Cash and guns.pdf 1 2015.09.07. 15:34:17

# CA$H 'n GUNS™

MÁSODIK KIADÁS

4-8

10+

30'

***Azt hitted, véget ér a balhé, mikor a furgonban már ott a szajré, és a zsaruk elől majré nélkül hajráztatok el? Hát tévedtél, mert nehéz jó társakra lelni, főleg, ha osztozkodni kell...***

***Ebben a játékban körről körre szivacspisztolyokat szegeznek majd az orrodhoz. Szegezz te is! A zsákmány azé, aki lő, ha kell, és blöffölni is mer. De ha berezelsz, az igazi gengszterek között nincsen számodra hely!***

**Gyártó:**
Repos Production
Telefon: +32 471 95 41 32
Rue des comédiens, 22
1000 Brussel-Belgium
www.rprod.com

**Importálja:**
GémKer-Gémklub Kft
Budapest, Ráday u. 30.
1092
www.gemklub.hu

Modellszám: 922 736

5 425016 922736

Figyelem! Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!

Cash and guns.pdf 2 2015.09.07. 15:34:19

## A DOBOZ TARTALMA

A. Játékszabály
B. 8 szivacspisztoly
C. 18 sebzésjelző
D. 9 műanyag talp
E. 8 szereplő
F. 1 Új keresztapa (kezdőjátékos jelző)
G. 1 Keresztapa asztala
H. 1 gyémánt bónuszkártya
I. 16 képességkártya
J. 64 tölténykártya
   - J1. 40 Click kártya
   - J2. 24 Bang! kártya

K. 64 zsákmánykártya
   - K1. 15× 5000 $-os kártya
   - K2. 15× 10 000 $-os kártya
   - K3. 10× 20 000 $-os kártya
   - K4. 9 gyémánt (5× 1000 $-os, 3× 5000 $-os és 1× 10 000 $-os)
   - K5. 10 festmény
   - K6. 3 tölténytár
   - K7. 2 elsősegélycsomag

***Az első játék előtt a keresztapa asztalát és a szereplőket állítsátok a műanyag talpakba.***

## A JÁTÉK CÉLJA

Minden játékos egy gengszter szerepét ölti magára, és megpróbálnak minél nagyobb részt kivenni egy hatalmas zsákmányból.
A nyolcadik forduló végén a leggazdagabb, még életben lévő játékos nyeri a játékot.

## ELŐKÉSZÜLETEK

- Minden játékos magához vesz egy szivacspisztolyt, 5 Click és 3 Bang! kártyát és egy szereplőt, amelyet maguk elé állítanak.
- Keverjétek össze a zsákmánykártyákat, és osszátok ezeket szét 8 darab 8 lapos paklira.
- Az Új keresztapa jelzőt tegyétek az asztal közepére, a zsákmánypakli mellé.
- Készítsétek elő a sebzésjelzőket.
- A Keresztapa asztalát a legidősebb játékos kapja, tegye a szereplőfigurája elé.

Cash and guns.pdf 3 2015.09.07. 15:34:19

# A JÁTÉK EGY FORDULÓJA

Minden forduló 7 lépésből áll.
A Keresztapa felelős az egyes lépésekért, az ő asztalának hátulján megtalálható a játék segédlete.

## 1. A zsákmány

Minden forduló elején fordítsatok fel 8 zsákmánykártyát, és az Új keresztapa jelzőt fordítsátok az „üres asztal" oldalával felfelé.

## 2. Tölténykártya választása

Minden játékos titokban választ egy tölténykártyát (akár Click, akár Bang! kártyát), és képpel lefelé maga elé teszi azt.
Megjegyzés: vigyázz, minden kártya csak egyszer használható! 8 kártyád van, minden fordulóra egy.

## 3. Célzás

Az adott forduló keresztapája elszámol háromig. Háromra mindenkinek egyszerre meg kell céloznia valamelyik játékostársát (a szivacspisztolyát ráfogva).
Megjegyzés: vigyázzatok, a túl lassú játékosok egyáltalán nem célozhatnak a fordulóban.

