

FLIPTOWN

A stylized illustration of a Western landscape. The background features a warm orange sky with white, puffy clouds. Below the sky, there are dark brown silhouettes of desert mesas and buttes. The middle ground shows a silhouette of a cowboy on a horse, facing left. To the left of the cowboy, a small silhouette of a running horse is visible. The foreground is filled with various desert plants: a large saguaro cactus on the left, several smaller saguaros and cholla cacti in the center and right, and a white bull skull with horns in the bottom right corner. The entire scene is rendered in a flat, graphic style with a limited color palette of oranges, browns, and whites.

PRZEKRĘTOWO

AUTOR
STEVEN ARAMINI

ILUSTRACJE
NAOMI FERRALL

FLIPTOWN

30-45 minut | 1-4 graczy | wiek 12+

Autor gry: Steven Aramini | Ilustracje i grafika: Naomi Ferrall

Sława i bogactwo czekają na Dzikim Zachodzie. Ale w jaki sposób chcesz je zdobyć? Czy pomożesz rozwijać **Miasto**? Czy wytyczysz **Szlak** do nowych odkryć? Czy zejdziesz do **Kopalni**, by wydobywać złoto? A może podążysz ścieżką bezprawia na **Rubieżach**?

W tej grze **flip & write** (przekręć i zapisz) sam wybierasz swój los.

KOMPONENTY

- 4 suchościeralne planszетки graczy
- 4 suchościeralne pisaki
- 1 talia 54 kart do pokera (nazywana w dalszej części instrukcji talią)
- 14 kart postaci
- 12 kart celów
- 4 karty kowbotów

ZARZĄDZANIE EKWIPUNKIEM

W dolnej części swojej planszетки w obszarze ekwipunku zaznaczasz, ile masz gotówki (\$), złota, gwiazdek i listów gończych. Za każdym razem, gdy zdobywasz któryś z zasobów, zakreśl kółkiem pierwszy symbol tego zasobu, który nie został jeszcze zakreślony.

Za każdym razem, gdy wydajesz/tracisz zasób, skreśl jeden z zakreślonych symboli, aby to zaznaczyć. Jeśli dotrzesz do końca toru, zapisuj nadwyżki na marginesie.

PRZYGOTOWANIE

- Rozdajcie każdemu graczowi po 1 planszетkę i 1 suchościeralnym pisaku.
- Usuńcie z talii 2 jokery i włóżcie je z powrotem do pudełka.

JEŚLI GRACIE PO RAZ PIERWSZY

Nie używajcie kart **kowbotów** ani **postaci** – są zalecane dopiero po rozegraniu co najmniej jednej partii w trybie standardowym.

GRA STANDARDOWA (SOLO)

- Potasuj talię i połóż ją nad planszетką, powyżej oznaczenia STOS DOBIERANIA.
- Zaczynasz z 4\$ i 2 bryłkami złota – zakreśl te symbole w obszarze ekwipunku.
- **Karty celów** nie są używane w trybie solo.

GRA STANDARDOWA (2-4 GRACZY)

- Potasujcie talię i połóżcie na środku stołu. Będzie to stos dobierania.
- Każdy gracz zaczyna z 4\$ i 2 bryłkami złota – zakreślcie te symbole w ekwipunku.
- Potasujcie karty celów i dociągnijcie 3 z nich. Połóżcie je na środku stołu w pobliżu stosu dobierania, stroną z 7 gwiazdkami ku górze. Pozostałe karty celów odłóżcie do pudełka.

O TALII

Jokery nie są używane (chyba że używacie karty postaci Dżoker).

Asy zawsze mają wartość 1, z wyjątkiem rozpatrywania układów pokerowych, w których mogą być również kartą wyższą od króla (patrz: Ranking układów pokerowych – s. 6).

PRZEGLĄDANIE STOSU KART ODRZUCONYCH

W dowolnym momencie możecie przejrzeć stos kart odrzuconych, aby sprawdzić, jakie zawiera karty.

OPIS ROZGRYWKI

We **Fliptown Przekrętowo** zdobywacie **gwiazdki** (punkty), by udowodnić, że jesteście najbardziej w modzie na Dzikim Zachodzie.

Gra trwa **3 rundy**, a każda runda ma **5 tur**. W każdej turze odkrywacie 3 karty i dowolnie je przydzielacie, aby ustalić:

1. **Kartę koloru**, wskazującą **region**, który odwiedzasz.
2. **Kartę wartości**, wskazującą **pole**, które rozpatrujesz w wybranym **regionie**.
3. **Kartę pokerową**, która staje się częścią układu pokerowego, tworzonego w tej rundzie.

Po rozegraniu trzech rund następuje koniec gry i punktacja końcowa.

W trakcie gry **gotówka** i **złoto** dają wam siłę nabywczą, pozwalając na kupowanie przedmiotów, przepuknienie szeryfa czy modyfikowanie kart. **Listy gończe** odzwierciedlają waszą niesławę: im macie ich więcej, tym bardziej ryzykujecie aresztowanie.

LISTA SYMBOLI

♥ Szlak

♠ Rubieże

♦ Kopalnia

♣ Miasto

☠ Cmentarz

👉 Złoto

🃏 Karta
(wartości od A do K)

💰 Gotówka

🔨 Młotek

★ Gwiazdka
(punkty zdobywane w trakcie gry)

★ Srebrna gwiazdka
(punkty zdobywane na koniec gry)

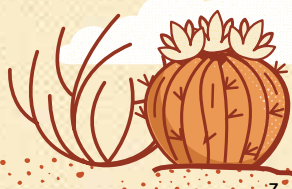
🍷 Misa do płukania złota

📄 List gończy

✂ Skreśl list gończy

≥ Większe lub równe

< Mniejsze niż



FAZY RUNDY

Każda z **3 rund** składa się z **6 następujących faz:**

1. Przetasuj talię
2. Wyznacz kartę szeryfa
3. Rozegraj **5 tur**
4. Rozpatrz układ pokerowy
5. Płucz i pracuj
6. Szeryf szuka szelm

Po ukończeniu wszystkich sześciu faz, rozpocznijcie nową rundę. Po trzech rundach gra się kończy.

Nie używane w grze standardowej

Karta
Postac

Karta
Kowbota



RZĄD KART (jeśli grasz w 2-4 osoby, rząd kart znajduje się na środku stołu, razem z kartą szeryfa i kartami celów)

Stos
dobierania



Karta koloru



Karta wartości



Karta pokerowa



Stos kart odrzuconych



Karta Szeryfa

FAZA 1: PRZETASUJ TALIE

Na początku każdej rundy zbierz **wszystkie** karty talii, przetasuj je i połóż nad swoją planszatką, powyżej oznaczenia STOS DOBIERANIA (w grze solo) albo na środku stołu (w grze dla 2-4 graczy).

