem zdarzyć, że gdy do podziału przystępuje wiele osób łupu nie da się w żaden sposób podzielić i pozostanie on w całości na stole.

Przykład: na stole znajdują się banknoty: 1 x \$20000, 2 x \$10000 i 2 x \$5000.

Jeśli do podziału łupu dotrwało 3 graczy każdy z nich otrzyma po 10000\$. Dwóch banknoty o nominale \$10000, trzeci dwa banknoty \$5000. Banknot \$20000 ze względu na zasadę równego podziału pozostanie na stole.

Jeśli do podziału przystąpiło 5 gangsterów podział jest niemożliwy jako, że banknotów (w tym wypadku \$20000) nie można ani rozmieniać ani z nich wydawać. Nie otrzymają oni zatem spodziewanych 10000\$ i wszystkie 5 banknotów pozostanie na stole.

Po dokonanych podziale, nierozdysponowane banknoty pozostają na stole. Staną się częścią łupu w przyszłej rundzie, wraz z 5 nowymi banknotami.

Rany i wyeliminowanie gracza

Za każdym razem, gdy gracz zostaje trafiony otrzymuje znacznik Rany. Jeśli ma 3 takie znaczniki natychmiast odpada z gry. Jego pieniądze przepadają i są odkładane do pudełka.

Uwaga: Możliwe jest otrzymanie kilku ran w ciągu jednej rundy! Etyka gangstera nie zakazuje bowiem strzelania do rannego przeciwnika. Jest więc czasem mądrzej zapomnieć o pieniądzach i wycofać się, gdy w twoją stronę skierowanych jest kilka luf. Wstyd to i hańba, ale lepiej być biednym i żywym niż bogatym i martwym.

Przykład: Trzech gangsterów celuje w **El Toro**. Są nimi Lotus, Mr. Black i Huggy. Tino celuje w Igora.

Podczas fazy 4 tylko Igor się wycofuje, odrzuca kartę, przewraca postać i bierze znacznik Hańby (a buuu!). To niedobrze dla Tino, który wyłożył kartę „Bang!”, gdyż musi ją odrzucić nieodkrytą. Pamiętajcie, żaden gangster nie strzela do tego, który zrezygnował ze swojej części łupu!

W fazie 5 okazuje się, że Lotus zagrała „Bang! Bang! Bang!”.

El Toro otrzymuje znacznik Rany, odrzuca swoją zakrytą kartę Pocisku i przewraca postać.

W fazie 6 Mr. Black i Huggy odkrywają karty - i tu niespodzianka! Obaj zegrali „Bang!”. Tym samym **El Toro** zainkasował trzy kule podczas jednej rundy! Odpada zatem natychmiast z gry... Morał tej historii jest taki, aby wycofać się w porę, gdy ma się do czynienia z zapalczywymi zabijakami!



Zakończenie gry / wyłonienie zwycięzcy

Gra kończy się wraz z zakończeniem 8 rundy.

Gracze, których postaci zostały zabite przegrali. Pozostali przy życiu podliczają teraz swoje pieniądze. Uwaga! Każdy znacznik Hańby to 5000\$ odliczane od puli danego gracza!

Żywy gangster z największą ilością pieniędzy wygrywa! Jeśli jest remis, spośród remisujących wygrywa gracz z najmniejszą ilością znaczników Hańby. Jeśli nadal utrzymuje się remis, wygrywa gangster z największą ilością ran.

Gra dobiega końca także wtedy, gdy przy życiu pozostaje tylko jeden gracz. Staje się on automatycznie zwycięzcą.

W przypadku, gdy na koniec rundy wszyscy gangsterzy są martwi, gra także się kończy przy równoczesnym braku zwycięzcy.

Zasady Zaawansowane

„Supermoce”

Teraz, gdy macie już nieco doświadczenia z poprzednich napadów, stajecie się twardsi i nabyliście pewne supermoce... ale niestety, inni też...

Komponenty

Dodaj 10 Kart Supermocy do podstawowego zestawu elementów.

