DESIGN
HERVÉ LEMAÎTRE

ILLUSTRATIONS
ROLAND MACDONALD

WESTERN LEGENDS

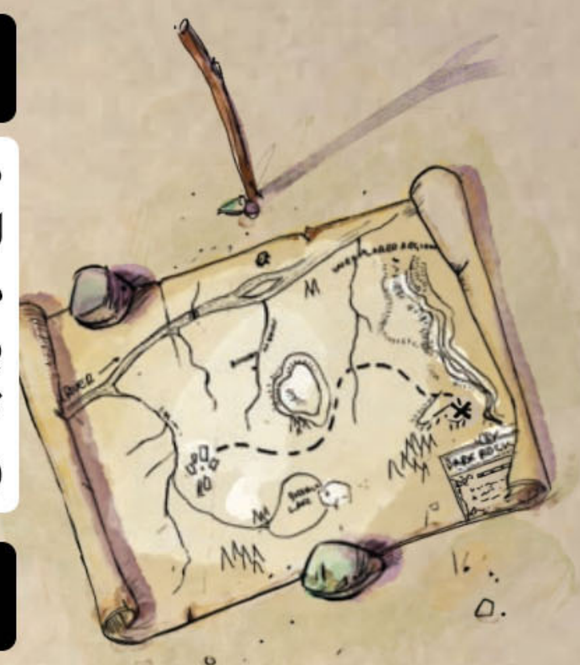
Rule Book

KOLOSSAL GAMES

ترجمه: فریاد بیگدلی

board.game.boyz

داستان بازی



در این بازی بازیکنان در نقش شخصیتهای معروف تاریخی در غرب وحشی هستند و برای بدست آوردن امتیاز افسانه ای با هم رقابت میکنند. بازیکنان میتوانند مسیر شرافت یا شرارت را انتخاب کرده و با انجام اکشنهای مرتبط، اخذ امتیاز کرده و برای خود شهرت کسب کنند. خلافکاران با دزدیدن گله ها و سرقت از بانک و سایر بازیکنان میتوانند کسب امتیاز کنند و بازیکنان قانونمدار بوسیله مبارزه با راهزنان، گاوچرانی و دستگیری و تحویل بازیکنان خلافکار، امتیاز کسب میکنند. هر بازیکن آزادانه می تواند به نقاط مختلف نقشه سرکشی کرده و اکشنهای مربوط به آن نقاط را انجام دهد.

اجزای بازی

صفحه مرکزی بازی

شش عدد صفحه بازیکنان (دو رو)

۱۲ دیسک و ۱۲ مکعب

۲ عدد تاس

۳۶ توکن طلا

۶ توکن زخم

۶ برگه راهنمای بازیکنان

نشانگر پایان بازی

۱۶ توکن گله

۱۸ توکن افسانه ای

نشانگر بازیکن شروع کننده بازی

۱۲ کارت شخصیت

۴۰ کارت داستان

۵۲ کارت پوکر

۱۱ کارت مرد سیاهپوش (برای حالت دو نفره بازی)

۴۸ کارت هدف (۴ تا برای هر شخصیت)

۵۴ کارت اسکناس (۱۰ و ۲۰ دلاری)

۱۳ کارت مبارزه

۵۴ کارت اجناس شامل: کارتهای اسلحه، چهارپایان و اقلام متفرقه

همچنین:
۱۳ فیگور
۶ پایه رنگی برای فیگورهای بازیکنان
۶ پایه خاکستری برای فیگورهای راهزنان
یک پایه قهوه ای برای فیگورکلانتر
و یک جایگاه برای کارتهای اجناس

چینش اولیه

۱- صفحه مرکزی بازی را در وسط محل بازی قرار دهید.
۲- کارتهای پول را در محل مخصوص در گوشه سمت راست صفحه بازی قرار دهید.
۳- کارتهای اجناس را بر حسب نوع آنها دسته بندی کرده و در جایگاه مخصوص چیده و کنار صفحه در دسترس بازیکنان قرار دهید.
۴- کارتهای پوکر را بر زده و در محل مخصوص در گوشه پایین سمت راست صفحه بازی قرار دهید.
۵- مکانی را در کنار کارتهای پوکر، برای کارتهای بازی شده در نظر بگیرید.
۶- توکن های گله را در مکان مخصوص خود در دو سمت نقشه به تفکیک رنگ آنها، به پشت قرار دهید.
۷- فیگور کلانتر را در مکان مربوطه قرار دهید.
۸- تاسها و توکنهای طلا را در محل مربوطه قرار دهید.
۹- هر بازیکن یک صفحه شخصی انتخاب کرده و دیسکها، مکعبها و پایه فیگور هم رنگ با صفحه خود را دریافت میکند.
۱۰- بازیکنان یک توکن زخم را در محل صفر نشانگر میزان آسیب صفحه شخصی خود قرار می دهند.
۱۱- هر بازیکن دو کارت شخصیت را کشیده و یکی را انتخاب میکند. بازیکن دارای بیشترین "امتیاز تحت تعقیب"، توکن شروع کننده بازی را میگیرد. اگر چند بازیکن برابر بودند یا هیچکدام تحت تعقیب نبودند از هر روش دلخواه دیگر، شروع کننده را تعیین کنید.
۱۲- هر بازیکن یک فیگور برای شخصیت خود انتخاب کرده و پایه رنگی خود را زیر آن قرار می دهد.
۱۳- هر بازیکن آیتمهای درج شده در پشت کارت شخصیت خود را دریافت می کند.
a) کارتهای اجناس و پول در مکان مخصوص به خود در صفحه شخصی قرار میگیرند.
b) فیگور شخصیت هر بازیکن در مکان تعیین شده در کارت آن شخصیت، روی صفحه مرکزی بازی قرار میگیرد.
c) دیسکهای رنگی را کنار محل کارتهای داستان قرار دهید.
۱۴- اگر شخصیت انتخابی دارای "امتیاز تحت تعقیب" یا "امتیاز مارشال" بود یک مکعب رنگی را در خانه مربوطه در امتیازشمارهای سمت چپ صفحه مرکزی بازی قرار دهید. a) در غیر اینصورت یک مکعب را در کنار صفحه بازی بگذارید.
۱۵- مکعب دیگر را در خانه یک امتیازشمار بازی قرار دهید.
۱۶- کارتهای داستان را بر زده و در دو دسته تقریبا برابر، به پشت در مکان مخصوص در سمت چپ صفحه مرکزی بازی قرار دهید.
۱۷- کارتهای مبارزه را بر زده و در مکان مربوطه در گوشه بالا سمت راست صفحه بازی قرار دهید.
۱۸- در هر مخفیگاه راهزنان بر روی نقشه، که فیگور بازیکنی در آن نیست، یک فیگور راهزن قرار دهید.