FAZA 2: WYZNACZ KARTĘ SZERYFA

Dobierz wierzchnią kartę z talii i, bez podglądania, odłóż zakrytą po prawej stronie swojej planszетки (w grze solo) albo poniżej stosu dobierania (w grze dla 2–4 graczy). Ta karta staje się kartą szeryfa. W **fazie 6** szeryf podejmie próbę aresztowania każdego gracza – ta karta określi, czy mu się powiedzie.

FAZA 3: ROZEGRAJ 5 TUR

Na początku każdej tury odkryj 3 karty z talii i wyłóż je w rzędzie obok.

Tryb solo: Przydziel wyłożone karty według uznania, kładąc jedną nad oznaczeniem KARTA KOLORU, jedną nad oznaczeniem KARTA WARTOŚCI i jedną nad oznaczeniem KARTA POKEROWA. Następnie wykonaj na swojej planszeczce akcje powiązane z tymi kartami.

Gra w 2-4 osoby: Rozgrywacie tury jednocześnie. Rząd kart należy traktować jak karty wspólne. Każde z was korzysta z tych samych trzech kart, aby wyznaczyć kolor, wartość i kartę pokerową. Zamiast układać je przed sobą, mówicie głośno, które karty wybieracie jako kolor, wartość i pokerową. Dla ułatwienia możecie je tymczasowo zapisać na planszeczce. Każde z was może wybrać inne karty z rzędu do roli koloru, wartości i pokera.

Twoja karta koloru (♥, ♠, ♦, ♣) określa region, w którym wykonujesz akcję:
♥ – SZLAK, ♠ – RUBIEŻE, ♦ – KOPALNIA, ♣ – MIASTO. Dla tej karty liczy się wyłącznie kolor.

Twoja karta wartości (A, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K) wskazuje, które pole odwiedzasz w wybranym regionie. **Każde pole, które aktywujesz, musisz zakreślić, aby zaznaczyć, że zostało już odwiedzone.** Nie możesz ponownie odwiedzić zakreślonego pola, za wyjątkiem Miasta, gdzie każde pole jest budynkiem, do którego możesz wracać, nawet jeśli został już zakreślony. Dla tej karty liczy się wyłącznie wartość.

Twoją kartę pokerową przydzielasz do układu pokerowego, tworzonego podczas rundy. W jej przypadku znaczenie ma zarówno kolor, jak i wartość. Zapisz wartość karty pokerowej w prawym górnym rogu planszeczki, w najwyższym pustym polu kolumny, odpowiadającej trwającej właśnie rundzie (kolejno: pierwsza, druga lub trzecia) i obok zakreśl kolor tej karty. Po 5 turach kolumna będzie zawierać 5 kart, tworzących twój pokerowy układ.

Jeśli nie pasuje ci kombinacja kart koloru i wartości, możesz je całkowicie zignorować i zamiast tego wykonać akcję na Cmentarzu (patrz: CMENTARZ – s. 15). Karta pokerowa nadal liczy się do twojego pokerowego układu.

Gdy wszyscy gracze zakończą turę, przenieście trzy wyłożone karty na stos kart odrzuconych. Jeśli to była piąta tura tej rundy, przejdźcie do FAZY 4: ROZPATRZ UKŁAD POKEROWY. W innym przypadku rozgrywacie kolejną turę.



FAZA 4: ROZPATRZ UKŁAD POKEROWY

W przeciwieństwie do tradycyjnego pokera, w tej grze nie ma ante, licytacji, dobierania, pasowania ani podbijania. Zamiast tego każde z was wyszukuje w tabeli wypłat swój pięciokartowy układ pokerowy. Tabela wypłat znajduje się na planszecie pod kolumnami pokerowych układów, powyżej Cmentarza. Każdy układ słabszy niż para przegrywa. Każdy układ zawierający co najmniej parę wygrywa, a wypłata zależy od jego siły. Pamiętaj, że w pokerze asy mogą być traktowane jako karta o wartości 1 lub karta wyższa od króla.

Q				
8				
Q				
4				
8				

Zapoznaj się z poniższym rankingiem układów pokerowych, wraz z przykładami:

Przykład: Twój układ pokerowy to dwie pary (damy i 8).

RANKING UKŁADÓW POKEROWYCH

Poker królewski						(A, K, Q, J, 10 w jednym kolorze)
Poker						(strit w kolorze)
Kareta						(4 karty tej samej wartości)
Full						(trójka + para)
Kolor						(5 kart w tym samym kolorze)
Strit						(5 kart o kolejnych wartościach)
Trójka						(3 karty tej samej wartości)
Dwie pary						(2 różne pary kart tej samej wartości)
Para						(2 karty tej samej wartości)

FAZA 5: PŁUCZ I PRACUJ

(i zdecydowanie nie módl się – żarcik red.)

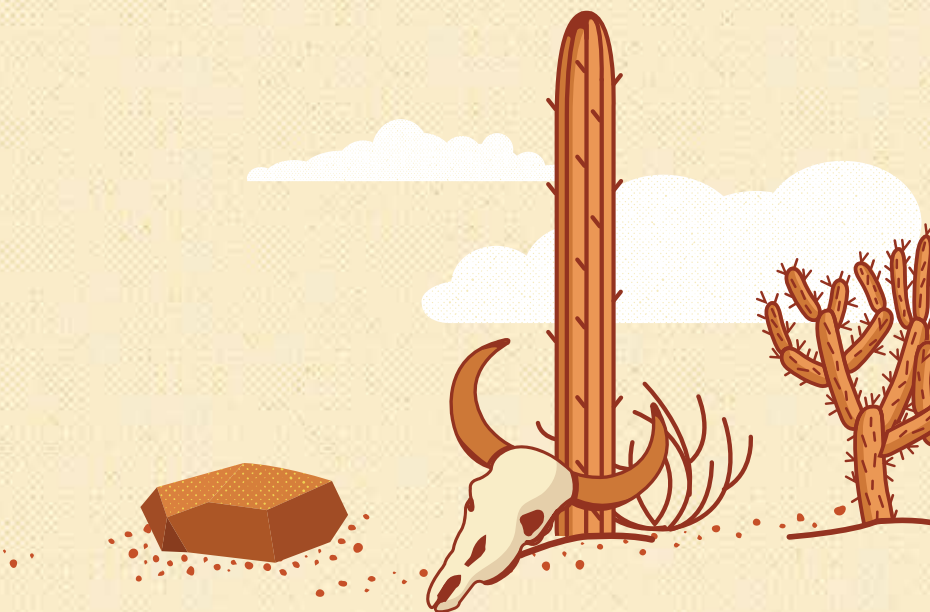
Każdy gracz płucze złoto i pracuje za gotówkę. Potrzebne do tego są misy i młotki, które zaznaczasz w obszarze ekwipunku w prawym dolnym rogu planszетки. Na początku gry nie masz mis ani młotków – jeśli chcesz czerpać z nich korzyści, musisz je pozyskać w trakcie rozgrywki. Gdy już je zdobędziesz, pozostają twoje do końca gry.

