

SZERYF JEAN-YVES MONPERTUIS  
ZASTĘPCA GAËTAN BEAUJANNOT

8+  
45 MINUT  
2-10 GRACZY

# Flick'em UP!

DZIKA STRZELANKA

ZASADY I SCENARIUSZE

# Flick 'em Up! - Dzika Strzelanka!

Rewolwerowiec z takim talentem jak ty, nigdy nie chybia. Zawsze w takiej sytuacji powtarzasz sobie to w myślach. Ostatnia kula, która pozostała ci w magazynku, w zupełności wystarczy, aby raz na zawsze rozprawić się z szefem lokalnych opryszków, Staruszką Cooperem.

Witaj w ekscytującym świecie „Flick 'em Up! - Dzika strzelanka”. Dzięki wciągającym scenariuszom i wyjątkowym elementom krajobrazu przekształć swój stół kuchenny albo podłogę w salonie w małe, aczkolwiek bezwzględnie rządzone, miasteczko na dzikim zachodzie. Nabij kule w swojego Colta, ukryj się i strzelaj. Jeśli zakładasz, że twoi wrogowie okażą ci litość, to jesteś głupcem.

Bez względu na to, czy wcielił się w rolę bandyty i będziesz terroryzował wioskę wraz z bandą znaną jako Klan Coopera, czy staniesz ramię w ramię z szeryfem egzekwującym prawo i broniącym niewinnych, „Flick 'em Up! - Dzika Strzelanka” zaferuje ci fascynującą podróż przez dziki zachód, którego nie zapomnisz przez długi, długi czas!

Życzymy ci samych trafionych strzałów, kowboju!

## Elementy gry

### 10 Żetonów Kowbojów



### 12 Figurek Kowbojów



5 czarnych kowbojów (bandyci)



5 białych kowbojów (stróża prawa)



2 neutralne postacie (1 niebieska i 1 różowa)

### 12 Zdejmowanych/Dwustronnych Kapeluszy



10 kapeluszy ponumerowanych od 1 do 5 (po 2 takie same)



2 kapelusze bez numerów

### 6 Budynków



### 1 Szubienica

### 72 Żetonów



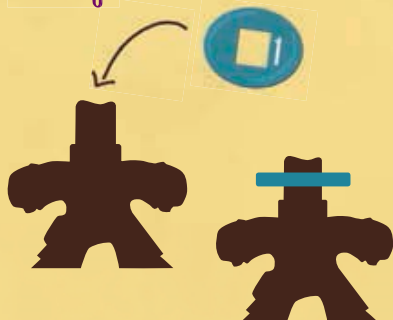
- 38x punkt życia
- 11x mieszek złota
- 6x „niedozwolone”
- 5x pistolet Colt
- 2x strzelba Winchester
- 4x czysta/zatruta woda
- 2x dynamit
- 2x dokument
- 1x inicjatywa (precel)
- 1x zakładnik

### 37 Innych Elementów

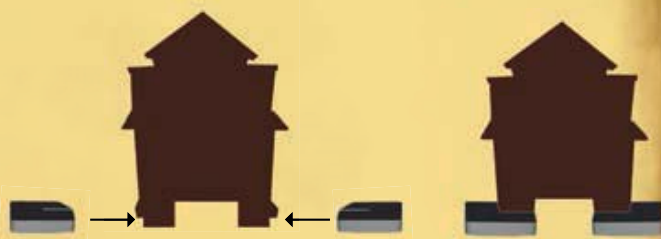
- 13x podpora budynku
- 5x beczka
- 3x kaktus
- 4x ogrodzenie
- 4x skrzynia
- 1x znacznik poruszania (biały walec)
- 4x kula (szary walec)
- 1x lufa Winchester
- 1x dynamit (czerwony ośmiokąt)
- 1x zegar ratuszowy (trzy elementy)

# Składanie elementów

## Kowboje



## Budynki



## Zegar Ratuszowy



## Szubienica



# Zasady gry

## Przed rozgrywką

Zanim zagrajecie, musicie wybrać:

- Powierzchnię gry
- Scenariusz
- Skład drużyn

## Powierzchnia gry

Możecie grać we Flick 'em Up! na większości płaskich powierzchni. Dobry będzie zarówno duży albo mały stół, podłoga, czy cokolwiek innego, co jest płaskie i pomieści

wszystkie elementy potrzebne do rozgrywki. Zadbajcie tylko o to, aby wybrana powierzchnia umożliwiała dość dobre ślizganie się po niej elementów gry. Przestrzeń gry musi być dostępna ze wszystkich stron.

## Scenariusz (przygotowanie)

Począwszy od dziesiątej strony tej książeczki, znajdziecie opisy dziesięciu scenariuszy. Każdy z nich umożliwi wam odkrycie zupełnie innego miasteczka na dzikim zachodzie i pozwoli przeżyć niezapomnianą przygodę.

Każdy scenariusz jest szczegółowo wyjaśniony, włączając w to opis ewentualnych dodatkowych zasad wymaganych do rozegrania danej przygody.



## Zespoły

Możecie grać we Flick'em Up! w grupie od 2 do 10 graczy.

Powinniście podzielić się na dwa równoliczne zespoły. Każdy gracz będzie albo w zespole stróżów prawa, albo w zespole bandytów. Grając z nierówną liczbą osób, jeden zespół będzie po prostu miał dodatkowego gracza. Przykładowo: przy pięciu osobach jeden zespół będzie składał się z 3 graczy, a drugi z 2 graczy.

Bez względu na liczbę graczy, każdy zespół będzie kontrolował ruchy 5 kowbojów. Numery na żetonach kowbojów odpowiadają numerom kapeluszków, które figurki kowbojów mają na głowach. Na każdym żetonie kowboja znajduje się przestrzeń na elementy przez niego posiadane. Pistolet (broń domyślna) jest już namalowany. Pozostałe miejsca są na żetony punktów życia i na dwa dodatkowe żetony. Trzymajcie żetony kowbojów obok miejsca gry, poza miastem.



## No to zaczynamy!

Jeśli wybraliście już powierzchnię gry, scenariusz i skład zespołów, możecie rozpocząć grę!

## Rundy

Gra toczy się na przestrzeni kilku kolejnych rund. Każda runda odpowiada jednej godzinie na ratuszowym zegarze. Runda skończy się, kiedy zagraćie wszystkimi kowbojami obu drużyn.

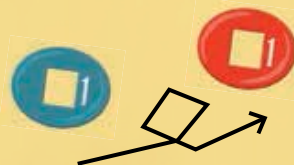
W każdym scenariuszu wskazane są: godzina rozpoczęcia gry, kolor kapeluszków, który ma być widoczny oraz to, który zespół gra pierwszy. Kowboj jest uważany za dostępnego, kiedy kolor jego kapelusza odpowiada kolorowi aktualnej rundy (na zegarze). Po zagraniu kowbojem, przewróć jego kapelusz na drugą stronę. Taki kowboj będzie niedostępny w tej rundzie. Kiedy nie ma już dostępnych kowbojów, przesuńcie wskazówkę zegara na kolejną godzinę. Zaczyna się nowa runda.