## 4. A keresztapa kiváltsága

Miután mindenki kiválasztotta a célpontját, a keresztapa ha akarja, utasíthatja az egyik játékost, hogy változtassa meg a döntését. A kiválasztott játékosnak másra kell fognia a fegyverét.

## 5. Bátorság

A keresztapa ismét elszámol háromig. Háromra minden játékosnak döntenie kell, hogy:
- ledönti a szereplőfiguráját, vagy
- állva hagyja a szereplőfiguráját, és azt kiáltja „Banzáj!!!"

Azok, akik ledöntötték a szereplőjüket, képpel lefelé eldobják a tölténykártyájukat. Ebben a fordulóban nem lőnek, és nem is vesznek részt a zsákmány elosztásában. Biztos azonban, hogy nem is sérülnek meg.
Az állva maradt játékosok kockáztatják, hogy esetleg megsérülnek, de esélyük van részt szerezni a zsákmányból.
Ha a célpontod úgy döntött, ledönti a szereplőjét, dobd el a tölténykártyádat képpel lefelé. Gyávákra nem lövünk!

## 6. A kártyák hatása

Azok a játékosok, akik előtt még mindig ott a tölténykártyájuk, most felfedik azt.
- Click: nem történik semmi
- Bang!: a célba vett játékos sérül egyet, és ledönti a szereplőjét. Ebben a fordulóban nem vehet részt a zsákmány elosztásában.

Megjegyzések:
- A kártyák hatása egyszerre jön létre. Az egymásra célzó játékosok megsebezhetik egymást.
- Egy körben több sérülést is el lehet szenvedni, ha többen is Bang! kártyát használtak ellenünk.
- Az a játékos, aki 3 vagy több sebesülést begyűjt, meghal, és kiesik a játékból.

Emlékeztető: ha te, vagy a célpontod ledöntöttétek a szereplőtöket, a tölténykártyádat el kell dobnod anélkül, hogy hatása létrejönne.

## 7. A zsákmány elosztása

A keresztapával kezdve az óramutató járása szerint sorban minden játékos, akinek a szereplőfigurája még áll (nem sérült meg ebben a fordulóban és nem is lett eldöntve) elveheti a zsákmány egy részét (egy kártyát vagy az Új keresztapa jelzőt).

Megjegyzés:
- Ha a Keresztapa ledöntötte a szereplőfiguráját vagy megsérült ebben a fordulóban, akkor a sorban utána következő első, még álló játékos veheti ki elsőként a részét a zsákmányból.
- Az osztozkodásnak akkor van vége, ha a teljes zsákmányt kiosztottátok. Előfordulhat, hogy mindenki többször sorra kerül az osztozkodás során, de az is, hogy egyetlen játékos visz mindent.
- Egy játékos megteheti, hogy nem kártyát vesz el, hanem átfordítja az Új keresztapa jelzőt, és ezzel a következő fordulótól ő lesz a Keresztapa. Ez az aktuális osztozkodásra nincs hatással.
- Javasoljuk, hogy a megszerzett zsákmánykártyákat képpel lefelé tartsátok magatok előtt, a többiek elől rejtve.

