FUNIVERSE
WESTERN LEGENDS
Instrukcja
SALOON
BANK
DARK ROCK
Autor gry
HERVÉ LEMAÎTRE
Ilustracje
Roland Macdonald

Od Hervègo Lemaître'a

Chciałbym przede wszystkim podziękować Kolossal Games oraz Matagot za wiarę w moją grę oraz pomoc w jej ukończeniu.

Dziękuję zwłaszcza Mathieu za jego niesłabnący entuzjazm. Nigdy nie zapomnę, że to ty byłeś iskrą, która sprawiła, że to wszystko stało się możliwe.

Podziękowania dla Arnauda, który wysłuchał Mathieu i uwierzył we mnie. Bez was nie byłoby tego wszystkiego.

Dziękuję Travisowi za jego zaangażowanie, pomysły i wspaniałą robotę. I oczywiście dziękuję całemu zespołowi Kolossal Games: Kirze, AJ, Tanguyowi, Markowi, Brianowi za ich profesjonalizm. Dziękuję Rolandzie za twoje wspaniałe ilustracje.

Bardziej osobiste podziękowania należą się przede wszystkim Aude, Nico, Alexowi i Gregowi. Jesteście dla mnie wszystkim i bez was nic nie byłoby możliwe.

Dziękuję Aude za twoją cierpliwość i wsparcie, za wytrzymanie ciągłych dyskusji na temat gry. Nico, dziękuję za twoje niesamowite wsparcie. Dzięki Alex i Greg za wasze pomysły i wsparcie od samego początku 12 lat temu. Podziękowania także dla mojej rodziny.

Dziękuję wszystkim testerom, zwłaszcza tym najskrupulatniejszym i skłonnym do poświęceń: Maxime, Alexandrze, Elodie, Sylvainowi, Alexandrowi, Thomasowi, Jean-Marcowi, Simonowi, MP, Romanowi, Jean-Baptiście, Cyrilowi, Antoinowi, Mathieu& Olivii, Yvan& Lucie, José, Fifi, Yohanowi, oraz wszystkim tym, o których mogłem teraz zapomnieć. Dedykuję tę grę Mati oraz Lunie.

Dodatkowe podziękowania oraz testerzy: Chris Haemmerle, Kevin Haemmerle, Justin Breucop, Devon Harmon, David Bauer, Jason Funk, Jerome Nowak, Dean Liggett, Graeme Anderson, Grant Rodiek, Chanae Morris, nasi przyjaciele w Game's Inn, Family Time Games oraz w Mr. B Games.

Zespół

- Autor Gry: Hervé Lemaître
- Ilustracje: Roland MacDonald
- Projektant Graficzny: Brian Lee
- Asystent Projektanta Graficznego: Chris Byer
- Kierownik Projektu: Travis R. Chance
- Rozwój gry: AJ Lambeth
- Rozwój gry: Arnaud Charpentier
- Rzeźba figurek: Pure Arts
- Produkcja: Zongxiu Yao-Charpentier
- Planowanie Kickstartera: Travis R. Chance & Kira Peavley
- Kierowniczka Marketingu oraz Menadżerka Projektu: Kira Peavley
- Zarządzanie Social Media & Community: Mark Burke
- Wsparcie Social Media: Katie Aidley
- Edycja instrukcji: Brandan Parsons
- Projekt czcionki: Lennart Wolfert
- Specjalne podziękowania dla Matagot oraz Surfin' Meeple

1. Cel Gry

Western Legends to gra w typie „piaskownicy” (sandbox), w której gracze wcielają się w historyczne postacie z Dzikiego Zachodu. W czasie gry, na różne sposoby, gracze zdobywać będą **Punkty Legendy (PL)**. Niektórzy gracze zostaną Przestępcami i zaczną gromadzić **punkty Przestępstw,** Napadając na Bank czy innych graczy, a także Kradnąc Bydło. Inni kroczyć będą drogą prawa – ci zdobywać będą **punkty Stróżów Prawa,** walcząc z Bandytami, Poganiając Bydło oraz Aresztując graczy, którzy zostali Przestępcami. Jedno jest pewne: historia zapamięta tylko tych, którzy staną się legendą.

2. Zawartość gry

1 plansza gry

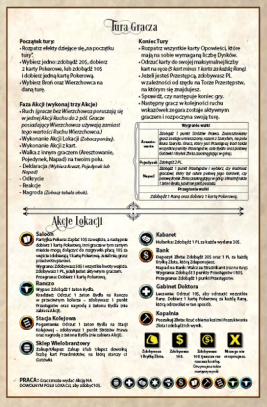
6 plansz graczy (dwustronnych)

12 Sześcianów Punktacji
12 Dysków Opowieści

2 kości Poszukiwania Złota

36 Bryłek Złota

6 znaczników Ran



6 pomocy gracza

1 żeton Końca Gry

16 żetonów Bydła

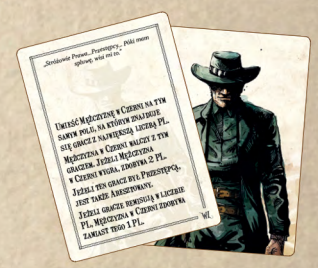
18 żetonów Legendy

1 żeton Pierwszego Gracza

12 kart Postaci

40 kart Opowieści

52 karty Pokerowe



11 kart Mężczyzny w Czerni

48 kart Celów Osobistych (4 dla każdej Postaci)

54 karty Gotówki (36x 10$, 18x 20$)

13 kart Walki

54 karty Przedmiotów: Wierzchowców, Broni oraz Ekwipunku

Gra zawiera również:

- 6 figurek graczy z 6 plastikowymi obręczami do zaznaczania koloru gracza
- 1 figurkę Szeryfa
- 6 figurek Bandytów
- 1 stojak wystawy Sklepu Wielobranżowego

3. Przygotowanie Gry

1. Umieść planszę gry na środku obszaru gry.

2. Umieść wszystkie karty Gotówki w wyznaczonym obszarze po prawej stronie planszy gry.

3. Umieść wszystkie karty Przedmiotów na stojaku wystawy Sklepu Wielobranżowego i ustaw go koło planszy gry.

4. Potasuj karty Pokerowe, stwórz z nich talię i umieść ją w wyznaczonym miejscu nieopodal prawego dolnego rogu planszy gry.

5. Odrzucane karty Pokerowe będą umieszczane (jako odkryte) obok talii kart Pokerowych, tworząc oddzielny stos.

6. Umieść żetony Bydła na polu Rancza odpowiedniego koloru, jako zakryte – tak, aby nie było widać jaką mają wartość.

7. Umieść Szeryfa na polu Biura Szeryfa, które znajduje się w Darkrock.

8. Umieść dwie kości Poszukiwania Złota oraz pulę Bryłek Złota w prawym dolnym rogu planszy gry.

9. Każdy z graczy bierze planszę gracza, wszystkie Sześciany Punktacji oraz Dyski Opowieści w jednym kolorze. W grze standardowej użyjcie tej strony planszy graczy, która nie zawiera miejsc na żetony Legendy.

10. Każdy z graczy umieszcza swój znacznik Rany na polu 0 Toru Ran na swojej planszy gracza.

12. W kolejności graczy, każdy gracz wybiera jedną figurkę i wkłada obręcz w swoim kolorze na jej podstawkę, aby zaznaczyć, że to jego Postać.

11. Każdy gracz dobiera 2 karty Postaci, wybiera jedną z nich, a drugą odkłada do pudełka. Gracz, który ma najwięcej punktów Przestępstw otrzymuje żeton Pierwszego Gracza. Jeżeli jest remis w punktach Przestępstw, lub żaden z graczy nie startuje jako Przestępca, wybierzcie inną metodę, aby wybrać, który gracz otrzyma żeton Pierwszego Gracza.

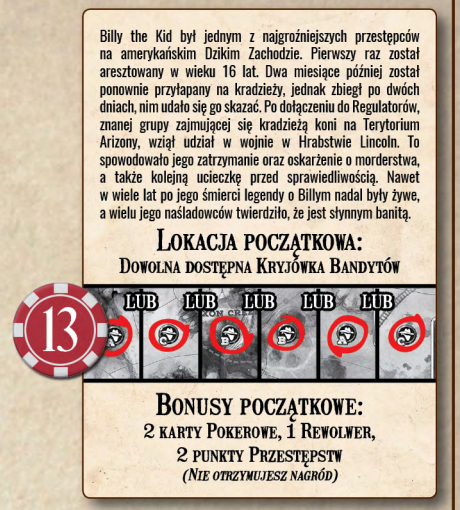
W czasie tego przygotowania gry Billy ma najwięcej punktów Przestępstw, ponieważ startuje z dwoma takimi punktami.

13. Każdy z graczy otrzymuje wszystkie startowe Przedmioty, Gotówkę, karty Pokerowe oraz punkty Stróżów Prawa lub punkty Przestępstw, które wymienione są na odwrocie jego karty Postaci.

a. Umieść wszystkie Przedmioty, Wierzchowce i Broń, które wymienione są na odwrocie twojej karty Postaci, w odpowiednich miejscach na swojej planszy gracza.

b. Każdy z graczy umieszcza swoją figurkę na polu wymienionym jako „Lokacja Początkowa" na odwrocie swojej karty Postaci. Jeżeli Lokacją Początkową któregoś z graczy jest pole Sklepu Wielobranżowego lub Saloonu, taki gracz może wybrać dowolne z trzech pól połączonych z wymienionym Sklepem lub Saloonem.

c. Każdy z graczy umieszcza swoje dwa Dyski Opowieści obok talii kart Opowieści.



14. Jeżeli gracz wybrał Postać z punktami Stróżów Prawa lub punktami Przestępstw, umieszcza jeden ze swoich Sześcianów Punktacji na odpowiednim torze. Punkty Stróżów Prawa lub Przestępstw, które zostały zdobyte w ten sposób, nie przynoszą żadnej natychmiastowej nagrody.

a. Jeżeli gracz wybrał Postać bez punktów Stróżów Prawa lub punktów Przestępstw, umieszcza jeden ze swoich Sześcianów Punktacji obok lewej strony planszy gry.

15. Każdy z graczy umieszcza jeden ze swoich Sześcianów Punktacji na Torze PL (Punktów Legendy).

16. Potasuj wszystkie karty Opowieści i umieść je (awersem do dołu) w dwóch mniej więcej równych stosach na polach oznaczonych jako miejsce na karty Opowieści.

17. Umieść po 1 figurce Bandyty w każdej Lokacji oznaczonej jako Kryjówka Bandytów, o ile nie znajduje się tam już jakaś figurka Bandyty lub gracza.