Zyskujesz 1 złoto za każdy zakreślony symbol misy.

Zyskujesz 2\$ za każdy zakreślony symbol młotka.



**Przykład: Masz 1 zakreśloną misę i 3 zakreślone młotki.
Otrzymujesz 1 złoto oraz 6\$ w tej fazie.**



FAZA 6: SZERYF SZUKA SZELM

Szeryf próbuje aresztować każdego z graczy. Im więcej masz listów gończych, tym bardziej prawdopodobne, że trafisz do aresztu. **Na początku fazy zdecyduj, czy chcesz przekupić szeryfa.** Przekupstwo gwarantuje, że unikniesz aresztu w tej rundzie. Aby to zrobić, zapłać 1 złoto za każdy zakreślony list gończy w twoim ekwipunku. **Uwaga: nie skreślasz** listów gończych, gdy przekupujesz szeryfa – przekupstwo pozwala **tylko uniknąć** aresztu w tej rundzie.

Jeśli nie chcesz przekupić szeryfa (albo nie masz wystarczająco złota), musisz sprawdzić, czy trafiasz do aresztu. Gdy każde z was zdecydowało, czy przekupuje szeryfa, czy nie, odkryj jego kartę. Jeśli przekupiłeś szeryfa, zignoruj wartość jego karty. W przeciwnym przypadku porównaj wartość karty szeryfa z liczbą twoich listów gończych:

- jeśli wartość karty szeryfa $\geq$ liczby twoich listów gończych, udaje ci się uniknąć aresztu;
- jeśli wartość karty szeryfa $<$ liczby twoich listów gończych, szeryf cię aresztował – musisz zapłacić karę, której wysokość zależy od rozgrywanej właśnie rundy:

Runda 1: - \$10 ALBO - 4

Runda 2: - \$14 ALBO - 6

Runda 3: - \$18 ALBO - 8

Wartości kart szeryfa: A = 1, J = 11, Q = 12, K = 13.

Jeśli nie stać cię na zapłatę kary gotówką, tracisz gwiazdki. **Jeśli masz 14 lub więcej listów gończych, nie możesz opłacić kary gotówką – musisz stracić gwiazdki** (uprzednie przekupstwo jest nadal dozwolone). Jeśli nie masz wystarczającej liczby zakreślonych gwiazdek, płacisz tyle, ile możesz.



Przykład: Jest runda 1, a ty masz 8 listów gończych. Nic ci nie grozi przy karcie szeryfa o wartości 8 lub wyższej. Nie chcesz płacić 8 bryłek złota, by przekupić szeryfa, więc odkrywasz jego kartę, która okazuje się być 6. W rezultacie zostajesz aresztowany i płacisz karę przewidzianą dla tej rundy (- \$10 ALBO - 4).

REGIONY - ZASADY SZCZEGÓŁOWE

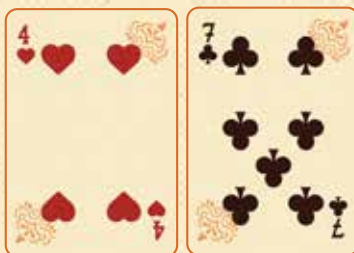
SZLAK (KIER ♥)

Tu możesz wytyczyć szlak ku nowym odkryciom. Im dalej dotrzesz na Szlaku, tym lepsze nagrody otrzymasz. Początek Szlaku znajduje się skrajnie po lewej stronie planszeczki gracza.

Aby wejść na Szlak, twoją kartą koloru musi być **kier**. Możesz przesuwając się po Szlaku **tylko w prawo**. Aby to zrobić, twoja karta wartości musi być równa lub wyższa od wartości wskazanej przy polu Szlaku, na które chcesz dotrzeć. Nie musisz zatrzymywać się na każdym polu podczas swojego ruchu.

Za każde pominięte pole wykreśl jego nagrodę i kontynuuj podróż po Szlaku. Możesz w ten sposób pominąć dowolną liczbę pól i skreślić odpowiadające im nagrody, o ile twoja karta wartości jest wyższa od wartości przy danym polu. Raz pominięta i wykreślona nagroda przepada na zawsze. Nie możesz cofać się na Szlaku.

Jeśli chcesz odebrać nagrodę, zakreśl ją i zakończ podróż (ruszysz się dalej, wykonując kolejną akcję Szlaku). To twój przystanek. Jeśli przy przystanku widnieje symbol listu gończego, oprócz nagrody musisz również zakreślić wskazaną liczbę listów gończych. Zgadza się, czasem na Szlaku trzeba ubrudzić sobie ręce!



Przykład: Wybierasz 4 kier jako kartę koloru oraz 7 trefl jako kartę wartości. Masz możliwość przebyć Szlak aż do pola 7, ale decydujesz się zatrzymać na polu 3. Dzięki temu wykonujesz akcję Cmentarza i zdobywasz 1 gwiazdkę. Ponieważ omijasz dwa pierwsze pola Szlaku, musisz skreślić widniejące pod nimi nagrody.

RUBIEŻE (PIK ♠)

To miejsce, gdzie możesz ukraść kurę, uprowadzić bydło, obrabować dyliżans, a nawet napaść na pociąg. Aby wejść na Rubieże, twoją kartą koloru musi być **pik**. Aby podjąć próbę napadu, **zakreśl cel** odpowiadający twojej karcie wartości – kurę, bydło, dyliżans albo pociąg. Jeśli dany cel jest już zakreślony, **NIE MOŻESZ** napaść na niego ponownie. Zauważ, że wartość 1(as) nie wskazuje żadnego celu.