**PRZYKŁAD: gra rozpoczyna się, kiedy zegar ratuszowy wskazuje godzinę 6:00. To jest godzina czerwona, więc wszystkie kapelusze muszą być odwrócone czerwoną stroną ku górze. Wszyscy kowboje są dostępni. Po zagraniu kowbojem, jego kapelusz należy odwrócić na stronę niebieską. Kiedy już wszystkie kapelusze będą niebieskie, wskazówkę zegara trzeba przesuwać na godzinę 7:00, która jest niebieska. W nowej rundzie zagrają wszyscy kowboje, których kapelusze są niebieskie.**

## Kiedy jest czyja kolej?

Przed rozpoczęciem gry każdy zespół ustala wewnętrzną kolejność graczy: kto zagra pierwszy, kto drugi, itd. Kiedy wszyscy gracze zegrali, ponownie jest kolej na pierwszego z nich, potem drugiego, itd.



Każdy scenariusz rozpoczyna kowboj z żetonem inicjatywy (oznaczony w scenariuszu). Pierwszy gracz odpowiedniego zespołu musi zagrać tym kowbojem. Następnie pierwszy gracz przeciwnego zespołu wybiera jednego ze swoich dostępnych kowbojów i realizuje turę. Gracze przeciwnych zespołów przeprowadzają tury naprzemiennie, wybierając dowolnego spośród swoich dostępnych kowbojów do czasu, kiedy nie ma już żadnego dostępnego kowboja.

Każdą nową rundę rozpoczyna zawsze kowboj z żetonem inicjatywy. Pierwszą turę następnej rundy zacznie kolejny (zgodnie z porządkiem wewnątrz zespołu) gracz danego zespołu. Miejcie na uwadze, że żeton inicjatywy mógł przejść od jednego kowboja do innego (co wyjaśnimy później). Może się więc zdarzyć, że jeden zespół będzie grał dwie tury pod rząd (ostatnią turę w danej rundzie i pierwszą w kolejnej).

W grze z nieparzystą liczbą osób tury graczy i zespołów zmieniają się w taki sam sposób, jak w grze z parzystą liczbą osób.

Aktywność przechodzi od jednego zespołu do drugiego, potem znów do pierwszego, itd. W ramach zespołu, aktywność pomiędzy graczami przechodzi kolejno: gracz A, gracz B, itd.



## Zagranie kowbojem

Jeśli jest twoja kolej i masz zagrać kowbojem, oznacza to, że możesz wykonać nim dwie akcje.

Wybierz je spośród poniższych:

- Rusz się z miejsca.
- Strzelaj.
- Weź/Zostaw/Wymień (te akcje możesz wykonać tylko znajdując się wewnątrz budynku).

Wykonaj dwie dowolnie wybrane akcje, w dowolnej kolejności. Możesz również wykonać dwa razy tę samą akcję. Możesz również zdecydować, że wykonasz tylko jedną akcję albo nawet żadnej. Bez względu na to, co wybierzesz, musisz zawsze odwrócić kapelusz na głowie kowboja, którym zagrałeś (albo miałeś zagrać) na drugą stronę. To kończy twoją turę (turę danego kowboja).

## Pstryknięcie (click)

Większość akcji, które będziesz wykonywać, wymaga pstryknięcia. W ten właśnie sposób kowboje się poruszają oraz strzelają.

Pstryknięcie w tej grze należy wykonywać tak, jak zilustrowano poniżej. Używaj tylko palca wskazującego, nie korzystając z kciuka (jest to „pstryknięcie” słabsze niż zwykłe, ale daje większą kontrolę).



## Rusz się z miejsca

Będziesz poruszać kowbojami z wielu różnych powodów, przykładowo: możesz chcieć zmienić aktualną pozycję (lokalizację) na bardziej dogodną albo wejść do budynku. Jeśli wybrałeś akcję poruszenia kowboja, zamień go chwilowo na znacznik poruszania (postaw go dokładnie w tym miejscu, w którym stoi kowboj). Aby ruszyć się z miejsca, musisz go pstryknąć (w sposób opisany powyżej) w dowolnie wybranym kierunku.

Jeśli podczas ruchu znacznik **nie dotknął** żadnego elementu krajobrazu, figurki czy podpory budynku:

- Ruch uważa się za udany.
- Zamień teraz z powrotem znacznik poruszania na figurkę kowboja (postaw ją dokładnie w tym miejscu, w którym stoi znacznik poruszania).
- Postawioną figurkę kowboja możesz odwrócić w dowolną stronę.

Jeśli podczas ruchu znacznik **opuścił pole gry** (np. spadł ze stołu) albo **dotknął** elementu krajobrazu, figurki albo podpory budynku:

- Ruch uważa się za nieudany, a akcja za wykorzystaną.
- Figurkę kowboja, który miał się ruszyć, postaw w miejscu, w którym stał przed próbą jego poruszenia. Możesz ją odwrócić w dowolną stronę. Jeśli masz jeszcze jedną akcję, możesz ją wykorzystać na ponowną próbę poruszenia tym kowbojem.
- Jeśli jakiś element krajobrazu, figurka lub budynek zostały przesunięte albo przewrócone przez znacznik poruszania, postaw je ponownie w tych miejscach i orientacji, w których były przed próbą ruchu.

## Wchodzenie do budynku

Aby wejść do budynku, wybierz akcję poruszania się i pstryknij znacznik poruszania w szczelinę pomiędzy dwiema podporami budynku, do którego chcesz wejść. **W tym przypadku dozwolone jest, aby znacznik poruszania dotknął wewnętrznej strony podpory budynku.**



Strefa wejścia

dotknięcie elementu krajobrazu albo postaci).

**WAŻNE:** jeśli wejście do budynku jest zablokowane przez element krajobrazu, możesz go przesunąć w jedną albo drugą stronę, aby odblokować wejście do budynku.

## Strzelaj

Każdy kowboj ma rewolwer, którego może użyć, aby strzelać do kowbojów zespołu przeciwnego. **Postrzeleni** kowboje tracą w ten sposób punkty życia.

Jeśli wybrałeś akcję strzelania, połóż znacznik kuli (szary walec) z lewej albo prawej strony swojego kowboja, w odległości jednego znacznika kuli od jego nogi.

Strzelasz pstrykając (w sposób opisany na stronie 5) kulę w kierunku kowboja drużyny przeciwniej.