شخصیت ها

هر شخصیت در این بازی دارای خصوصیات منحصر به فردیست که در کارت آن ذکر شده است. روی هر کارت تصویر و نام شخصیت همراه با قابلیت ویژه آن آمده است. در پشت کارت خلاصه داستان شخصیت، مکان شروع و تجهیزات او آمده است.

مکان شروع بازی برای شخصیت بر روی نقشه

آیتمهایی که در شروع بازی در اختیار بازیکن قرار میگیرد شامل انواع کارتهای اجناس، پول و پوکر

قابلیت ویژه شخصیت. این قابلیت با رسیدن به امتیاز ۵ و بالاتر فعال میگردد

برخی شخصیتها با امتیاز مارشالی و برخی با امتیاز تحت تعقیبی بازی را آغاز میکنند. البته برای هر دو دسته این امکان وجود دارد که با اکشنهایی که انتخاب میکنند مسیر خود را عوض کرده و به خلافکار یا درستکار تبدیل شوند.

نحوه انجام بازی

هدف از بازی اخذ بالاترین امتیاز افسانه ای در پایان بازی است. امتیاز در طول بازی از مسیرهای متنوعی بدست می آید. بازی در دو حالت پایه و پیشرفته قابل انجام است. در حالت پایه از توکنهای افسانه ای و کارتهای هدف استفاده نمی شود. همچنین بازیکنان از سمتی از صفحات شخصی استفاده میکنند که مکان ویژه توکنهای افسانه ای ندارد.

در ابتدای بازی باید یکی از این سه حالت برای پایان بازی انتخاب شود: حالت کوتاه با ۱۵ امتیاز افسانه ای، حالت متوسط با ۲۰ و حالت طولانی با ۲۵ امتیاز. "توکن پایان بازی" روی امتیاز انتخابی قرار می گیرد. هر زمان که یک بازیکن به آن امتیاز رسید یا از آن عبور کرد، بازیکنان آن دور را به پایان رسانده و سپس یک دور نهایی بازی میکنند. در پایان دور نهایی، بازیکن دارای بیشترین امتیاز برنده بازی است. امتیاز افسانه ای را با علامت LP در بازی نشان می دهند.

طولانی	متوسط	کوتاه
13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26		

فازهای یک نوبت

نوبت هربازیکن متشکل از ۳ فاز است:
۱- فاز ابتدایی
۲- فاز انجام اکشنها
۳- فاز انتهایی

فاز ابتدایی

در طول این فاز بازیکن باید کارهای زیر را انجام دهد:
۱- چک کردن جهت انجام اثرات و قابلیتهای مربوط به ابتدای نوبت
۲- انتخاب یکی از این سه گزینه: دریافت ۲۰ دلار- دریافت دو کارت پوکر- دریافت ۱۰ دلار و یک کارت پوکر
۳- انتخاب یک اسلحه و یک چهارپا برای آن نوبت: بازیکنان می توانند کارتهای اسلحه و چهارپایان متعددی در اختیار داشته باشند اما در هر نوبت فقط از موارد فعال که در ابتدای نوبت یا هنگام خرید انتخاب می کنند، حق استفاده دارند.

فاز انجام اکشنها

در هر نوبت، بازیکن می تواند سه اکشن انجام دهند. یک اکشن خاص را می توان در یک نوبت تکرار کرد مگر اینکه در توضیحات آن چیزی خلاف این موضوع ذکر شده باشد.
چهار نوع اکشن برای انتخاب در بازی وجود دارد:
۱- حرکت
۲- اکشن مربوط به یک کارت
۳- مبارزه با بازیکنان دیگر: شامل دوئل، دستگیری یا سرقت
۴- اکشن مربوط به یک مکان

حرکت کردن

بعنوان یک اکشن بازیکن میتواند حداکثر به اندازه میزان قابلیت جابه جایی خود حرکت کند. قابلیت جابه جایی یک شخصیت بدون کارت چهارپا، دو خانه است. اگه کارت چهارپایی فعال باشد میزان قابلیت جابه جایی به اندازه آن کارت است، که در گوشه بالا سمت راست کارت ذکر شده است.
مثلا یک بازیکن بدون کارت چهارپا در نوبت خود میتواند نهایتا تا شش خانه جا به جا شود که به مفهوم این است که هر سه اکشن خود را به حرکت کردن اختصاص داده است.
مناطق مختلف بر روی نقشه با خطوط مرزی از هم جدا شده اند. در هر حرکت بازیکن میتواند از یک خانه به خانه های مجاور و هم مرز حرکت کند. مناطق صخره ای در نقشه که با خط چین قرمز مشخص شده اند غیر قابل تردد بوده و بازیکن نمیتواند وارد آنها شود.
دو شهر با نامهای Red Falls و Darkrock در نقشه قرار دارند که محدوده آنها با خطوط ضخیم تر مشخص است. برخی کارتها اشاره به بازیکن درون یا بیرون شهرها دارد که برای فعال کردن آنها بازیکن باید در محدوده ذکر شده باشد.

اکشن مربوط به یک کارت

بر روی برخی کارتهای پوکر، شخصیت و اجناس کلمه ACTION درج شده که بعنوان یک اکشن، بازیکن میتواند این کارت را به رو بازی کرده و اکشن ذکر شده را انجام دهد. اگر اکشن مربوط به یک کارت پوکر باشد؛ پس از انجام، کارت از بازی خارج شده و در محل دسته کارتهای پوکر بازی شده قرار می گیرد.
هر زمان که نیاز باشد بازیکنان کارت پوکر جدید بردارند و کارتی نباشد، دسته کارتهای بازی شده را بر زده و جایگزین کنید.