# A JÁTÉK VÉGE

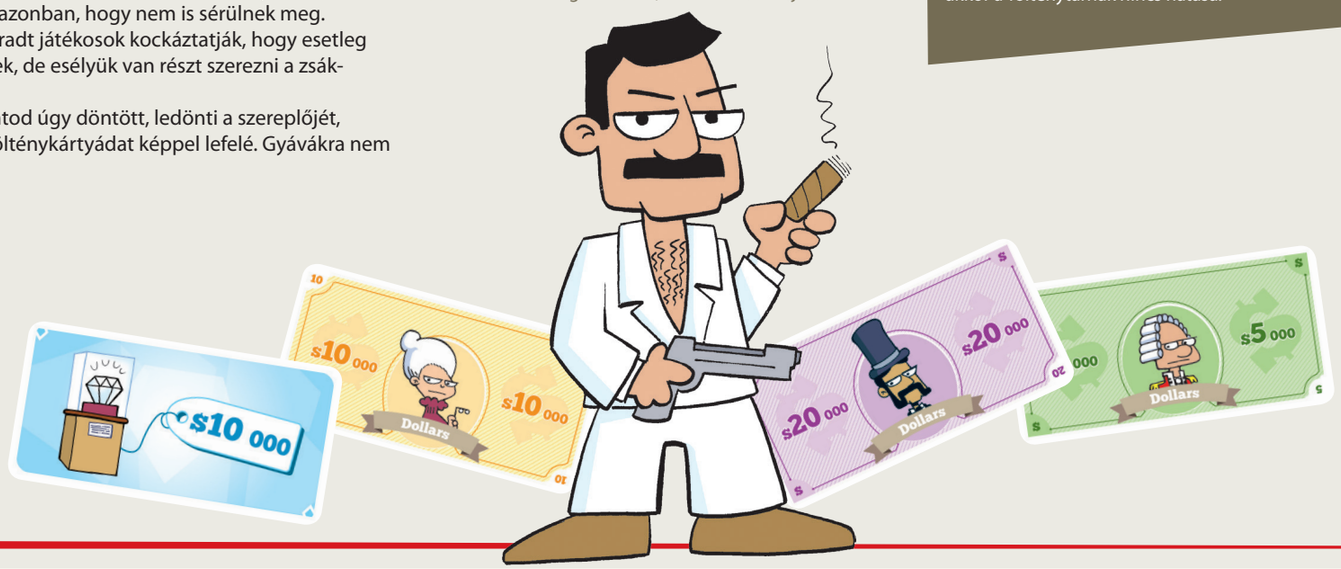
A játék a 8. forduló után ér véget, amint az összes zsákmány ki lett osztva. Csak a még életben lévő játékosok nyerhetnek!

Minden, még életben lévő játékos összeszámolja, hány gyémántot sikerült megszereznie (értéküktől függetlenül). Aki a legtöbbet gyűjtötte össze, megkapja a 60 000 $-os bónuszkártyát. Döntetlen esetén a bónuszt senki nem kapja meg. Ez után minden játékos összeszámolja a zsákmánya értékét. A leggazdagabb játékos nyeri a játékot.
Döntetlen esetén az érintettek közül a legtöbb sérülést elszenvedő játékos nyeri a játékot. Ha még mindig fennáll a döntetlen, akkor a játékosok osztoznak a győzelmen.
Megjegyzés: Ha a játék során bármikor előfordulna, hogy már csak egy játékos van életben, ő azonnal megnyeri a játékot.

**A zsákmánykártyák értéke**

- A bankjegyek 5000, 10 000 vagy 20 000 $ értékűek.
- A gyémántok 1000, 5000 vagy 10 000 $ értékűek, de a játék végén, akinél a legtöbb gyémánt van, 60 000 $ bónuszt kap. Döntetlen esetén ez a bónusz senkinek nem jár.
- A festmények értéke a gyűjtemény méretétől függ. A játék végén:
  - 1 festmény 4000 $
  - 2 festmény 12 000 $
  - 3 festmény 30 000 $
  - 4 festmény 60 000 $
  - 5 festmény 100 000 $
  - 6 festmény 150 000 $
  - 7 festmény 200 000 $
  - 8 festmény 300 000 $
  - 9 festmény 400 000 $
  - 10 festmény 500 000 $

- Elsősegélycsomag: amikor egy játékos megszerzi az elsősegélycsomagot, azonnal begyógyul az összes sérülése.
Megjegyzés: ha egy játékosnak nincs sérülése akkor, amikor megszerzi az Elsősegélycsomagot, azt el kell dobnia azonnal anélkül, hogy bármilyen hatás létrejönne.
- Tölténytár: amikor egy játékos megszerzi a tölténytárat, azonnal elvehet egy Bang! kártyát az eldobott kártyák közül (akár képpel lefelé, akár felfelé volt ott), és kézbe veheti azt. Ekkor el kell dobnia a kezéből egy másik kártyát.
Megjegyzés: ha az eldobott kártyák között nincs Bang! kártya, akkor a Tölténytárnak nincs hatása.



