



Undeva în estul sălbatic american... O mină de aur, teritorii propice pentru creșterea animalelor, nici nu este nevoie de mai mult pentru a atrage aventurieri de toate tipurile. Un mic orășel a fost repede construit lângă aceste locuri atractive. Dar cine va fi suficient de șmecher pentru a prelua controlul?

### Scopul jocului

Este acela de a deveni cel mai influent personaj din Dice Town acumulând pepite, dolari, titluri de proprietate și acesorii.

### Instalarea jocului

Așezați diferitele elemente ale jocului precum este indicat în exemplul de mai jos: (Pentru partidele cu mai puțin de 5 jucători, materialul neutilizat se așează înapoi în cutie)

### Material de joc

- Un platou de joc
- 19 cărți General Store
- 25 cărți Titluri de proprietăți
- 5 păhărele
- 25 zaruri de poker
- 43 bancnote de 1\$
- 30 pepite de aur
- 1 carte stea de șerif cu suport



1. Amestecați cărțile General Store. Faceți un teanc cu fața în jos.
2. Amestecați titlurile de proprietate. Faceți un teanc cu fața în jos apoi întoarceți primele 3 cărți și așezați-le în dreptunghiurile indicate.
3. Fiecare jucător primește:
  - a. 1 păhărel
  - b. 5 zaruri de poker
  - c. 8 bancnote de 1\$
4. Plasați cele 30 de pepite la mina de aur
5. Plasați 3 bancnote de 1\$ la bancă
6. Cel mai tânăr jucător primește cartea stea de șerif și o așează în suport

## Derularea unei partide

O partidă este o succesiune de tururi de joc în cursul cărora, fiecare jucător va:

- I. Realiza o combinație cu ajutorul celor 5 zaruri de poker
- II. Apoi, în funcțiune de natura combinației obținute, preia controlul locurilor importante din micul orașel Dice Town astfel beneficiind de acțiunile corespunzătoare.

### I. Realizarea combinației de 5 zaruri



Simultan, fiecare jucător amestecă zarurile în păhărel. Acesta este apoi răsturnat astfel încât zarurile să rămână ascunse sub acesta pe masă.

Apoi, fiecare jucător se uită discret la zaruri și păstrează unul, iar pe restul le ia în mână.

Jucătorii arată simultan alegerea făcută.



Se reîncepe prima etapă cu zarurile rămase, păstrând din nou un zar.



Și tot așa până ce fiecare jucător are în față o combinație validă de 5 zaruri.

#### DE ASEMENEA SUNT POSIBIL DE OBȚINUT COMBINAȚII DE MAI BUNĂ CALITATE PLĂTIND CEVA DOLARI



Un jucător dorește să păstreze mai multe zaruri. În cazul de mai sus, el vrea să păstreze 4 zaruri deoarece a obținut un careu de Q.



Lasă așadar sub păhărel cele 4 zaruri și păstrează în mână pe cel care a rămas.



Când arată alegerea făcută se constată că a ales 4 zaruri. Păstrarea unui singur zar nu costă nimic, dar în acest caz trebuie să plătească imediat **1\$ pentru fiecare zar suplimentar păstrat (deci 3\$)**. **Bancnotele plătite sunt puse la diligență.**



**Deseori, se întâmplă ca un jucător care a plătit pentru a păstra mai multe zaruri, să-și termine combinația înaintea altor jucători:**

- În acest caz, jucătorii care au încă o combinație incompletă trebuie să lanseze o ultimă dată toate zarurile rămase și să păstreze rezultatul lansării
- Sunt obligați să păstreze zarurile chiar dacă rezultatul nu le convine
- Din contră, nu sunt obligați să plătească chiar dacă au lansat mai multe zaruri.

De notat: este de asemenea posibil, ca după o lansare, jucătorul să nu păstreze nici un zar. În acest caz el va trebui să plătească 1\$ și să îl pună la diligență.

## **II. Derularea acțiunilor**

Odată ce toți jucătorii au combinația completă, acțiunile corespunzătoare diferitelor locuri sunt activate, în ordinea ilustrată mai jos.

NOTĂ: un singur jucător poate realiza mai multe acțiuni diferite pe parcursul unui tur. De asemenea, este posibil ca un loc să nu fie atribuit nicunei persoane în funcție de combinațiile obținute de jucători. În caz de egalitate, șeriful este acela care decide (vezi acțiunea 6 de mai jos).