مبارزه

اکشن مبارزه از چهار مرحله تشکیل می شود: اعلان-نمایش کارتها-عکس العمل-جایزه

اعلان:
برای اینکه یک بازیکن بتواند اعلام مبارزه کند باید با بازیکن دیگر در یک خانه باشد. در این حالت به بازیکنی که قصد مبارزه با او را دارید اعلان جنگ کرده و نوع مبارزه را انتخاب می کنید. سه نوع مبارزه در بازی وجود دارد که شامل دستگیری، سرقت و دوئل می شود. دوئل و سرقت را هر بازیکنی می تواند انجام دهد اما برای انجام دستگیری، بازیکن فعال باید حداقل یک امتیاز مارشال و بازیکن رقیب حداقل یک امتیاز تحت تعقیب داشته باشند.
در این مرحله به ترتیب از بازیکن فعال، دو بازیکن می توانند قابلیتهایی ویژه قبل از مبارزه که در برخی کارتها وجود دارد را فعال کنند. پس از آن، بازیکن فعال یک کارت پوکر از دستش انتخاب کرده و به پشت روی میز قرار میدهد. سپس بازیکن دیگر می تواند انتخاب کند که در مبارزه شرکت میکند یا خیر. اگر شرکت نکند بلافاصله بازنده مبارزه است ولی اگر قصد مبارزه دارد باید یک کارت پوکر از دستش به پشت روی میز قرار دهد. اگر بازیکن از مبارزه انصراف داد مراحل نمایش کارتها و عکس العمل انجام نشده و مستقیما وارد فاز جایزه شوید.
نمایش کارتها:
هر دو بازیکن همزمان کارتهای پوکر را رو میکنند. اگر بازیکنان کارتی با قابلیت BONUS داشتند که شرایط انجام داشت، در این مرحله اجرا می شود.
عکس العمل:
برخی کارتهای پوکر دارای قابلیت عکس العمل بوده و کلمه REACTION روی آنها درج شده است. در این مرحله به ترتیب از بازیکن فعال، بازیکنان هر بار یک کارت عکس العمل می توانند بازی کنند تا زمانیکه هر دو انصراف دهند.
جایزه:
بازیکن برنده و بازنده در مبارزه بر حسب نوع مبارزه، جایزه و مجازات دریافت میکنند. برنده بازیکن دارای کارت پوکر قویتر بعد از اعمال کلیه اثرات و قابلیتها است. قدرت کارتهای پوکر به ترتیب از ۲ تا ۱۰ و پس از آن سرباز، ملکه، شاه و آس زیاد میشود. اثرات و قابلیتهای ویژه میتوانند قدرت کارتها را تغییر دهند اما هیچوقت قدرت یک کارت، بالاتر از آس و کمتر از ۲ نمیشود.
در صورت تساوی همواره بازیکن فعال پیروز است.
در همه انواع مبارزه، بازیکن بازنده یک زخم برداشته و توکن زخم روی صفحه شخصی خود را جلو میبرد و یک کارت پوکر میکشد.
دستگیری: اگر بازیکن فعال پیروز شود یک امتیاز مارشال دریافت میکند. بازیکن دستگیر شده به محل دفتر کلانتر منتقل شده و همه امتیازات تحت تعقیب خود را از دست می دهد. همچنین این بازیکن کلیه توکنهای گله، نصف طلاها و نصف پولهایش را از دست میدهد. مقادیر فرد به سمت بالا رند میشوند.
دوئل: اگر بازیکن فعال پیروز شود، دو LP کسب میکند.
سرقت: اگر بازیکن فعال پیروز شود یک امتیاز تحت تعقیب گرفته و میتواند انتخاب کند که نصف طلاها یا نصف پولهای بازنده را بدزدد. بعلاوه میتواند یک توکن گله نیز از بازیکن بازنده سرقت کند.
در پایان مبارزه، کلیه کارتهای پوکر رو شده از بازی خارج میشوند. اگر بازیکن رقیب از مبارزه انصراف داده باشد باز هم بازیکن فعال باید کارت پوکری که برای مبارزه روی میز گذاشته بود را بسوزاند. یک بازیکن در نوبت خود میتواند چند مبارزه انجام دهد هر چند با هر رقیب فقط یکبار می تواند بجنگد.

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

درجه بندی کارتهای پوکر

مبارزه با راهزنان

فیگورهای راهزنان در ابتدای بازی در مکانهای مخفیگاه قرار گرفته و در طول بازی فقط از طریق کارتهای داستان، مجدد وارد بازی می شوند. برای ورود، میتوان این فیگورها را در مخفیگاه های مورد اشاره در کارت داستان قرار داد به شرطیکه در آنها فیگور دیگری نباشد. زمانیکه یک بازیکن وارد خانه ای میشود که یک راهزن قرار دارد بلافاصله مبارزه آغاز شده و بازیکن، دیگر مجاز به ادامه حرکت نیست.
برای مبارزه، بازیکنی که سمت راست بازیکن فعال نشسته، بجای راهزن بازی میکند. این بازیکن دو کارت مبارزه از روی دسته کارت آن میکشد. کارتهای مبارزه دارای درجه بندی مشابه کارتهای پوکر بوده و یک دستور هم در آنها وجود دارد.

مراحل مبارزه مانند قبل اجرا میشود. بازیکن فعال یک کارت پوکر و بازیکن در نقش راهزن یک کارت مبارزه را به پشت روی میز قرار میدهند. پس از رو شدن کارتها و در مرحله عکس العمل، بازیکن فعال هر تعداد کارت REACTION که خواست میتواند بازی کند و سپس اثری که روی کارت مبارزه نوشته شده باید اعمال شود. کارت بزرگتر برنده است و راهزن برنده کلیه تساویها است.
اگر بازیکن فعال برنده شود میتواند از بین یک امتیاز مارشال و یک LP، یک جایزه را انتخاب کند. بازیکنانی که تحت تعقیب هستند نمیتوانند گزینه امتیاز مارشال را انتخاب کنند. اگر بازیکن فعال شکست بخورد، یک زخم برداشته و یک کارت پوکر میکشد. نتیجه مبارزه هر چه باشد، فیگور راهزن از بازی خارج میشود. کارتهای پوکر بازی شده از بازی خارج شده و کارتهای مبارزه هم بر زده شده و در انتهای دسته کارت مبارزه قرار میگیرند.

مبارزه با کلانتر

فیگور کلانتر در ابتدای بازی در دفتر کلانتری قرار گرفته و در طول بازی بوسیله کارتهای داستان و همینطور یکی از کارتهای پوکر (MANHUNT) جابه جا میشود. کلانتر از زمانی فعال میشود که حداقل یک بازیکن دارای امتیاز تحت تعقیب باشد و در غیر اینصورت غیرفعال بوده و جا به جا نمیشود.
اگر کلانتر وارد خانه ای شد که یک یا چند بازیکن تحت تعقیب قرار داشت، بلافاصله آن بازیکنان باید یک کارت پوکر بسوزانند.
اگر یک بازیکن تحت تعقیب در آن خانه بود، کلانتر برای دستگیری او اقدام میکند و اگر بیش از یکی بود، بازیکن فعال که کلانتر را حرکت داده انتخاب می کند که برای دستگیری کدامیک اقدام شود.
بازیکنی که سمت راست بازیکن تحت تعقیب است نقش کلانتر را به عهده گرفته و ۴ کارت مبارزه میکشد.
مراحل مبارزه مانند قبل اجرا میشود. بازیکن تحت تعقیب یک کارت پوکر و بازیکن در نقش کلانتر یک کارت مبارزه را به پشت روی میز قرار میدهند. بازیکن تحت تعقیب هر تعداد کارت REACTION که خواست میتواند بازی کند و سپس اثری که روی کارت مبارزه نوشته شده باید اعمال شود. کارت بزرگتر برنده است و کلانتر برنده کلیه تساویها است. اگر کلانتر پیروز شود، بازیکن تحت تعقیب همراه با کلانتر به محل دفتر کلانتر منتقل شده و بازیکن تحت تعقیب یک زخم برداشته و یک کارت پوکر میکشد.
همچنین بازیکن تحت تعقیب کلیه امتیازات تحت تعقیب خود را از دست داده، همه توکنهای گله، نیمی از طلاها و نصف پولهایش را نیز از دست می دهد. اگر بازیکن تحت تعقیب پیروز شود، توانسته از دست کلانتر فرار کند و کلانتر به محل دفتر کلانتری باز گردانده میشود. کارتهای پوکر بازی شده از بازی خارج شده و کارتهای مبارزه هم بر زده شده و در انتهای دسته کارت مبارزه قرار میگیرند.
بازیکنان تحت تعقیب نمیتوانند خودشان وارد خانه ای شوند که کلانتر در آن حضور دارد. ولی این امکان وجود دارد که یک بازیکن زمانیکه همرا با کلانتر در یک خانه است، تبدیل به تحت تعقیب شود. کلانتر فقط زمانی اقدام به دستگیری میکند که فیگورش وارد خانه بازیکن تحت تعقیب شده باشد.

