

Přehledový list

BOJ

Vyvolání boje:

- proti postavě: akce boj,
- proti strážci: akce lokace banka,
- proti banditovi: akce lokace skrýš – vstup na pole s banditou – **nestojí akci**,
- proti šerifovi: přemístění šerifa na pole s postavou hráče (mimo tah napadeného).

Počet bojových karet za virtuální postavy:

- bandita 2,
- stráž 3,
- šerif 4.

Virtuální postavy příběhových karet:

- viz příslušná příběhová karta.

Průběh boje:

- vyhlášení druhu boje (zatčení může vyhlásit jen strážce zákona psanec),
- příprava karet,
- efekty "před začátkem boje" – pokerové karty, zbraně či schopnosti postav,

- ukázání karet, efekty (karty, zbraně, předměty či schopnosti postav),
- reakce,
- efekt bojové karty,
- vyhodnocení boje:
 - ◊ poražený 1 a 1 ,
 - ◊ odměna za úspěch (jen aktivní hráč):
 - » proti postavě:
 - zatčení: 1 ,
 - souboj: 2 ,
 - okradení: 1 strážce zákona → psanec, ukradený dobytek, peníze NEBO nuggety,
 - » proti strážci:
 - 80 \$ a 3 , (poražený navíc kromě obvyklého postihu získá 1 ,
 - » proti banditovi:
 - strážce zákona 1 nebo 1 ,
 - psanec 1 ,
 - ◊ postih **zatčeného** (postavou i šerifem): ztráta všech , žetonu dobytka, poloviny peněz a nuggetů, přemístění do vězení.

Po boji je bandita vždy odstraněn z hracího plánu, šerif se vždy vrací do své stanice. V případě shody vítězí virtuální postava.

POKER

- pozvání postav v témže městě,
- nepřijme-li pozvání žádná postava, bankéř 4 ,
- každý živý účastník 1 , vklad 10 \$,
- vklad z banku 50 \$,
- flop 3 ,
- doložení karet do kombinací,
- určení vítěze - v případě shody aktivní hráč,
- vítěz bere celý vklad,
- je-li vítězem aktivní hráč, získá 1 ,
- poražený 1 .

☞ Přehled možných kombinací od nejhodnotnější k nejméně hodnotné ☞

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

Eso platí vždy jako eso, dvojka ve flopu je dvojka.

MOŽNOSTI ZISKU

- boj proti banditovi: 1,
- odvoz dobytka po železnici: 1,
- zatčení psance: 1,
- akce karty „Živoucí legenda“: 1,
- příběhové karty: viz tamtéž.

MOŽNOSTI ZISKU


- bankovní loupež: 1 (neúspěch) nebo 3 (úspěch),
- okradení postavy hráče: 1,
- prodej kradeného dobytka: 1,
- akce karty „Živoucí legenda“: 1,
- příběhové karty: viz tamtéž.

MOŽNOSTI ZAHOJENÍ ZRANĚNÍ

- akce lokace lékář: za 10 \$ všechna
- efekt karty „Nepřstředná kazajka“ použité v boji
- nákup předmětu whiskey
- akce karty předmětu zásoby

PRŮBĚH TAHU HRÁČE



Zahájení tahu:

- efekty „zahájení tahu“,
- **20 \$, NEBO 2 .**
- **NEBO 10 \$ a 1 .**
- volba zbraně a jízdního zvířete.

Fáze akcí – provedení 3 akcí:


- pohyb,
- akce karet,
- boj proti jiné postavě (zatčení, souboj, okradení),
- akce lokací,
- možnost splnit 1 úkol příběhové karty a libovolného počtu karet úkolů (nestojí akci).

Závěr tahu:









- vyhodnocení splněných příběhových karet,
- odhození pokerových karet nad limit,
- psanec obdrží  dle tabulky .
- ověření začátku konečné fáze partie,
- předání tahu sousedovi po levici.

AKTIVACE ŠERIFA

Šerif může být přemístěn výhradně při vyhodnocování příběhových karet či pokerové karty „Štvanice“ A ZÁROVEŇ jen tehdy, je-li ve hře alespoň 1 psanec.

To je smysl připomínky na prvním poli tabulky .

ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ

-  dle skóre na bodovací listě
- body za vylepšené zbraně a jízdní zvířata,
- 1  za každých 60 \$,
- 3  pro hráče s nejvyšším počtem ,
- po 1  pro ostatní psance,
-  pro strážce zákona podle toho, kolik  získali,
-  za žetony věhlasu (varianta Úkoly).

AKCE LOKACÍ



Banka:

nákup (či vylepšení) vybavení.



Saloon:

partie pokeru (viz druhá strana).





Důl/rýžoviště:

hledání zlata.

1 nugget 10 \$ 10 \$ a nový hod kostkou nic



Banka:

- prodej nuggetů:  → 20 \$ + 1 .
- bankovní loupež (max. 1 × za tah), musíte mít min. 1 kartu, strážce zákona → psanec.




Lékař:

zahojení všech zranění.



Kabaret:

pitka: max. 4 × (30 \$ → 1 .




Raně:

- pořízení dobytka,
- prodej kradeného dobytka: strážce zákona → psanec – nestojí akci.



Nádraží:

odvoz dobytka po železnici: psanec nesmí, dobytek → 1  plus bonus na žetonu dobytka – nestojí akci.



Skrýš:

boj s banditou – nestojí akci.

Všechny lokace: práce za 10 \$.