18. Potasuj karty Walki i umieść ich talię w pobliżu prawego górnego rogu planszy gry.

19. Rozdaj każdemu z graczy po jednej pomocy gracza.

UWAGA: Zalecamy, aby gracze, którzy są Przestępcami, siedzieli obok siebie, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. Zwróćcie uwagę, że żeton Pierwszego Gracza pozostaje przez całą rozgrywkę w posiadaniu ciągle tej samej osoby.

POSTACIE

Każda z Postaci w ***Western Legends*** posiada zestaw unikalnych elementów, które pomagają zdefiniować jej styl gry. Karty Postaci zawierają następujące elementy:

- **Lokacja Początkowa:** miejsce na planszy gry, z którego Postać rozpoczyna rozgrywkę.
- **Bonusy Początkowe:** przewagi, które posiada dana Postać na początku gry. Mogą to być dodatkowe Przedmioty, Gotówka, karty Pokerowe i/lub punkty Stróżów Prawa/ Przestępstw.
- **Legendarna Zdolność:** unikalna zasada, z której może korzystać Bohater, gdy zdobędzie 5 lub więcej PL.

Niektóre Legendarne Zdolności modyfikują konkretne Akcje, jak na przykład Walkę lub Poszukiwanie Złota, inne natomiast same są Akcjami, których może użyć tylko dana Postać. Elementy unikalne dla danych Postaci mają na celu ułatwienie zaplanowania początkowej strategii i dokonania wyborów przez graczy. Jednak mimo tego, że niektóre Postacie rozpoczynają grę jako Stróżowie Prawa, nic nie stoi na przeszkodzie, aby potem wkroczyły one na drogę przestępstw, jeżeli uznają, że to im bardziej pasuje. W ten sam sposób Przestępcy mogą w dalszej części rozgrywki dołączyć do Stróżów Prawa, jeżeli tylko spędzą wcześniej nockę w więzieniu.

4. PRZEBIEG ROZGRYWKI:

Gracze rywalizują o to, aby potwierdzić swój status legendy, kończąc rozgrywkę z największą liczbą Punktów Legendy (PL). PL są zdobywane, przede wszystkim, w wyniku wielkich czynów, takich jak Walka z innymi Postaciami, Poganianie Bydła, czy rozpatrywanie kart Opowieści.

Na początku gry gracze decydują jak długą rozgrywkę chcieliby rozegrać: Krótką (15 PL), Średnią (20 PL), czy Długą (25 PL). Umieść żeton Końca Gry na wybranym polu Toru PL. Jeżeli gracz zdobędzie PL w ilości równej lub większej niż ilość PL wyznaczona dla danej rozgrywki, następuje koniec gry. Każdy gracz, wliczając tego, który uruchomił koniec gry, kończy bieżącą rundę. Rozpoczynając od pierwszego gracza, każdy gracz rozgrywa jeszcze jedną turę, w taki sposób, aby każdy z graczy rozegrał taką samą ilość tur. Po tym jak wszyscy gracze rozegrali swoją ostatnią turę, następuje punktacja końcowa.

FAZY GRY

Każda tura gracza składa się z trzech następujących faz:

- **FAZA POCZĄTKU TURY**
- **FAZA AKCJI**
- **FAZA KOŃCA TURY**

UWAGA: Mimo, że nigdy nie tracisz swoich Broni, tylko jedna z nich może być w danym momencie aktywna. Możesz zmieniać swoją Broń tylko na początku swojej tury.

POCZĄTEK TURY

Podczas Fazy Początku Tury aktywny gracz wykonuje po kolei następujące kroki:

- Rozpatrz efekty dziejące się „na początku tury”
- Wybierz jedno: zdobądź 20$, dobierz 2 karty Pokerowe, lub zdobądź 10$ i dobierz jedną kartę Pokerową
- Wybierz Broń oraz Wierzchowca na daną turę

FAZA AKCJI

Podczas każdej tury aktywny gracz wybiera spomiędzy wielu różnych możliwości trzy Akcje i wykonuje je. Jeżeli nie jest zaznaczone inaczej, gracz może wykonać tę samą Akcję wielokrotnie podczas jednej tury.

Gracz może w swojej turze wybrać spomiędzy następujących Akcji:

A. RUCH
B. UŻYCIE AKCJI Z KARTY
C. WALKA Z INNYM GRACZEM (ARESZTOWANIE, POJEDYNEK, NAPAD)
D. WYKONANIE AKCJI LOKACJI

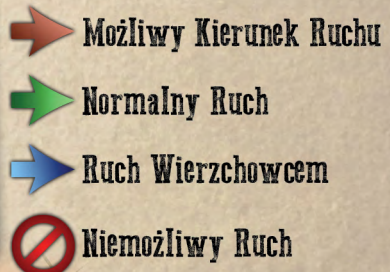
A. RUCH:

Jedną Akcją RUCHU gracze mogą poruszyć się o liczbę pól równą lub mniejszą niż maksymalna wartość ich Ruchu, która wynosi.

- Gracze bez Wierzchowca mają wartość Ruchu równą 2.
- Gracze posiadający Wierzchowca mogą używać wartości Ruchu tego Wierzchowca.

Poruszając się, gracz może przesunąć swoją figurkę na dowolne pole, które sąsiaduje z polem, na którym gracz aktualnie się znajduje. Jedynym wyjątkiem są dwa górskie kaniony, znajdujące się na środku planszy i otoczone przerywanymi czerwonymi liniami. Górskie kaniony są polami, po których nie można się poruszać.

Niektóre zdolności, Cele, Przedmioty, lub inne karty, które gracze będą zdobywać, mogą odnosić się do pól, które znajdują się „w mieście” lub „poza miastem”. Pole znajduje się „w mieście”, jeżeli znajduje się w granicach grubych linii otaczających Darkrock i Red Falls. „Poza miastem” znajduje się wszystko, co znajduje się poza granicami Darkrock oraz Red Falls.



B. UŻYCIE AKCJI Z KARTY:

Karty Pokerowe, karty Przedmiotów, a nawet niektóre karty Postaci, które posiadają słowo kluczowe „AKCJA”, mogą zostać użyte podczas tej fazy, aby wykonać Akcje specjalne, normalnie niedostępne dla graczy.

Kiedy gracz zdecyduje się użyć Akcji z karty, musi po kolei wykonać następujące kroki:

- Umieścić kartę na stole jako odkrytą i przeczytać na głos jej tekst.
- Wykonać kroki potrzebne, aby zrealizować polecenia z tekstu karty.
- Jeżeli podjęta Akcja znajdowała się na karcie Pokerowej, umieść ją w stosie kart odrzuconych, znajdującym się obok talii kart Pokerowych. JEŻELI JEDNAK podjęta Akcja znajdowała się karcie Postaci lub Przedmiotu, po prostu wykonaj polecenia znajdujące się w tekście karty.

C. WALKA Z INNYM GRACZEM
(ARESZTOWANIE, POJEDYNEK, NAPAD):

Walka składa się z czterech etapów, rozpatrywanych po kolei:

- **DEKLARACJA**
- **ODKRYCIE**
- **REAKCJE**
- **NAGRODA**

1. DEKLARACJA - Gracz może zainicjować Walkę jedynie przeciw innemu graczowi, który znajduje się na tym samym polu. Ten gracz uznawany jest za „cel ataku”.

Aktywny gracz musi zadeklarować, który rodzaj Walki inicjuje: Aresztowanie, Pojedynek lub Napad. Każdy rodzaj Walki przyniesie inną nagrodę.

Aby zadeklarować Aresztowanie, aktywny gracz musi posiadać co najmniej 1 punkt Stróżów Prawa, a cel ataku musi mieć co najmniej 1 punkt Przestępstw.

Następnie aktywny gracz wybiera jedną kartę Pokerową ze swojej ręki i kładzie ją, jako zakrytą, na stole. Jest to karta, której używa w czasie Walki.

Gracz, który jest celem ataku, musi teraz zadecydować, czy będzie walczył, czy odmówi. Jeżeli zdecyduje się walczyć, także wybiera 1 kartę Pokerową ze swojej ręki i kładzie ją jako zakrytą przed sobą. To karta, której będzie używał w czasie Walki. Jeżeli odmówi Walki, aktywny gracz automatycznie wygrywa. W takim wypadku należy od razu przejść do kroku „Nagroda”.

2. ODKRYCIE - Obaj gracze w tym samym momencie odkrywają wybrane przez siebie karty i rozpatrują wszystkie efekty Bonusów (ze zdolności kart Postaci, Przedmiotów, Broni i/lub kart Pokerowych).

UWAGA: Nie wszystkie karty Pokerowe zawierają efekt AKCJI. Niektóre zawierają REAKCJE, inne BONUSY – użycie takich kart nie zużywa Akcji.

PRZYKŁAD WALKI – POJEDYNEK

● Annie jest na tym samym polu co Bass Reeves i postanawia użyć jednej ze swoich trzech Akcji, aby go zaatakować.

DEKLARACJA

● Annie deklaruje Pojedynek przeciw Bassowi i wybiera kartę Pokerową, którą zagrywa, kładąc przed sobą jako zakrytą.

● Bass przyjmuje Pojedynek i także wybiera kartę Pokerową, którą zagrywa przed sobą jako zakrytą.

● Zdolność Annie wymusza na przeciwniku odrzucenie 1 karty na początku Walki lub w przeciwnym wypadku otrzyma on jedną Ranę. Bass decyduje się odrzucić jedną kartę Pokerową z ręki.

ODKRYCIE

● Annie i Bass w tym samym momencie odkrywają zagrane przez siebie karty.

● Annie odkryła Króla, Bass odkrył Królową. Ulepszona Strzelba Bassa zmniejsza wartość karty Annie o 1, z Króla do Królowej.

● Annie wygrywa remisy, ponieważ jest aktywnym graczem.

NAGRODA

● Annie zdobywa 2 PL za wygranie Walki.

● Bass otrzymuje jedną Ranę za przegranie Walki.

● Nic więcej nie dzieje się z Bassem, ponieważ Annie nie zadeklarowała ani Aresztowania, ani Napadu.

● Annie nie może już w tej turze ponownie zaatakować Bassa.

3. REAKCJE - Gracze mogą teraz użyć kart Pokerowych ze swojej ręki, które zawierają efekty Reakcji. Aktywny gracz jako pierwszy ma możliwość użycia Reakcji. Po graczu aktywnym, gracz, który jest celem ataku ma możliwość użycia Reakcji. Kontynuujcie w tej kolejności, aż do momentu, w którym żaden z graczy nie będzie chciał zagrać więcej żadnej Reakcji.