اکشنهای مربوط به مکانها

مکانهای مختلفی در نقشه وجود دارند که بازیکن با ورود به آنها میتواند اکشن مربوطه را انجام دهد. لیست این اکشنها و علامت آنها بر روی نقشه به شرح زیر است:

فروشگاه: اکشن خرید اجناس

مطب دکتر: اکشن مداوا شدن

مرتع: اکشن برداشتن توکن گله (از این توکنها جهت گاوچرانی و سرقت گله میتوان استفاده کرد که خودشان اکشن محسوب نمیشوند)

بانک: اکشن سرقت بانک و اکشن سرمایه گذاری

کاباره: اکشن خوشگذرانی

سالن: اکشن پوکر بازی

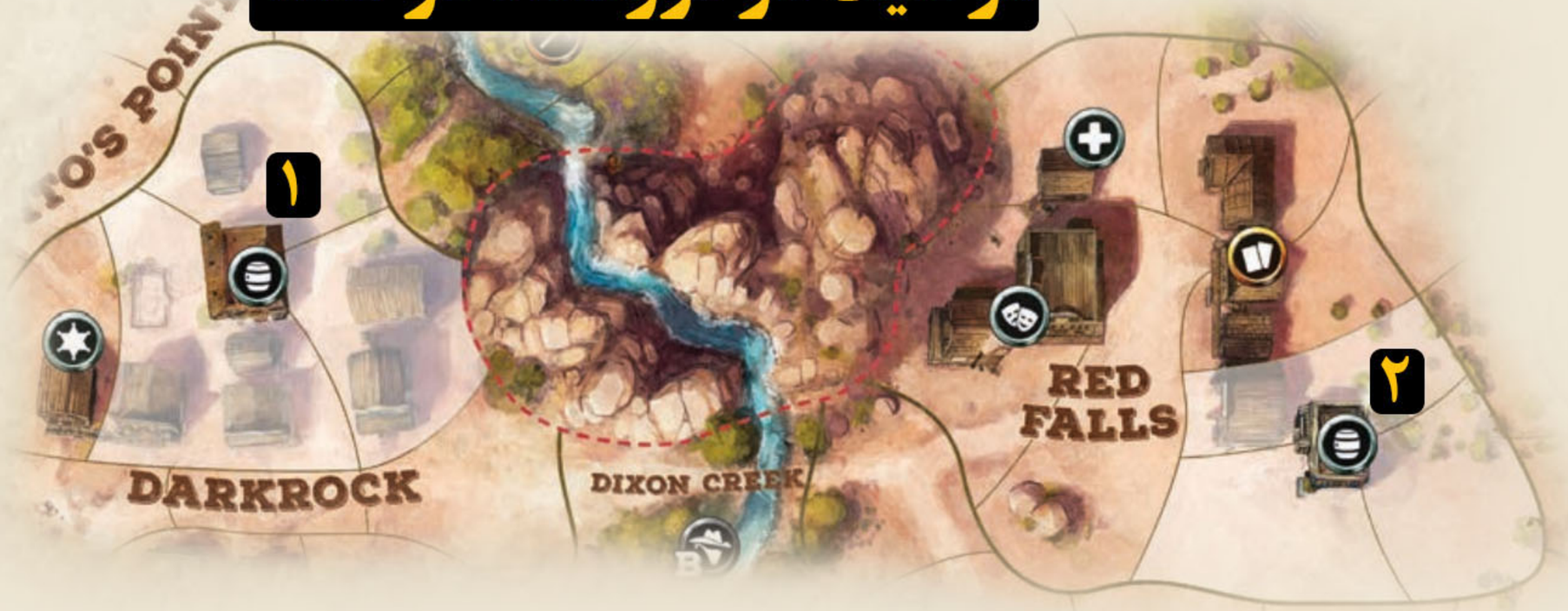
معدن: اکشن استخراج طلا

ایستگاه راه آهن: عمل گاوچرانی (در صورت داشتن توکن گله)

خرید اجناس از فروشگاه

دو فروشگاه در دو شهر موجود در نقشه، وجود دارد که هر کدام از آنها بین سه منطقه قرار گرفته و هر گاه بازیکنی در هر یک از این مناطق در تماس با فروشگاهها باشد، میتواند اکشن خرید را انجام دهد. در این عمل، بازیکن میتواند با صرف یک اکشن هر تعداد کارت اجناس که خواست، خرید کند یا ارتقا دهد. از برخی کارتها بیش از یکی موجود است که هر بازیکن فقط یک نسخه میتواند داشته باشد.

موقعیت دو فروشگاه در نقشه



سه نوع کارت اجناس در فروشگاه موجود است:

اسلحه:
اسلحه ها قابلیتهای ویژه ای را در هنگام مبارزه فراهم میکنند.
بازیکن میتواند هر تعداد کارت اسلحه داشته باشد اما باید همه را روی هم، در مکان مخصوص اسلحه در روی صفحه شخصی خود قرار دهد و تنها، اسلحه ای که رو قرار دارد فعال و قابل استفاده است. زمانیکه یک اسلحه خریداری میشود، میتوان آنرا بلافاصله بعنوان اسلحه فعال قرار داد. همچنین در ابتدای نوبت هر بازیکن امکان تغییر اسلحه فعال وجود دارد. اسلحه ها قابلیت ارتقا دارند که برای اینکار باید اکشن خرید انجام شده و هزینه کارت مجدد پرداخت شود. کارتهای اسلحه دو رو هستند که زمان خرید اولیه، بازیکن حالت عادی را خرید میکند و با ارتقا دادن کارت چرخیده و از سمت ارتقا یافته استفاده میشود. اسلحه های ارتقا یافته دارای اسم منحصر بفرد بوده و قابلیت بهتری نسبت به حالت عادی فراهم میکند.

