

HERVÉ LEMAÎTRE WESTERN LEGENDS ROLAND MACDONALD

WPROWADZENIE:

Witajcie w **Western Legends: Za garść dodatków!** To rozszerzenie wprowadza nowe Postacie, karty Opowieści i jeszcze więcej!

- 6 kart Postaci
- 24 karty Celów Osobistych (po 4 na Postać)
- 24 karty Opowieści
- 6 figurek gracza
- 18 kart Przedmiotów: Wierzchowców, Broni oraz Ekwipunku
- 2 karty Pokerowe
- 6 kart Bandytów
- 1 zestaw naklejek
- Płócienną torbę do przechowywania żetonów Legendy.

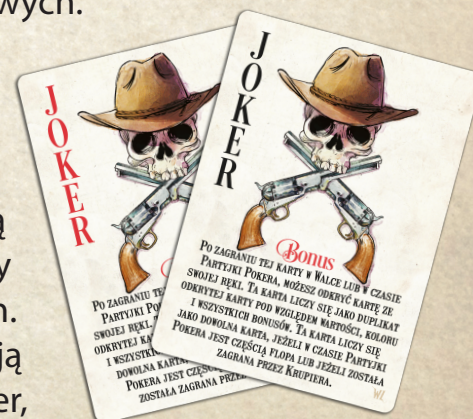
PRZYGOTOWANIE GRY:

Jeżeli używasz tego dodatku, przygotowanie do gry przebiega w zwykły sposób z paroma wyjątkami:

- Wtasuj wszystkie nowe Postacie do puli podstawowych i rozdaj po dwie każdemu z graczy.
- Wtasuj nowe karty Opowieści do puli podstawowych.
- Umieść Przedmioty Legendarne na stojaku wystawy Sklepu Wielobranżowego.
- Wtasuj nowe karty Pokerowe do talii podstawowych kart Pokerowych.
- Umieść wszystkie żetony Legendy w worku.

KARTY JOKERÓW:

Dwie nowe karty Jokerów, które znajdziesz w tym dodatku, różnią się trochę od innych kart Pokerowych, które używałeś w grze. Jokery ani w Walce, ani w Partyjce Pokera, nie mają wartości liczbowych. Zamiast tego gracze zagrywają Jokera jako inną kartę, którą trzymają w swojej ręce. Aby to zrobić pokazują tę kartę, którą zastępuje Joker, a następnie wracają ją do ręki i mogą jej użyć w późniejszej części gry.



Jeżeli Joker zostanie odkryty w Partyjce Pokera we flopie lub jeżeli został zagrany przez Krupiera, liczy się jakby posiadał dowolną wartość i kolor (każdy z graczy może wybrać wartość i kolor osobno, podobnie jak w przypadku karty Pokerowej Oszust).

WARIANT Z KARTAMI BANDYTÓW:

Aby rozegrać grę w tym wariantcie, gracze muszą najpierw nakleić odpowiednie naklejki na spód podstawek konkretnych figurek. Każda figurka posiada odpowiadającą jej naklejkę.



PRZYGOTOWANIE:

Przetasuj 6 kart Bandytów i umieść je obok talii kart Walki.

Gdy gracz wkroczy na pole z Bandytą, odkryj wierzchnią kartę z talii kart Bandytów. Następnie, sprawdź, który numer posiada Bandyta. Wynik na karcie Walki odpowiada numerowi Bandyty, z którym walczy gracz.

Każda karta Bandyty posiada 4 możliwości do rozpatrzenia:

- Efekt walki
- Dodatkową nagrodę
- Dodatkową karę
- Fabularny cytat – w grze oznacza to, że „nic się nie dzieje”.

Odczytaj na głos wylosowany efekt. Następnie postępuj zgodnie ze zwykłymi regułami Walki z Bandytą, z wyjątkiem zastosowania efektu opisanego na karcie Bandyty, którą wylosowałeś. Gracz, który rozpatruje kartę Opowieści lub efekt, który każe dołożyć Bandytę, decyduje, którego Bandytę chce dołożyć do każdej konkretnej Kryjówki Bandytów.

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: PureArts
Produkcja: ZongxiuYao-Charpentier
Planowanie Kickstartera: Travis R. Chance & Kira Peavley
Kierowniczka Marketingu oraz Menadżerka Projektu: Kira Peavley
Zarządzanie Social Media & Community: Mark Burke
Wsparcie Social Media: KatieAidley
Edycja instrukcji: BrandanParsons
Projekt czcionki: LennartWolfert
Specjalne podziękowania dla Matagot oraz Surfin' Meeple

EDYCJA POLSKA

Tłumaczenie: Jacek Lenzioszek
Korekta i redakcja: David KomisarSKI
Skład: Przemysław Kasztelaniec

Dystrybucja: Rekman Sp. z o.o.
ul. Europejska 4, 55-040, Magnice
Edycja polska © Funiverse
<http://www.funiverse.pl>
www.rekman.com.pl