4. NAGRODA - Gracze w walce zdobywają kary i nagrody w zależności od wybranego rodzaju Walki (Aresztowanie, Pojedynek lub Napad). Zwycięzcą jest gracz, którego karta ma wyższą wartość po zastosowaniu wszystkich efektów. Wartość karty nigdy nie może być podniesiona wyżej niż do rangi Asa, ani obniżona poniżej wartości rangi 2. Aktywny gracz wygrywa remisy. Niezależnie od rodzaju Walki, Gracz Przegrany zawsze otrzymuje 1 Ranę oraz dobiera 1 kartę Pokerową.

- **Aresztowanie** (tylko Stróżowie Prawa) – Jeżeli wygrywa aktywny gracz, zdobywa 1 punkt Stróżów Prawa. Zaaresztowany gracz otrzymuje 1 Ranę, dobiera 1 kartę Pokerową i zostaje umieszczony, razem z Szeryfem, na polu Biura Szeryfa. Gracz, który jest Przestępcą traci także wszystkie punkty Przestępstw, całe Bydło oraz połowę Gotówki oraz Bryłek Złota (zaokrąglając w górę).
- **Pojedynek** - Jeżeli wygrywa aktywny gracz, zyskuje 2 PL.
- **Napad** - Jeżeli wygrywa aktywny gracz, zdobywa 1 punkt Przestępstw i może wybrać, czy kradnie graczowi, który był celem, połowę jego Gotówki, czy połowę Bryłek Złota (zaokrąglając w górę). Dodatkowo może ukraść od gracza, który przegrał, 1 żeton Bydła, jeżeli ten jakiś posiada.

UWAGA: Jeżeli gracz, który jest celem ataku, odmówi Walki, gracz, który zainicjował Walkę i tak musi odrzucić kartę Pokerową, którą zagrał w kroku Deklaracja.

Umieść wszystkie karty Pokerowe zagrane podczas Walki w stosie kart odrzuconych, obok talii kart Pokerowych. Gracz może zaatakować tego samego gracza tylko RAZ podczas każdej tury. Może jednak zainicjować Walkę przeciw paru różnym graczom, tak długo jak starczy mu Akcji, aby to zrobić.

Wartości kart Pokerowych/kart Walki

Aby wyłonić zwycięzcę Walki, gracze będą porównywać wartości liczbowe oraz symbole kart, które zagrali. Wartości liczbowe porównuje się, sprawdzając ich wartość – wyższa wygrywa. Symbole rozpatruje się w następującej kolejności: Walet (J)< Królowa (Q) < Król (K) < As (A). Pełna lista zależności na kartach Walki znajduje się poniżej:

2<3<4<5<6<7<8<9<10<J<Q<K<A

D. WYKONANIE AKCJI LOKACJI:

Większość Akcji, które może wykonać gracz, przypisana jest do Lokacji. Gracz musi znajdować się na polu danej Lokacji, aby wykonać jej Akcję. Aby wykonać Akcję Sklepu Wielobranżowego lub Saloonu, gracz musi znajdować się na jednym z trzech pól sąsiadujących z tą Lokacją. Lokacje i ich Akcje wyszczególnione są poniżej.

Pola sąsiadujące ze Sklepem Wielobranżowym

D1. SKLEP WIELOBRANŻOWY:

Jeżeli gracz znajduje się na jednym z pól sąsiadujących ze Sklepem Wielobranżowym, może wydać Akcję, aby zakupić i/lub Ulepszyć dowolną liczbę kart Przedmiotów, tak długo jak starcza mu Gotówki.

Ważne informacje na temat Przedmiotów:

- Gracz może posiadać tylko jedną kopię danego Przedmiotu.
- Kupując Wierzchowca lub Broń, gracz może natychmiast wybrać tę Broń lub Wierzchowca jako swoją główną.
- Aby Ulepszyć Broń lub Wierzchowca należy ponownie zapłacić ich koszt.

D2. PARTYJKA POKERA:

Jeżeli gracz znajduje się na polu sąsiadującym z Saloonem, może rozegrać Partyjkę Pokera. Aby to zrobić, gracz musi wydać Akcję, zapłacić 10$ za wejście, a następnie dobrać 1 kartę Pokerową. Jeżeli w tym samym mieście znajdują się inni gracze, także mogą zdecydować się na zapłacenie 10$, po czym także dobierają po 1 karcie Pokerowej i uczestniczą w Partyjce (nie muszą znajdować się na polu sąsiadującym z Saloonem).

Jeżeli żaden z graczy nie dołączy do Partyjki, gracz po prawej stronie aktywnego gracza zostaje „Krupierem", odkładając na bok swoją rękę kart Pokerowych i dobierając z talii 4 nowe karty jako swoją krupierską rękę. Saloon zawsze dokłada 50$ do puli wygranych, niezależnie od liczby graczy uczestniczących w Partyjce.

Po tym, gdy wszyscy gracze uczestniczący w partyjce opłacili swoje wejściowe i dobrali po karcie, odkrywa się trzy wierzchnie karty z talii kart Pokerowych. Jest to „flop".

Następnie gracze starają się ułożyć jak najlepszą rękę składającą się z pięciu kart, dokładając do trzech wyłożonych kart dwie karty ze swojej ręki. Jeżeli gracz nie miał żadnych kart, gdy wchodził do Partyjki, dokłada tylko jedną kartę, którą dobrał na wejściu. Tabelę dostępnych układów pokerowych oraz ich hierarchię można znaleźć poniżej.

Gracz z najlepszą ręką wygrywa 50$ dołożonych przez Saloon, a także kwoty wejściowe innych graczy. Aktywny gracz wygrywa wszystkie remisy. Jeżeli wygranym jest aktywny gracz, zdobywa on także 1 PL. Wszyscy przegrywający gracze dobierają po 1 karcie Pokerowej. Jeżeli wygrał Krupier, nie zdobywa on żadnych nagród. Następnie wszystkie karty zagrane z ręki są odrzucane (odrzucany jest także flop).

Jeżeli remisującymi graczami jest dwóch lub więcej nieaktywnych graczy, podziel pulę dorzuconą przez Saloon oraz pulę wejściową wszystkich graczy na równe części między remisujących graczy, ewentualną nadwyżkę zwracając do wspólnej puli Gotówki.

Hierarchia Rąk Pokerowych

Nazwa	Przykład	Opis
Poker Królewski	A♠, K♠, Q♠, J♠, 10♠	Od A do 10, wszystkie w tym samym kolorze.
Brudna Piątka	K♠, K♣, K♦, K♥, Oszust	Cztery karty o tej samej wartości, plus karta pokerowa Oszust.
Poker	8♠, 7♠, 6♠, 5♠, 4♠	Pięć kart według kolejności, wszystkie w tym samym kolorze.
Kareta	J♠, J♣, J♦, J♥, 7♠	Cztery karty o tej samej wartości.
Full	10♠, 10♣, 10♦, 9♠, 9♣	Trzy karty o tej samej wartości, plus dwie inne o tej samej wartości.
Kolor	4♠, J♠, 7♠, 8♠, 2♠	Pięć kart w tym samym kolorze, ale nie według kolejności.
Strit	9♠, 8♦, 7♥, 6♠, 5♣	Pięć kart według kolejności, ale nie w tym samym kolorze.
Trójka	7♠, 7♦, 7♣, Q♥, 2♣	Trzy karty o tej samej wartości.
Dwie pary	4♠, 4♣, 7♥, 7♠, K♦	Dwie różne pary.
Para	K♠, K♥, 8♣, 2♦, 10♠	Dwie karty o tej samej wartości.
Wyższa karta	8♠, Q♦, 10♣, 3♥, 5♣	Jeżeli nie masz żadnego z powyższych układów, twoją ręką jest ta z twoich kart, która ma najwyższą wartość. (W tym przykładzie twoją ręką będzie Królowa).

PRZYKŁAD PARTYJKI POKERA:

- Aktywny gracz inicjuje Partyjkę Pokera w Saloonie w Darkrock. Aktywny gracz wpłaca 10$ wejściowego i Saloon dorzuca 50$ do puli. W Darkrock nie ma żadnego innego gracza, tak więc gracz po prawej stronie gracza aktywnego zostaje Krupierem.
- Krupier odkłada na bok swoją rękę kart Pokerowych i dobiera 4 karty Pokerowe z talii. Karty, które dobrał, to Oszust (2♦), Obława (4♥), Instynkt (9♠), oraz Kuloodporny (J♣).
- 3 karty zostają odkryte jako flop: J♦, 3♣, 10♠.
- Krupier zagrywa zakryte karty: Oszust (2♦) i Kuloodporny (J♣).
- Aktywny gracz zagrywa Łut Szczęścia (10♥) oraz Złoto Głupców (10♣).
- Karty zostają odkryte. Aktywny gracz przegrywa, jednak wykorzystuje zdolność Łut Szczęścia, aby zdobyć 30$ i dobrać dodatkową kartę Pokerową (do jednej, którą dobiera za przegraną w pokera).
- Pula 60$ zostaje zwrócona do wspólnej puli Gotówki.

D3. POSZUKIWANIE ZŁOTA:

Jeżeli gracz znajduje się na polu Kopalni, może wydać Akcję, aby Poszukiwać Złota. Aby to zrobić, gracz rzuca obiema kośćmi Poszukiwania Złota. Na kościach Poszukiwania Złota może wypaść:

Bryłka Złota
Zdobywasz 1 Bryłkę Złota.

Ukryta Gotówka
Zdobywasz $10.

Złoty Pył
Zdobywasz 10$ i jeszcze raz rzucasz kostką. Zdobywasz także następny wynik.

Żwir
Niczego nie zdobywasz.

Gracze mogą posiadać naraz tylko 4 Bryłki Złota.

D4. DEPOZYT ZŁOTA:

Gdy gracz znajduje się na polu Banku, może zużyć Akcję, aby sprzedać swoje Bryłki Złota. Za każdą sprzedaną w ten sposób Bryłkę gracz zdobywa 20$ oraz 1 PL. Zwróć sprzedane Bryłki do puli ogólnej. Gracz może mieć naraz tylko 120$. Zdobyta ponad 120$ nadwyżka jest tracona.

D5. NAPAD NA BANK:

Gdy gracz znajduje się na polu Banku, może zużyć Akcję, aby zainicjować Napad na Bank. Aby Napad się udał, gracz musi najpierw walczyć ze Strażnikami Banku. Gracz może inicjować Napad na Bank tylko raz na turę.