- 1) **Mina de aur:** jucătorul care are cei mai mulți de 9 pleacă în exploatarea filonilor din mină. El câștigă 1 pepită pentru fiecare 9 din combinație. **Fiecare pepită aduce 1 punct victorie (PV) la sfârșitul partidei.**
- 2) **Banca:** jucătorul care are cei mai mulți de 10 sparge banca. Lui îi revin toate bancnotele care se află la bancă. **2 bancnote aduc 1 PV la sfârșitul partidei.**
- 3) **Diligența:** acest loc nu este atribui niciunui jucător. Diligența vine să realimenteze banca: bancnotele care îi revin sunt deplasate la bancă pentru turul următor.
- 4) **General Store (magazin):** jucătorul care are cei mai mulți J merge la magazin. Acesta trage atâtea cărți General Store câți J are în combinație, își alege una iar pe celelalte le aruncă (plasează) cu fața în jos lângă platou. (Dacă nu mai sunt cărți, se reamestecă cele de lângă platou și se face un nou teanc).



Această carte aduce 4 PV celui care o deține la sfârșitul partidei.



Această carte dublează numărul de pepite pe care jucătorul le poate lua de la mină.

**Important:** la primul tur, câștigătorul de la General Store efectuează excepțional de două ori acțiunea (extragere, alegere o carte, aruncare, apoi re-extragere, re-alegere și re-aruncare).

- 5) **Salon:** jucătorul care are cele mai multe Q se ajută de favorurile fetelor de la salon și profită de șarmul lor pentru a fura un adversar: extrage de la el atâtea cărți câte Q are în combinație, păstrează una și le înapoiază pe restul.

Furați cărți pentru a slăbi un adversar și pentru a câștiga puncte. Încercați să reparați persoanele care au cărți de valoare mare. (titluri de proprietate sau cărți General Store).

- 6) **Șerif:** jucătorul care are cei mai mulți de K devine șerif: el preia cartea stea și o plasează în fața lui. Șeriful decide câștigătorul pentru toate egalitățile (chiar și pentru stabilirea următorului șerif când este cazul). Este posibil să i se propună șerifului pepite, cărți sau bani pentru a obține favoruri.

Jucătorul care este șerif la sfârșitul partidei câștigă 5 PV.

NOTĂ: dacă nici un jucător nu are K în combinație, actualul șerif rămâne șerif.

- 7) **Primărie:** jucătorul care are cea mai bună combinație de poker (ierarhia combinațiilor de poker este prezentată pe spatele cărților cu titlurile de proprietăți), susține primăria în acțiunile ei „politice” și obține în schimb titluri de proprietate. Ai revine automat primul titlu de proprietate vizibil (cel din partea de jos), plus câte un titlu suplimentar (următorul de deasupra) pentru fiecare As din combinație (în limita a 3 titluri de proprietate vizibile). Cărțile cu fața vizibilă care rămân sunt mutate în jos, iar spațiile goale sunt realimentate cu primele cărți din teanc.

Titlurile de proprietate aduc de la 1 la 5 PV.

- 8) **Doc ghinionistul:** dacă un jucător nu a câștigat nimic în decursul turului de joc, el îl poate vizita pe Doc ghinionistul. În cazul în care doi jucători ajung aici, șeriful este cel care hotărăște ordinea. Jucătorul care ajunge la Doc ghinionistul alege o singură dată unul dintre avantajele următoare, în funcție de zarurile prezente în combinația sa:
- 9 sau 10 permit jucătorului de a se echipa cu sarmă ghimpată. Jucătorul alege 2 titluri de proprietate dintre cele pe care le are, le pune cu fața în sus în fața sa. Acestea nu vor putea fi furate de adversari.
  - J sau Q permit extragerea primei cărți de la General Store
  - K permite o mică înșelătorie: fiecare jucător vă dă câte 2\$
  - As permite o înșelătorie mai mare: fiecare jucător vă dă câte 1 pepită

## Exemplu de derularea a acțiunilor

5 jucători obțin combinațiile următoare:

| Jucătorul 1 | Jucătorul 2  | Jucătorul 3 | Jucătorul 4 | Jucătorul 5 |
|-------------|--------------|-------------|-------------|-------------|
| 9 9 9 J K   | 10 10 10 K K | J J J J A   | Q Q Q A A   | 9 Q Q J J   |

**Mina de aur:** jucătorul 1 are cei mai mulți 9. El pleacă în exploatarea minei și găsește 3 pepite.

**Banca:** jucătorul 2 are cei mai mulți 10. El sparge banca și îi astfel îi revin toate bancnotele din bancă.

**General Store:** jucătorul 3 are cei mai mulți J. El merge la General Store, extrage 4 cărți, alege o carte iar pe restul le aruncă

**Salon:** jucătorul 4 are cele mai multe Q. Cu ajutorul fetelor de la salon el extrage 3 cărți de la un jucător la alegere, păstrează una și le returnează pe celelalte (cum acest jucător nu are cea mai bună combinație de poker de notat este faptul că așii nu îi servesc la nimic).