Przygotowanie gry wygląda tak samo jak w wariantcie podstawowym. Jednakże dodatkowo, każdy z graczy losuje jedną kartę Supermocy, której właściwość skrzętnie ukrywa.

Podczas pierwszej rozgrywki z kartami Supermocy, użyjcie jedynie kart z numerami 1-6.



Przebieg gry

Gra przebiega według zasad podstawowych. Jednak kiedy chcesz użyć swojej Supermocy, ujawnij swoją kartę.

Na chwilę gra zostaje przerwana, by dać możliwość innym graczom zapoznania się z jej działaniem a tobie czas by ją zastosować.

Poniżej znajduje się dokładny opis wszystkich kart.

10 kart Supermocy



1. „6 stóp pod ziemią”: Jako udziałowiec firmy pogrzebowej, na koniec gry otrzymasz 10000\$ za każdego martwego gangstera. Ujawnij swoją moc na koniec gry. Dostajesz 10000\$ za każdą postać zabita w trakcie rozgrywki.

Rada taktyczna: siej zamęt w grupie, strzelaj do postaci, które mają już 1 lub 2 rany.



2. „Niezniszczalny”: Giniesz po otrzymaniu czterech ran. Ujawnij swoją moc, gdy otrzymasz trzecią ranę. Nie giniesz, reszta musi się postarać strzelić do ciebie celnie jeszcze ten jeden raz.

Rada taktyczna: nie wycofuj się zbyt często skoro możesz przeżyć z jedną raną więcej niż pozostali.



3. „Nie będzie ci już potrzebny...”: Możesz przejąć broń i karty Pocisków osoby, która jako pierwsza odpadła z gry. Ujawnij swoją moc, gdy ktoś padnie martwy. Bierzesz jego pistolet i karty Pocisków, które mu jeszcze zostały. Od tej chwili możesz grać dwoma pistoletami i dwoma zestawami kart, po jednym zestawie na rękę. Zagrywasz w rundzie dwie karty i celujesz w dwóch graczy (albo w jednego z obu pistoletów).

Rada taktyczna: Jak tylko jakiś gangster jest ranny staraj się go wyeliminować z gry. Ale bądź ostrożny. Z podwójną siłą ognia staniesz się szybko kandydatem do ustrzelenia.

Uwaga: jeśli kilku gangsterów ginie równocześnie możesz wybrać, któremu zabierzesz broń i karty.



4. „Skóra smoka”: Ujawnij tę kartę, gdy w jednej rundzie osiągnie cię kilka kul. Otrzymasz tylko jedną ranę bez względu na to, ile razy cię trafiono w fazach 5 i 6 tej rundy. Możesz użyć tej mocy tylko raz. Jeśli przez całą grę nie użyjesz tej karty otrzymasz dodatkowe 10000\$ na koniec rozgrywki.

Rada taktyczna: nie musisz się obawiać kilku lub skierowanych w swoją stronę.



5. „Niespełna rozumu”: To zabawne, ale właśnie znalazłeś granat w kieszeni. Jeśli ktoś do ciebie strzeli po tym jak ujawnisz ten fakt, rana zaboli cie tak bardzo, że upuścisz granat i wybuch zrani wszystkich, których postaci nie są przewrócone. Ujawnij tę kartę z trakcie którejs z pierwszych 3 faz rundy. Pokaż wszystkim, że trzymasz granat. Na koniec fazy, podczas której otrzymasz następną ranę wszyscy gracze, których postaci nadal stoją (tzn. którzy się nie wycofali ani nie zostali zranieni) także otrzymują znacznik Rany. Runda dobiega końca, jako że wszyscy leżą schowani pod stołem lub są ranni. Masz tylko jeden granat.

Rada taktyczna: Nie ujawniaj granatu zbyt wcześnie... Będzie skuteczniejszy gdy twoi przeciwnicy będą mieli już jakieś rany. Istnieje większe prawdopodobieństwo, że nie będą wtedy do ciebie strzelać.

Przykład: Podczas fazy 1 Tino wyjawia, że jest niespełna rozumu i przyniósł ze sobą granat!

Faza 3: Lotus i El Toro mierzą do Tino, Huggy celuje w Lotus.

