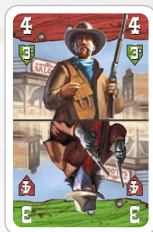




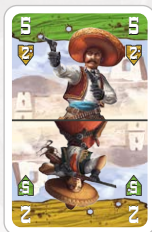
ELEMENTY GRY

60 kart band (po 15 kart w każdej bandzie):

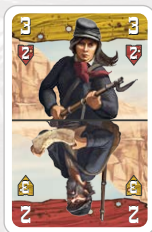
kowboje



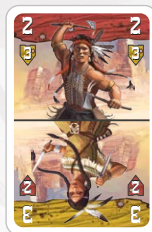
Meksykanie



dezertery

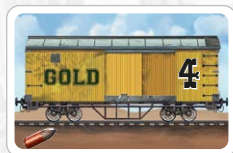


Indianie



18 kart wagonów (po 6 kart w każdym rodzaju przewożonych towarów):

złoto



dynamit



pieniądze



W podstawowej wersji gry **naboje** widoczne na kartach nie są używane. Wykorzystywane są w wariantcie trudniejszym opisanym na końcu instrukcji.



karta lokomotywy



karta pomocy



znacznik gracza rozpoczynającego



CEL GRY

Gra składa się z **6 rund**. Każda z nich oznacza **napad na pociąg** przewożący **złoto**, **dynamit** i **pieniądze**. Gracze przewodzą bandom napadającym na pociągi: kowbojom, Meksykanom, dezterterom i Indianom. Podczas każdego napadu gracze decydują, których członków swojej bandy wyślą do odpowiednich wagonów. Banda, która zdobędzie dany wagon, zabiera przewożone w nim rzeczy.

Po szóstym napadzie gracze otrzymają punkty za zgromadzone łupy. Wygra osoba z największą liczbą punktów.

PRZYGOTOWANIE GRY

A **Karty wagonów** podzielcie na **3 stosy** według przewożonych towarów: **złoto**, **dynamit** i **pieniądze**. Każdy stos potasujcie i połóżcie obrazkami do dołu. Stosy te nazywać będziemy **skarbcem**.

B **Kartę lokomotywy** połóżcie pod **skarbcem**. Za lokomotywą zostawcie miejsce na karty, które podczas gry wykładane będą ze **skarbcia**.

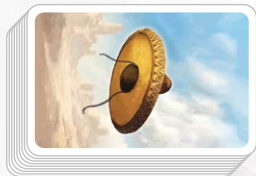
C **Karty band** podzielcie według rodzajów: kowboje, Meksykanie, dezernerzy i Indianie. Każdy gracz bierze karty wybranej bandy, tasuje, tworzy z nich stos i kładzie przed sobą (obrazkami do dołu). Każdy z tych stosów nazywać będziemy **kryjówką** bandy. Jeśli gracze w mniej niż 4 osoby, niewykorzystane karty band odłóżcie do pudełka.

D Weźcie **5 kart** z **kryjówki** swojej bandy. Trzymajcie je w taki sposób, aby nie ujawniać kart rywalom.

E **Znacznik gracza rozpoczynającego** bierze gracz, który ostatnio oglądał western (lub najstarszy gracz).

F **Kartę pomocy** połóżcie w takim miejscu, aby była widoczna dla wszystkich graczy. Podczas gry możecie po nią sięgać, aby przypomnieć sobie przebieg rozgrywki i zasady zdobywania punktów.

B



Kryjówka
Meksykańców

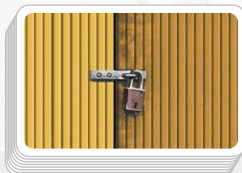
B



C

A

Skarbiec



E



B





HARTA POMOCY

Wiersz podpowiedź

PRZEBIEG ROZGRYWKI

1. Dostrajasz 3 swoich nagrodę
Dobijesz do początku po 1 wagone
z każdego stowa.

2. **Tu jest nagroda!**

Wytyłcie do napadu swoich bandziorów
(pociągów) albo spacjacje.

3. **Zabijcie kapturę**

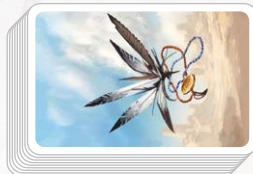
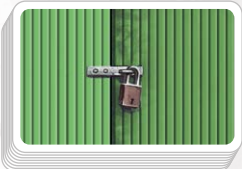
Spowiedźcie, które bandy zdobywają
stowa, dynamit i planyżkę.