Cash and guns.pdf 4 2015.09.07. 15:34:20

# KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK

Ha már megismerkedtetek az alapjátékkal, bevethetitek a különleges képességeket. A játék elején osszatok minden játékosnak képpel felfelé egy képességkártyát. A képességek a teljes játék során érvényben vannak. Beszéljétek meg egyenként, hogy melyik játékos képessége mire képes.

**The Collector – A gyűjtő:**
Ez a képességkártya a játék végén egy festménynek számít, a gyűjtemény részének tekinthető.

**The Cunning – A ravasz:**
Ez a játékos a Célzás (3. fázis) végén kicserélheti a tölténykártyáját.
Megjegyzés: ezt az után teszi, hogy A kölyök használta a képességét.

**The Cute – A bájgúnár:**
Ha részt vesz az osztozkodásban, akkor mielőtt az elkezdődne, elvehet egy $5.000 bankjegyet, ha van az aktuális zsákmányban. Ha nincs a zsákmányban ilyen bankjegy, akkor az adott fordulóban ennek a képességnek nincs hatása.

**The Dictator – A diktátor:**
Az osztozkodás során egyszer, ha részt vesz benne, megtilthatja egy játékosnak egy bizonyos típusú zsákmány (bankjegy, gyémánt, festmény, elsősegélycsomag, tölténytár vagy új keresztapa) elvételét, amikor épp elvenné azt.
Megjegyzések:
- Ritkán, de előfordulhat, hogy a célpont játékos így nem vehet el semmit.
- A képesség nem hat A cuki és A surranó játékosokra.
- Ha a képességet A kapzsi játékos ellen használod, akkor mindkét zsákmányára hat.

**The Doctor – A doktor:**
Amikor ez a játékos eldönti a szereplőfiguráját, gyógyul egyet.

**The Good Friend – A jó barát:**
Amikor egy játékos elveszi a tölténytárat, A jóbarát is visszakap egy Bang! kártyát az eldobott lapok közül.
Megjegyzés: az után használható, hogy a Tölténytárat megszerző játékos kivette a Bang! kártyát az eldobott lapok közül. Ha nincs már Bang! a dobott lapok között, akkor ennek a képességnek nincs hatása.

**The Greedy – A kapzsi:**
Amikor osztozkodás során A kapzsi játékos először sorra kerül, két zsákmánykártyát is elvehet egyszerre. Ilyen esetekben a további osztozkodásban már nem vehet részt.
Megjegyzés: ha A diktátor A kapzsi ellen használja a képességét, mielőtt az elvenne két zsákmánykártyát, akkor a tiltás mindkét zsákmánykártyára érvényes.

**The Hustler – A szélhámos:**
Minden forduló elején, a zsákmány fázisban A szélhámos elhúz az egyik ellenfele kezéből véletlenszerűen egy tölténykártyát. Ehelyett adnia kell egy lapot a sajátjai közül.

**Junk Dealer – Az ószeres:**
Az ószeres az osztozkodás során egyszer, ha részt vesz benne, kicserélheti a részét a zsákmányból egy olyan lapra, amelyet egy másik pakliból véletlenszerűen húzott.

**The Kid – A kölyök:**
A célzás során (3. fázis) A kölyök az után választja ki a célpontját, hogy mindenki más már megtette ezt.

**The Lucky Man – A szerencse fia:**
Ha egy fordulóban egynél több sérülést szenvedne, egyet sem sérül. Mivel ilyenkor nem sérül meg, részt vehet az osztozkodás ban.