Następnie dobierz wierzchnią kartę z talii i odkryj ją. Jest to **karta napadu**.

- Jeśli karta napadu jest $\geq$ od wartości celu, napad się powiódł! Natychmiast zakreśl wszystkie listy gończe, gwiazdki i gotówkę widniejące pod tym celem.
- Jeśli karta napadu jest $<$ niż wartość celu, napad się nie powiódł. Zakreśl tyle listów gończych, ile widnieje pod celem, połowę gwiazdek, ale nie zakreślaj gotówki.

Pamiętaj, aby zakreślić cel niezależnie od tego, czy napad się powiódł, czy nie!

Jeśli zakreślisz wszystkie trzy cele w tym samym rzędzie, otrzymujesz akcję dodatkową widoczną po ich prawej stronie (patrz: AKCJE DODATKOWE – s. 16). **Zdobywasz akcję dodatkową, nawet jeśli żaden napad się nie udał.**

Po rozpatrzeniu napadu, odłóż kartę napadu na stos kart odrzuconych.

W grze wieloosobowej, jeśli kilkoro z was w tej samej turze przeprowadza akcję Rubieży, każde z was dobiera własną kartę napadu ze stosu dobierania, aby ustalić, czy napad się powiódł.



Przykład: Wybierasz asa pik jako kartę koloru oraz 9 karo jako kartę wartości. Pozwala ci to podjąć próbę napadu na dyliżans 9, który zakreślasz. Następnie odkrywasz kartę napadu – jest to 2 karo. Niestety to niższa wartość od 9, więc nie udaje ci się obrabować dyliżansu. Zakreślasz 3 listy gończe, zdobywasz połowę gwiazdek (w tym przypadku 3) i nie dostajesz żadnej gotówki.

KOPALNIA (KARO ♦)

W tych górach jest złoto i masz zamiar wydobyć je do ostatniej bryłki! Aby wejść do Kopalni, twoją kartą koloru musi być **karo**. By zejść pod ziemię, zakreśl jedną z dwóch najwyższych komór, zależnie od karty wartości. Jeśli jej wartość wynosi od **A** do **7**, wchodzisz do lewej komory; jeśli od **8** do **K**, wchodzisz do prawej.

Gdy zakreślisz komorę kopalni, natychmiast otrzymujesz wszystkie znajdujące się w niej nagrody. W późniejszych turach możesz poruszać się w głąb kopalni, podążając w lewo lub w prawo korytarzami wychodzącymi z zakreślonych komór, pod warunkiem, że twoja karta wartości mieści się w przedziale podanym przy wybranym korytarzu. Do komór możesz **wchodzić wyłącznie schodząc od wejścia lub schodząc z wcześniej zakreślonej komory**. Nie możesz dostać się do nowej komory, wspinając się z niższego poziomu. Jeśli żadna komora nie jest dostępna (bo twoja karta wartości nie mieści się w wymaganym przedziale), to w tej turze nie możesz odwiedzić Kopalni.

Wszystkie komory na trzecim i czwartym poziomie wymagają, abyś zakreślił 1 lub więcej listów gończych. Najwyraźniej w tych głębszych rewirach trzeba przejść kilka złóż, żeby zgarnąć nagrody!

SREBRNE GWIAZDKI

Zwróć uwagę, że każda komora na najniższym poziomie nagradza srebrnymi gwiazdkami. Mają one taką samą wartość jak te zwykłe, ale są podliczane dopiero na koniec gry. Liczba srebrnych gwiazdek zdobytych w kopalni zależy od warunku punktowania danej komory.



Przykład: Wybierasz Q karo jako kartę koloru oraz 5 pik jako kartę wartości. Dzięki temu możesz wejść do lewej z dwóch górnych komór kopalni, co daje ci 1 młotek i 1 złoto (zakreśl je w swoim ekwipunku). W późniejszej turze możesz z tej komory zejść w głąb kopalni, podążając wychodzącymi z niej korytarzami.



MIASTO (TREFL ♣)

Pieniądze leżą na ulicy, wystarczy się po nie schylić. Aby wejść do Miasta, twoją kartą koloru musi być **trefl**. Karta wartości wskazuje budynek, który odwiedzisz – zaznacz to, zakreślając kartę danego budynku.

Gdy zakreślisz budynek, skorzystaj z jego efektu. Oprócz efektu opisanego wewnątrz budynku, otrzymujesz także widoczną nad nim premię (gwiazdkę albo akcję dodatkową). Możesz najpierw skorzystać z efektu budynku albo z jego premii – jak wolisz. Po wykorzystaniu premii pamiętaj, aby skreślić jej ikonę. **Możesz odwiedzać budynek w następnych turach**, nawet jeśli został już zakreślony; nie otrzymujesz jednak ponownie jego premii.

W niektórych budynkach możesz pozyskać przedmioty. Za każdym razem, gdy kupujesz lub zdobywasz w Mieście przedmiot, zakreśl odpowiadający mu symbol w odpowiednim regionie. Gdy posiadasz przedmiot przypisany do regionu, możesz go używać zawsze, gdy odwiedzasz dany region.

A Grabarz – Zaprzyjaźnij się z grabarzem i zdobądź łopatę, która pomoże ci kopać na Cmentarzu. Podczas pierwszej wizyty weź górną nagrodę  : ignorujesz wymóg otrzymania 1 listu gończego za każdym razem, gdy odwiedzasz Cmentarz. Jeśli składasz wizytę grabarzowi po raz drugi, zdobądź łopatę , która nagradza 1 gwiazdką za każdym razem, gdy zakreślasz nagrobek na Cmentarzu. Pierwsza wizyta u grabarza zapewnia także premię budynku – dodatkową akcję Kopalni ().

2 Bank – Zainwestuj w dostatnią przyszłość. Wnieś opłatę bankową 4\$. Następnie wybierz: OBSTAW CZERWONE  albo OBSTAW CZARNE . Od tego momentu na początku każdej tury sprawdzaj trzy odkryte karty w rzędzie. Jeśli obstawiłeś czerwone i wszystkie trzy są czerwone (dowolna kombinacja kierów i karo) albo obstawiłeś czarne i wszystkie trzy są czarne (dowolna kombinacja trefli i pików), otrzymujesz gwiazdki w liczbie odpowiadającej numerowi rundy, czyli kolejno 1, 2 lub 3. Podczas wizyty możesz obstawić tylko jeden kolor. Jeśli chcesz obstawić drugi kolor, odwiedź bank ponownie i wnieś opłatę jeszcze raz. Pierwsza wizyta w banku zapewnia także premię budynku – 1 gwiazdkę.