Strzał jest trafiony, kiedy kula przewróci kowboja (ale nie w wyniku rykoszetu). Zwróć uwagę na poniższe zasady:



- Jeśli kowboj się nie przewróci, kula po prostu tylko go musnęła, nie wyrządzając mu żadnych obrażeń. Chybiłeś!
- Jeśli kula trafiła w dwóch albo więcej kowbojów, uznaje się, że tylko pierwszy został trafiony. Pozostałych postaw z powrotem na nogi (o ile wcześniej stali, a nie leżeli).
- Kowboja przebywającego w budynku możesz postrzelić jedynie w trakcie pojedynku (patrz Scenariusz 2).

Jeśli kowboj został trafiony (**postrzelony**):

- Kowboj jest ranny i traci jeden punkt życia. Punkt życia odłóż do pudełka.
- Kowboj pozostaje przewrócony. Któryś z graczy postawi go na nogi, kiedy będzie trzeba nim zagrać.

**Uwaga:** • nie można zranić (kulą albo dynamitem) leżącego kowboja. Można go będzie trafić dopiero, kiedy znów będzie stał;

• jeśli kowbojowi spadł kapelusz, włóż mu go ponownie na głowę (tym samym kolorem ku górze, który miał, zanim upadł);

• trafienie kowboja ze swojego zespołu działa dokładnie tak samo. A to pech!

Jeśli, w wyniku postrzelenia, kowboj straci ostatni punkt życia, uważa się go za **zastrzelonego**. W tej sytuacji:

- Odwróć żeton zastrzelonego kowboja na stronę z nagrobkiem, a jego figurkę odłóż do pudełka.
- Ewentualne żetony posiadane przez tego kowboja odłóż na podporę budynku grabarza (undertaker).
- Kapelusz zastrzelonego kowboja odłóż na jego żeton w taki sposób, aby widać było ten sam kolor, który miał na głowie, kiedy jeszcze żył. Ten kapelusz będzie wciąż używany w każdej rundzie (patrz niżej).
- Jeśli zastrzelony kowboj miał żeton inicjatywy, przenieś go na żeton kowboja, który go zastrzelił.

**WAŻNE:** kapelusze zastrzelonych kowbojów pozostają w grze, aby mieć pewność, że oba zespoły będą rozgrywać taką samą liczbę tur w każdej rundzie. Kiedy kowboj traci ostatni punkt życia, jego kapelusz kładzie się na jego żetonie **NIE ZMIENIAJĄC** jego koloru. Zespół tego kowboja będzie nim grał w każdej rundzie. Zastrzelony kowboj nie ma żadnych akcji, które mógłby wykonać. Jediną czynnością, którą może zrobić, to spasować. Po spasowaniu, kapelusz zastrzelonego kowboja należy odwrócić na drugą stronę.

Jeśli chybiłeś:

- Akcja kończy się, nie przynosząc żadnego efektu.
- Elementy gry (beczki, budynki, itp.) przesunięte przez kule lub inne elementy gry, pozostają w nowych miejscach.

## Strzelanie z dwóch rewolwerów

Kowboj posiadający 2 lub więcej rewolwerów, może strzelić dwukrotnie w trakcie jednej akcji. Jeśli chcesz skorzystać z tej możliwości, połóż po jednej kuli z prawej i lewej strony kowboja, a następnie pstryknij je (jedna po drugiej) w stronę wybranego celu (albo celów). Kowboj posiadający 3 rewolwery nie może strzelić 3 razy.

## Strzelanie z wewnątrz budynku

Kowboj przebywający w budynku może również strzelać. Jeśli chcesz skorzystać z tej możliwości, połóż kulę z tyłu budynku i wyceluj w wejście (szczelinę pomiędzy dwiema podporami) do tego budynku. Wszystkie zasady dotyczące akcji strzelania wciąż obowiązują.

## Wéź / Zostaw / Wymień

Kowboj przebywający w budynku może wykorzystać akcję, aby coś zabrać albo porzucić (broń, dynamit, dokument, itp.). Kiedy kowboj zabiera żeton, umieść go na żetonie tego kowboja. Kiedy kowboj porzuca żeton, przenieś go z żetonu tego kowboja i połóż na podporze budynku, w którym ten kowboj się aktualnie znajduje. Niektóre scenariusze mogą mieć dodatkowe zasady dotyczące niektórych żetonów.

Kowboj może trzymać maksymalnie dwa żetony. Jeśli kowboj ma wziąć trzeci żeton, musi w zamian zwrócić jeden z obecnie posiadanych. Po takiej wymianie kowboj wciąż posiada dwa żetony. Wymiana kosztuje jednak tylko jedną akcję.

Jeśli kowboj chce zabrać zakryty żeton, bierze losowy spośród leżących w danym budynku, odwraca go i decyduje czy go zabrać, czy pozostawić w tym samym miejscu (odkryty). Tego rodzaju czynność jest równoznaczna z przeprowadzeniem akcji bez względu na to, czy kowboj zabrał żeton, czy tylko go odwrócił.

## Koniec Gry

Gra kończy się, kiedy zostanie spełniony jeden z dwóch poniżej wymienionych warunków:

- Został spełniony jeden z warunków wygranej, opisany w scenariuszu.
- Zegar ratuszowy wybił 12:00 (północ albo samo południe).



# Scenariusze

Ta część instrukcji zawiera 10 oryginalnych scenariuszy, których możecie wielokrotnie używać do gry w sposób, w jaki zostały opisane albo dowolnie je modyfikując. Każdy scenariusz to nowe miasteczko na dzikim zachodzie oraz nowe, szalone przygody do przeżycia. Czy będzie to napad na bank, pojedynek w słońcu, czy uprowadzenie niewiasty, każda przygoda przysporzy wam emocji, których do tej pory doświadczyliście tylko podczas oglądania westernów.

Jeśli jest to wasz pierwszy raz, kiedy będziecie odkrywać dziki zachód, sugerujemy rozpoczęcie od pierwszego scenariusza i kontynuowanie przygody w podanej kolejności. Jeśli jesteście grupą doświadczonych rewolwerowców, Flick 'em up! da wam wszystko, czego potrzebujecie do stworzenia własnych miast i scenariuszy!