Faza 4: Mr. Black wycofuje się bojąc się, że granat wybuchnie.

Faza 5: Lotus odkrywa kartę „Bang! Bang! Bang!”, Tino zostaje zraniony, otrzymuje znacznik Rany i przewraca swoją postać. Jako, że dostał postrzał granat wypada mu z ręki i eksploduje. Lotus, El Toro i Huggy są ranni ponieważ się nie wycofali. Wycofał się natomiast Mr. Black, który jako jedyny nie otrzymuje rany. Runda natychmiast się kończy: fazy 6 i 7 (oraz 8 w wariancie „Gliniarz w Mafii”) są pomijane. Karty Pocisków wystawione przez El Toro i Huggy'ego są odrzucane. Rozpoczyna się nowa runda.

6. „Dzieciak”: możesz wybrać swój cel po tym, jak uczynią to wszyscy pozostali gracze. Tę kartę możesz ujawnić w dowolnej rundzie, przed fazą 3.

Od tej chwili możesz jako ostatni z graczy decydować do kogo wycelować w fazie 3. Karta działa przez wszystkie rundy do końca gry. Musisz jednak zdecydować o celu przed Cwaniakiem (jeśli ujawnił się w grze).



7. „Cwaniak”: Możesz wybrać swoją kartę Pocisku na koniec fazy 3. Możesz ujawnić tę kartę w dowolnej rundzie, przed fazą 3.



Możesz wybrać swoją kartę Pocisku na koniec fazy 3, kiedy widzisz już kto do kogo celuje.

Cwaniak czeka na decyzję Dzieciaka (jeśli ten jest w grze) zanim dokona swojego wyboru.

8. „Super tchórz”: Na koniec gry za każdy znacznik Hańby otrzymasz +5000\$.



Ujawnij swoją kartę na końcu gry i zarób po 5000\$ za każdy znacznik Hańby, który otrzymałeś w trakcie rozgrywki.

Rada taktyczna: Nie uda ci się wygrać, jeśli będziesz się wycofywał w każdej rundzie, ale możesz schować się pod stół nie odczuwając wyrzutów sumienia, gdy łup jest stosunkowo mały.



9. „Specjalista”: Możesz użyć swojej karty „Bang! Bang! Bang!” dwa razy w ciągu gry.

Musisz ujawnić tę kartę na koniec fazy, podczas której użyłeś karty „Bang! Bang! Bang!”. Możesz ją wziąć z powrotem, w zamian musisz odrzucić jedną z nieużytych jeszcze kart Pocisków. Ta Supermoc działa tylko raz.

Rada taktyczna: masz o jedną kulę więcej od pozostałych i jest nią „Bang! Bang! Bang!”! Użyj jej aby zaskoczyć swoich przeciwników kiedy się tego najmniej spodziewają.



10. „Nawet nie bolało”: Możesz wziąć udział w podziale łupu nawet jeśli w tej rundzie się wycofałeś lub zostałeś ranny.

Możesz użyć tej mocy tylko raz.

Musisz ujawnić tę kartę na początku fazy 7, zanim dojdzie do podziału. Przywracasz swoją postać do pionu i bierzesz pełnoprawny udział w podziale zdobyczy.

Uwaga: ta moc nie działa w rundzie, podczas której wybuchł granat.

Zakończenie gry / wyłonienie zwycięzcy

Tak jak w zasadach podstawowych, gra kończy się po 8 rundzie lub gdy na polu gry zostanie tylko jeden żywy gangster.

Karty Supermocy „Super tchórz” i „6 stóp pod ziemią” są ujawniane (jeśli są w grze).

Gracze pozostali przy życiu podliczają swoje pieniądze odejmując 5000\$ za każdy znacznik Hańby (za wyjątkiem



„Super tchórza”, który dodaje 5000\$ za każdy taki znacznik). „6 stóp pod ziemią” dodaje także 10000\$ za każdego gangstera zabitego w trakcie rozgrywki.

Zwycięzcą zostaje najbogatszy gracz spośród żywych.