3 Kryjówka – Masz za dużo listów gończych? To dobre miejsce, by przeczekać. Odwiedź kryjówkę i skreśl do 4 listów gończych w swoim ekwipunku. Pierwsza wizyta w kryjówce zapewnia także premię budynku – 1 gwiazdkę.

4 Stajnie – Na koń i w drogę! Podczas wizyty możesz kupić tylko jednego konia. Możesz mieć tylko jednego konia każdego rodzaju.

- Koń pociągowy (cena: 3\$) – zyskaj 1 młotek i 1 gwiazdkę.
- Wierzchowiec  (cena: 4\$) – zmodyfikuj kartę wartości o +6 za każdym

razem, gdy przemierzasz Szlak.

Pierwsza wizyta w stajniach zapewnia także premię budynku – dodatkową akcję Cmentarza (♠).

5 Sklep – Uzupełnij zapasy. Podczas wizyty możesz kupić tylko 1 przedmiot, a każdy z nich możesz kupić tylko raz:

- Misa i 1 gwiazdka (cena: 3\$) – zyskaj 1 misę do płukania złota i 1 gwiazdkę.
- Kilof (♣) i 1 gwiazdka (cena: 2\$) – zyskaj kilof, który modyfikuje kartę wartości do +2 lub do -2 za każdym razem, gdy odwiedzasz Kopalnię. Zyskaj także 1 gwiazdkę.
- Chusta (♠) (cena: 1\$) – otrzymaj o 1 list gończy mniej za każdym razem, gdy rabujesz na Rubieżach.

Pierwsza wizyta w sklepie zapewnia także premię budynku – dodatkową akcję Szlaku (♥).



Przykład: Wybierasz 7 trefl jako kartę koloru oraz 5 pik jako kartę wartości, dzięki czemu zakreślasz sklep. Kupujesz chustę za 1\$ i zakreślasz jej symbol w regionie Rubieży, aby zaznaczyć, że ją posiadasz. Dodatkowo, ponieważ to twoja pierwsza wizyta w sklepie, otrzymujesz premię budynku w postaci dodatkowej akcji Szlaku. Skreśl symbol kiera nad sklepem.

6 Kościół – Uzyskaj odkupienie grzechów. Za każdy 1\$ ofiary skreśl 1 list gończy w swoim ekwipunku. Podczas wizyty możesz przekazać do 8\$, by skreślić do 8 listów gończych.

Pierwsza wizyta w kościele zapewnia także premię budynku – 1 gwiazdkę.

7 Hotel – Pierwzór programu lojalnościowego, im częściej się meldujesz, tym więcej zbierasz punktów. Aby się zameldować, zapłać 2\$ za pokój. Podczas każdej wizyty zakreśl pierwszą z lewej niezakreśloną srebrną gwiazdkę. Na koniec gry otrzymujesz punkty widniejące tylko na ostatniej zakreślonej srebrnej gwiazdce. Pierwsza wizyta w hotelu zapewnia także premię budynku – dodatkową akcję Rubieży (♠).

MIASTO - CIĄG DAJSZY

8 Urząd Ziemiaki – Odwiedz ten budynek, by kupić parcelę. Wybierz dowolny z trzech dostępnych kształtów działki, opłać koszt przypisany do niego i zamaluj wybranym kształtem obszar w siatce 3×3 pola. Rysowany kształt nie może zawierać wcześniej zamalowanych pól ani wychodzić poza siatkę. Przed narysowaniem kształtu, możesz go dowolnie obracać i/albo lustrzanie odbijać. Jeśli nie możesz narysować kształtu zgodnie z zasadami, nie możesz kupić działki. Otrzymaj gwiazdki zgodnie z wartością każdego zajętego pola. Podczas kolejnych wizyt możesz narysować inny kształt lub ponownie ten sam. **Jeśli zajmiesz wszystkie 9 pól, otrzymujesz dodatkowe 7 gwiazdek!**

Pierwsza wizyta w Urzędzie Ziemiaki zapewnia także premię budynku – dodatkową akcję Cmentarza ().

9 Broń – U rusznikarza kupisz broń. Podczas pierwszej wizyty możesz kupić rewolwer  (cena: 3\$), który pozwala dodać 2 do wartości karty napadu za każdym razem, gdy rabujesz na Rubieżach. Jeśli wrócisz do sklepu z bronią po raz drugi, możesz ulepszyć rewolwer, kupując strzelbę  (cena: 4\$), która dodaje 4 do wartości karty napadu w Rubieżach. Premia strzelby zastępuje premię rewolweru (nie możesz dodać ich obu).

Pierwsza wizyta w sklepie z bronią zapewnia także premię budynku – dodatkową akcję Szlaku ().

10 Biuro poręczeń – Biuro potrzebuje twojej pomocy w ściganiu przestępców, którzy uciekli po zwolnieniu za kaucją. Zakreśl jeden z trzech symboli banitów u góry po prawej stronie planszетки: Waleta (), Damę () albo Króla (). Od teraz na początku każdej tury, gdy w rzędzie trzech kart pojawi się co najmniej 1 karta o zakreślonej wartości – w tym nawet powtarzający się ścigany banita – za każdą z nich otrzymujesz 1 nagrodę do wyboru: 4\$, 2 złota albo skreślenie 2 listów gończych. Możesz polować na wielu banitów, ale podczas jednej wizyty w biurze poręczeń możesz zakreślić tylko 1 ich symbol.

Pierwsza wizyta w biurze poręczeń zapewnia także premię budynku – 1 gwiazdkę.

J Biuro Szeryfa – Mówią, żeby przyjaciół trzymać blisko, ale wrogów jeszcze bliżej. Złóż wizytę w biurze szeryfa i podejrzuj kartę szeryfa, którą odłożyliście na bok na początku rundy. Następnie albo otrzymaj 1 gwiazdkę, albo skreśl 2 listy gończe. Pierwsza wizyta w biurze szeryfa zapewnia także premię budynku – dodatkową akcję Kopalni ().

Q Saloon – Zaszalej w saloonie i za każde wydane 2\$ otrzymaj 1 gwiazdkę. Podczas wizyty możesz wydać do 16\$, aby zdobyć maksymalnie 8 gwiazdek.

Pierwsza wizyta w saloonie zapewnia także premię budynku – 1 gwiazdkę.

