

WILD SHOTS

Trükkös kártyajáték a vadnyugat hőseinek

2-4 játékos részére, 8 éves kortól

Tervezők: Dennis Kirps & Christian Kruchten

Vigyázz, nehogy eltaláljanak! Ezt könnyebb kimondani, mint megcsinálni, mert minden kör végén megváltoznak a szimbólumok, amikért találatokat kapsz, ha az elvitt lapjaidon vannak. Az ütések megszerzése sem olyan könnyű, mivel minden ütés után megváltozik az adu szimbólum. Ha eltalálnak, mínuszpontot kapsz. Aki a legkevesebb mínuszpontot gyűjti, az lesz Silver City új seriffje!

A JÁTÉK TARTALMA:

● 40 Wild Shots kártya:



Színenként 10 kártya 1-10-ig számokkal, fekete, piros, zöld és kék színekben. Egyes kártyákon a következő szimbólumok valamelyike látható: cowboykalap, seriff csillag, revolver, körözési felhívás.

● 14 Snake-Oil kártya:



Szintén a következő szimbólumok valamelyikével: cowboykalap, seriff csillag, revolver, körözési felhívás. Ezek a következő ütésre érvényes adu szimbólumok.

● 1 áttekintőkártya



● 1 játékszabály

A játékhoz szükségetek lesz még papírra és ceruzára.



A CÉL:

A célotok a játékban az, hogy minél kevesebb olyan ütést vigyetek el, ami mínuszpontot jelent.

ELŐKÉSZÜLETEK:

- Keverjétek össze a 40 Wild Shots kártyát, és adjatok minden játékosnak lefordítva 10 lapot. 2-3 játékos esetén a maradék lapokat tegyétek félre anélkül, hogy megnéznétek.
- A 14 Snake-Oil kártyából megkeverés után alakítsatok ki egy lefordított lapokból álló paklit.
- Tegyétek az áttekintőkártyát a Snake-Oil kártyapakli mellé.

A JÁTÉK MENETE:

4 körben szerezhettek ütéseket. Minden körben egy adott szimbólum találatot jelent annak, akinek az elvitt lapjai között van az adott szimbólummal lap. Minden kör végén ki kell osztanotok a kapott találatokért járó mínuszpontokat. Az áttekintőkártyán láthatjátok azt, hogy melyik körben melyik szimbólumos lapokat kerüljétek, mert ezek találat esetén mínuszpontot jelentenek.

HOSONN 1:			-2 (10-2)
HOSONN 2:			-3 (7-3)
HOSONN 3:			-4 (3-4)
HOSONN 4:			-5 (14-5)

Például az első körben próbáljátok meg elkerülni, azaz nem elvinni azokat a lapokat, amiken revolver van. Az első kör végén -2 pontot kaptok minden olyan kártyáért, amin revolver van. A zárójelben álló szám (esetünkben

10x) azt mutatja, hogy hány darab Wild Shots kártya van az adott szimbólummal az egész játékban.

A következőképpen játszhattok le egy kört (10 ütés):

1. Válasszatok egy kezdőjátékost. Ezután minden körben a következő játékos vegye át a kezdőjátékos szerepét. A kezdőjátékos fordítsa fel a **Snake-Oil kártyapakli** legfelső lapját és felfordítva tegye az áttekintőkártya mellé.



A Snake-Oil kártyán látható szimbólum az adu szimbólum az adott ütésben.

2. A kezdőjátékos kijátszik egy Wild Shots kártyát a kezében tartott lapokból.
3. Az óramutató járásával megegyező irányban a többi játékos is kijátszik a kezéből egy-egy Wild Shots kártyát. A lapok kijátszásakor mindenki próbáljon meg arra figyelni, hogy lehetőleg ne vigyen el, olyan lapot, amelyik találatot jelent.
4. Állapítsátok meg, hogy **ki vitte az ütést**.
5. Az ütést elvívó játékos **felfordítja a következő Snake-Oil kártyát**, ami meghatározza a következő ütésre az adu szimbólumot, és **csak ezután játszik ki egy Wild Shots kártyát** a kezében tartott lapokból.
6. Azután, hogy a játékosok a 10. Wild Shots kártyájukat is kijátszották, értékelés következik. Felírják a mínuszpontokat.
7. Az értékelés után új kör kezdődik. A 4. kör után a játék véget ér.

Kié az ütés?