Każdy scenariusz może zawierać następujące informacje:

- historia/wprowadzenie do scenariusza
- warunki zakończenia gry
- cel każdego zespołu
- dodatkowe zasady dla danego scenariusza
- mapa miasteczka, w którym dzieje się akcja
- instrukcje umieszczenia elementów gry
- liczba punktów życia każdego kowboja / neutralnych figurek
- godzina, na którą należy nastawić zegar

Sugerujemy, abyście zwrócili szczególną uwagę na zasady opisane w każdym scenariuszu, ponieważ niektóre scenariusze wnoszą zasady dodatkowe do opisanych wcześniej. Szczepnie polecamy również rozgrywanie scenariuszy w kolejności zgodnej z podaną w tej instrukcji, ponieważ scenariusze opisane w dalszej części wykorzystują część zasad wprowadzonych przez scenariusze wcześniejsze. Każda dodatkowa zasada ma przypisany symbol, który wskaże w późniejszych rundach, czy dana zasada ma zastosowanie.



bank



biuro szeryfa



saloon



grabarz



sklep



ratusz



szubienica



mieszek złota



punkt życia



rewolwer Colt



dynamit



strzelba Winchester



inicjatywa



niedozwolone



dokument



zakładnik



bandyci



stróż prawa



mężczyzna i kobieta



beczka



skrzynia



ogrodzenie



kaktus

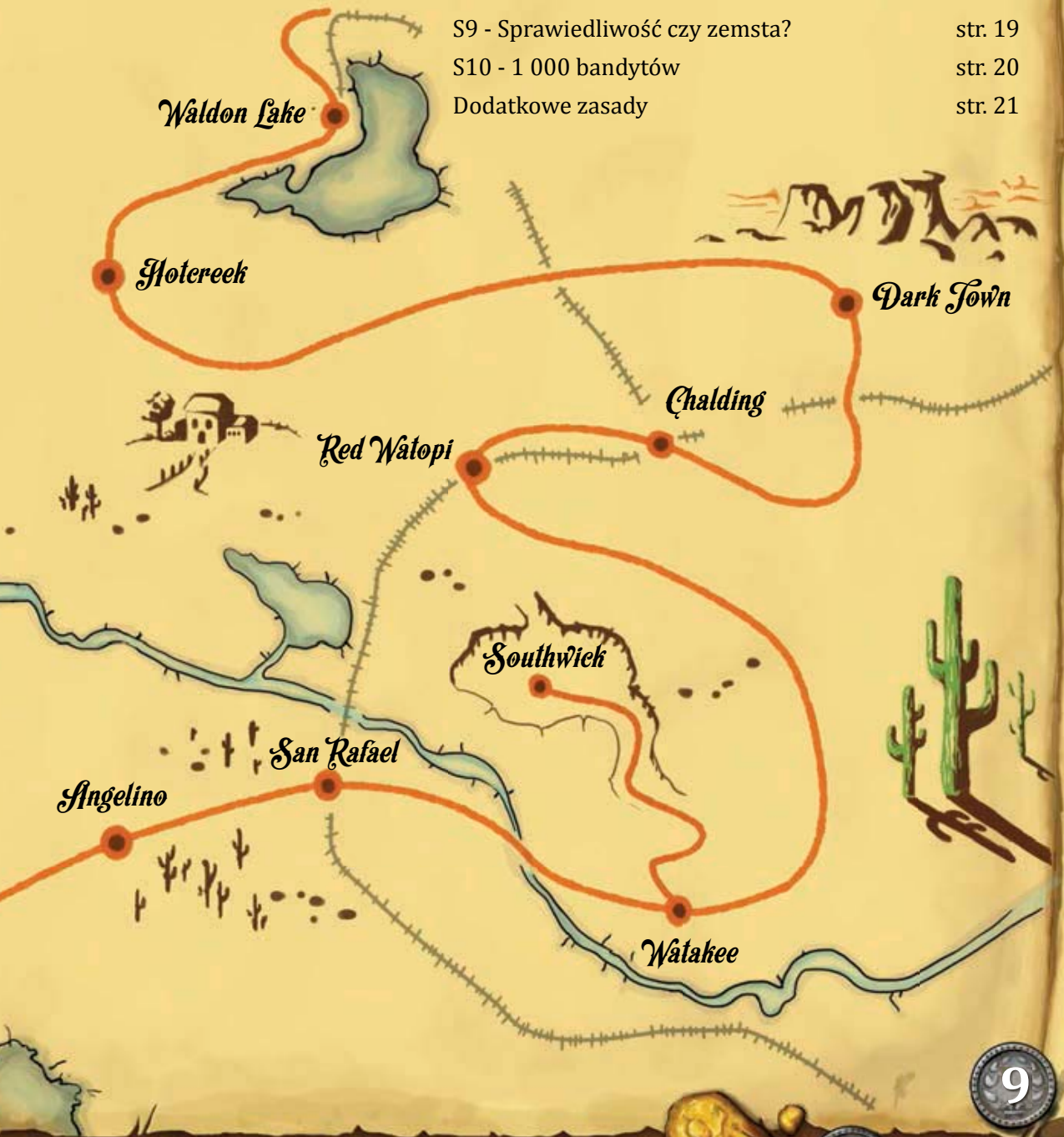


czysta/zatruta woda



# Spis treści

Wprowadzenie do scenariuszy	str. 8
S1 - Strzelanina w Waldon Lake	str. 10
S2 - Pojedynek w Hotcreek	str. 11
S3 - Napad	str. 13
S4 - Złoto z Chalding	str. 14
S5 - Ustawka w Red Watopi	str. 15
S6 - To pułapka!	str. 16
S7 - Świadek do sprzątnięcia	str. 17
S8 - Porwanie!	str. 18
S9 - Sprawiedliwość czy zemsta?	str. 19
S10 - 1 000 bandytów	str. 20
Dodatkowe zasady	str. 21



# Strzelanina w Waldon Lake

*Bandyty z Klanu Coopera pojawili się w miasteczku.*

*Szeryf i pozostali stróże prawa zgotowali tym łotrom paskudnie chłodne powitanie. Zła sława Klanu Coopera znana jest każdemu: gdziekolwiek się pojawią, pozostawiają po sobie straszliwy bałagan. Szeryf, trzymając rękę na swoim Colcie prosi, aby opuścili miasteczko pozostawiając je w spokoju. Klan Coopera wydaje się tego nie słuchać. Atmosfera robi się tak gorąca, że po chwili bójka wybucha w samym centrum miasteczka!*

**Cel:**

## Stróże Prawa

Zastrzelić trzech bandytów.

## Bandyci

Zastrzelić trzech stróżów prawa.

## Rozstawienie Początkowe

★ Szeryf

C Szef Klanu Coopera



**Zegar:** ustawiony na 18:00. **Kapelusze:** czerwoną stroną do góry.



## Zasady Specjalne Scenariusza

Wszystkie budynki są zabarykadowane. Wchodzenie do budynków jest zabronione.

## Koniec Gry

Gra kończy się natychmiast, kiedy jeden z zespołów straci trzeciego kowboja. W przeciwnym przypadku gra skończy się, kiedy zegar wybije północ. Wygra zespół, w którym przetrwało najwięcej kowbojów. W przypadku remisu, wygra zespół z największą liczbą punktów życia.