Klub Poszukiwaczy – Znalezione złoto przynosi rozgłos i za każde wydane 1 złoto otrzymujesz 1 gwiazdkę. Podczas wizyty możesz wydać do 8 złota, aby zdobyć maksymalnie 8 gwiazdek.

Pierwsza wizyta w Klubie Poszukiwaczy zapewnia także premię budynku – dodatkową akcję Rubieży (♠).

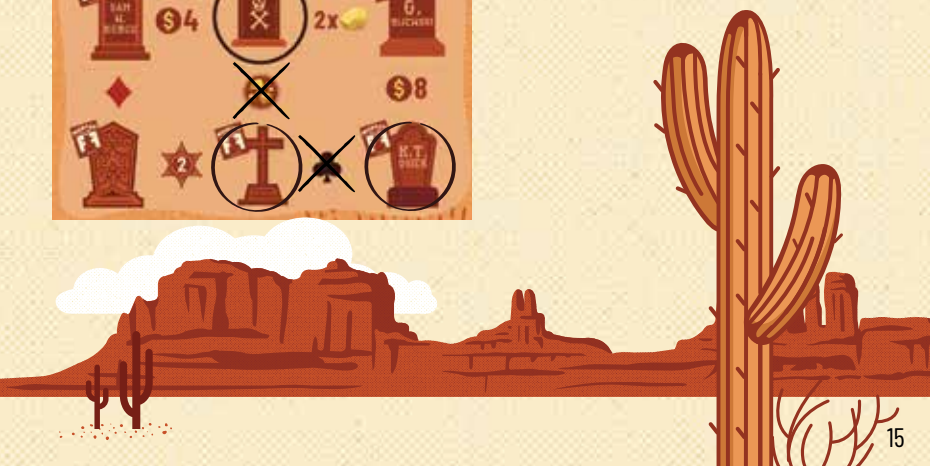
CMENTARZ

Dla jednego mogiła, dla innego skarb. I tak się (nie) żyje na Cmentarzu! To tutaj rabujesz groby, by zdobyć cenne fanty. Aby to zrobić, zignoruj wyniki swoich kart koloru oraz wartości i zakreśl dowolny nagrobek, który nie jest jeszcze zakreślony. Następnie zakreśl 1 list gończy za ten makabryczny uczynek, chyba że odwiedziłeś(-aś) wcześniej w Mieście grabarza – ta znajomość chroni cię przed otrzymaniem listu gończego na Cmentarzu.

Następnie sprawdź, czy otrzymujesz jednorazową nagrodę umieszczoną **między** nagrobkami. Dzieje się tak, gdy oba przyległe do niej nagrobki są zakreślone. Zyskaj wskazaną nagrodę, a potem skreśl jej symbol. Zakreślenie jednego nagrobka może zapewnić ci dwie nagrody. Nie zapomnij o premii za łopatę (1 gwiazdka), jeśli ją posiadasz (przypomnienie: łopatę zdobywasz, odwiedzając grabarza po raz drugi)! Środkowy nagrobek jest zakreślony na starcie gry.



Przykład: Zakreślasz dolny środkowy nagrobek, otrzymujesz 1 list gończy i 1 misę. W kolejnej turze zakreślasz dolny prawy nagrobek, więc otrzymujesz premię Miasta i 1 list gończy. Jeśli w przyszłej turze zakreślisz prawy środkowy nagrobek, odblokujesz dwie nagrody na raz: 2 złota oraz 8\$!



AKCJE DODATKOWE

Wiele pól w regionach pozwala wykonać akcję dodatkową. Akcje te są darmowe i są dowolnymi akcjami. Oznacza to, że możesz wybrać DOWOLNĄ wartość, wykonując akcję dodatkową w regionie wskazanym przez jej symbol. Jeśli wykonanie akcji dodatkowej uruchamia kolejną akcję dodatkową, również możesz ją wykonać. Akcje, o których mowa, oznaczone są następującymi symbolami:



Dodatkowa akcja Szlaku – Przesuń się w prawo po Szlaku do DOWOLNEGO przystanku i zyskaj przypisaną do niego nagrodę. Wszystkie pominięte po drodze nagrody Szlaku skreśl jak zwykle.



Dodatkowa akcja Rubieży – Podejmij próbę napadu na DOWOLNY niezakreślony cel na Rubieżach: kurę, bydło, dyliżans albo pociąg. Zakreśl cel i rozpatrz go jak zwykle.



Dodatkowa akcja Kopalni – Zejdź do DOWOLNEJ niezakreślonej komory w kopalni, o ile jest to komora, do której masz dostęp (patrz: KOPALNIA s. 11). Zakreśl ją i zyskaj nagrodę jak zwykle.



Dodatkowa akcja Miasta – Odwiedź DOWOLNY budynek w Mieście. Jeśli odwiedzasz ten budynek po raz pierwszy, zakreśl go. Następnie rozpatrz jego efekt jak zwykle.



Dodatkowa akcja Cmentarza – Zakreśl DOWOLNY nagrobek na Cmentarzu i rozpatrz go jak zwykle. Nadal musisz zakreślić 1 list gończy, chyba że zaprzyjaźniłeś(-aś) się z grabarzem.



WYKORZYSTANIE ZŁOTA DO ZMIANY KARTY KOŁORU LUB KARTY WARTOŚCI

Możesz wydać 2 złota, **aby zmienić kartę koloru** na dowolny wybrany. Efekt banku (pole 2 w Mieście) musisz rozpatrzyć najpierw, a dopiero później możesz zmienić kartę koloru. Innymi słowy, nie możesz zmienić karty po to, by otrzymać premię gwiazdek z banku za rząd samych czerwonych albo samych czarnych kart.

Analogicznie, grając z Kowbotem, nie możesz uniknąć aktywacji jego zdolności, zmieniając kolor na inny. Jeżeli natomiast zmodyfikujesz kolor na taki sam, jaki widnieje na karcie Kowbota, zdolność specjalna Kowbota się aktywuje (patrz: GRA PRZECIW KOWBOTOWI – s. 19)



Możesz wydać złoto, **aby zmienić kartę wartości**. Płacisz 1 złoto za każdą zmianę wartości o 1. Na przykład 3 złota wystarczą, by zmienić 9 na 6 albo na Q. Nie ma limitu złota, które możesz wydać na modyfikację karty wartości. Biuro poręczeń (pole 10 w Mieście) musi zostać rozpatrzone wcześniej niż modyfikacja twojej karty. Innymi słowy, nie możesz zmodyfikować karty po to, by sprawić, że rząd kart da ci nagrodę za poszukiwanego banitę, na którego polujesz. Nie możesz za 1 złoto zmodyfikować A na K ani K na A.



