

ADIOS AMIGOS

PRAVIDLA HRY



Rychlý střelecký souboj pro 2 - 4 pistolníky ve věku od 8 let a výš
(Momo Besedic)

IDEA HRY

Někde v Mexiku na sebe narazily soupeřící bandy pistolníků. Abyste přežili osudový střelecký souboj, tak si musíte udržet chladnou hlavu a mít nejrychlejší prst na spoušti...

Tato rychlá karetní hra se skládá z pěti hracích kol, během nichž si každý hráč vyloží tři pistolníky. Všichni hráči jednájí současně. Je třeba si rychle uvědomit, jaký žeton revolveru umožňuje zastřelit jakého pistolníka, a pak okamžitě zmáčknout spoušť. Ale to jen v případě, když číslo zásahu odpovídá buď součtu nebo rozdílu mezi čísly na kartě pistolníka. Pokud nezapomenete nabít a v pravou chvíli odpálíte svůj svazek dynamitu, máte velkou šanci zůstat v daném kole poslední žijící a získat za odměnu žeton kořisti.

KOMPONENTY



60 karet pistolníků;
na líci je zobrazen pistolník
se dvěma pistolnickými čísly,
zatímco na rubu je zobrazen
zlatý nuget



40 žetonů revolveru;
4 sady v různých barvách,
každá s čísly zásahu
od 0 do 99



5 žetonů kořisti;
na líci je zobrazen hrobník
s číslem kola, zatímco rub
zobrazuje měnící se počet
zlatých nugetů



8 nábojů **4 svazky dynamitu**



Příklad pro 3 hráče:

Žetony revolveru, náboje a dynamit mají všichni hráči položeny přímo před sebou. Každý hráč musí zřetelně vidět na čísla nepřátelských pistolníků a musí dosáhnout na všechny karty pistolníků. Hromádka s 5 žetony kořisti se položí k jedné straně.

PŘÍPRAVA HRY

Každý hráč si vezme všech **10 žetonů revolveru** jedné barvy, **2 náboje** a **1 svazek dynamitu**. Vybraný hráč zamíchá všech **60 karet pistolníků**, a poté každému hráči rozdá **15 karet**. Své karty hráči umístí vedle svých žetonů revolveru a srovnají si je do **balíčku**; **nahoru stranou s pistolníkem**. **5 žetonů kořisti** je seřazeno podle čísel kol a položeno k jedné straně **na sebe**, s kolem 1 nahoře.

PRŮBĚH HRY

Hra se hraje na **5 oddělených kol**, které se všechny hrají stejným způsobem. Na začátku každého kola přetočí všichni hráči svých **10 žetonů revolveru stranou s revolverem nahoru**, zamíchají je a rozloží před sebe. Poté si každý hráč vezme vrchní **3 karty pistolníků** ze svého balíčku a umístí je do řady za žetony revolveru tak, aby všichni hráči zřetelně viděli na čísla pistolníků a dosáhli na všechny karty. **2 náboje** a **dynamit** se umístí na dosah vedle žetonů revolveru. (Viz obrázek vlevo.)

STARTOVACÍ POVEL

Jakmile jsou všichni hráči připraveni, jeden z nich dá startovací povel: "Adios amigos". V prvním kole je to úkol pro nejstaršího hráče; ve všech pozdějších kolech je to úkol pro vítěze předchozího kola.

STŘELECKÝ SOUBOJ

Když zazní slova "Adios amigos" začnou všichni hráči hrát **současně**. Každý otočí své **2 libovolné žetony revolveru stranou s číslem zásahu nahoru**. Všichni hráči se nyní snaží odstřelit **nepřátelské pistolníky**.





KONEC KOLA

Aby se jim to povedlo, musí na kartu pistolníka umístit žeton revolveru **se správným číslem zásahu**. Číslo zásahu je považováno za správné, když odpovídá buď **součtu** nebo **rozdílu** obou čísel na kartě pistolníka.



Příklad:

Karta zobrazuje pistolníka s číslem 2 a 5. Aby byl tento pistolník zabít, je potřeba buď číslo zásahu 7 (součet) nebo číslo zásahu 3 (rozdíl).

Jeden výstřel, jeden zásah! Jakmile byl žeton revolveru umístěn na kartu pistolníka, je tento pistolník zastřelen. Na takovouto kartu již nesmí být umístěny žádné další žetony revolveru. Jakékoli další žetony umístěné později musí být vráceny zpět.

VEDLE (MINUTÍ)

Pokud hráč umístí na pistolníka **špatné** číslo zásahu, tak výstřel **minul**. Hráč si musí **vzít zpět** žeton revolveru a, jako **pokutu**, musí dát tomuto spoluhráči na konci kola část své kořisti (viz *Bodování*). To platí rovněž, pokud je minutí objeveno později ve hře.

