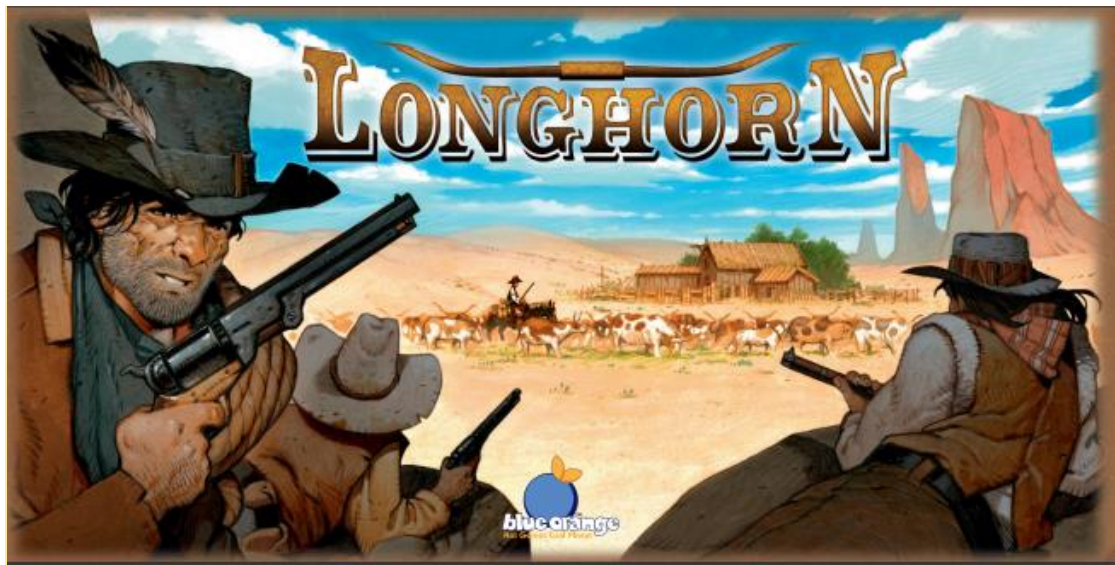


שוורים וקאבויים



1870 - אי שם עמוק בטקסס..

הגידול של גזע בקר לונגהורן מצפון מקסיקו פורח. זה הפך להיות מקור הכנסה מרכזי עבור האיכרים המקומיים ובאותו זמן משך לאיזור את גנבי בקר מכל הסוגים.

השחקנים מקבלים את התפקידים של שני פושעים המסוכנים במיוחד: איגל פרקינס וג'סי ארטיסט.

מטרת המשחק היא פשוטה: לגנוב בקר (וגם כמה גושי זהב אם אפשר) כדי לראות מי יכול לצבור את רוב הכסף עד סוף המשחק ... או כדי שהיריב שלך יעצר על ידי השריף!

תכולת המשחק

• 9 לוחיות מיקום (להלן "לוחית")



הערה: על כל לוחית יש סימן המראה את מספר הפרות בה בתחילת המשחק ויש אזור שבו שחקן יכול למקם את כרטיסי הפעולה שלו.

• 19 כרטיסיות פעולה



גב

חזית

• 2 כרטיסיות מבוקשים
(אחד לכל שחקן)

• אסימון העבריין
(צד אחד לכל שחקן)

• 36 פרות עץ (9 בכל אחד מהצבעים)



הכנה למשחק

- שני השחקנים יחדיו מחליטים באיזה דמות של פושע הם ישחקו. כל שחקן מציב לפניו את כרטיסית ה"מבוקש" המתאים.
 - מערבבים את 9 לוחיות ומניחים אותם באופן אקראי על השולחן בצורת ריבוע 3×3 .
 - מערבבים את כרטיסי הפעולה. לוקחים 9 מהם, ומניחים אותם אחד בכל לוחית.
- חשוב:** אם כרטיסית השריף קיימת, עליו תמיד להיות ממוקם על Nugget Hill. במידת הצורך, להחליף את מיקומו עם אריח מיקום שממוקם ב-Nugget Hill באופן אקראי.
- לאחר מכן, מערבבים את הפרות ומניחים את מספר הפרות המצויין על כל אחד מהאריחים באופן אקראי
 - כדי להחליט מי ישחק ראשון זורקים את אסימון העברין באוויר (כמו שזורקים מטבע). הצד הפונה כלפי מעלה מראה איזה שחקן יתחיל.
- יריבו בוחר את המיקום ההתחלתי בין אלה המכילים ארבע פרות (Cherokee Spring, Dagger Flat, Maverick Junction, Red River Valley, Kid Cooper's Ranch) ומניח שם את האסימון.