## Pojedynek w Hotcreek

Ludzie w miasteczku są podzieleni. Większość mieszkańców popiera Szeryfa, który postanowił rozprawić się z Klanem Coopera. Są jednakże i tacy, którzy trzymają stronę szefa klanu, siejącego strach, Wielkiego Tatuśka Coopera. Wielki Tatuś postanowił, że zastrzeli Szeryfa, kiedy ten będzie wracał do domu dzisiejszego wieczora. Na szczęście, niektórzy chłopcy z Klanu Coopera uważają, że plany Wielkiego Tatuśka Coopera idą zbyt daleko i w porę ostrzegli Szeryfa o nadciągającym niebezpieczeństwie.

**Cel:**

### Stróże Prawa

Zastrzelić Wielkiego Tatuśka Coopera.

### Bandyci

Zastrzelić szeryfa.



### Rozstawienie Początkowe

**Zegar:** ustawiony na 18:00.

**Kapelusze:** **czerveną** stroną do góry.



### Stróże Prawa

Szeryf rozpoczyna z dodatkowym Coltem na swoim żetonie. Grę rozpoczyna stojąc przed wejściem do saloonu.

### Koniec Gry

Gra kończy się natychmiast, kiedy jeden z zespołów osiągnie swój cel. W przeciwnym przypadku gra skończy się, kiedy zegar wybije północ. Jeśli Szeryf oraz Wielki Tatuś Cooper będą wciąż żyć, stoczą finałny pojedynek. Pierwszy strzał w pojedynku odda zespół, który posiada żeton inicjatywy.



- Dodatkowe zasady -

## Pojedynek

**WAŻNE:** zarówno w przypadku tego scenariusza, jak i innych, w których mogą zdarzyć się pojedynki, musicie przygotować miejsce, w którym stoczy się walka.

Kiedy kowboje przeciwnych zespołów spotkają się w jednym budynku, muszą rozegrać pojedynek. Dwóch pojedynkujących się kowbojów staje naprzeciw siebie, na przeciwległych końcach miejsca pojedynku (patrz ilustracja poniżej).

Gracz, który wszedł do budynku ostatni, będzie strzelać pierwszy. Jeśli spudłuje, jego przeciwnik przesuwa swojego kowboja do przodu (na odległość znacznika poruszania) i oddaje strzał. Gracze naprzemiennie przesuwiają się i strzelają do czasu, kiedy jeden z dwóch kowbojów zostanie trafiony.

Kiedy kowboj zostanie trafiony:

- Trafiony kowboj traci punkt życia. Jeśli był to ostatni punkt życia, odłóżcie jego figurkę do pudełka i postępujcie zgodnie z zasadami opisanymi w części instrukcji dotyczącej akcji Strzelanie.
- Wygrywający kowboj wyrzuca przeciwnika z budynku: kładzie przegranego kowboja z tyłu budynku i pstryka go przez szczelinę pomiędzy dwiema podporami budynku (przed wyrzuceniem, zdejmując mu na chwilę kapelusz). Po „przeleczeniu przez drzwi” kowboj pozostaje w pozycji leżącej (trzeba mu tylko założyć kapelusz).
- Kontynuujcie grę.

Pojedynki pomiędzy więcej niż dwoma kowbojami:

Obowiązują takie same zasady jak opisano powyżej. Kolejność strzałów: wszyscy kowboje z jednego zespołu strzelają jeden po drugim, a dopiero później strzelają kowboje zespołu przeciwnego. Pojedynek kończy się, kiedy w budynku pozostanie tylko jeden zespół.



# Napad

Klan Coopera znów dał o sobie znać. Tym razem ukradli kilka krów z farmy znajdującej się nieopodal miasteczka Dark Town. Niestety, sprzedali je za ładny grosz, zanim Szeryf miał szansę przytapać ich na gorącym uczynku. Chciwość i głupota chłopaków Coopera nie zna jednak granic. Po kilku piwach w saloonie w Dark Town, postanowili obrabować miejscowy bank. Szeryf i mieszkańcy Dark Town nie dopuszczą jednak, aby Klan Coopera rządził miastem. Ich rewolwery są naładowane i gotowe do strzału... w imię sprawiedliwości!

## Cel:

### Stróże Prawa

Zebrać 7 mieszkań złota w banku.

### Bandyci

Zebrać 7 mieszkań złota w saloonie.



## Rozstawienie Początkowe

Zegar: ustawiony na 17:00.

Kapelusze: niebieską stroną do góry.



## Koniec Gry

Gra kończy się natychmiast, kiedy jeden z zespołów osiągnie swój cel. W przeciwnym przypadku gra skończy się, kiedy zegar wybijie północ. Zwycięża zespół, który zebrał najwięcej złota w docelowym budynku. W przypadku remisu wygrywa ten zespół, którego kowboje posiadają najwięcej złota.

# Złoto z Chalding

Dylizans przewozi okazałą ilość złota do Chalding. Kilku członków rozbitego wcześniej Klanu Coopera połączyło siły i ukryło się w górach. Mieszkańcy Chalding boją się, że w każdej chwili mogą zostać zaatakowani. Szeryf, tak mądry, jak przystojny, postanowił, że ukryje złoto w kilku budynkach w Chalding, aby trudniej było je odnaleźć i ukraść. Wraz z dzielnymi mieszkańcami patrolują okolice banku, wypatrując podejrzanych osób. Niestety, Staruszek Pat zasnął na posterunku! Obudził się, kiedy Klan Coopera już od godziny był w mieście. Biegiem, Szeryfie! To chwila, na którą czekałeś!

Cel:

## Stróże Prawa

Powstrzymać bandytów przed osiągnięciem ich celu.

## Bandyci

Zebrać wszystkie 5 mieszkań złota w rękach bandytów znajdujących się za miastem.



## Rozstawienie Początkowe

**Zegar:** ustawiony na 17:00. **Kapelusze:** Bandyci **niebieską** stroną do góry; Stróże prawa **czerwoną** stroną do góry. Stróże prawa nie grają w pierwszej godzinie.



## Bandyci

Dwóch neutralnych kowbojów (różowy i niebieski) należy umieścić poza miastem tak, jak zilustrowano powyżej. Nie będą oni brali udziału grze. Są jedynie współnikami bandytów, czekającymi na dostarczenie im złota.

**Ważne:** bandytom nie wolno strzelać w trakcie pierwszej rundy.

## Stróże Prawa

Stróże prawa biorą 15 żetonów: 5 mieszkań złota, 5 punktów życia, 3 rewolwery Colt i 2 dynamity. Pierwszy gracz z zespołu stróżów prawa rozdziela te żetony na 3 stosy po 5 dowolnie wybranych żetonów, a następnie układa je (zakryte i potasowane) na podporach budynków: ratusz, bank oraz saloon.