Wariant: „Gliniarz w Mafii”

(tylko dla 5-6 graczy)

Dokonałeś nowego rabunku. Jak zwykle, wszystko szło jak po maśle do momentu podziału łupów. Ale tym razem masz jeszcze jeden problem. Dowiedziałeś się, że jeden z gangsterów tak naprawdę jest policyjnym tajniakiem!

Komponenty:

Przygotujcie grę według zasad podstawowych. Dodatkowo, weźcie 3 karty Centrali Telefonicznej, 6 kart Sekretnych Ról i kartę Telefonu.

Uwaga: Jest możliwe połączenie zasad tego wariantu z użyciem kart Supermocy.

Przygotujcie tyle kart Sekretnych Ról ilu jest graczy, ale jedną z nich musi być karta gliniarza. Każdy z graczy losuje jedną kartę, patrzy na nią i odkłada zakrytą pod swoją postać. Tożsamości graczy zostaną ujawnione dopiero na koniec gry. Jako, że jest tyle kart ilu jest graczy, jeden z nich jest tajniakiem!



Kartę Telefonu połóżcie w zasięgu ręki.

3 karty Centrali Telefonicznej ułóżcie zakryte jedna na drugiej na środku stołu. Karta nr 3 „Wysłane posiłki” musi znaleźć się na spodzie.



Znaczniki Hańby odwróćcie pomarańczową stroną „tchórza” do góry.

Przebieg gry

Zadaniem policjanta jest telefoniczne wezwanie posiłków przed końcem 6 rundy i doczekanie procesu, na którym będzie zeznawał. Jeśli policjant nie może wezwać posiłków, może wygrać jedynie wtedy gdy będzie jedynym graczem, który ostanie się przy życiu.

Jeśli gliniarz nie wygra, zwycięzcą zostaje najbogatszy gangster spośród żywych.

Uwaga: w tym wariacie gry, rozgrywka wygląda inaczej jako, że gracze są zmuszeni rozmawiać i negocjować w celu wykrycia w swoich szeregach tajniaka, a następnie wysłania go na tamten świat, aby uniknąć odsiadki.

W porównaniu z przebiegiem gry podstawowej, dodano nową fazę na końcu pierwszych 6 rund: fazę Telefonu.

Faza 8 - Telefon:

Jak tylko podział łupów został dokonany, gracze, którzy brali w nim udział przekazują sobie kartę Telefonu. **Ojciec Chrzestny** – a jeśli nie brał udziału w podziale jego najbliższy sąsiad – bierze do ręki kartę Telefonu stroną „Telefon nieużyty” skierowaną ku górze i przekazuje ją pod stołem kolejnemu graczowi, który brał udział w podziale. Ten gracz przekazuje ją dalej itd. Podczas gdy karta jest przekazywana pod stołem z ręki do ręki, gliniarz (i tylko on) może po kryjomu odwrócić ją na drugą stronę aby wykonać telefon na policję. Jak tylko karta dojdzie do ostatniego gracza ląduje z powrotem na stole. Jeśli odkryta strona pokazuje, że „telefon został użyty” oznacza to, że tajniak zadzwonił po swoich kolegów po fachu.

Uwaga: Tylko gliniarz może odwrócić kartę i tylko jeśli chce!

Telefon użyty:

Jeśli telefon został użyty, pierwsza karta z puli kart **Centrali Telefonicznej** jest odkrywana.



Kiedy odkryta zostanie ostatnia, trzecia karta, oznacza to, że policja została powiadomiona i nadciągają posiłki.

Jeśli gliniarz pozostanie żywy wygrywa!

Ale od tego momentu, przez wszystkie rundy do końca gry, może się wycofać tylko raz.

Znaczki Hańby należy odwrócić stroną z „kogutem” do góry. To pozwoli określić, kto się wycofał już po wezwaniu posiłków.



Uwaga: Nie jest ważne ile razy gliniarz wycofał się zanim posiłki zostały wezwane.

Pamiętajcie: posiłki muszą być w drodze najpóźniej przed końcem 6 rundy. W przeciwnym razie nie będą miały wystarczająco dużo czasu, aby dotrzeć na miejsce!