4. **Przybycie pasażerów**

Ważcie po 2 karty ze swoich kryjówek.

ZOBECZEWANIE PUNKTÓW

Na koniec gry dodacie wartości ~~zobaczysz~~
~~zobaczysz~~ ~~zobaczysz~~
Wyrzyna osoba z najwyższym wynikiem.



Kryjówka
kowboi

Kryjówka
Indian

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gra trwa **6 rund** (6 napadów na pociągi). Każda runda składa się z **4 faz** rozgrywanych w poniższej kolejności:

FAZA 1. DOCZEPIENIE 3 NOWYCH WAGONÓW

FAZA 2. TO JEST NAPAD!

FAZA 3. PODZIAŁ ŁUPÓW

FAZA 4. PRZYBYCIE WSPARCIA

FAZA 1. DOCZEPIENIE 3 NOWYCH WAGONÓW

Ze skarbcza wytaczane są wagony wypełnione złotem, dynamitem i pieniędzmi. Dołączane są do pociągu, który rusza w drogę poprzez tereny opanowane przez bandy zbirów.

Odkryjcie **po 1 karcie** z każdego stosu w **skarbcu** i dołączcie je **do lokomotywy**.



Pamiętajcie, że w fazie 1. zawsze dołączacie do pociągu 3 wagony ze skarbcza, niezależnie od długości pociągu w danym momencie.

FAZA 2. TO JEST NAPAD!

Zza wzgórz wyłania się pociąg. Bandy ruszają do ataku na poszczególne wagony.

Począwszy od osoby mającej **znacznik gracza rozpoczynającego**, każdy gracz rozgrywa swoją turę. Podczas niej gracz może:

- **WYŚLAĆ 1 BANDZIORA DO NAPADU**

albo

- **SPASOWAĆ.**

WYŚLANIE 1 BANDZIORA DO NAPADU

Gracz wybiera **1 kartę bandy** spośród trzymanyh w ręku i kładzie ją (obrazkiem do góry) przed sobą.

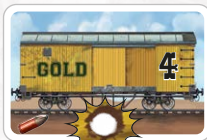
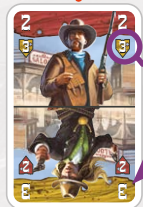
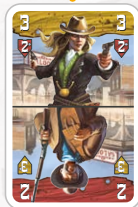
Każda karta bandy składa się z **2 części**. W zależności od tego, w jaki sposób gracz położy kartę, wyśle bandziora do napadu na wagon w odpowiednim kolorze (patrz: przykład poniżej).

Uwaga! Zagranej karty nie można obracać w dalszej części gry!

Przykład:

A *Kładąc tę kartę **żółtą częścią do góry**, gracz wysłał bandziora do napadu na **wagon przewożący złoto**.*

B *A kładąc ją **czerwoną częścią do góry**, gracz wysłał bandziora do napadu na **wagon przewożący dynamit**.*

**A****B**

Uwaga! Te znaczniki mówią graczowi, co znajduje się w dolnej części karty. Jest to przydatne, kiedy trzyma się karty w ręku.

Kartę położoną **żółtą częścią do góry** w dalszej części instrukcji będziemy nazywać **kartą żółtą**.

Kartę położoną **czerwoną częścią do góry** w dalszej części instrukcji będziemy nazywać **kartą czerwoną**.

Kartę położoną **zieloną częścią do góry** w dalszej części instrukcji będziemy nazywać **kartą zieloną**.

Zagrane karty swojej bandy układajcie tak jak na poniższym przykładzie. Dzięki temu wszyscy gracze będą widzieć, ile zagraлиście kart w poszczególnych kolorach i jakie wartości mają te karty.



SPASOWANIE

Jeśli gracz spasuje, oznacza to, że **rezygnuje z zagrywania kolejnych kart w bieżącej rundzie**. Karty zagrane przez niego do tej pory **pozostają na stole**.

Pozostali gracze kontynuują grę do momentu, **gdy wszyscy spasują**.

Im wcześniej gracz spasuje, tym mniej kart zagra w danej rundzie (mniej bandziorów wysłe do napadu). Może się zdarzyć, że gracz nie zagra żadnej karty, bo postanowił spasować w swojej pierwszej turze.

Osoba ze znacznikiem gracza rozpoczynającego **musi** zagrać kartę **w swojej pierwszej turze**. Nie może więc spasować na początku rundy. Pozostali gracze nie mają takiego obowiązku.