## Koniec Gry

Grę wygrywa zespół bandytów, kiedy zrealizuje swój cel. Zespół stróżów prawa wygrywa, kiedy zegar wybije północ.

## Ustawka w Red Watopi

Klan Coopera znów atakuje. Są bardzo zdeterminowani i zrobią wszystko, aby przejąć kontrolę nad miasteczkiem. Tym razem podobno planują zatrucić wodę, aby mieszkańcy nie mieli sił do obrony miasta.

*Szeryf! Widziałem, że jeden z chłopaków Coopera wlewa coś do beczki stojącej obok ratusza!*

**Cel:**

### Stróże Prawa

O północy co najmniej dwie beczki zawierają czystą wodę.

### Bandydzi

Na koniec rundy co najmniej trzy beczki zawierają zatrutą wodę.



### Rozstawienie Początkowe

Położcie żetony czysta/zatruta woda na beczkach tak, jak to zilustrowano poniżej. Kiedy gra się zaczyna, jedna beczka zawiera już zatrutą wodę.



**Zegar:** ustawiony na 20:00. **Kapelusze:** Bandydzi **czerną** stroną do góry; Stróże prawa **niebieską** stroną do góry. Stróże prawa nie grają w pierwszej godzinie.

**Ważne:** bandytom nie wolno strzelać w trakcie pierwszej rundy.

### Koniec Gry

Gra kończy się zwycięstwem bandytów na koniec rundy, w której zrealizowali swój cel. Jeśli to nie nastąpi, gra kończy się, kiedy wybiję północ.

- SCENARIUSZ 6 -  
**To Pułapka!**

Profesjonalny pokerzysta zbłądził się i stracił mnóstwo pieniędzy, grając z Szeryfem wczoraj wieczorem. Dziś rano zwrócił się do Klanu Coopera z prośbą o małą przysługę: pozbycie się Szeryfa i odzyskanie straconych pieniędzy.

### Cel:

### Oba Zespoły

Zespół wygrywa natychmiast, kiedy zastrzeli trzeciego kowboja z przeciwnego zespołu ALBO kiedy, po zagranium ostatnim kowbojem w danej rundzie, co najmniej 4 kowbojów drużyny przeciwej jest zastrzelonych albo postrzelonych. Jeśli wybiła północ, wygrywa ten zespół, który ma najwięcej żyjących kowbojów.



### Rozstawienie Początkowe

Szeryf zaczyna grę w swoim biurze, posiadając strzelbę Winchester.



### Koniec Gry

Gra kończy się natychmiast, kiedy jeden z zespołów osiągnie swój cel. W przeciwnym przypadku gra skończy się, kiedy zegar wybije północ. W przypadku remisu wygrywa zespół posiadający najwięcej punktów życia.



# Świadek Do Sprzątnięcia

Szeryfowi udało się zlokalizować kluczowego świadka przestępstw dokonywanych przez terroryzującą okolice Klan Coopera. Świadek jest ranny, więc Szeryf i jego ludzie muszą przeprowadzić go bezpiecznie z ratusza do biura szeryfa. Przy okazji muszą również zabrać 2 ważne dowody, które świadek schował w mieście. To jednak nie będzie łatwe. Klan Coopera jest w mieście i w najlepszym ich interesie jest pozbycie się świadka, zanim ten przekaże dowody Szeryfowi.

Cel:

## Stróże Prawa

Zebrać 2 dowody w biurze szeryfa.

## Bandycei

Uniemożliwić stróżom prawa realizację ich celu.



## Rozstawienie Początkowe

Zegar: ustawiony na 19:00.

Kapelusze: niebieską stroną do góry.



Zespół stróżów prawa składa się z 4 stróżów oraz jednej osoby neutralnej - świadka. Szeryf oraz świadek znajdują się w ratuszu.

Stróże prawa biorą 6 żetonów: 3 rewolwery Colt, 2 dokumenty i 1 dynamit. Pierwszy gracz z zespołu stróżów prawa rozdziela te żetony na 3 stosy po 2 dowolnie wybrane żetony, a następnie układa je (zakryte i potasowane) na podporach budynków: saloon, grabarz (undertaker) oraz sklep (general store).

2 żetony dokumentów są dowodami, które należy zabezpieczyć w biurze szeryfa.

## Koniec Gry

Gra kończy się natychmiastowym zwycięstwem stróżów prawa, kiedy zrealizują swój cel albo zwycięstwem bandytów, jeśli:

- świadek zginął, a nie odkrył jeszcze obu dowodów, albo
- wybiła północ.

# Porwanie!

Córka jednego najzamożniejszych mieszkańców Waldon Lake została porwana przez Klan Coopera. Kiedy przejeżdżali przez miasteczko San Rafael, zakładniczkę udało się uciec i schować w jednym z budynków. Kiedy ojciec porwanej dowiedział się o tym zdarzeniu, natychmiast poinformował tamtejszego Szeryfa. Klan Coopera demoluje miasteczko, aby odnaleźć zbiegłą dziewczynę, zanim zrobi to Szeryf i jego ludzie.

**Cel:**

## Stróże Prawa

- Natychmiastowe zwycięstwo: córka bogacza znajduje się w biurze szeryfa.
- O północy córka bogacza jest pod opieką jednego ze stróżów prawa.

## Bandydzi

O północy córka bogacza jest w rękach bandytów.



## Rozstawienie Początkowe



Weźcie 6 żetonów: 5 rewolwerów Colt i jednego zakładnika. Potasujcie je, rozdzielcie na 3 stopy po 2, a następnie ułóżcie (zakryte) na podporach budynków: saloon, sklep (general store) oraz bank.

Kiedy gracz odkryje żeton zakładnika, umieszcza różową postać neutralną (córka bogacza) w budynku, w którym znalazł ją kowboj. Żeton zakładnika należy odłożyć do pudełka.

**Ważne:** kowboj, który odnalazł zakładniczkę, może wykonać dodatkową akcję w turze, w której ją znalazł.

Nie wolno strzelać do córki bogacza. Postrzelenie jej oznacza natychmiastową przegraną zespołu, który to zrobił.

## Koniec Gry

Gra kończy się zwycięstwem stróżów prawa, kiedy córka bogacza trafi do biura szeryfa. Jeśli tak się nie stanie, gra kończy się, kiedy zegar wybije północ.

## Sprawiedliwość Czy Zemsta?

Ojciec Wielkiego Tatuśka Coopera, protoplasta Klanu Coopera, Staruszek Cooper, jest w bardzo złej sytuacji. Szeryf złapał go i oskarżył o wiele przestępstw. Teraz, wraz ze swoimi ludźmi, zamierza wymierzyć mu najwyższą karę za jego przestępcze życie. Chłopaki z Klanu Coopera nie zamierzają jednak wdawać się w walkę. O nie! Oni uknuli znacznie bardziej złożony plan bezlitosnego kontrataku w celu odbicia Staruszka Coopera.