Przykład:

Właśnie toczy się faza 8 drugiej rundy. Dokonano podziału pomiędzy El Toro, Lotus i Mr. Black (ich postacie nie zostały przewrócone). Tino i Huggy albo z powodu rany albo wycofania się przewrócili swoje postacie. Ojciec Chrzestny (Tino) bierze ze stołu kartę Telefonu stroną „Telefon nieużyty” do góry i przekazuje ją El Toro. El Toro, który jest gangsterem, przekazuje ją pod stołem do Lotus. Ona także należy do gangsterskiej braci. Przekazuje kartę dalej do Mr. Black'a. To on jest tajniakiem. Decyduje się odwrócić kartę i zadzwonić na policję. Jako, że był także ostatnim graczem, który brał udział w podziale, wyklada kartę z powrotem na stół... i niespodzianka! Telefon został użyty. Wierzchnia karta Centrali Telefonicznej jest odkrywana i położona obok pozostałych. W powietrzu czuć napięcie a wokół stołu krążą pełne podejrzeń spojrzenia. El Toro, Lotus i Mr. Black starają się dowieść swej niewinności: ale wiadomo, że tajniakiem jest jedno z nich. To dobrze dla Tino i Huggy'ego. Nie brali udziału w podziale i dlatego są poza podejrzaniem.

Zakończenie gry / wyłonienie zwycięzcy

Gra się kończy po 8 rundzie lub wcześniej, jeśli przy życiu pozostała tylko jedna osoba (zostaje zwycięzcą).

Jeśli policja została powiadomiona na czas i gliniarz zdołał przeżyć z maksymalnie jednym znacznikiem Hańby oznaczonym „kogutem” (co oznacza, że wycofał się co najwyżej raz od momentu wezwania posiłków) wygrywa!

Jeśli nie, zwycięża żywy gangster z największą ilością pieniędzy. Nie zapomnijcie o odjęciu 5000\$ za każdy znacznik Hańby bez względu na to, którą stroną jest odwrócony ku górze.



© Shin Guard is a game from Repor Production. Tel. +32477.25.45.18 • 34, Rue Léopold Procureur • 1090 Brussels - Belgium • website : www.rprod.com

Designer : Ludovic Maublanc

Illustrations : Gérard Mathieu

Development et alternative : Les Belges à Sombremos aka Cédric Gaumont & Thomas Provost

Shin Guard is published in homage to Ludodéire. Use it me !!!

Thanks to Al Capone, The Corleone, Tony Montana, Marfacci's, Raoul Wolfoni, Donnie Brasco, Tommy Vercetti, El Tot Ness, Mc Mackey, Bonnie and Clyde, Clotilde Legriku, Salomon, Dalton's, Mr. Pink, John and Quentin.

© REPOS PRODUCTION 2005. ALL RIGHT RESERVED FOR ALL COUNTRIES.

This material may only be used for private entertainment.

Gra dla 9 lub 12 graczy

Ostrzeżenie!!

Ten wariant wymaga od wszystkich graczy dobrej znajomości podstawowych zasad gry. Sugerujemy wyznaczenie moderatora podczas pierwszej rozgrywki w tym wariantcie.

Komponenty:

2 kopie gry „CASH'N GUN\$”.

Cel gry:

Należać do gangu, który na koniec gry posiada największy łup.

Przygotowanie:

Wymieszajcie banknoty z obu pudełek. Uformujcie z nich 8 stosów po 10 banknotów. Znaczniki Ran i Hańby z obu zestawów połóżcie w zasięgu ręki. Losowo dobierzcie się w 3osobowe grupy. Członkowie każdej z nich muszą teraz wybrać ojca chrzestnego – szefa ich gangu. Pozostali dwaj członkowie zostaną jego ochroniarzami.