Walka ze Strażnikami

- Gracz siedzący na prawo od aktywnego gracza dobiera 3 karty Walki za Strażników i wybiera jedną, zagrywając ją jako zakrytą.
- Aktywny gracz wybiera 1 kartę Pokerową ze swojej ręki i zagrywa ją jako zakrytą.
- Obie karty zostają odkryte.
- Należy zastosować wszystkie efekty Bonusów ze zdolności Postaci, Przedmiotów, Broni i zagranych kart Pokerowych.
- Aktywny gracz może zagrać dowolną liczbę Reakcji.
- Należy zastosować efekt z zagranej karty Walki.
- Karta o wyższej wartości wygrywa Walkę. Aktywny gracz przegrywa wszystkie remisy.
- Jeżeli aktywny gracz pokonał Strażników zdobywa 80$ i 3 punkty Przestępstw.
- Jeżeli aktywny gracz przegrywa, zdobywa 1 punkt Przestępstw, 1 Ranę oraz dobiera 1 kartę Pokerową.
- Odrzuć zagrane karty Pokerowe i zwróć wszystkie karty Walki na spód talii kart Walki (w losowej kolejności).

PRZYKŁAD NAPADU NA BANK: GRACZ KONTRA STRAŻNICY BANKU

Billy the Kid znajduje się na polu Banku w Darkrock i decyduje się wydać jedną z trzech swoich Akcji, aby Napaść na Bank.

- Strażnik (Gracz na prawo od Billy'ego) dobiera trzy karty Walki o wartości 3, 7, J i zagrywa jako zakrytą jedną z nich.

- Billy wybiera kartę Pokerową i zagrywa ją jako zakrytą.

ODKRYCIE

- Billy oraz Strażnik na raz odkrywają zagrane przez siebie karty.

- Strażnik odkrywa 3, co normalnie spowodowałoby, że drugi gracz otrzymałby 2 Rany.

- Billy odkrywa Waleta Kier – „Kuloodporny", który ma efekt Bonusu negujący te Rany.

NAGRODA

- Billy ma wyższą kartę, tak więc Napad na Bank się powiódł – zdobywa 3 punkty Przestępstw oraz 80$.

D6 LECZENIE:

Kiedy gracz znajduje się na polu Gabinetu Doktora, może wydać Akcję oraz zapłacić 10$, aby odrzucić wszystkie swoje Rany. Następnie dobiera po 1 karcie Pokerowej za każdą Ranę, którą w ten sposób Wyleczył.

D7 HULANKA:

Gdy gracz znajduje się na polu Kabaretu, może wydać Akcję, aby zdobywać PL. Za każde 30$, które wyda, zdobywa 1 PL.

Wydana gotówka	PL
30$	1
60$	2
90$	3
120$	4

D8 WYPAS BYDŁA:

WYPAS: Gdy gracz znajduje się na polu Rancza, może wydać Akcję, aby zdobyć 1 zakryty żeton Bydła. Zdobyty w ten sposób żeton Bydła gracz kładzie na swojej planszy gracza. Gracz może w dowolnym momencie sprawdzić jaka nagroda znajduje się na jego żetonie Bydła. Gracze mogą posiadać naraz tylko jeden żeton Bydła.

Żetony Bydła mogą zostać dostarczone na dwa poniższe sposoby:

POGANIANIE: Gdy gracz skończy swój Ruch na polu Stacji Kolejowej, może dostarczyć swój żeton Bydła, aby otrzymać 1 punkt Stróżów Prawa oraz nagrodę, która znajduje się na odwrocie dostarczonego żetonu Bydła. Nie zużywa to Akcji. Dostarczone Bydło należy wtasować do puli żetonów odpowiedniego koloru.

KRADZIEŻ: Gdy gracz skończy swój Ruch na polu Rancza w kolorze innym niż posiadany przez niego żeton Bydła, może dostarczyć swój żeton Bydła, aby otrzymać 1 punkt Przestępstw oraz nagrodę, która znajduje się na odwrocie dostarczonego żetonu Bydła. Nie zużywa to Akcji. Dostarczone Bydło należy wtasować do puli żetonów odpowiedniego koloru.

D9 PRACA:

Gracz może wydać Akcję NA DOWOLNYM POLU LOKACJI, aby zdobyć 10$.

FAZA KOŃCA TURY

Na koniec tury gracza należy wykonać po kolei następujące kroki:

- Rozpatrz wszystkie karty Opowieści, które mają na sobie wymaganą liczbę Dysków.
- Odrzuć karty do swojej maksymalnej liczby kart na ręce: 5 kart minus 1 karta za każdą Ranę.
- Jeżeli gracz jest Przestępcą, zdobywa PL w zależności od rzędu na Torze Przestępstw, na którym się znajduje.
- Jeżeli gracz zdobył PL w ilości równej lub większej niż ilość PL wyznaczona dla danej rozgrywki, następuje koniec gry. Należy dokończyć bieżącą rundę. Rozpoczynając od pierwszego gracza, każdy gracz, wliczając tego, który uruchomił koniec gry, rozegra jeszcze jedną turę.
- Następny gracz w kolejności ruchu wskazówek zegara zostaje aktywnym graczem i rozpoczyna swoją turę.

PRZYKŁAD KOŃCA TURY

Rozgrywana jest gra pięcioosobowa. Na pierwszej karcie Opowieści znajdują się 3 Dyski, a na drugiej 2 Dyski. Należy usunąć Dyski z pierwszej karty i rozpatrzyć ją. W tym przypadku gracze: Żółty, Niebieski oraz Czerwony zdobędą z niej korzyści.

Na koniec swojej tury Billy ma na ręce 6 kart Pokerowych. Billy ma 2 Rany, tak więc maksymalna ilość kart, które może mieć na ręce została zredukowana z 5 do 3. Billy odrzuca 3 karty Pokerowe, z tych które posiada, zostawiając sobie 3.

Billy jest czerwonym graczem i znajduje się na drugim polu na Torze Przestępstw. Zdobywa 1 PL, ponieważ zajmuje miejsce w pierwszym rzędzie tego toru.

5. KARTY OPOWIEŚCI

Karty Opowieści wprowadzają graczy w historię świata ***Western Legends***. Jeżeli podczas swojej tury gracz spełni wymagania jednej z dostępnych kart Opowieści, może umieścić na niej jeden ze swoich Dysków. Wymagania do spełnienia znajdują się z tyłu każdej karty Opowieści. Każda karta Opowieści posiada wymaganą liczbę Dysków, które muszą się na niej znajdować, aby mogła zostać rozpatrzona na koniec tury gracza.

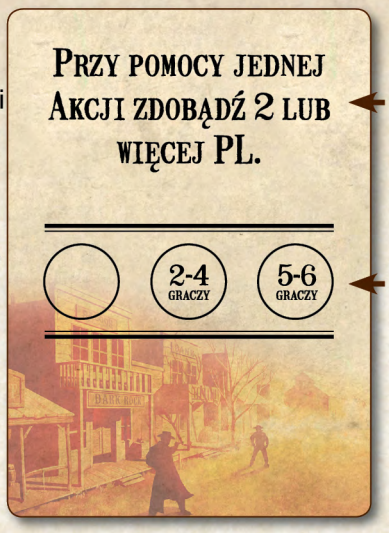
Wymagana liczba Dysków zależy od liczby graczy biorących udział w rozgrywce:

- **2-3 Graczy – 2 Dyski**
- **5-6 Graczy – 3 Dyski**

Gracz podczas swojej tury może dodać tylko 1 Dysk na 1 kartę Opowieści. Jeżeli te same wymagania znajdują się na obu aktualnie dostępnych kartach Opowieści, gracz może wybrać, na której karcie chce umieścić swój Dysk. Gracze nie mogą umieszczać swoich Dysków na kartach Opowieści poza swoją turą. Jeżeli gracz posiada oba swoje Dyski na kartach Opowieści i spełni wymagania pozwalające mu umieścić kolejny Dysk, może przenieść 1 ze swoich już umieszczonych Dysków na inną kartę Opowieści.

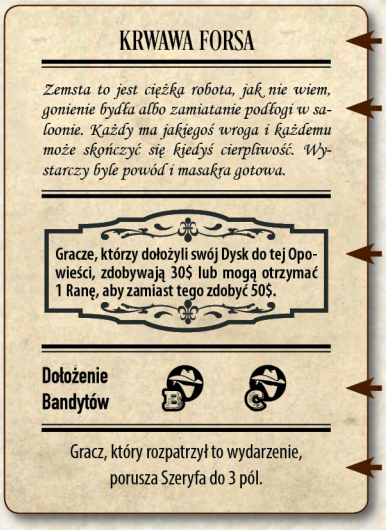
Gracz, który umieścił ostatni Dysk, powodujący rozpatrzenie karty Opowieści, wykonuje na koniec swojej tury po kolei następujące kroki:

- Czyta na głos tekst fabularny.
- Nagrody z karty zdobywają wszyscy gracze, którzy dołożyli na tę kartę Opowieści swoje Dyski.
- Gracze, którzy mieli na karcie więcej niż jeden Dysk zdobywają nagrody tylko raz.
- Dołóż Bandytów na wszystkie pola Kryjówek Bandytów wskazane przez kartę Opowieści, o ile jakieś się na niej znajdują. Bandyci nie mogą być dołożeni na pola, na których znajduje się gracz, Szeryf lub inny Bandyta.
- Porusz Szeryfa o liczbę pól określoną przez kartę Opowieści (0-6) – może to spowodować Aresztowanie. Jeżeli następuje Aresztowanie Dodatkowa wartość Ruchu jest tracona.



Wymagania: Gdy gracz w swojej turze spełni te wymagania, umieszcza Dysk w swoim kolorze na jednym z tych pól.

Liczba Graczy: W zależności od liczby graczy biorących udział w rozgrywce określona liczba graczy będzie musiała dołożyć swoje Dyski na tę kartę.