**The Professional – A profi:**
Ha a célpontja ledönti a szereplőfiguráját egy olyan körben, amikor A profi Bang! kártyát játszott ki, akkor A profi (ha nincs ledöntve) felfedheti a Bang! kártyáját, hogy elvegyen ellenfele korábban megszerzett zsákmánykártyái közül egyet. Ha az ellenfélnek nincs zsákmánykártyája, ennek a képességnek nincs hatása.

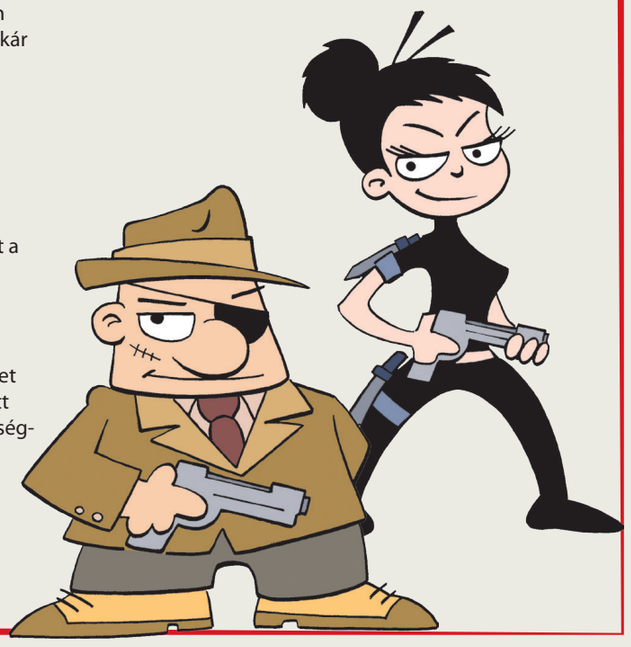
**The Smart – Az agyafúrt:**
Amikor ez a játékos ledönti a szereplőfiguráját, visszaveheti a kezébe a körben kijátszott tölténykártyáját. Ehelyett a kezéből egy másikat el kell dobnia.

**The Stealthy – A surranó:**
Amikor ez a játékos eldönti a szereplőjét, azonnal elvehet egy 10 000 $-os bankjegyet az asztal közepén lévő zsákmányból. Ha ott nincs ilyen bankjegy, akkor ennek a képességnek ebben a fordulóban nincs hatása.

**Unbreakable – A sebezhetetlen:**
Ez a játékos nem a harmadik, hanem az ötödik sérülés után esik csak ki a játékból.

**The Vulture – A keselyű:**
Amikor egy játékos kiesik a játékból, A keselyű elveheti két véletlenszerűen kiválasztott zsákmánykártyáját.

**Készítők**
Tervező: Ludovic Maublanc
Fejlesztők: A „Sombrerót viselő belgák", vagyis Cédrick Caumont & Thomas Provoost
Rajzok: John Kovalic
Fordítás: Kohári Zsolt
Korrektúra: Molnár László

A szerző köszöni a rengeteg tesztelő, játékos, gengszter és keresztapa segítségét, akik több mint tíz éven át nyomon követték ezt a játékot. Külön kiemeli Thomas és Cédrick segítségét, akik kezdettől hittek ebben az őrült projektben. Említést érdemel még Angèle, aki segítette a játéktervezői „karrierjében". Köszönet mindenkinek!

A "Sombrerót viselő belgák" köszönetet mondanak az első verzió minden tesztelőjének és azoknak is, akik túlélték a másodikat. Köszönet a Belgoludiques, Ludinord és a Gathering of Friends résztvevőinek. Mindenkinek, akikkel játékfesztiválokon találkoztunk. Továbbá köszönet nektek is: Jax Teller, Franck Costello, Franck Lucas, Nancy Botwin, Nico Bellic, the Joker, Heisenberg, Mickey O'Neil, Sonny LoSpecchio, Mr. Krabs, Jabba le Hutt, Dr. Mad, Cortex.