Cel:

### Stróże Prawa

O północy Staruszek Cooper stoi na beczce pod szubienicą.

### Bandycei

Uniemożliwić stróżom prawa realizację ich celu.



### Rozstawienie Początkowe



Postawcie niebieską neutralną postać (Staruszka Coopera) na beczce.

**Ważne:** stróże prawa nie mogą strzelać dopóki nie padnie pierwszy strzał ze strony bandytów.

### Koniec Gry

Gra kończy się, kiedy zegar wybije północ. Jeśli Staruszek Cooper stoi na beczce pod szubienicą: zostanie stracony i wygrywa zespół stróżów prawa. Jeśli Staruszek Cooper jest pod opieką bandytów: został uratowany i wygrywa zespół bandytów. Jeśli Staruszek Cooper jest w rękach stróżów prawa, zwycięzcy zostaną wyłonieni w trakcie finalnego pojedynku. Pierwszy strzał odda zespół posiadający żeton inicjatywy.

# 1 000 bandytów

W miasteczku od roku panuje spokój. Wszyscy mieszkańcy myśleli, że Klan Coopera przeszedł już do historii. Niestety, to było tylko złudzenie. Cały ostatni rok prowadzili szeroko zakrojoną, tajną akcję powiększania swoich oddziałów. Zwerbowali w swoje szeregi setki, o ile nie tysiące opryszków, a teraz planują bezlitosny atak na miasteczko Lawless.

## Cel:

Ten scenariusz jest podzielony na dwie fazy. Pomiedzy jedną a drugą, wszyscy gracze zmieniają zespoły. Wygrywa zespół, w którym przetrwało więcej stróżów prawa. W przypadku remisu, wygrywa ten zespół, który zastrzelił więcej bandytów.



## Rozstawienie Początkowe

Zegar: ustawiony na 20:00.

Kapelusze: **czerwoną** stroną do góry.



Zespół bandytów ma ograniczone zasoby do wykorzystania. Są to: 2 żetony dynamitu oraz 2 żetony strzelby Winchester. Przed pierwszym ruchem bandytą można go uzbroić w jeden albo dwa takie żetony.

**Uwaga: wchodzenie do budynków jest zabronione.**

## Koniec Gry

Każda faza kończy się, kiedy wszyscy stróże prawa zostali zastrzeleni albo kiedy zegar wybijie północ. Gra kończy się po zakończeniu drugiej fazy.

**Wskazówka:** nie zapomnijcie, aby po zakończeniu pierwszej fazy zanotować liczby bandytów, których zastrzelił zespół stróżów prawa (np. odłóżcie na bok punkty życia zastrzelonych bandytów). Ta informacja przyda się w przypadku remisu.

## - Dodatkowe zasady -



### Pojedynek

**WAŻNE:** zarówno w przypadku tego scenariusza, jak i innych, w których mogą zdarzyć się pojedynki, musicie przygotować miejsce, w którym stoczy się walka.

Kiedy kowboje przeciwnych zespołów spotkają się w jednym budynku, muszą rozegrać pojedynek. Dwóch pojedynkujących się kowbojów staje naprzeciw siebie, na przeciwległych końcach miejsca pojedynku (patrz ilustracja poniżej).

Gracz, który wszedł do budynku ostatni, będzie strzelać pierwszy. Jeśli spudłuje, jego przeciwnik przesuwa swojego kowboja do przodu (na odległość znacznika poruszania) i oddaje strzał. Gracze naprzemiennie przesuwać się i strzelają do czasu, kiedy jeden z dwóch kowbojów zostanie trafiony.

Kiedy kowboj zostanie trafiony:

- Trafiony kowboj traci punkt życia. Jeśli był to ostatni punkt życia, odłóżcie jego figurkę do pudełka i postępujcie zgodnie z zasadami opisanymi w części instrukcji dotyczącej akcji Strzelanie.
- Wygrywający kowboj wyrzuca przeciwnika z budynku: kładzie przegranego kowboja z tyłu budynku i pstryka go przez szczelinę pomiędzy dwiema podporami budynku (przed wyrzuceniem, zdejmując mu na chwilę kapelusz). Po „przelecaniu przez drzwi” kowboj pozostaje w pozycji leżącej (trzeba mu tylko założyć kapelusz).
- Kontynuujcie grę.

Pojedynki pomiędzy więcej niż dwoma kowbojami:

Obowiązują takie same zasady jak opisano powyżej. Kolejność strzałów: wszyscy kowboje z jednego zespołu strzelają jeden po drugim, a dopiero później strzelają kowboje zespołu przeciwnego. Pojedynek kończy się, kiedy w budynku pozostanie tylko jeden zespół.



### Dynamit

Odłóż żeton dynamitu do pudełka. Weź do ręki znacznik dynamitu (czerwony graniastosłup) i postaw go obok swojego kowboja (w odległości jednej kuli). Następnie pstryknij go, aby nim „rzucić”. Dynamit wybucha, kiedy się zatrzyma. Ekspodując, rani wszystkich kowbojów oraz niszczy wszystkie obiekty, prócz budynków, znajdujące się w polu rażenia (w odległości jednego znacznika poruszania). Odłóż do pudełka obiekty zniszczone przez dynamit. Wszyscy kowboje (i inne postacie) znajdujące się w polu rażenia tracą 1 punkt życia. Należy je położyć. Pozostają w tej pozycji do czasu, kiedy będzie trzeba nimi zagrać.



Kowboje (i inne postacie) wewnątrz budynków odnoszą rany tylko wtedy, kiedy dynamit wpadnie do budynku, w którym przebywają. Dynamit wpada do budynku na tej samej zasadzie, na której wchodzi do niego kowboj. W takim przypadku wszyscy kowboje wewnątrz budynku tracą 1 punkt życia. Należy ich „wyrzucić z budynku”. Będą przed nim leżeć do czasu, kiedy będzie trzeba nimi zagrać. Wszystkie żetony znajdujące się wewnątrz budynku odłóż do pudełka.

Po rozegraniu akcji dynamitem, odłóż go do pudełka.



## Przekazanie Wspólnikowi

Stojąc w odległości nie większej niż szerokość znacznika poruszania od neutralnej postaci, możesz poświęcić akcję i przekazać żeton neutralnej figurce. Taki żeton wsuń pod spód neutralnej postaci.

Ważny wyjątek dotyczący poruszania: jeśli znacznik poruszania dotknie neutralnej postaci, ale jej nie przewróci, ruch uważa się za udany.



## Zatrucie i Oczyszczenie Wody

Zatrucie wody: bandyta stojący w odległości nie większej niż szerokość znacznika poruszania od beczki może poświęcić akcję na zatrucie wody w tej beczce. Odwróć żeton na beczce na stronę „zatruta”.