FAZA 3. PODZIAŁ ŁUPÓW

Gdzie kilku się bije, tam... silniejszy bierze wszystko!

Gracze sprawdzają, kto wystąpił najsilniejsze bandy po **złoto**, **dynamit** i **pieniądze**. Poniżej przykład sprawdzania **kart żółtych**. W taki sam sposób gracze postępują z kartami **czerwonymi** i **zielonymi**.

- Każdy gracz liczy wartość zagranych **kart żółtych**.
- Gracz z największą wartością tych kart odkłada je do pudełka i zdobywa **wszystkie żółte wagony** z pociągu. Kładzie je przed sobą w stosie (obrazkiem do dołu). W trakcie gry gracze mogą podglądać zdobyte przez siebie karty skarbów, ale nie należy ich pokazywać przeciwnikom.
- **Żółte karty** zagrane przez pozostałych graczy wracają do rąk właścicieli (nie odkładają ich do pudełka!).
- W przypadku **remisu** żaden z graczy nie zdobywa **żółtych wagonów** – pozostają one częścią pociągu na następną rundę. Wszyscy gracze biorą swoje zagrane **żółte karty** do ręki.

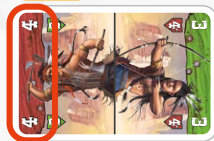
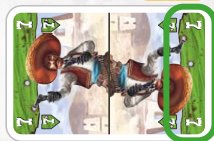
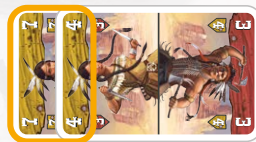
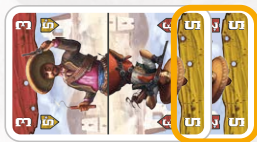
Przykład:

Żółty wagon zdobywają Indianie (II). Osoba grająca Indianami bierze żółty wagon i kładzie (obrazkiem do dołu) przed sobą. Swoje zagrane żółte karty odkłada do pudełka.

Pozostali gracze (w tym przypadku tylko grający Meksykanami) biorą z powrotem do ręki swoje zagrane żółte karty.

Nikt nie zdobywa *czerwonego wagonu* , ponieważ siła *czerwonych Indian (4)* jest równa sile *czerwonych kowboi (4)* . Wszyscy gracze biorą z powrotem do ręki swoje zagrane *czerwone karty* . *Czerwony wagon* zostaje na stole.

Zielony wagon zdobywają Meksykanie (7). Osoba grająca Meksykanami bierze *zielony wagon* i kładzie (obrazkiem do dołu) przed sobą. Swoją zagraną *zieloną kartę* odkłada do pudełka . Pozostali gracze (w tym przypadku tylko grający kowbojami) biorą z powrotem do ręki swoje zagrane *zielone karty* .



FAZA 4. PRZYBYCIE WSPARCIA

Już niedługo kolejny pociąg, pora więc wezwać posiłki z kryjówki.

Każdy gracz, niezależnie od liczby kart trzymanyh w ręce, bierze **2 karty ze swojej kryjówki** (z góry stosu kart swojej bandy). Dokłada je do kart trzymanyh w ręce.

Na koniec rundy **znacznik gracza rozpoczynającego** przekazywany jest graczowi siedzącemu z lewej strony.



KONIEC GRY

Rozgrywka kończy się po rozegraniu **6 rund – napadów na pociągi**.

Gracze sumują wartość zdobytych kart wagonów. Zwycięzcą zostaje gracz z najwyższym wynikiem. W wypadku remisu wygrywa osoba, której zostało więcej kart bandy w ręce.

CENNE UWAGI OD DOŚWIADCZONEGO BANDZIORA

- Nie da się zdobywać wagonów w każdej rundzie. W niektórych rundach warto więc **odpuścić walkę o wagony** po to, aby później mieć więcej kart w ręce i zdobyć cenniejsze wagony.
- Czasami warto **spasować wcześniej**, aby nie ujawniać rywalom swoich kart i zachować je w tajemnicy na następną rundę.



WARIANT TRUDNIEJSZY

A Przygotowanie gry i przebieg rozgrywki są takie same jak w wersji podstawowej. W inny sposób liczone są jednak **punkty na koniec gry**. Każdy gracz wykonuje poniższe działania:

- Sprawdza liczbę zdobytych żółtych wagonów (np. 2 karty).