چهارپایان:
کارتهای چهارپایان سرعت حرکت را افزایش داده و بعلاوه دارای قابلیت های ویژه نیز هستند. بازیکن میتواند هر تعداد کارت چهارپایان داشته باشد اما باید همه را روی هم در مکان مخصوص چهارپا در روی صفحه شخصی خود قرار دهد و تنها، کارتی که رو قرار دارد فعال و قابل استفاده است. زمانیکه یک کارت خریداری میشود میتوان آنرا بلافاصله بعنوان کارت فعال قرار داد. همچنین در ابتدای نوبت هر بازیکن امکان تغییر کارت فعال وجود دارد. کارتهای چهارپایان قابلیت ارتقا دارند که برای اینکار باید اکشن خرید انجام شده و هزینه کارت مجدد پرداخت شود. این کارتها دو رو هستند که زمان خرید اولیه، بازیکن حالت عادی را خرید میکند و با ارتقا دادن، کارت چرخیده و از سمت ارتقا یافته استفاده میشود. کارتهای ارتقا یافته دارای اسم منحصر بفرد بوده و قابلیت بهتری نسبت به حالت عادی فراهم میکند.

اقلام متفرقه:
این اقلام قابلیتهای مختلفی را در اختیار بازیکن میگذارند. سه مکان برای این کارتها در روی صفحه شخصی وجود دارد و هر بازیکن نهایتا سه کارت اقلام متفرقه را میتواند همزمان در اختیار داشته باشد. برای خرید کارت جدید، بازیکن باید جای خالی داشته باشد و اگر ندارد باید از کارتهای قبلی استفاده کند. کارتها پس از استفاده به محل اولیه بازگشته و مجدد برای خرید در دسترس بازیکنان هستند. این کارتها قابلیت ارتقا ندارند.

پوکر بازی

برای بازی پوکر بازیکن باید در یکی از خانه های مجاور یک سالن باشد. مشابه فروشگاهها، دو سالن هم در دو شهر نقشه موجود بوده و هر کدام با سه منطقه مجاور هستند. وقتی بازیکن فعال، اکشن پوکر را انتخاب میکند بقیه بازیکنانی که در همان شهر هستند میتوانند به بازی ملحق شوند و نیازی نیست که حتما در خانه های مجاور با سالن باشند. هر بازیکنی که در بازی شرکت کند من جمله بازیکن فعال، باید یک کارت پوکر از دسته کارت کشیده و ده دلار برای شرط بندی روی میز بگذارند. اگر هیچ بازیکنی به بازی ملحق نشود بازیکن سمت راست بازیکن فعال، نقش همبازی را به عهده میگیرد اما نیاز به پرداخت پول ندارد. این بازیکن کارتهای خود را کنار گذاشته و چهار کارت پوکر از دسته کارت میکشد. پنجاه دلار هم از طرف سالن به پولهای شرطبندی اضافه میشود.
برای انجام بازی پوکر، سه کارت رویی از دسته کارتهای پوکر رو میشود. سپس هر کدام از بازیکنان شرکت کننده در پوکر باید دو کارت پوکر از دست خود بازی کنند که همراه با سه کارت رو شده، یک دسته کارت پنج تایی بسازد. اگر بازیکن هنگام شرکت در پوکر کارتی نداشته صرفا همان یک کارتی که کشیده را بازی میکند. دارنده قویترین دست برنده است و همه پول شرط بندی را می برد. بازیکن فعال برنده کلیه تساویها است و اگر برنده شود علاوه بر پولها یک **LP** هم کسب میکند. اگر دو بازیکن بجز بازیکن فعال، مشترکا برنده شوند جایزه بین آنها تقسیم شده و پول اضافه به دسته پولها بر میگردد. اگر بازیکن سمت راست که صرفا بعنوان همبازی وارد شده، برنده شود جایزه ای دریافت نمی کند. کلیه بازیکنان بازنده، نفری یک کارت پوکر میکند.
نحوه مقایسه دستهای پوکر در جدول زیر آمده است. ردیفهای بالاتر، قویتر هستند.

اسم دست	مثال	توضیح
Royal Flush	A♠, K♠, Q♠, J♠, 10♠	پنج کارت بزرگتر از یک خال
Five of a Kind	K♠, K♣, K♦, K♥, Cheat	چهار کارت مشابه از چهار خال همراه با کارت CHEAT
Straight Flush	8♠, 7♠, 6♠, 5♠, 4♠	پنج کارت پشت سر هم از یک خال
Four of a Kind	J♠, J♣, J♦, J♥, 7♠	چهار کارت مشابه از چهار خال
Full House	10♠, 10♣, 10♦, 9♠, 9♣	سه کارت هم مقدار همراه با دو کارت هم مقدار دیگر
Flush	4♠, J♠, 7♠, 8♠, 2♠	پنج کارت از یک خال بدون ترتیب خاصی
Straight	9♠, 8♦, 7♥, 6♠, 5♣	پنج کارت پشت سر هم از خالهای متفاوت
Three of a Kind	7♠, 7♦, 7♣, Q♥, 2♣	سه کارت هم مقدار از خالهای متفاوت
Two Pair	4♠, 4♣, 7♥, 7♠, K♦	دو دسته کارت دوتایی هم مقدار
Pair	K♠, K♥, 8♣, 2♦, 10♠	دو کارت هم مقدار
High Card	8♠, Q♦, 10♣, 3♥, 5♣	اگر هیچ یک از موارد بالا نباشد قدرت دسته کارت با بزرگترین کارت موجود در آن مشخص میشود. مثلا قدرت دسته کارت روبرو برابر ملکه است

استخراج طلا

دریافت یک توکن طلا

دریافت ده دلار

دریافت ده دلار و
دوباره ریختن آن تاس

وقتی بازیکن در منطقه معدن باشد میتواند با صرف یک اکشن، دو تاس را ریخته و مطابق با موارد روبرو، شانس خود را برای استخراج طلا امتحان کند. هر بازیکن حداکثر تا چهار توکن طلا میتواند با خود حمل کند.

پوچ

سرمایه گذاری در بانک

وقتی بازیکن در منطقه بانک باشد میتواند با صرف یک اکشن، توکنهای طلای خود را بفروشد و به ازای هر توکن ۲۰ دلار و یک LP کسب کند. توکنهای طلای فروخته شده به محل معدن بازگردانده میشوند. بازیکن حداکثر میتواند ۱۲۰ دلار در دست داشته باشد و اگر بیش از این مقدار بدست آورد باید به دسته کارت پولها برگرداند.