Az ütés azé, aki a legnagyobb értékű illetve a legnagyobb értékű adu lapot játszotta ki (lásd az *Adu* címszónál). Az ütésben kötelező a szint tartani (lásd a *Színtartás* címszónál). Aki elvitt egy ütést, az elveszi a kijátszott lapokat és lefordítva maga elé teszi. Felfordítja a következő Snake-Oil kártyát, meghatározva ezzel a következő ütésre az adu szimbólumot, majd kijátszik egy Wild Shots kártyát.

Színtartás

Minden játékosnak kötelező az **elsőként** kijátszott lappal megegyező színű lapot kijátszani. Azaz a szint tartani kell. Viszont **nem kötelező a felülütés**. Ezt azt jelenti, hogy a kijátszott lapokra **nem kötelező magasabb értékű lapot tenni**. Akkor, ha a soron következő játékos kezében nincsen az elsőként kijátszott lappal megegyező színű lap, akkor kijátszhat vagy egy adu szimbólumos vagy egy tetszése szerinti lapot.

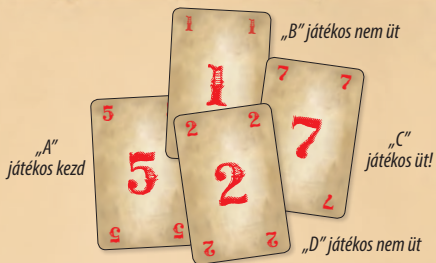


Példa

a klasszikus ütésre, szintartásnál.

A „C” játékos elveszi a kijátszott lapokat.

Megjegyzés: Az elvitt ütéseit bárki, bármikor megnézheti, illetve bármikor megkérhetitek egymást az utolsónak elvitt lapok megmutatására.



Adu:

Mindig a felfordított Snake-Oil kártya határozza meg a következő ütésre az adu szimbólumot. Minden új ütés előtt fel kell fordítani a következő Snake-Oil kártyát. Akkor, ha egynél több játékos is adu szimbólumos lapot játszik ki, akkor az ütés a magasabb értékű adu szimbólumos lapot kijátszó játékosé. Ha az ütésben nincsen adu szimbólum, akkor a klasszikus ütés szabályai szerint a kezdőlappal megegyező színű, legmagasabb értékű lap visz.

Példa adu szimbólumos ütésre, szintartásnál



Adu szimbólum

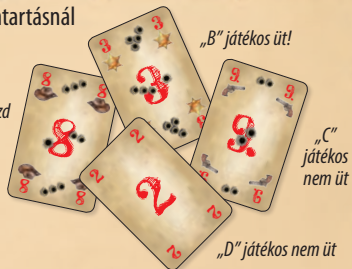


Áttekintőkártya



Snake-Oil kártyapakli

„A” játékos kezd



A „B” játékos üt, akkor is, ha nem az övé a legmagasabb értékű lap, mivel a kártyáján adu szimbólum van. A „B” játékos elveszi a kijátszott lapokat



Példa adu szimbólumos ütésre, amikor nem mindenki tudja tartani a szintet.



Adu szimbólum



Áttekintőkártya



Snake-Oil kártyapakli

„A” játékos kezd



A „D” játékos üt, mert az övé a nagyobb értékű adu szimbólumos lap. A „D” játékos elveszi a kijátszott lapokat.

ÉRTÉKEKELÉS:

Minden kör után nézzétek meg, hogy hány darab találatot okozó szimbólumos lap van az elvitt ütéseitekben. A kártyák darabszámát szorozzátok meg az áttekintőkártyán az adott kör melletti mínuszértékkel. Írjátok fel egy lapra a kapott mínuszpontokat.

Példa

egy értékelésre. A 2. kör végén vagyunk, 4 játékkal.



A „B” játékos a következő lapokat vitte el:



2 darab lapján cowboykalap van. A cowboykalap a 2. körben laponként -3 pontot ér. A „B” játékos így összesen -6 pontot gyűjtött a 2. körben.



Az értékelés után keverjétek meg a Wild Shots kártyákat és kezdődhet a következő kör. A Snake-Oil kártyákat is minden kör elején újra meg kell kevernetek.

A JÁTÉK VÉGE:

A játék a 4. kör után véget ér. Aki a legkevesebb mínuszpontot gyűjtötte, az a játék nyertese és az lesz Silver City új seriffje!



A játékhoz jó szórakozást és kellemes időtöltést kíván a Piatnik Budapest Kft!
Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100.
e-mail: piatnik@piatnik.hu
www.piatnik.hu

Grafikdesign: Fiore GmbH, www.fiore-gmbh.de

[www.facebook.com/
PiatnikBudapest](https://www.facebook.com/PiatnikBudapest)