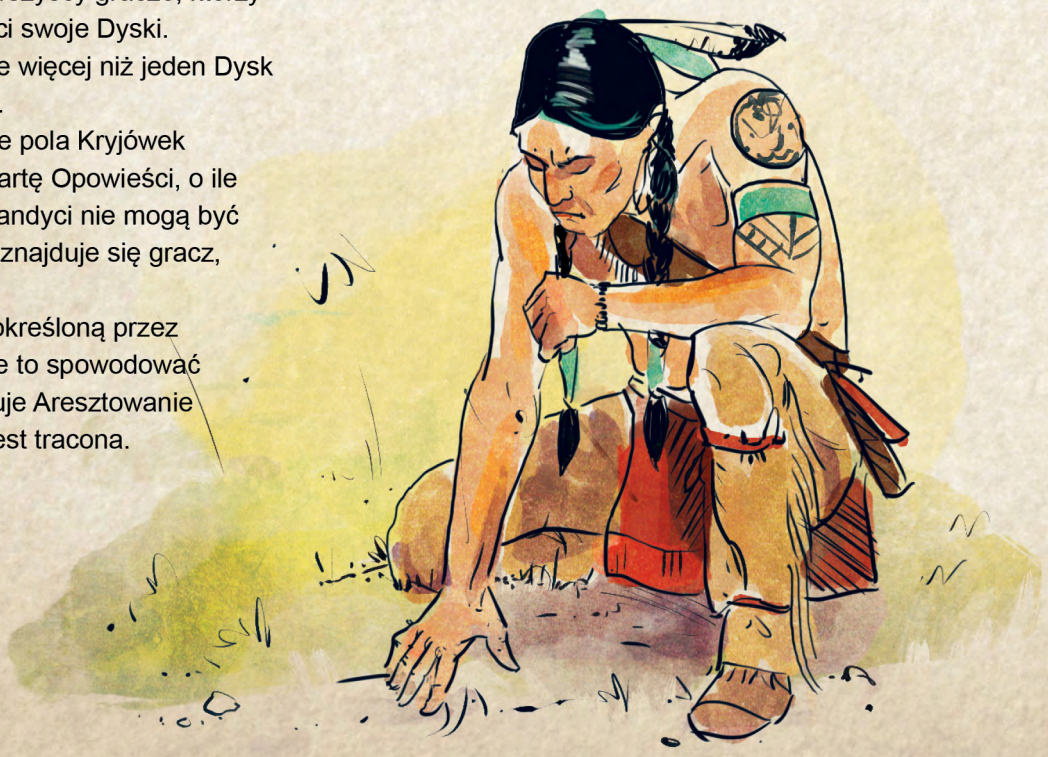
Tytuł Karty Opowieści

Tekst Fabularny

Nagrody Karty Opowieści

Dołożenie Bandytów: Umieść Bandytów w tych Lokacjach.

Ruch Szeryfa: Aktywny gracz porusza Szeryfa o 3 pola.

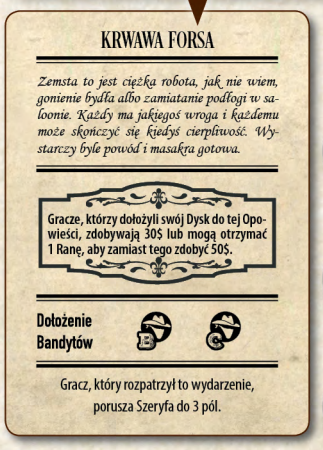


PRZYKŁAD ROZPATRYWANIA KARTY OPOWIEŚCI

Rozgrywana jest gra pięcioosobowa. Na pierwszej karcie Opowieści zostały umieszczone 3 Dyski, na drugiej zaś 2 Dyski.

Dyski z pierwszej karty zostają usunięte i jest ona rozpatrywana.

W tym przypadku nagrody zdobywają gracze: Żółty, Niebieski oraz Czerwony.



W tym przykładzie drugi Bandyta nie może zostać dołożony, ponieważ na tym polu znajduje się już inny Bandyta.

Trzeci Bandyta nie może zostać dołożony, ponieważ na tym polu znajduje się już gracz.

Czerwony gracz musi poruszyć Szeryfa o 3 pola. Jednak nie jest mu na rękę, aby Szeryf znajdował się zbyt blisko niego. Porusza Szeryfa o 3 pola w górę na prawo, tak aby znajdował się po drugiej stronie planszy gry.

6. PUNKTY STRÓŻÓW PRAWA/PRZESTĘPSTW

W czasie gdy Tor Legendy zlicza ogólny status graczy jako Legend Dzikiego Zachodu, Tor Stróżów Prawa oraz Przestępstw stanowi wskaźnik poczynań graczy jako obrońców prawa lub przestępców.

Gracz nigdy nie może posiadać w tym samym czasie zarówno punktów Stróżów Prawa oraz Przestępstw. Gracze, którzy zostali Przestępcami nigdy nie zdobywają punktów Stróżów Prawa. Jednak gracz będący Stróżem Prawa może poświęcić wszystkie swoje punkty i zostać Przestępcą, gdy nadarzy się taka okazja.

PUNKTY STRÓŻÓW PRAWA

Punkty Stróżów Prawa gracze zdobywają za strzeżenie pokoju i prawa. Można je zdobyć na następujące sposoby:

- **Pokonanie Bandytów w walce:** 1 punkt Stróżów Prawa
- **Poganianie Bydła:** 1 punkt Stróżów Prawa
- **Aresztowanie gracza, który jest Przestępcą:** 1 punkt Stróżów Prawa
- **Użycie Akcji z karty Pokerowej Żywa Legenda:** 1 punkt Stróżów Prawa
- **Nagrody za karty Opowieści:** wskazano na karcie

Gdy gracz zdobędzie dowolną liczbę punktów Stróżów Prawa, porusza swój Sześcian na Torze Stróżów Prawa i zdobywa każdą nagrodę wyszczególnioną na polu, przez które się porusza lub na którym staje. Jeżeli gracz dojdzie do ostatniego, dziewiątego pola na Torze Stróżów Prawa, a miałby poruszyć się o następne pola, zdobywa zamiast tego 1 PL za każde pole, o które miałby się poruszyć.

Gracz będący Stróżem Prawa może zdecydować się na zostanie Przestępcą, jeżeli podejmie Akcję, która spowoduje zdobycie punktów Przestępstw. Jeżeli tak się stanie, gracz zabiera swój Sześcian z Toru Stróżów Prawa i umieszcza go na Torze Przestępstw. Jednak gracz, który jest Przestępcą nie może w ten sam sposób zostać Stróżem Prawa, dopóki nie zostanie Aresztowany i nie straci wszystkich swoich punktów Przestępstw. Za każdym razem, gdy gracz zmieni Tor, na którym się znajduje, zaczyna od pierwszego pola nowego Toru (nie kontynuuje od miejsca, które zajmował na poprzednim torze).

Na koniec gry gracz, który jest Stróżem Prawa zdobywa PL w zależności od rzędu, który zajmuje na Torze Stróżów Prawa.

PUNKTY PRZESTĘPSTW

Punkty Przestępstw zdobywają gracze, którzy dopuścili się czynów, które wyjmują ich spod prawa. Gracze mogą zdobyć punkty Przestępstw na następujące sposoby:

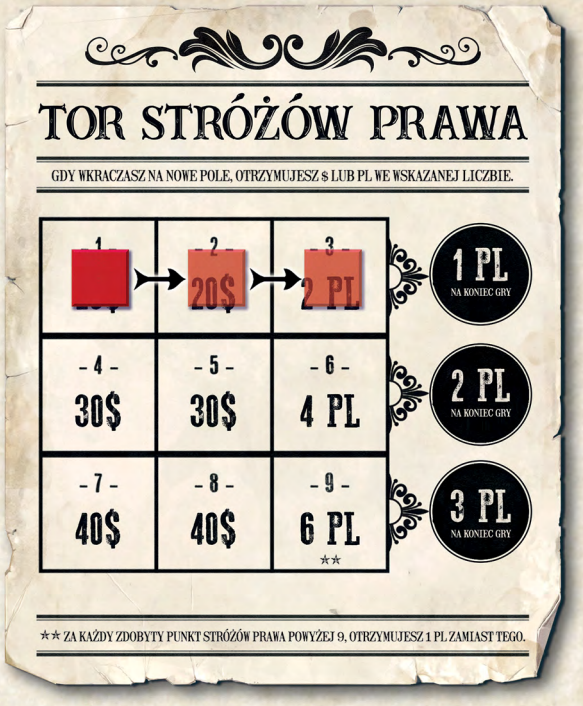
- **Napad na Bank:** 1 punkt Przestępstw, jeżeli nieudany, 3 punkty Przestępstw oraz 80$, jeżeli udany
- **Napad na gracza:** 1 punkt Przestępstw
- **Kradzież Bydła:** 1 punkt Przestępstw
- **Użycie Akcji z karty Pokerowej Żywa Legenda:** 1 punkt Przestępstw
- **Nagrody za karty Opowieści:** wskazano na karcie

Gdy gracz zdobędzie dowolną liczbę punktów Przestępstw, porusza swój Sześcian na Torze Przestępstw i zdobywa każdą nagrodę wyszczególnioną na polu, przez które się porusza lub na którym staje. Jeżeli gracz dojdzie do ostatniego, dziewiątego pola na Torze Przestępstw, a miałby poruszyć się o następne pola, zdobywa zamiast tego 1 PL za każde pole, o które miałby się poruszyć.

Na koniec tury gracza, który został Przestępcą zdobywa on PL w zależności od rzędu, na którym się znajduje na Torze Przestępstw: 1 PL za pierwszy rząd, 2 PL za drugi rząd i 3 PL za trzeci rząd. Na koniec gry, gracz z największą liczbą punktów Przestępstw zdobędzie 3 PL (chyba, że będzie remis). Każdy inny Przestępca zdobywa 1 PL.

PRZYKŁAD RUCHU NA TORZE STRÓŻÓW PRAWA

W tym przykładzie gracz zdobył 2 punkty Stróżów Prawa i porusza się z pierwszego na trzecie pole. Zdobywa 20$ oraz 2 PL.



UWAGA: Tylko gracze nieposiadający punktów Przestępstw mogą zdobywać punkty Stróżów Prawa.

PRZYKŁAD RUCHU NA TORZE PRZESTĘPSTW

W tym przykładzie gracz zdobył 1 punkt Przestępstw. Natychmiast dobiera 1 kartę Pokerową za dotarcie na 6 pole. Na koniec tury gracza zdobędzie 2 PL za zajmowanie miejsca w drugim rzędzie na Torze Przestępstw.

BANDYCI/SZERYF

W przeciwieństwie do Strażników w Banku, Bandyci oraz Szeryf posiadają własne figurki. Mimo, że cała trójka różni się od siebie, w grze zbiorczo nazywamy ich BN (Bohaterowie Niezależni). Różnice między Bandytami oraz Szeryfem zostały opisane poniżej.

GRACZ KONTRA BANDYCI: W grze znajdują się trzy grupy Bandytów, z których każda posiada poza miastem dwie Kryjówki Bandytów. Bandyci dokładani są na planszę gry w wyniku rozpatrywania kart Opowieści (poza rozłożeniem początkowym w czasie przygotowania gry). Jeżeli karta Opowieści nakazuje dołożenie Bandyty na planszę, dołóż Bandytę tylko na pole, na którym nie znajduje się już żaden inny Bandyta, figurka gracza lub Szeryf.