Ograniczenie: nie możesz zmieniać karty szeryfa, karty napadu ani kart pokerowych.



KARTY CELÓW (TYLKO 2-4 GRACZY)

Kto szybciej zgarnie cenne nagrody?
Na początku gry wylosujcie 3 karty celów i połóżcie je stroną z 7 gwiazdkami ku górze. Każdy cel może być osiągnięty tylko raz przez każde z was: pierwsza osoba (lub kilka jednocześnie w tej samej turze), która spełni warunek na karcie, otrzymuje 7 gwiazdek, po czym karta celu jest odwracana na stronę z 4 gwiazdkami. Pozostali, spełniwszy warunek w późniejszym momencie, otrzymają 4 gwiazdki.



POSTACIE (OPCJONALNIE DLA 1-4 GRACZY)

Zbuduj tożsamość. Każda postać zapewnia zróżnicowane zasoby startowe oraz zdolność specjalną, której możesz użyć raz na grę. Wylosujcie po jednej karcie postaci i zakresłcie przypisane do niej zasoby. Po użyciu zdolności odwróć kartę postaci, by oznaczyć, że została zużyta.



Wartość w rogu karty postaci ma znaczenie wyłącznie przy losowym przygotowaniu trybu solo (patrz: SOLO – PRZYGOTOWANIE LOSOWE – s. 20).

WARIANT TEXAS HOLD'EM (OPCJONALNIE DLA 1-4 GRACZY)

Chcesz podbić stawkę? Ten wariant zwiększy twoje szanse przy pokerowym stole. Na początku każdej rundy, zaraz po odłożeniu karty szeryfa, odkryj 2 karty i połóż je obok obszaru pokera. W **fazie 4**: Rozpatrzenie Układu Pokerowego możesz stworzyć układ z najlepszych 5 kart spośród 7 dostępnych (5 twoich i 2 wyłożonych).

W grze 2-4 osobowej każdy gracz dostaje własne 2 karty, których nie ujawnia innym graczom. W **fazie 4** każdy gracz tworzy układ pokerowy spośród 7 dostępnych kart (5 przypisanych w trakcie gry i 2 własnych, rozdanych podczas przygotowania rundy).

Wersja rywalizacyjna (opcjonalnie): tylko gracz z najmocniejszą ręką dostaje wypłatę; remisy są rozstrzygane przez wyższe karty. Jeśli układy są identyczne, dzielicie wypłatę w możliwie równy sposób, zaokrąglając w dół.

KONIEC GRY - PUNKTACJA KOŃCOWA

Po trzeciej rundzie każdy gracz podlicza swoje punkty:

- 1 punkt za każde niewydane 4\$ (zaokrąglając w dół).
- 1 punkt za każde niewydane 2 złota (zaokrąglając w dół).
- Punkty ze srebrnych gwiazdek zdobytych w Kopalni i hotelu.
- 1 punkt za każdą gwiazdkę w ekwipunku.

Sprawdź swój wynik w tabelce na ostatniej stronie, żeby zobaczyć, jaki przydomek przyniosły ci twoje czyny na Dzikim Zachodzie.

W grze 2-4 osobowej wygrywa osoba z najwyższym wynikiem. Remisy rozstrzygane są kolejno na korzyść osoby, która ma: mniej listów gończych, więcej złota, więcej gotówki; a jeśli nadal utrzymuje się remis, gracze dzielą się zwycięstwem.

Przed schowaniem gry do pudełka zdecydowanie zalecamy, aby wyczyścić planszетки. Użyj do tego gąbki na pisaku suchociścieralnym albo ściereczki/chusteczki, aby tusz nie zasechł.

GRA PRZECIŃ KOWBOTOWI (TYLKO SOŁO)

Gdy masz już za sobą 1-2 standardowe rozgrywki, zamiast po prostu bić własne rekordy, spróbuj zmierzyć się z jednym z kowbotów (robotycznych przeciwników), by sprawdzić, kto naprawdę rządzi na Dzikim Zachodzie. Podczas przygotowania gry wybierz albo wylosuj jedną z kart kowbotów. Połóż ją po lewej stronie stosu dobierania. Wybierz poziom trudności: ŁATWY, NORMALNY albo TRUDNY.



Na początku każdej tury, **jeśli przynajmniej 1 karta w ręce trzech odkrytych kart ma taki sam kolor jak karta kowbota, przeciwko któremu grasz, aktywuje się jego zdolność specjalna.** W wyniku tej zdolności kowbot może trwale „ukraść” kartę z talii. Jeśli dojdzie do kradzieży, dobierz wierzchnią kartę ze stosu dobierania i – nie podglądając jej – wsuń pod kartę kowbota (będą to jego punkty). Zmiana koloru karty przy użyciu złota nie chroni przed aktywacją zdolności kowbota. Kowbot nigdy nie kradnie więcej niż jednej karty na turę. Nie możesz zrezygnować z nagrody na polu tylko po to, by uniknąć kradzieży karty.

Na koniec gry podlicz swój wynik jak zwykle. Następnie oblicz, ile punktów zdobywa kowbot, korzystając z jego karty i poniższych zasad:

- Każda skradziona karta daje kowbotowi 1 punkt na ŁATWYM, 2 punkty na NORMALNYM i 3 punkty na TRUDNYM poziomie.
- Każdy przystanek na Szlaku, którego nie zakreśliłeś, daje kowbotowi tyle punktów, ile wynosi mnożnik Szlaku na jego karcie.
- Każdy cel na Rubieżach, którego nie zakreśliłeś, daje kowbotowi tyle punktów, ile wynosi mnożnik Rubieży na jego karcie.
- Każda komora w Kopalni, której nie zakreśliłeś, daje kowbotowi tyle punktów, ile wynosi mnożnik Kopalni na jego karcie.
- Każdy budynek w Mieście, którego nie zakreśliłeś, daje kowbotowi tyle punktów, ile wynosi mnożnik Miasta na jego karcie.
- Sumowanie regionów według poziomu trudności:

TRUDNY: zlicz wszystkie cztery regiony (4×, 3×, 2×, 1×).

NORMALNY: zlicz trzy pierwsze regiony (4×, 3×, 2×), pomijając ostatni (1×).

ŁATWY: zlicz dwa pierwsze regiony (4×, 3×), pomijając dwa ostatnie (2× i 1×).