سرقت از بانک

وقتی بازیکن در منطقه بانک باشد میتواند با صرف یک اکشن، اقدام به سرقت از بانک کند. این اکشن تنها یکبار در هر نوبت امکانپذیر است. برای اینکار ابتدا باید با محافظین بانک مبارزه کرده و آنها را شکست دهد. بازیکن سمت راست بازیکن فعال نقش محافظین بانک را به عهده گرفته و سه کارت مبارزه میکشد.
مراحل مبارزه مانند قبل اجرا میشود. بازیکن فعال یک کارت پوکر و بازیکن در نقش محافظین یک کارت مبارزه را به پشت روی میز قرار میدهند. بازیکن فعال هر تعداد کارت REACTION که خواست میتواند بازی کند و سپس اثری که روی کارت مبارزه نوشته شده باید اعمال شود. کارت بزرگتر برنده است و محافظین برنده کلیه تساویها هستند.
اگر بازیکن فعال پیروز شود سه امتیاز تحت تعقیب و ۸۰ دلار بدست می آورد. اگر شکست بخورد یک امتیاز تحت تعقیب بدست آورده، یک زخم برداشته و توکن زخم را یک خانه به جلو میبرد و ضمنا یک کارت پوکر میکشد.
کارتهای پوکر استفاده شده از بازی خارج و کارتهای مبارزه هم بر زده شده و در انتهای دسته کارت مبارزه قرار میگیرند.

مطب دکتر

وقتی بازیکن در منطقه مطب دکتر باشد میتواند با صرف یک اکشن و پرداخت ۱۰ دلار، همه زخمهای خود را مداوا کند و توکن زخم را به خانه صفر برگرداند. همچنین به ازای هر زخمی که به این روش مداوا شود میتواند یک کارت پوکر بکشد.

خوشگذرانی

وقتی بازیکن در منطقه کاباره باشد میتواند با صرف یک اکشن و پرداخت پول، امتیاز LP بدست آورد. در این اکشن به ازای هر ۳۰ دلار هزینه، میتوان یک LP کسب کرد یعنی نهایتا تا چهار LP میتوان طی این اکشن بدست آورد.

بدست آوردن توکن گله

وقتی بازیکن در یکی از دو منطقه توکنهای گله باشد میتواند با صرف یک اکشن، یکی از توکنها را بردارد. هر بازیکن حداکثر یک توکن گله را میتواند حمل کند و در صورت داشتن یک توکن، نمیتواند اکشن برداشتن این توکنها را انجام دهد. بازیکن این توکن را به پشت روی صفحه شخصی خود قرار میدهد و هر زمان که خواست میتواند سمت مزایای آن را ببیند. از این توکنها برای انجام یکی از دو کار زیر میتوان استفاده کرد که اکشن محسوب نمیشوند:

۱- سرقت گله

۲- گاوچرانی

سرقت گله

وقتی بازیکن یک توکن گله در اختیار دارد و به محل توکنهای گله با رنگ دیگر میرسد، میتواند بدون صرف هیچ اکشنی، گله را فروخته و یک امتیاز تحت تعقیب کسب کند. همچنین مزایایی که پشت توکن نوشته شده را بدست می آورد. توکن فروخته شده به محل توکنهای همرنگ خود باز گشته و توکنها مجدد بر زده میشوند.

گاوچرانی

وقتی بازیکن یک توکن گله در اختیار دارد و به محل ایستگاه راه آهن میرسد، میتواند بدون صرف هیچ اکشنی، گله را بارگیری کرده و یک امتیاز مارشال همراه با جایزه پشت توکن گله را دریافت کند. توکن مذکور به محل توکنهای همرنگ خود باز گشته و توکنها مجدد بر زده میشوند.

کار کردن

وقتی بازیکن در هر یک از خانه های دارای آیکن در نقشه (موارد زیر) باشد میتواند با کار کردن پول بدست آورد. برای اینکار بازیکن با صرف یک اکشن، ۱۰ دلار دریافت میکند.

زخم ها

وقتی بازیکن در یک مبارزه شکست میخورد یک زخم برداشته و توکن زخم در صفحه شخصی را یک خانه جلو میبرد. هر بازیکن حداکثر سه زخم برداشته و پس از آن دیگر با شکست خوردن، زخمی اضافه نمیشود. زخم ها باعث کاهش تعداد کارتهای مجاز در دست و همینطور کسر امتیاز در پایان بازی میشوند. زخم ها از طریق اکشن رفتن به مطب دکتر و همینطور برخی کارتهای اقلام متفرقه (WHISKEY, PROVISIONS) و کارت پوکر BLUEPRINT قابل مداوا هستند.

کارتهای پوکر

کارتهای پوکر کاربردهای مختلفی از جمله برای استفاده در بازی پوکر و مبارزات دارند. هر بازیکن حداکثر مجاز به داشتن ۵ کارت پوکر در انتهای نوبتش است. البته در سایر لحظات بازی، امکان داشتن کارتهای بیشتر وجود دارد و محدودیت دست فقط در انتهای نوبت شخص چک شده و در صورت داشتن کارت اضافه باید آنرا بسوزاند. به ازای هر زخم، تعداد کارت مجاز در دست، یکی کم میشود. سه نوع دستور بر روی این کارتها وجود دارد:

عمل (ACTION): این کارتها بعنوان یک اکشن در نوبت بازیکن قابل بازی هستند و پس از انجام قابلیت آنها، سوزانده میشوند.

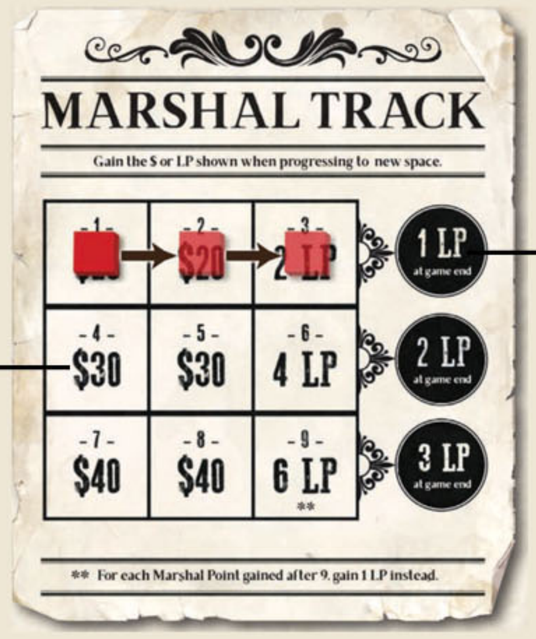
عکس العمل (REACTION): قابلیت این کارتها زمانی که شرایط نوشته شده روی آنها برقرار باشد قابل اجراست و بازیکن میتواند آنرا بازی کند. اجرای این قابلیتها در خارج از نوبت بازیکن هم امکانپذیر بوده و اکشن محسوب نمیشوند.