Oczyszczanie wody: stróż prawa stojący w odległości nie większej niż szerokość znacznika poruszania od beczki może poświęcić akcję na oczyszczenie wody w tej beczce. Odwróć żeton na beczce na stronę „czysta”.

Ważny wyjątek dotyczący poruszania: jeśli znacznik poruszania dotknie beczki, ale jej nie przewróci, ruch uważa się za udany.



## Strzelba Winchester

Jeśli chcesz strzelić ze strzelby Winchester, musisz użyć specjalnie przygotowanej w tym celu lufy:



- połóż lufę z prawej albo lewej strony kowboja, w odległości równej szerokości jednej kuli (szarego znacznika);
- skieruj wylot lufy w stronę kowboja, do którego będziesz strzelać;
- włóż kulę do lufy i pstryknij ją.



## Świadek

Świadek zakłada jeden z numerowanych kapeluszy i przeprowadza akcje tak, jak robią to inni kowboje. Nie może jednak nosić broni, więc nie może również strzelać. Jedynymi żetonami, które może podnieść, są dwa 2 dowody.

Tylko świadek może zabierać zakryte żetony dowodów (umieszcza się je na jego żetonie). Jeśli inny kowboj odkryje dowód, musi go odłożyć (zakryty) na miejsce, z którego zabrał żeton.

Żeton dowodu, który został zabrany przez świadka, pozostaje odkryty do końca gry. Taki żeton mogą przenosić wszyscy kowboje (stróże oraz bandyci).

Zasady dotyczące pojedynku należy zmodyfikować, jeśli świadek znajduje się w danym budynku. Jeśli świadek nie ma opieki stróża prawa w budynku, pojedynki się nie odbywa: świadek traci punkt życia i zostaje wyrzucony z budynku. Jeśli świadek ma obstawę w postaci stróża(ów) prawa, rozgrywany jest zwykły pojedynek pomiędzy bandytami a stróżami prawa. Jeśli zespół stróżów prawa przegra pojedynek, świadek również traci punkt życia i jest wyrzucany z budynku.



## Dowody

Jeśli postać (kowboj albo świadek) trzymająca dowód zostanie postrzelona, natychmiast upuszcza ten dowód w miejscu, w którym została trafiona. Dowód jest natychmiast zabierany przez postać, która wciąż stoi na nogach, znajduje się najbliżej postrzelonej postaci i ma miejsce na ten żeton. Jeśli postrzelona postać miała 2 dowody, zostają przejęte przez dwie postacie stojące najbliżej (po jednym dowodzie na każdą postać).

Jeśli nie ma już stojących postaci albo jeśli jest tylko jedna stojąca postać, dowody, których nie ma komu przekazać, należy odłożyć na podpórę budynku grabarza.

Ważne: tylko świadek ma możliwość odkrywania zakrytych żetonów dowodów. Jeśli świadek został zastrzelony zanim odkrył oba dowody, nie ma możliwości, aby zespół stróżów prawa osiągnął swój cel. W takim przypadku zespół bandytów natychmiast wygrywa.



## Zakładnik

Postać zakładnika (w tej instrukcji jest to córka bogacza) porusza się wraz z kowbojem, który ją eskortuje. Oznacza to, że jeśli ten kowboj wykonuje akcję poruszania, zakładnik zmienia lokalizację w dokładnie to samo miejsce, co dany kowboj.

Jeśli kowboj eskortujący zakładnika zostanie postrzelony, zakładnik natychmiast ucieka od niego do kowboja, który wciąż stoi na nogach i znajduje się najbliżej zakładnika.

Zakładnik nie jest kowbojem. W przypadku pojedynku, bierze w nim udział tylko kowboj. Po rozstrzygnięciu pojedynku, zakładnik będzie eskortowany przez zwycięzcę.



## Szubienica

Aby uwolnić Staruszkę Coopera, bandyci muszą przeciąć szubieniczną linię strzałem ze strzelby. Staruszek Cooper zostaje uwolniony, kiedy kula ze strzelby spowoduje, że jego figurka spadnie z beczki. Jeśli kowboj stojący (na nogach) najbliższej Staruszkę Coopera jest bandytą, będzie eskortował Staruszkę Coopera. Jeśli jest to stróż prawa, Staruszek Cooper wraca na beczkę pod szubienicą.

Aby postawić Staruszkę Coopera ponownie pod szubienicą, stróże prawa muszą najpierw postrzelić eskortującego go bandytę, a następnie samemu eskortować go pod szubienicę (na odległość jednego znacznika poruszania od beczki). Eskortujący stróż prawa musi wykonać akcję, aby postawić Staruszkę Coopera na beczce.



## Zmasowany atak

Każdy bandyta ma tylko 1 punkt życia. W miejsce zastrzelonego bandyty natychmiast pojawia się nowy. Figurkę zastrzelonego bandyty przenieś poza miasteczko (tak, jak na początku scenariusza) i daj mu jeden punkt życia.

Ważne: wszystkie żetony posiadane przez zastrzelonego bandytę przepadają do końca gry.

## Nagrody Wyznaczone Przez Szeryfa

\$15,000 - Game at Club Jeux ARJ - poszukiwany za podważanie ustalonego porządku.

\$4,000 - Jérémie Caplane, Nicolas Delclite, Pascal Jumel, Nicolas Melet - poszukiwani za konspirację i inne występki.

\$1,000 - Stéphane Rouault - poszukiwany za budowę bez pozwolenia.

\$15,000 - Dang Ludix - poszukiwany za porwania.

\$1,000 - Zastępca Gaëtan Beaujeannot - poszukiwany za sprzedaż fałszywych „cudownych leków”.

„Dla ukochanej Cathy, która wspiera moją planszówkową obsesję.”

Stowarzyszenie Forgenext chciałoby złożyć specjalne podziękowania dla Mei Boyington, która stworzyła grafikę, nadającą życia tej grze.

## Stopka Redakcyjna

Projekt gry: Jean-Yves Monpertuis przy współpracy z Gaëtan Beaujeannot

Ilustracje: Chris Quilliams

Rowój: Martin Bouchard

Projekt graficzny: Philippe Guérin i Marie-Elaine Bérubé

Skład: Marie-Eve Joly

Tłumaczenie: Przemysław Korzeniewski

© 2016 Wydawnictwo Lacerta

skr. poczt. 57003

ul. Czarnieckiego 15

53-638 Wrocław

© 2015-2016 F2Z Entertainment Inc.

31 rue de la Coopérative

Rigaud QC J0P 1P0

Kanada



www.LACERTA.com  
facebook.com/LacertaPL  
kontakt@LACERTA.pl



info@zmangames.com  
www.zmangames.com