Jeżeli gracz wkroczy na pole z Bandytą, jego Ruch natychmiast się kończy i rozpoczyna się Walka.

KROKI, KTÓRE NALEŻY WYKONAĆ WALCZĄC Z BANDYTĄ, SĄ NASTĘPUJĄCE:

- Aktywny gracz wybiera 1 kartę Pokerową ze swojej ręki i zagrywa ją jako zakrytą.
- Gracz na prawo od aktywnego gracza dobiera 2 karty Walki, wybiera jedną z nich i zagrywa ją jako zakrytą.
- Obie karty zostają odkryte.
- Należy zastosować wszystkie efekty Bonusów ze zdolności Postaci, Przedmiotów, Broni i zagranych kart Pokerowych.
- Aktywny gracz może zagrać dowolną liczbę Reakcji.
- Należy zastosować efekt z zagranej karty Walki.
- Karta o wyższej wartości wygrywa Walkę. Aktywny gracz przegrywa wszystkie remisy.
- Jeżeli aktywny gracz pokonał Bandytę, wybiera, czy chce zdobyć 1 PL, czy 1 punkt Stróżów Prawa. Gracze, którzy są Przestępcami nie mogą zdobyć 1 punktu Stróżów Prawa.
- Jeżeli aktywny gracz przegrywa z Bandytą, otrzymuje 1 Ranę oraz dobiera 1 kartę Pokerową.
- Niezależnie od wyniku Walki usuń z planszy figurkę Bandyty.
- Odrzuć zagrane karty Pokerowe i zwróć wszystkie karty Walki na spód talii kart Walki (w losowej kolejności).

PRZYKŁAD WALKI – GRACZ KONTRA BANDYTA

● Annie wkracza na pole, na którym znajduje się Bandyta i natychmiast rozpoczyna się Walka.

● Annie wybiera 1 kartę Pokerową ze swojej ręki i zagrywa ją jako zakrytą.

● Gracz na prawo od Annie dobiera 2 karty Walki za Bandytę i wybiera jedną, którą zagrywa jako zakrytą.

● Obie karty zostają odkryte.

● Zastosowane zostają wszystkie efekty Bonusów ze zdolności Postaci, Przedmiotów, Broni i zagranych kart Pokerowych.

● Annie zagrała 10 trefl, której efekt nie wpływa na Walkę z Bandytą, Bandyta zaś ma Waleta (J) – kartę o wartości wyższej niż karta Annie.

● Po tym jak karty zostały odkryte Annie może zagrać dowolną liczbę Reakcji. Wiedząc, że karta Bandyty jest wyższa od karty Annie o 1, zagrywa Ręce do góry!, która obniża wartość karty Walki o 1.

● Niestety aktywny gracz nie wygrywa remisów przeciw BN, tak więc Annie decyduje się nie marnować tej karty.

● Efekt zagranej karty Walki jest teraz rozpatrywany, tak więc Annie otrzymuje 10$.

● Jeżeli Annie wygrałaby Walkę z Bandytą, mogłaby zdecydować, czy chce otrzymać 1 PL, czy 1 punkt Stróżów Prawa (o ile nie jest Przestępcą – w takim przypadku nie mogłaby wybrać 1 punktu Stróżów Prawa).

● W związku z tym, że Annie jest aktywnym graczem i przegrała Walkę, zdobywa 1 Ranę oraz dobiera 1 kartę Pokerową.

● Bandyta jest teraz usuwany z planszy, mimo tego, że wygrał Walkę.

● Karta Pokerowa zagrana przez Annie jest odrzucana, a wszystkie karty Walki są odkładane w losowym porządku na spód talii kart Walki.

GRACZ KONTRA SZERYF: Szeryf rozpoczyna rozgrywkę na polu Biuro Szeryfa w Darkrock. Tak długo, jak długo co najmniej jeden gracz jest Przestępcą, Szeryf będzie poruszał się za każdym razem, gdy rozpatrywana będzie karta Opowieści zawierająca Ruch Szeryfa. Tak długo, jak długo co najmniej jeden gracz jest Przestępcą, Szeryf może także zostać poruszony poprzez efekt Akcji karty Pokerowej Obława.

UWAGA: Gracze, którzy są Przestępcami, nie mogą wkroczyć na pole, na którym znajduje się Szeryf.

Jeżeli Szeryf wkroczy na pole, na którym znajduje się gracz będący Przestępcą, Przestępca (lub Przestępcy) musi natychmiast odrzucić 1 kartę Pokerową. Jeżeli na polu, na które wkracza Szeryf, znajduje się dwóch lub więcej Przestępców, gracz, który poruszył figurką Szeryfa decyduje, którego gracza Szeryf będzie próbował Aresztować.

KROKI, KTÓRE NALEŻY WYKONAĆ, GDY SZERYF PRÓBUJE ARESZTOWAĆ PRZESTĘPCĘ, SĄ NASTĘPUJĄCE:

- Gracz będący Przestępcą wybiera 1 kartę Pokerową z ręki i zagrywa ją jako zakrytą.
- Gracz na prawo od Przestępcy dobiera 4 karty Walki za Szeryfa, wybiera jedną z nich i zagrywa ją jako zakrytą.
- Obie karty zostają odkryte.
- Należy zastosować wszystkie efekty Bonusów ze zdolności Postaci, Przedmiotów, Broni i zagranych kart Pokerowych.
- Aktywny gracz może zagrać dowolną liczbę Reakcji.
- Należy zastosować efekt z zagranej karty Walki.
- Karta o wyższej wartości wygrywa Walkę. Aktywny gracz przegrywa wszystkie remisy.
- Odrzuć zagrane karty Pokerowe i zwróć wszystkie karty Walki na spód talii kart Walki (w dowolnej kolejności).

Jeżeli Szeryfowi udało się Zaaresztować Przestępcę, otrzymuje on 1 Ranę, dobiera 1 kartę Pokerową, po czym zostaje umieszczony na polu Biura Szeryfa razem z Szeryfem. Przestępca traci także wszystkie posiadane Punkty Przestępstw, Bydło, połowę Gotówki oraz Złotych Bryłek (zaokrąglając w górę).

Jeżeli wygrywa Przestępca, udało mu się uniknąć więzienia. Umieść Szeryfa na polu Biura Szeryfa. Przestępca nie zdobywa żadnej innej nagrody.

JAK PORUSZYĆ SZERYFA

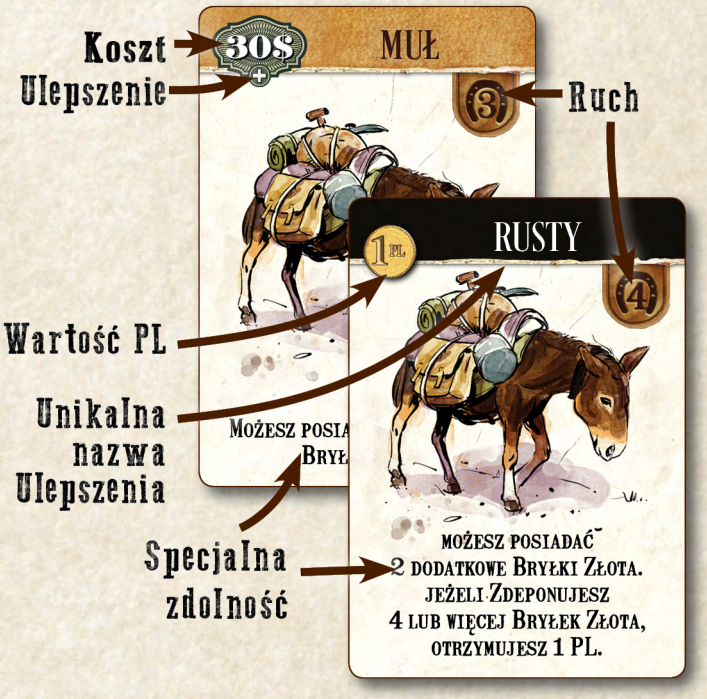
Ostatni krok rozpatrywanej Karty Opowieści.

Użycie Akcji karty Obława.

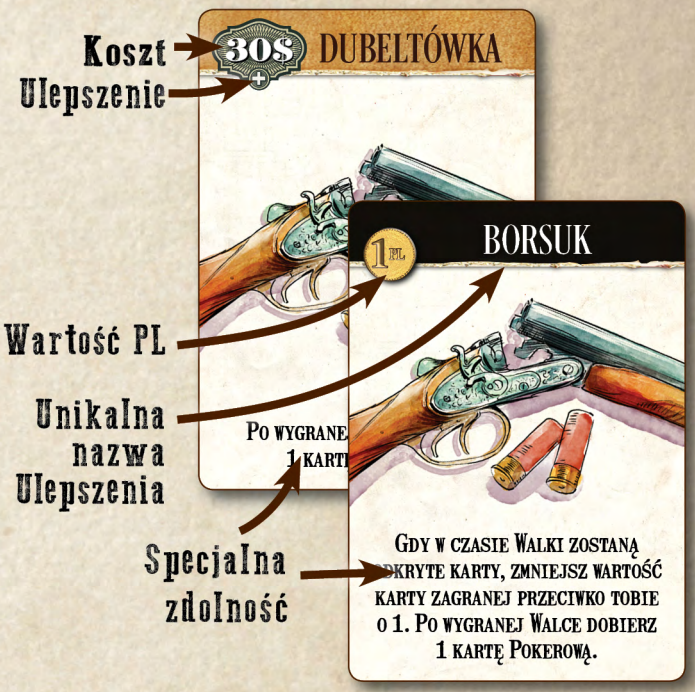
7. KARTY PRZEDMIOTÓW

Karty Przedmiotów stanowią różne wartościowe narzędzia, które pomogą graczom osiągnąć ich cele. Niektóre karty Przedmiotów można nawet Ulepszyć, aby przynosiły dodatkowe korzyści oraz PL na koniec gry. W grze znajdują się trzy rodzaje kart Przedmiotów, które zostały szczegółowo objaśnione poniżej:

Wierzchowce zwiększają zasięg Ruchu, co znacznie ułatwia graczom przemieszczanie się po planszy gry. Gracze mogą posiadać więcej niż jednego Wierzchowca, jednak tylko karta Wierzchowca znajdująca się na wierzchu liczy się jako aktywna podczas danej tury. Na początku swojej tury, aktywny gracz może zmienić swojego aktywnego Wierzchowca. Wierzchowce mogą zostać Ulepszone, jeżeli opłaci się ponownie ich koszt w Sklepie Wielobranżowym.