NABÍJENÍ

Každý hráč může použít **2 náboje** v každém kole, aby mohl otočit další žetony revolveru lícem nahoru. Pokud má hráč ještě alespoň 1 náboj, tak může kdykoli nahlas zvolat "Nabíjení" a odložit **1 náboj doprostřed stolu**. Nyní mohou **všichni** hráči ihned přetočit **2 libovolné žetony revolveru** nahoru stranou s číslem zásahu. Pokud hráč již další náboj nemá, nemůže zvolat "Nabíjení". Pokud to hráč přesto udělá, musí na konci kola dát svým spoluhráčům část své kořisti jako **pokutu** (viz *Bodování*).

BOMBA!

Každý hráč má k dispozici 1 svazek **dynamitu** na kolo. Jakýkoli hráč může kdykoli odložit dynamit doprostřed stolu a zvolat "Bomba!". Tímto se hra na **10 sekund** přeruší. Všichni hráči, kromě bombometčíka, si ihned musí **oběma rukama** zakrýt uši a pomalu odpočítávat od 10 k 0. Během této doby může bombometčík umístit na kartu pistolníka **více než jedno** číslo zásahu na žetonu revolveru. Při této akci bude číslem zásahu **součet těchto čísel**.

Příklad:

Číslem zásahu je součet žetonů 9, 4 a 2. To znamená odstřelení zde zobrazeného pistolníka.



Bombometčík **nemůže** během příslušných 10 sekund odstřelit **více než jednoho** pistolníka. Během této doby **není** povoleno nabíjení. Jakmile byl pistolník odstřelen, nebo uběhlo 10 sekund, pokračuje hra jako obvykle.

R.I.P.

Jakmile jsou **žetony revolveru** na **všech 3** hráčových **kartách pistolníků**, musí tento hráč z tohoto kola odstoupit. Ihned musí zastavit střelbu a nesmí již dále v tomto kole umístit žádné žetony.

Jakmile museli všichni hráči až na jednoho v aktuálním kole odstoupit ze hry (tj. pouze jeden hráč má nějakého žijícího pistolníka), kolo končí. Platí to i v případě, když několik hráčů odstoupí současně a žádný živý pistolník neexistuje. Je také možné, že žádný hráč není schopen dostupnými žetony revolveru zasáhnout nějakého nepřátelského pistolníka a nikdo nechce, nebo nemůže, nabíjet. Tehdy také kolo končí.

BODOVÁNÍ

Všichni hráči přetočí **žetony revolverů** na svých kartách pistolníků tak, aby byla vidět zadní strana s barvou žetonů. Nyní si každý hráč vezme karty těch pistolníků, které zastřelil, přetočí je **stranou s nugetem** nahoru a urovná je do balíčku. **Každá karta má hodnotu 1 nuget**. Karty žijících pistolníků si ponechá **jejich vlastníci** a jsou také umístěny mezi **nugety**.

Hráč, který jediný přežil až do konce kola, dostává za odměnu **žeton kořisti** tohoto kola. Ten si položí **stranou s nugety** před sebe. Pokud přežilo více hráčů, žeton kořisti nezískává nikdo. Pokud žádný hráč nepřežil, protože bylo více hráčů zabito současně, žeton kořisti nezískává také nikdo.

Bodování končí zaplacením **pokut**, pokud je třeba. Hráči, kteří během tohoto kola **minuli**, zaplatí **3 nugety** hráči, na kterého stříleli, a **1 nuget** všem ostatním hráčům. Pokud hráč minul několikrát, musí zaplatit za všechna minutí.

Pokud hráč zvolá "Nabíjení" aniž by měl náboj, musí zaplatit **1 nuget** každému spoluhráči.

Pokud nemáte dostatek nugetů na zaplacení pokuty, musíte vypsát příslušnému hráči (hráčům) šek a vyplatit je, jakmile během pozdějších kol dostanete nugety.

Nakonec se všechny použité žetony revolverů, náboje a svazky dynamitu navrátí hráčům. **Začíná další kolo**.



KONEC HRY



Hra končí po **5 kolech**. Každý hráč si spočítá své nugety na kartách pistolníků a na žetonech kořisti. **Hráč s největším počtem nugetů vítězí ve hře**. V případě shody je vítězů více.

A nejlepším důvodem, abyste si ihned zahráli znovu, je odvěta.

Autor: Momo Besedic

Ilustrace: Anette "Nedde" Kannenberg (www.nedde.de)

Grafika: Hans-Georg Schneider, Christian Hanisch

Implementation: Thygra Board Game Agency (www.thygra.com)

Překlad: pro www.svet-deskovych-her.cz přeložil Cauly

Under licence of White Castle (www.whitecastle.at)

The publisher and the game designer would like to thank

all game designers of the White Castle regular table.

© 2009 Pegasus Spiele GmbH, Strassheimer Str. 2, 61169 Friedberg

All rights reserved. · www.pegasus.de



Pegasus Spiele