Gang 1: El Presidente i jego twardziele - Vodka i Borsht (ElToro, 2x Igor)

Gang 2: Mały Capone i bracia Black - John i Quentin (Tino, 2x Mr. Black)

Gang 3: Uwodziciel i zabójcze bliźniaczki (El Toro, 2x Lotus)

Gang 4: Tino i The Wailers (Tino, 2x Huggy)

Tak jak w wariantcie podstawowym, każdy z graczy bierze swoją postać, karty Pocisków i pistolet. Do jednego pełnego zestawu kart Supermocy dołóżcie z drugiego zestawu następujące karty: #1, #2, #4, #8, #9 i #10 (możecie dodać #11 „Strzelba”, jeśli ją macie). W ten sposób powstanie zestaw 16 kart (lub 17 wliczając Strzelbę). Rozdajcie teraz karty równo pomiędzy grupy, tak aby każda dostała maksymalną możliwą ich liczbę (będzie to zależeć od ilości grup). Członkowie każdego gangu decydują wspólnie jak rozdysponować karty wewnątrz swojej grupy. Każdy z graczy musi zostawić sobie jedną i tylko jedną Supermoc. Jeśli gracze nie potrafią dojść do porozumienia ostateczną decyzję podejmuje ojciec chrzestny grupy. Tak jak w grze podstawowej karty Supermocy pozostają tajne aż do chwili użycia.

Po rozdzieleniu kart Supermocy, ochroniarze każdej grupy mogą wymienić się kartami Pocisków między sobą.

Dzięki temu mogą zoptymalizować swoją strategię w zależności od posiadanych kart Supermocy. Każdy z ochroniarzy musi mieć 8 kart Pocisków. Członkowie grupy siadają przy stole obok siebie, ojciec chrzestny w środku pomiędzy swoimi ochroniarzami.

Przebieg gry:

Według zasad podstawowych, acz z pewnymi wyjątkami:

Faza 1 - Odkryjcie jeden z 8 stosów banknotów.

Faza 2 - Każdy gracz wybiera swoją kartę Pocisku po konsultacjach z pozostałymi członkami grupy. Grupa wspólnie ustala taktykę i cele.

Fazy 3 i 4 - bez zmian.

Fazy 5 i 6 - Ochrona ojca chrzestnego: kiedy odkrywane są karty Pocisków i strzał(y) miałyby dosięgnąć ojca chrzestnego jeden z ochroniarzy może zdecydować o zasłonięciu szefa i wzięciu pocisku / pocisków na siebie. Jeśli ochroniarz wybierze taką opcję wszystkie lufy skierowane dotąd w szefa kierują się w jego stronę. Ojciec chrzestny otrzymuje znacznik Hańby. Ochroniarz zasłaniając szefa nie może się uchylić tj. wycofać. W przypadku jeśli pośród pocisków wymierzonych teraz w ochroniarza znajdują się zarówno karty „Bang! Bang! Bang!” jak i „Bang!” ochroniarz pada ranny pod wpływem tej pierwszej w fazie 5 i w fazie 6 ojciec chrzestny nie jest już chroniony. Ponadto, ojciec chrzestny nie może być chroniony przed wybuchem granatu.

Faza 7 - Jak w podstawowej wersji łup jest dzielony pomiędzy wszystkich graczy pozostałych w grze. Jednakże pieniądze otrzymane przez członków grupy lądują zakryte przed ojcem chrzestnym i odtąd należą do całego gangu.

Zakończenie gry / wyłonienie zwycięzcy

Po 8 rundzie każdy gang podlicza swoje łupy i opłaca kosztą pogrzebu tragicznie zmarłych kolegów. Gracze pozostali przy życiu odejmują 5000\$ za każdy znacznik Hańby. „Super tchórz” dodaje sobie 5000\$ za każdy znacznik. Także gracz z kartą „6 stóp pod ziemią” dodaje 10000\$ za każdego martwego gangstera z innych grup. Martwi członkowie jego własnego gangu się nie liczą!

Na końcu, odbywają się pochówki. Gangi płacą 20000\$ za pogrzeb ochroniarza i 50000\$ za pogrzeb szefa. Wygrywa gang z największą ilością pieniędzy! Martwi cieszą się z sukcesu pośmiertnie. W przypadku remisu wygrywa gang z większą ilością żywych członków. Jeśli i w tym względzie jest remis wygrywa grupa z mniejszą ilością znaczników Hańby.