Broń zapewnia Bonusy, który dają graczom przewagę w Walce. Gracze mogą posiadać więcej niż jedną Broń, jednak tylko karta Broni znajdująca się na wierzchu liczy się jako aktywna podczas danej tury. Na początku swojej tury, aktywny gracz może zmienić swoją aktywną Broń. Broń może zostać Ulepszona, jeżeli opłaci się ponownie jej koszt w Sklepie Wielobranżowym.



Ekwipunek to Przedmioty, które zapewniają umiejętności pomocne, gdy gracz skupia się na konkretnych celach, takich jak Poszukiwanie Złota lub rozgrywanie Partyjek Pokera. Tych Przedmiotów nie można Ulepszyć. Gracz może posiadać naraz do trzech kart Ekwipunku. W momencie, w którym gracz posiada już trzy karty Przedmiotów Ekwipunku, nie może kupować następnych takich Przedmiotów, dopóki nie zrobi na nie miejsca na swojej planszy gracza. Odrzucone Przedmioty należy odkładać na stojak wystawy Sklepu Wielobranżowego.

UWAGA: Gracze nie mogą posiadać naraz więcej niż jednej kopii żadnego z Przedmiotów.

8. KARTY POKEROWE

W ***Western Legends*** kart Pokerowych używa się na parę różnych sposobów. Zapewniają one specjalne Akcje oraz przynoszą Bonusy, ich wartości pozwalają określić, kto wygrywa Walkę oraz, oczywiście, mogą być użyte do rozegrania Partyjki Pokera w Saloonie.

Wszystkie karty Pokerowe posiadają jedną ze zdolności: Akcję, Bonus i/lub Reakcję.

Maksymalna ilość kart Pokerowych, którą gracz może mieć na ręce wynosi 5, jednak nie musi odrzucać kart do tego limitu przed końcem swojej tury. Maksymalna ilość kart Pokerowych, którą gracz może posiadać na ręce jest zmniejszana o 1 za każdą Ranę, którą gracz zdobędzie w czasie rozgrywki.

Odrzucane karty Pokerowe należy odłożyć na stos kart odrzuconych, znajdujący się obok talii kart Pokerowych.

Jeżeli gracz ma dobrać karty, a talia kart Pokerowych jest pusta, należy przetasować stos kart odrzuconych i utworzyć z nich nową talię kart Pokerowych. Następnie gracz kontynuuje dociąganie kart Pokerowych.

Zdolności **Bonusu** pozwalają graczom zdobyć efekt bonusu dla konkretnej Akcji, jak na przykład w czasie Walki lub w czasie Partyjki Pokerowej.

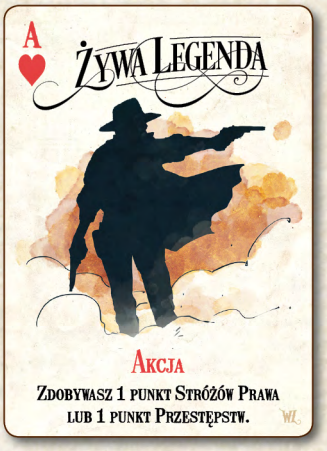
- Efekty Bonusu są rozpatrywane, gdy karta zostanie odkryta i tylko wtedy, jeżeli jej warunki zostały spełnione.
- Efekty Bonusu nie wymagają wydania Akcji i gracze mogą ich używać poza swoją turą.

Zdolności **Reakcji** pozwalają graczom na zagraniem karty ze swojej ręki, jeżeli zostały spełnione jej warunki, aby zmienić wynik Walki lub Akcji.

- Efekty Bonusu nie wymagają wydania Akcji i gracze mogą ich używać poza swoją turą.

Zdolności **Akcji** pozwalają graczom na podjęcie Akcji, której normalnie nie mogliby podczas swojej tury wykonać.

- Użycie zdolności Akcji wymaga wydania Akcji i można to zrobić tylko podczas swojej tury.



9. RANY

Rany reprezentują fizyczne niebezpieczeństwa, które są chlebem powszednim Dzikiego Zachodu. Każda Rana, którą gracz otrzymuje, wpływa na niego na dwa sposoby:

1. Liczba kart na ręce, które może posiadać gracz, zmniejsza się o 1 za każdą Ranę, którą gracz posiada. Karty powyżej bieżącego limitu należy odrzucić na koniec swojej tury.
2. Gracz traci 1 PL za każdą Ranę, którą posiada na końcu gry.

Gracz może posiadać maksymalnie 3 Rany. Jeżeli gracz miałby otrzymać dodatkową Ranę, a posiada już 3 Rany, dodatkowe Rany należy zignorować.

Gracz może odrzucić posiadane Rany (Uleczyć się) na następujące sposoby:

- Zapłacić 10$ w Gabinecie Doktora, aby odrzucić wszystkie posiadane Rany.
- Użyć w czasie Walki zdolności Bonusu karty Pokerowej Kuloodporny.
- Zakupić Przedmiot Whiskey.
- Użyć zdolności Akcji na karcie Zapasy.

UWAGA: Gracz otrzymuje 1 Ranę, gdy przegra Walkę z BN lub innym graczem.

10. KONIEC GRY

Koniec gry następuje, gdy gracz zdobędzie lub przekroczy liczbę PL przewidzianą dla wybranej długości gry, ustalonej w czasie przygotowania rozgrywki:

- **KRÓTKA: 15 PL**
- **ŚREDNIA: 20 PL**
- **DŁUGA: 25 PL**

Żeton Końca Gry pozwala śledzić ilość PL wymaganą do ukończenia gry. Każdy gracz, wliczając tego, który uruchomił koniec gry, kończy bieżącą rundę. Rozpoczynając od pierwszego gracza, każdy gracz rozgrywa jeszcze jedną turę, w taki sposób, aby każdy z graczy rozegrał taką samą ilość tur.

Po tym jak wszyscy gracze rozegrali swoją ostatnią turę, następuje punktacja końcowa. Aby ustalić końcową punktację, wykonaj następujące kroki:

- Zdobądź PL za każdego Ulepszonego Wierzchowca i/lub Broń, którego posiadasz. PL za Ulepszone Wierzchowce i/lub Broń możesz znaleźć w lewym górnym rogu karty.
- Zdobądź 1 PL za każde 60$, które posiadasz – 2 PL maksymalnie (bez zaokrąglania w górę lub w dół).
- Strać 1 PL za każdą Ranę.
- Gracz z największą liczbą punktów Przestępstw zdobywa 3 PL, a każdy inny Przestępca zdobywa 1 PL. Jeżeli gracze remisują o pierwsze miejsce, każdy remisujący gracz zdobywa po prostu 1 PL.
- Gracze, którzy są Stróżami Prawa zdobywają PL w zależności od tego, w którym rzędzie na Torze Stróżów Prawa się znajdują.
- Jeżeli gracie z wariantem Celów Osobistych, odkrywacie zdobyte żetony Legendy i zdobywacie tyle PL, ile zawierają.

Gracz z największą liczbą PL zostaje zwycięzcą. Jeżeli jest remis, zwycięzcą zostaje ten z graczy, który posiada więcej punktów Stróżów Prawa lub Przestępstw. Jeżeli nadal jest remis, wygrywa gracz z większą liczbą Bryłek Złota. Jeżeli nadal jest remis, wygrywa gracz posiadający mniej Ran. Jeżeli nadal jest remis, remisujący gracze dzielą między sobą zwycięstwo.

PRZYKŁAD OSTATNIEJ TURY PODCZAS KOŃCA GRY

W krótkiej grze (15 PL) Niebieski gracz zdobył 15 PL, tym samym uruchamiając koniec gry. Niebieski gracz kończy swoją turę, a następnie swoją turę rozegra gracz Fioletowy, aby zakończyć rundę. Jako, że gracz po lewej od gracza Fioletowego posiada żeton Pierwszego Gracza, runda dobiega końca. Rozpoczynając od Czerwonego gracza, a następnie zgodnie z ruchem wskazówek zegara, aż do gracza Fioletowego, wszyscy gracze rozgrywają swoją ostatnią turę. Po zakończeniu tury przez gracza Fioletowego gra dobiega końca.

11. WARIANTY ROZGRYWKI

WARIANT DLA DWÓJKI GRACZY

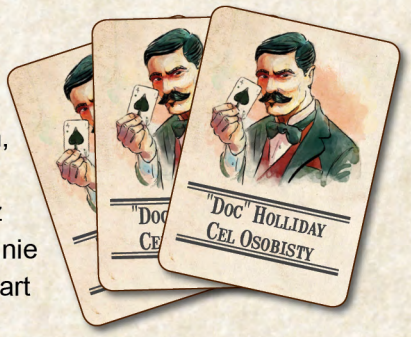
W rozgrywce dwuosobowej, gracze używać będą talii Mężczyzny w Czerni, która składa się z 10 kart Akcji oraz jednej karty zasad/przygotowania do gry. Rozgrywka przebiega w normalny sposób, a gracze starają się jak zwykle zdobyć jak największą ilość PL. Jednak Mężczyzna w Czerni także będzie się starał wygrać grę!

Szczegółowe zasady dla Mężczyzny w Czerni znajdują się na jego karcie zasad/przygotowania do gry.

WARIANT Z KARTAMI CELÓW OSOBISTYCH

Karty Celów Osobistych zapewniają graczom dodatkowe wyzwania oraz nagrody w formie żetonów Legendy. Jeżeli gracie w tym wariancie, dodajcie następujące kroki do przygotowania gry:

1. Użyj planszy gracza ze stroną z miejscem na żetony legendy.
2. Każdy gracz otrzymuje 4 karty Celów Osobistych, odpowiadające jego karcie Postaci. Odrzuć w sposób losowy jedną z tych kart i odłóż ją bez spoglądania do pudełka. Tego Celu Osobistego nie będzie używać się w danej rozgrywce. Resztę kart zachowaj, nie ujawniając ich innym graczom.
3. Ułóż wszystkie żetony Legendy jako zakryte przy planszy gry, tak aby były łatwo dostępne dla wszystkich graczy.



Wykonanie Celu Osobistego

Gdy gracz spełni wymagania na swojej karcie Celu Osobistego, może wykonać ją, ujawniając tę kartę oraz jej wymagania. Gracz bierze następnie ilość żetonów Legendy z ogólnej puli, w liczbie odpowiadającej ilości Celów, które wykonał. Po wykonaniu tego kroku gracz spośród wszystkich żetonów Legendy, które teraz posiada, odrzuca tyle, o ile przekracza liczbę wykonanych przez niego Celów Osobistych i wtasowuje je z powrotem do puli, jako zakryte. Wykonanie karty Celu Osobistego nie wymaga Akcji. Gracze mogą wykonać w swojej turze więcej niż jedną kartę Celu Osobistego.