پاداش (BONUS): وقتی کارتهای پوکر دارای این نوع قابلیت، در موقعیت های مختلف بازی میشود، پاداش روی آنها در صورتی که شرایط نوشته شده برقرار باشد، قابل اجراست. اجرای این قابلیتها در خارج از نوبت بازیکن هم امکانپذیر بوده و اکشن محسوب نمیشوند.

نکاتی در مورد برخی کارتهای پوکر:
بازیکنان حداکثر یک کارت REPUTATION در هر نوبت میتوانند بازی کنند، فارغ از اینکه چند امتیاز مارشال یا تحت تعقیب کسب کرده اند.
کارت INSTICTS دارای دو نوع قابلیت عمل و پاداش است. اگر بازیکن بعنوان یک اکشن آنرا بازی کرد دیگر نمیتواند از بخش پاداش آن استفاده کند.

امتیاز مارشال و تحت تعقیب

در طول بازی بجز امتیاز افسانه ای که ملاک پیروزی است دو نوع امتیاز دیگر در بازی وجود دارد که شامل امتیاز مارشال و امتیاز تحت تعقیب میشود. دو نمودار در سمت چپ صفحه مرکزی بازی، این امتیازها را برای بازیکنان نشان میدهند.
بازیکنان بر اساس مسیر و اکشنهای انتخابی میتوانند در یکی از این نمودارها پیشرفت کنند. بازیکنان دارای امتیاز مارشال با انجام اکشنهای شرورانه، کلیه امتیاز مارشال خود را از دست داده و وارد نمودار تحت تعقیب میشوند که بایستی از ابتدای نمودار شروع کنند. بازیکنان تحت تعقیب نمیتوانند امتیاز مارشال کسب کنند مگر اینکه دستگیر شده و امتیاز تحت تعقیب آنها صفر شود که از نوبت بعد میتوانند مسیر شرافت را انتخاب کرده و وارد نمودار مارشال شوند.
بازیکنانی که مسیر خیر و اعمال شرافتمندانه را انتخاب کنند امتیاز مارشال کسب کرده و در نمودار آن پیشروی میکنند.
پیشرفت در این نمودار پول و امتیاز افسانه ای برای بازیکنان به همراه دارد.



از روشهای زیر میتوان امتیاز مارشال کسب کرد:

۱- شکست دادن راهزنان
۲- گاوچرانی
۳- دستگیری و تحویل بازیکنان تحت تعقیب
۴- اکشن مربوط به کارت پوکر LIVING LEGEND
۵- جوایز کارتهای داستان

با دریافت امتیاز مارشال، بازیکن مکعب رنگی خود را بر روی این نمودار جلو میبرد. با ورود به هر خانه نمودار، پاداشی که در آن خانه است دریافت میشود که در نمودار مارشال، این پاداشها شامل پول و امتیاز افسانه ای هستند. در پایان بازی، بازیکنان بر حسب جایگاهی که در این نمودار دارند، میتوانند از یک تا سه LP دریافت کنند. اگر مکعب بازیکن در پایان بازی در ردیف اول نمودار باشد یک امتیاز، ردیف دوم ۲ و ردیف سوم ۳ امتیاز را کسب میکند.

بازیکنانی که مسیر شرارت و اکشنهای خلافکاران را انتخاب میکنند، تحت تعقیب قرار گرفته و مکعب رنگی خود را در نمودار مربوطه حرکت میدهند. امتیاز تحت تعقیب از این روشها بدست می آید:

امتیاز پایان نوبت

پاداش ورود به این خانه

۱- سرقت از بانک
۲- سرقت از سایر بازیکنان
۳- سرقت گله
۴- استفاده از اکشن کارت پوکر LIVING LEGEND
۵- جوایز کارتهای داستان

با دریافت امتیاز تحت تعقیب، بازیکن مکعب رنگی خود را بر روی این نمودار جلو میبرد. با ورود به هر خانه نمودار، پاداشی که در آن خانه است دریافت میشود که در نمودار تحت تعقیب، این پاداشها شامل برداشتن کارت پوکر میشوند. در پایان نوبت، بازیکنان بر حسب جایگاهی که در این نمودار دارند، میتوانند از یک تا سه LP دریافت کنند. اگر مکعب بازیکن در پایان نوبتش در ردیف اول نمودار باشد یک امتیاز، ردیف دوم ۲ و ردیف سوم ۳ امتیاز را کسب میکند. در پایان بازی، بازیکنی که بیشترین امتیاز تحت تعقیب را دارد سه LP و بقیه بازیکنان تحت تعقیب یک LP کسب میکند. اگر دو یا چند بازیکن برابر بودند، همه بازیکنان تحت تعقیب نفری یک LP بدست می آورند.

نکته: اگر مکعب بازیکن به خانه نهم و انتهایی نمودار مارشال یا تحت تعقیب رسید، از آن پس با دریافت این امتیازات بجای حرکت مکعب، یک LP به ازای هر امتیاز مارشال یا تحت تعقیب اخذ شده، دریافت میکند.

فاز انتهایی

در پایان نوبت هر بازیکن مراحل زیر به ترتیب اجرا میگردد:
۱- اجرای کارتهای داستانی که تعداد دیسکهای روی آنها به حد مجاز رسیده است.
۲- چک کردن تعداد کارتهای پوکر در دست بازیکن فعال و سوزاندن کارتهای اضافه بر حد مجاز
۳- اگر بازیکن فعال تحت تعقیب است، بر اساس مکانی که در نمودار تحت تعقیب دارد، LP کسب میکند.
۴-اگر کسی به امتیاز لازم برای پایان بازی رسیده یا از آن عبور کرده، مراحل انتهای بازی انجام میگردد.
۵- بازیکن سمت چپ بازیکن فعال، نوبتش را آغاز میکند.