- Dodaj 5 punktów kowbotowi, jeśli grałeś postacią.
- Dodaj 5 punktów kowbotowi, jeśli grałeś z wariantem Texas Hold'em.

Zsumuj punkty kowbota i porównaj z własnym wynikiem. Jeśli masz więcej punktów niż on – wygrywasz! Jeśli kowbot ma tyle samo co ty albo więcej, wygrywa.

SOŁO - PRZYGOTOWANIE LOSOWE

Chcesz zdać się na los? Jeśli grasz przeciw kowbotowi ORAZ grasz postacią, w ramach przygotowania dobierz jedną kartę z talii: kolor tej karty wskazuje przeciwnika (kowbota), a wartość wskazuje twoją postać!



OSIĄGNIĘCIA SOŁO

Ile z nich zdołasz zdobyć?

ZAKREŚL CO NAJMNIEJ 6 PÓL W KAŻDYM REGIONIE

MIEJ ŁĄCZNIE CO NAJMNIEJ 7:  ORAZ 

NIE MIEJ ŻADNYCH  NA KONIEC GRY

ZBIERZ WSZYSTKIE  W KOPALNI

ZAKREŚL WSZYSTKIE  NA SZLAKU

ZDOBĄDŹ KAŻDĄ  PREMIĘ BUDYNKU W MIEŚCIE

ZAKREŚL PRZYNAJMNIEJ PO JEDNYM:    

ZAKREŚL WSZYSTKIE 8  ZEWNĘTRZNYCH NA CMENTARZU

ZBIERZ POKERA KRÓLEWSKIEGO, POKERA LUB KARETĘ

NIE MIEJ ŻADNYCH 

MIEJ CO NAJMNIEJ  30 ORAZ 15  NA KONIEC GRY

ZBIERZ 3 PUNKTUJĄCE UKŁADY POKEROWE, KAŻDY SILNIEJSZY NIŻ PARA

MIEJ 5 LUB MNIEJ  : NIE DAJ SIĘ ARESZTOWAĆ

POKONAJ WSZYSTKICH 4 KOWBOTÓW NA NORMALNYM POZIOMIE

POKONAJ DOWOLNEGO KOWBOTA NA TRUDNYM POZIOMIE

NIE POZWÓL KOWBOTOWI UKRAŚĆ WIĘCEJ NIŻ 1 KARTY

MIEJ 20 LUB WIĘCEJ  NA KONIEC GRY

ZDOBĄDŹ 24  LUB WIĘCEJ

ZAKREŚL KAŻDE POLE W JEDNYM WYBRANYM REGIONIE

ZDOBĄDŹ LEGENDARNY WYNIK

PODZIĘKOWANIA

Szczególne podziękowania dla Reeda Ambrose'a za jego pomoc przy redakcji zasad. Choć wiele osób miało swój wkład w zmiany zasad i sugestie, i są one wymienione poniżej, Reed zrobił znacznie więcej niż trzeba. Specjalne podziękowania dla Tuckera Smeadesa za nieustanną cierpliwość wobec moich licznych pytań oraz dla Michaela Raftopolousa za jego ciągłe wsparcie.

Chcielibyśmy przesłać wielkie „thanks, pardner” następującym osobom: Reed Ambrose, Stefan Barkow, Katie Barnett, Aaron Bradley, Chelsea Butler, Mark Carey i Orangetree Productions, Jeff Carter, Marcel Claxton, Mark Dainty, Danny Devine, Sheri Drefke, Chad Elkins, Andrew Fisher, Jess Fisher, Mike Foght, Tim Fowers, Tom Franco, Andreas Giesbert, Armond Glop, Martin Gonzalez, Kara Hamilton, Frank Harvie, Tom Heath, Bobby Hill, Ian Howard, Matthijs Huijzer, Thinh Huu, Erick Israel, Michael Kelley, Dan Letzring, Mary Lutz, Andy Matthews, Mike May, Randall Mcaleese, Gavin McGruddy, Vicky McKinley, Liam Merrick, Matt Miller, Rory Muldoon, Thomas Dorf Nielsen, Kevin Ngo, NL Gaming, Jonny Pac, Irvin Pajarillo, Collin & Cindy Pastorius, Ann Marie Pelish, Yann Perrin, MJ Petrie, Anthony Phillips, Tony Pinch, Deborah E. Poole, Alex Radcliffe, Michael Raftopoulos, Karl Rahenkamp, Matt Roberts, Sarah Shah, Logan Smeades, Tucker Smeades, Gustafo Spaki, Benny Sperling, Jason Tagmire, Sergio Vasquez, Tin Vahtaric, Nathan Waddell, Amanda Wedden-Gribble, Paul S. Weintraub, Aaron Winderlich, John Wood, Eric Yurko, Teresa, Mama & Tata oraz wszyscy pozostali, którzy pomogli tchnąć życie w Fliptown.

Ciekawostka: Ilustracja Króla została zainspirowana pradziadkiem ilustratorki Naomi Ferrall – legendarnym Pancho Villą! Chciała włączyć go do gry jako hołd dla swojego słynnego przodka.



WERSJA POLSKA



2026 MeepleMood
Opracowanie: Konrad Sass
Redakcja: Leszek Wodolot
Korekta: Monika Stachniuk
Skład: Sylwia Stankiewicz-Stus

Znak jakości The Dice Tower Seal of Excellence™ jest znakiem towarowym firmy The Dice Tower, LLC i został użyty za zgodą.

Ja (Konrad) również chciałbym podziękować Michaelowi Raftopolousowi, bo to on pierwszy dał mi szansę zaistnieć na rynku wydawniczym.

RANKING KOŃCOWY

TWÓJ WYNIK

	GRA STANDARDOWA	Z POSTACIĄ LUB WARIANTEM HOLD 'EM	Z POSTACIĄ I WARIANTEM HOLD 'EM
POCZĄTKUJĄCY	Mniej niż 50	Mniej niż 55	Mniej niż 60
ZASIEDZIAŁY	50-59	55-64	60-69
PIONIERSKI	60-69	65-74	70-79
SZYBKOSTRZELNY	70-79	75-84	80-89
LEGENDARNY	80+	85+	90+

LICZBA LISTÓW GOŃCZYCH

0-3	ZASTĘPCA SZERYFA	10-13	DESPERADO
4-6	OSADNIK	14+	BANITA
7-9	KOWBOJ		

POŁĄCZ OBA
SŁOWA, ABY
POZNAĆ SWÓJ
PRZYDOMEK
NA DZIKIM
ZACHODZIE!