עכשיו המשחק מתחיל.. תתפרע!!

מהלך המשחק

אסימון העברייני מראה איזה משני היריבים ישחק. על כל עברייני בתורו:

1 - לגנוב פרה

2. להעביר ולהפוך את אסימון העברייני.

1. גניבת פרה:

בלוחית שבו הוא ממוקם, השחקן בוחר צבע וחיוב לגנוב את כל הפרות בצבע זה. הוא מניח את הפרות לפניו והן יוצרות את העדר שלו, שערכו יחושב בסוף המשחק. אם הלוחית אינה מכילה פרות בסוף הסיבוב הזה, אזי השחקן חייב לבצע את הפעולה שמוצגת על כרטיס פעולה בלוחית ההזאת.

הפעילות האפשריות של כרטיסי פעולה:

שמן נחשים

השיקוי האגדי הזה מאפשר לך לשחק שוב מיד. השחקן משליך את הכרטיס ואז מזיז את אסימון העברייני לפי הכללים הבסיסיים אבל לא הופך אותו: זה תורו לשחק שוב.



גוש זהב

הכרטיס נשמר אצל השחקן. בסוף המשחק, זה שווה לסכום המוצג עליו: \$200 - \$500



מארב

זרוק את הכרטיס ומיד תגנוב מן היריב שלך (על פי בחירתך)



1. כרטיס גוש זהב אקראי מאלו שברשותו
2. שתי פרות באותו צבע.

מיתוג ברזל

זרוק את הכרטיס וקח את כל הפרות של אותו צבע מאחד המקומות הסמוכים אליו אורתוגונלית. הוסף את הפרות האלה לעדר שלך. חשוב: אם מרוקנים מקום חדש בעזרת 'מיתוג ברזל', כרטיס פעולה שנמצא באותו ריבוע חוזר לקופסא.



צפע

הנחש גורם לפאניקה בעדר. זרוק את הכרטיס וקח פרה מכל אחד הצבעים שברשותך ולהניח אותם כרצונך על משבצות הסמוכים אורתוגונלית (אתה יכול למקם את כל הפרות על משבצת אחת).



מגיפה

זרוק את הכרטיס. בחר צבע והסיר מן הלוח את כל הפרות בצבע זה. לסוג הזה של פרה לא יהיה שווי בסוף המשחק.



שריף

אם אתה מחוייב לקחת את הכרטיס הזה, השריף לוכד אותך ואתה מיד מפסיד במשחק.



2. העבר והפוך את אסימון העבריין

השחקן **חייב** להעביר את האסימון העבריין שלו ללוחית הנמצאת מספר ריבועים שווה למספר הפרות שהוא גנב. חובה להניח אסימון על המשבצת שיש עליה פרה.

אם אין נשבצת כזאת – המשחק נגמר.

במיקום היעד, הופכים אסימון העבריין אל הצד השני שלו, וזה מציין כי זה התור של היריב לשחק.

חשוב: אם כל המשבצות במרחק שנקבע על ידי מספר הפרות הגנובות ריקות, אז המשחק נגמר וכל שנותר הוא לספור את הנקודות. אבל אם לפחות אחת המשבצות מכיל פרה, אז חייבים להזיז את האסימון לאחד המיקומים האלה.

דוגמא 1:



בדוגמה שלעיל, לאיגל פרקינס יש בחירה:

1. הוא יכול לגנוב את הפרה הבז'ית, אשר תביא את המשחק לקצו כי שאר המקומות המרוחקים ב-1 (Blackstone Corral, Red River Valley, Tulsa) ריקים.

2. הוא יכול לגנוב את שתי הפרות הכתומות, ואז הוא מחייב את יריבו לשחק במשבצת Dagger Flat, שהיא המשבצת היחידה שיש עליה פרות ומרוחקת בדיוק 2 ריבועים משם.

המאפיינים המיוחדים של מיקומים מסוכנים:

משבצות המכילות כרטיסי פעולה צהובים (צפע - שריף) נחשבים מסוכנים. כתוצאה מכך אתה לא יכול לקבל את אותו שחקן לשחק פעמיים ברצף באותה משבצת מסוכנת אם קיימות אפשרויות אחרות.

דוגמא 2:



א. איגל פרקינס ב-Cherokee Spring. הוא גונב פרה אפורה ומחייב ג'סי ארטיסט למשחק ב - נאגט היל.

ב. ג'סי ארטיסט גונב פרה לבנה. לכן הוא חייב להזיז את אסימון העבריין למשבצת אחת. אבל הוא לא יכול לחזור מיד ל-Cherokee Spring כי זה מקום מסוכן.

ג. לכן הוא מחייב את איגל פרקינס לשחק Maverick Junction.