کارتهای داستان

دو دسته کارت داستان در روی صفحه بازی، به پشت قرار دارند که دو کارت رویی فعال بوده و شرایط انجام آنها در پشتشان که رو به بازیکنان است درج شده. در صورتیکه که بازیکنی در نوبتش این شروط را انجام دهد، میتواند یک دیسک رنگی خود را بر روی کارت داستان مربوطه قراردهد. هر بازیکن، تنها در نوبتش قادر به قرار دادن دیسک است و صرفا یک دیسک در هر نوبت میتواند قرار دهد. اگر شرط هر دو کارت مشابه باشد و بازیکن آنرا انجام دهد، باید انتخاب کند که دیسکش را روی کدام کارت قرار دهد. اگر بازیکن در نوبتهای بعدی باز هم شرط یک کارت را انجام دهد میتواند دو دیسکش را هم بر روی یک کارت داشته باشد. اگر دو دیسک بازیکن روی دو کارت مختلف باشد و بازیکن باز هم شرط یک کارت را انجام دهد، مجاز است که دیسکش را از روی کارت دیگر برداشته و به آن کارت اضافه کند.
مکانهای دیسک روی کارتها به ترتیب از چپ به راست پر میشوند. هر کارت برای اجرا شدن نیاز به تعداد معینی دیسک دارد. این تعداد برای حالت ۲ تا ۴ نفره، دو عدد و برای حالتهای ۵ و ۶ نفره، سه دیسک است. بازیکن فعال در پایان نوبت خود، کارتهای داستان را چک کرده و هر کدام که به تعداد مجاز، دیسک داشت اجرا میکند.
برای اجرای کارتها، جایزه کارت که در سمت رویی آن نوشته شده به بازیکنانی که دیسک داشتند تعلق میگیرد. اگر بازیکنی دو دیسک هم داشت فقط یکبار جایزه دریافت میکند. همچنین راهزنها به مخفیگاه هایی که روی کارت مشخص شده و خالی هستند، وارد میشوند و اگر کلانتر فعال باشد هم به تعدادی که در کارت اشاره شده، توسط بازیکن فعال حرکت داده میشود.

شرط قرار دادن دیسک

محل قرار دادن دیسکها

پشت کارت داستان

نام کارت

داستان

پاداش کارت

مخفیگاه هایی که راهزنان باید وارد آنها شوند

تعداد حداکثر خانه ای که کلانتر در صورت فعال بودن باید حرکت کند

روی کارت داستان

هر کارت داستانی که اجرا شود از بازی خارج شده و دیسکهای روی آن به بازیکنان باز میگردد.

پایان بازی

زمانی که مکعب امتیاز افسانه ای یک بازیکن به عدد پایانی تعیین شده رسید (۱۵، ۲۰ یا ۲۵) یا از آن عبور کرد، بازیکنان آن دور بازی را تمام کرده و یک دور نهایی هم بازی میکنند تا نوبتها برابر شود. پس از آن، امتیازشماری انجام میگردد.

برای امتیازشماری، علاوه بر امتیاز درج شده روی مسیر امتیازات افسانه ای، موارد زیر هم اضافه یا کسر میشوند:

۱- امتیازات کارتهای اسلحه و چهارپایان ارتقا یافته
۲- یک LP به ازای هر ۶۰ دلار پول باقیمانده در دست بازیکن (نهایتا ۲ امتیاز به ازای ۱۲۰ دلار)
۳- کسر یک امتیاز به ازای هر زخم
۴- سه LP برای بازیکن دارای بالاترین امتیاز تحت تعقیب و یک LP برای بقیه بازیکنان تحت تعقیب. در صورت وجود تساوی، همه بازیکنان تحت تعقیب، نفری یک LP میگیرند.
۵- بازیکنان دارای امتیاز مارشال، بر حسب ردیفی که در نمودار مارشال قرار دارند، یک تا سه LP دریافت میکنند.
۶- اگر بازی در حالت پیشرفته انجام میشود، امتیاز توکنهای افسانه ای هم به امتیازات اضافه میشود.

بازیکن دارای بیشترین امتیاز برنده است. در صورت تساوی، بازیکن دارای بالاترین امتیاز مارشال یا تحت تعقیب برنده است. در صورت تساوی بازیکن دارای بیشترین توکن طلا برنده است. در صورت تساوی، بازیکن با کمترین زخم برنده است. اگر باز هم تساوی وجود داشت بازیکنان برابر مشترکا برنده هستند.

حالت دو نفره

قوانین حالت دو نفره مشابه بازی اصلی است، با این تفاوت که از دسته کارت مرد سیاه پوش هم استفاده میشود. علاوه بر دو بازیکن، شخصیت مجازی مرد سیاه پوش هم برای پیروزی در بازی تلاش میکند.
دسته کارت مرد سیاه پوش شامل۱۰ کارت اکشن و یک کارت قوانین است. قوانین مربوط به این حالت در کارت قوانین شرح داده شده است.
در ابتدای بازی یکی از فیگورها به شخصیت مرد سیاه پوش اختصاص داده شده و در نوبت این شخصیت، یکی از کارتهای اکشن رو شده و مطابق با آن کارت، اکشنهای مرد سیاه پوش انجام میگردد.

حالت پیشرفته

در حالت پیشرفته از کارتهای هدف و توکنهای افسانه ای در بازی استفاده میشود. همینطور بازیکنان از سمت دیگر صفحات شخصی استفاده میکنند که در گوشه بالا سمت چپ آنها، سه مکان برای قرار دادن توکنهای افسانه ای قرار دارد(شکل روبرو). هر شخصیت در بازی دارای چهار کارت هدف است که در ابتدای بازی و پس از انتخاب شخصیتها، هر بازیکن کارتهای مربوط به شخصیت خود را برداشته و یکی را بطور تصادفی از بازی خارج میکند. سه کارت دیگر را نگاه کرده و به پشت، کنار صفحه شخصی قرار میدهد. کلیه توکنهای افسانه ای هم به پشت در گوشه ای قرار میگیرند. در طول بازی، هر زمان که بازیکن موفق به انجام اولین کارت هدف شد، کارت را رو کرده و بعنوان پاداش، یک توکن افسانه ای کشیده و به پشت روی صفحه خود قرار میدهد. زمانیکه بازیکن موفق به انجام دومین کارت شد، بعنوان پاداش دو توکن برداشته، با توکن قبلی که روی صفحه داشت مقایسه کرده و دو تای آنها را به انتخاب روی صفحه خود قرار داده و توکن دیگر را به پشت به مخزن بازگردانده و همه توکنها را بر میزند. اگر بازیکن، سومین کارت هدف هم انجام داد، سه توکن افسانه ای کشیده و با دو توکن قبلی که روی صفحه داشت مقایسه کرده و سه مورد انتخاب و روی صفحه قرار میدهد. دو توکن دیگر هم به مخزن بر میگرداند.

هرکارت هدف، پس از انجام و رو شدن توسط بازیکن، از بازی خارج میشود. ۱۸ توکن افسانه ای در بازی موجود است که پاداشهای روی آنها از یک تا سه LP است.

روی توکنهای افسانه ای شامل ۹ توکن دو امتیازی
۶ توکن یک امتیازی و ۳ توکن یک امتیازی

پشت توکنهای افسانه ای

مترجم: فریاد بیگدلی

board.game.boyz