Na 18 zakrytych żetonów Legendy składa się:

- 9 wartych 2 PL
- 6 wartych 1 PL
- 3 warte 3 PL

Na koniec gry gracze otrzymują dodatkowe PL z wszystkich żetonów Legendy, które zdobyli. Na koniec gry gracze nie otrzymują żadnej kary za niewykonanie Celów Osobistych. Gracze mogą wykonać maksymalnie po 3 Cele, gdy używają tego wariantu.

12. OBJAŚNIENIE NIEKTÓRYCH REGUŁ

- Stróżowie Prawa mogą zostać Przestępcami, jednak Przestępcy nie mogą zostać Stróżami Prawa. Dopiero Przestępca, który zostanie Aresztowany, traci wszystkie punkty Przestępstw i od tego momentu może spróbować stać się Stróżem Prawa.
- Bandyci są usuwani z planszy po rozegraniu Walki z graczem, niezależnie od wyniku Walki.
- Gracze mogą w swojej turze zagrać tylko 1 kartę „Reputacja", niezależnie od tego, ile punktów Stróżów Prawa lub Przestępstw zdobyli.
- Kiedy Szeryf porusza się na pole z Przestępcą, gracz będący Przestępcą musi najpierw odrzucić 1 kartę Pokerową z ręki, a dopiero następnie rozegrać Walkę.
- Gracz będący Przestępcą nie może wkroczyć na pole z Szeryfem.
- Karta Pokerowa Oszust może zostać użyta zarówno przez graczy, jak i przez Krupiera.

PORADY I STRATEGIE

BROŃ: Zakup oraz Ulepszanie Broni jest świetną drogą do zdobycia przewagi w Walce. Dziki Zachód jest niebezpiecznym miejscem, tak więc warto chwytać się każdego sposobu, który przyniesie ci korzyści. Ulepszanie Broni, a także Wierzchowców, przynosi także PL na koniec gry.

KARTY POKEROWE: Karty Pokerowe są w ***Western Legends*** bardzo ważne. Używaj wysokich kart do wygrywania Walk. Efekty Bonusu takich kart jak Oszust lub Łut Szczęścia bardziej pomogą w rozgrywkach pokerowych. Efekty Bonusu i Reakcje kart takich jak Strzelanina lub Ręce do góry! powodują, że zagranie przeciw tobie Asa nie jest już takie mocne. Nigdy nie walcz, jeżeli wiesz, że nie masz szansy wygrać.

POSZUKIWANIE ZŁOTA: Istnieje możliwość wygrania gry bez sięgania po Tory Stróżów Prawa lub Przestępstw. Poszukiwanie Złota jest drogą samą w sobie, bez moralnych drogowskazów. Przynosi Gotówkę na zakupienie Wierzchowców i Broni, które przydadzą się podczas gry. Gotówka zdobyta za sprzedaż Bryłek Złota w Depozycie Złota pozwoli na ostre Hulanki, które przyniosą ci jeszcze więcej punktów! Ulepszenie Muła oraz Górnicza Mapa pozwoli jeszcze lepiej wykorzystać mocne strony tej strategii.

ZŁOTO/GOTÓWKA: Niemądrze jest, zwłaszcza jeżeli jest się Przestępcą, nosić przy sobie duże ilości Gotówki lub Bryłek Złota, ponieważ istnieje ryzyko Aresztowania i bycia Napadniętym przez innych graczy. Używaj kart Pokerowych Sprint oraz Na koń, aby sprawnie unikać niebezpieczeństw w ciągu swojej tury. Nie zapomnij, że każde 60$ jest na koniec gry warte 1 PL!

STRÓŻOWIE PRAWA: Na Stróżów Prawa czyha mniej niebezpieczeństw niż na Przestępców, jednak punkty Stróżów Prawa są znacznie trudniejsze do zdobycia. Jeżeli masz zamiar wkroczyć na 3, 6 lub 9 pole tego toru, musisz być sprytny. Jeżeli żaden ze współgraczy nie jest Przestępcą musisz poganiać Bydło, a także walczyć z Bandytami – zwłaszcza nie dawaj na to szansy graczom, którzy są Przestępcami. Pamiętaj, że możesz bezpiecznie poruszać się po całej planszy, Przestępcy muszą za to uważać na Szeryfa. Używaj dodatkowej Gotówki, którą zarabiasz za Ruch na Torze Stróżów Prawa, aby kupić i Ulepszyć Broń oraz Wierzchowce. Używaj karty Obława, aby spowalniać Przestępców znajdujących się niedaleko Szeryfa.

PRZESTĘPCY: Wybrałeś ekscytującą, jednak trudną drogę, na której zawsze jesteś w trakcie ucieczki. Dobrze, jeżeli przed zostaniem Przestępcą zdobędziesz Wierzchowca, ponieważ będziesz musiał uciekać przed graczami będącymi Stróżami Prawa oraz przed Szeryfem. W początkowej części gry bycie Przestępcą nie jest tak niebezpieczne, ponieważ gracze dopiero opracowują swoje strategię. Jednak uważaj w późniejszej części gry. Rozpatrywanych będzie wiele kart Opowieści, co oznacza, że Szeryf będzie w ciągłym ruchu. Zawsze miej na ręce sporo kart o wysokich wartościach, zwłaszcza Strzał z biodra, aby mieć szansę pokonania Szeryfa. Przestępca z małą ilością lub bez kart na ręce jest łatwym celem. Napad na innych graczy lub na Bank jest łatwym sposobem na zdobycie większej liczby punktów Przestępstw. Używaj Depozytu Złota oraz wydawaj Gotówkę, aby minimalizować straty w wypadku bycia Aresztowanym. Zapamiętaj, że jeśli dobrze wszystko zaplanujesz, areszt jest jedynie chwilową niedogodnością. Życie Przestępcy polega na chwytaniu okazji, więc rób to!

PIERWSZA GRA W WESTERN LEGENDS

Zalecane jest, aby w pierwszej rozgrywce w ***Western Legends*** uczestniczyło 3-4 graczy.

Aby rozpocząć, podążaj za przygotowaniem gry w standardowym wariancie, który znajdziesz na stronach 4-5, w instrukcji do ***Western Legends***, z tymi wyjątkami:

2. Odłóż do pudełka następujące Przedmioty: Whiskey, Górnicza Mapa, Kowbojski Kapelusz.
5. Odłóż do pudełka wszystkie żetony Bydła. Podczas pierwszej gry gracze nie mogą wykonywać Akcji WYPAS BYDŁA.
10. Każdy z graczy wybiera jedną z następujących Postaci: Annie Oakley, Bass Reeves, Billy the Kid lub Krwawy Nóż (w grze dla czterech graczy).
15. Przetasuj i umieść na planszy jako jedną talię następujące karty Opowieści:

- Bardzo Dziki Zachód
- Żywy lub Martwy
- Agenci Pinkertona
- Lokalne Rzezimieszki
- Śmiałym Sprzyja Szczęście
- Ziemie Jałowe
- Krwawa Forsa
- W Samo Południe
- Zaciśnij Zęby
- Rządy Prawa
- Plemię z Doliny
- Nasza Szkapa
- Nawiedzona Kopalnia
- Domokrążca
- Wdowa
- Zaplute i Przybite
- Kaznodzieja
- Dokręcanie Śruby
- Szeryf z Darkrock
- Ciężkie Czasy

17. Odłóż do pudełka wszystkie karty Celów Osobistych.
18. Billy the Kid otrzymuje żeton Pierwszego Gracza i rozpoczyna grę, ponieważ posiada największą ilość punktów Przestępstw.

DŁUGOŚĆ GRY

Pierwszy gracz, który zdobędzie 15 PL uruchomi koniec gry. Tura jest kontynuowana do momentu, w którym wróci do gracza, posiadającego żeton Pierwszego Gracza. Rozpoczynając od tego momentu, każdy gracz, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, rozegra jeszcze jedną, ostatnią turę. Po tym gracze zliczą swój ostateczny wynik, doliczając punkty za Ulepszone Wierzchowce oraz Broń, a także dodatkowe PL za Tory Stróżów Prawa oraz Przestępstw.

SKRÓT ZASAD

SKRÓT TURY GRACZA

- POCZĄTEK TURY
- FAZA AKCJI
- KONIEC TURY

Początek tury: Zanim będziesz mógł w swojej turze wykonać jakąkolwiek Akcję, musisz wybrać jedną z trzech opcji:

1. Dobierz 2 karty Pokerowe.
2. Weź 10$ i dobierz 1 kartę Pokerową.
3. Weź 20$.

Faza Akcji: Gracze mają trzy Akcje, które mogą wydać na:

1. Ruch (str. 7)
2. Użycie Akcji z karty (str. 8)
3. Walka z innym graczem (str. 8)
4. Wykonanie Akcji z Lokacji (str. 9-12)

Koniec Tury: Po tym jak gracz użył swoich trzech Akcji, wykonaj następujące kroki:

1. Rozpatrz wszystkie karty Opowieści, które mają na sobie wymaganą liczbę Dysków (str. 13-14).
2. Odrzuć karty do swojej maksymalnej liczby kart na ręce: 5 kart minus 1 karta za każdą Ranę
3. Jeżeli gracz jest Przestępcą, zdobywa PL w zależności od rzędu na Torze Przestępstw, na którym się znajduje (str. 13-14).
4. Jeżeli gracz zdobył PL w liczbie równej lub większej niż liczba PL wyznaczona dla danej rozgrywki, następuje koniec gry. Należy dokończyć bieżącą rundę. Rozpoczynając od pierwszego gracza, każdy gracz, wliczając tego, który uruchomił koniec gry, rozegra jeszcze jedną turę.
5. Następny gracz w kolejności ruchu wskazówek zegara zostaje aktywnym graczem i rozpoczyna swoją turę.

INNE ZASADY

- Bandyci (str. 17)
- Szeryf (str. 18)
- Postacie (str. 6)
- Karty Opowieści (str. 14)
- Karty Pokerowe: Akcja, Bonus, Reakcja (str. 20)

EDYCJA POLSKA
Dystrybucja: Rekman Sp. z o.o.
ul. Europejska 4, 55-040, Magnice
Edycja polska © Funiverse
http://www.funiverse.pl
www.rekman.com.pl
Tłumaczenie: Jacek Lendzioszek
Korekta i redakcja: David Komisarski
Skład: Przemysław Kasztelaniec