- Sprawdza, jaka jest najwyższa wartość zdobytego **żółtego wagonu** (w naszym przykładzie: 4).
- Liczy **żółte naboje** na wszystkich swoich zdobytych kartach (np. 3 naboje).



Gracz, który ma najwięcej żółtych naboji, **dodaje 1** do swojego **żółtego wagonu** o najwyższej wartości (czyli $1 + 4 = 5$). W wypadku remisu w liczbie naboji każdy z remisujących graczy wykonuje powyższe działanie.

- Następnie każdy gracz mnoży liczbę **żółtych wagonów** przez najwyższą ich wartość ($2 \times 5 = 10$ punktów). Wynik stanowi liczbę punktów zdobytych za **żółte** wagony.

W taki sam sposób gracze liczą punkty za **czerwone** i **zielone** wagony.

- Wygrywa osoba z najwyższą sumą punktów za wagony w 3 kolo-
rach. W wypadku remisu wygrywa osoba, której zostało więcej
kart bandy w ręce.



B W wariantcie trudniejszym możecie również uwzględnić **dotat-
kowy sposób zdobywania punktów: za wagony o wartości 2.**

Przygotowanie gry i przebieg rozgrywki są takie same jak w wersji
podstawowej. Na koniec gry sprawdzacie liczbę zdobytych wagonów
o wartości 2:

- Gracz, który zdobył **najwięcej** wagonów o wartości 2 (niezależnie
od koloru), otrzymuje **1 dodatkowy punkt** za każdy z nich.
- W wypadku **remisu** w liczbie wagonów o wartości 2 wszyscy
remisujący gracze zdobywają dodatkowe punkty.



Poznaj nasze gry planszowe!

gry.nk.com.pl •  /NaszaKsiegarnia •  [nasza_ksiegarnia_gry](https://www.instagram.com/nasza_ksiegarnia_gry)



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Apteczna 6, 05-075 Warszawa-Wesoła
© 2021 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
© 2021 Michael Schacht

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basalyga
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak, Aleksandra Semla
Redakcja: Michał Zwierzyński
Marketing: Patrycja Jaworska
Korekta: Zuzanna Laskowska
Projekt graficzny i DTP: Cezary Szulc



NAJLEPSZA GRA O DINOZAUROCH OSTATNICH LAT!



TYRANOZAUUR



DIPLODOK



TRICERATOPS



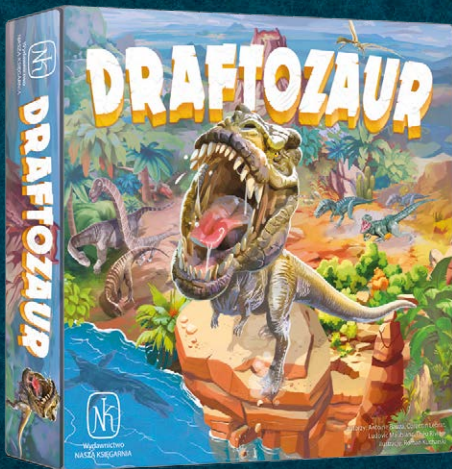
SPINOZAUUR



STEGOZAUUR



PARAZAUROLOF



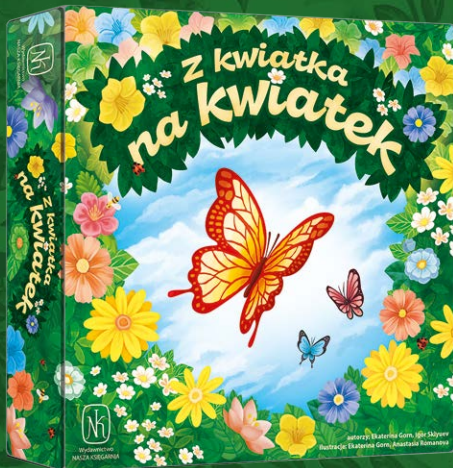
- 60 pionków dinozaurów!
- 2 wersje rozgrywki: lato i zima!
- Wyjątkowa kostka!
- Gra dla dzieci i dorosłych!



Sprawdź na gry.nk.com.pl

STRATEGIA PEŁNA MOTYLI!

- 40 pionków motyli!
- Strategia i planowanie!
- Wariant z kartami specjalnymi!
- Gra kafelkowa dla dzieci i dorosłych!



Sprawdź na gry.nk.com.pl