**Șerif:** tot jucătorul 2 are cei mai mulți K. El devine șerif și ia cartea cu steaua de șerif în fața lui.

**Primărie:** jucătorul 3 are cea mai bună combinație de poker (careu de J). El primește de la primărie un titlu de proprietate, plus unul suplimentar datorită A din combinație.

**Doc ghinionistul:** jucătorul 5 nu a efectuat nici o acțiune, în consecință se duce la Doc ghinionistul și își alege datorită zarului 9 prezent în combinația sa să își protejeze cu sârmă ghimpată 2 proprietăți din cele pe care le deține. Acestea sunt puse cu fața în sus în fața jucătorului și nimeni nu i le poate fura.

## SFÂRȘITUL TURULUI DE JOC

Când toate acțiunile au fost derulate, jucătorii își iau cele 5 zaruri și trec la turul următor. Tururile de joc se succed până una din cele două condiții de sfârșit de joc este îndeplinită:

- Nu mai sunt pepite la mină
- Toate titlurile de proprietate au fost distribuite

## SFÂRȘITUL JOCULUI ȘI PUNCTELE VICTORIE

Fiecare jucător își numără punctele victorie (PV) în maniera următoare:

- Fiecare pepită valorează 1 PV
- 2\$ valorează 1 PV
- Cel care este șerif la finalul jocului câștigă 5 PV
- Cărțile de la General Store care au valori numerice pe ele aduc atâtea puncte câte sunt înscrise pe ele
- Titlurile de proprietate aduc atâtea puncte câte sunt înscrise pe ele

Jucătorul cu cele mai multe puncte câștigă.

## LISTA CĂRȚILOR GENERAL STORE



Cărți echipament (6 cărți unice). Acestea aduc la sfârșitul partidei de la 1 la 8 PV.



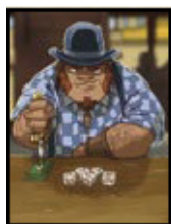
### **Dinamita** (1 exemplar)

Jucați această carte în momentul în care exploatați mina.  
Veți găsi de două ori mai multe pepite.



### **Fetele** (1 exemplar)

Jucați această carte când efectuați acțiunea de la Salon.  
Veți efectua de două ori acțiunea de la Salon (asupra aceluiași jucător sau asupra altuia)



### **Bruta** (2 exemplare)

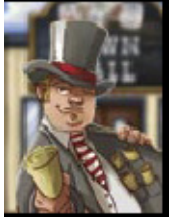
Jucați această carte în momentul în care arătați zarurile.  
Veți putea păstra mai multe zaruri fără să plătiți nimic.



### **Trișor profesional** (2 exemplare)

Jucați această carte în momentul în care arătați zarurile.  
După ce ați arătat zarurile, modificați valoarea unuia dintre ele după cum vă este mai convenabil.





**Corupție** (1 exemplar)

Jucați această carte în momentul în care efectuați acțiunea de la primărie.

În plus față de titlurile de proprietate câștigate, mai câștigați și primul titlu de proprietate din teanc (fără să îl arătați la ceilalți jucători).



**Credite nelimitate** (1 exemplar)

Jucați această carte în momentul în care efectuați acțiunea de la General Store.

Veți efectua de două ori acțiunea de la General Store.



**Joe nervosul** (1 exemplar)

Jucați această carte imediat.

Un jucător pe care îl alegeți vă dă imediat 4\$.



**Marshall** (1 exemplar)

Jucați această carte în momentul acțiunii Șerif.

Vechiul șerif rămâne șerif.



**Partaj** (1 exemplar)

Jucați această carte atunci când un adversar sparge banca.

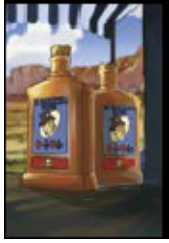
El vă va da jumătate din suma câștigată (rotunjită inferior).



**Anunț de căutare** (1 exemplar)

Folosiți această carte când un adversar joacă o carte General Store.

Efectul cărții jucate de adversar este anulat.



**Elixirul lui Doc ghinionistul (1 exemplar)**

Jucați această carte în momentul acțiunii Doc ghinionistul.

Veți efectua acțiunea de la Doc ghinionistul chiar dacă ați câștigat ceva pe durata turului.