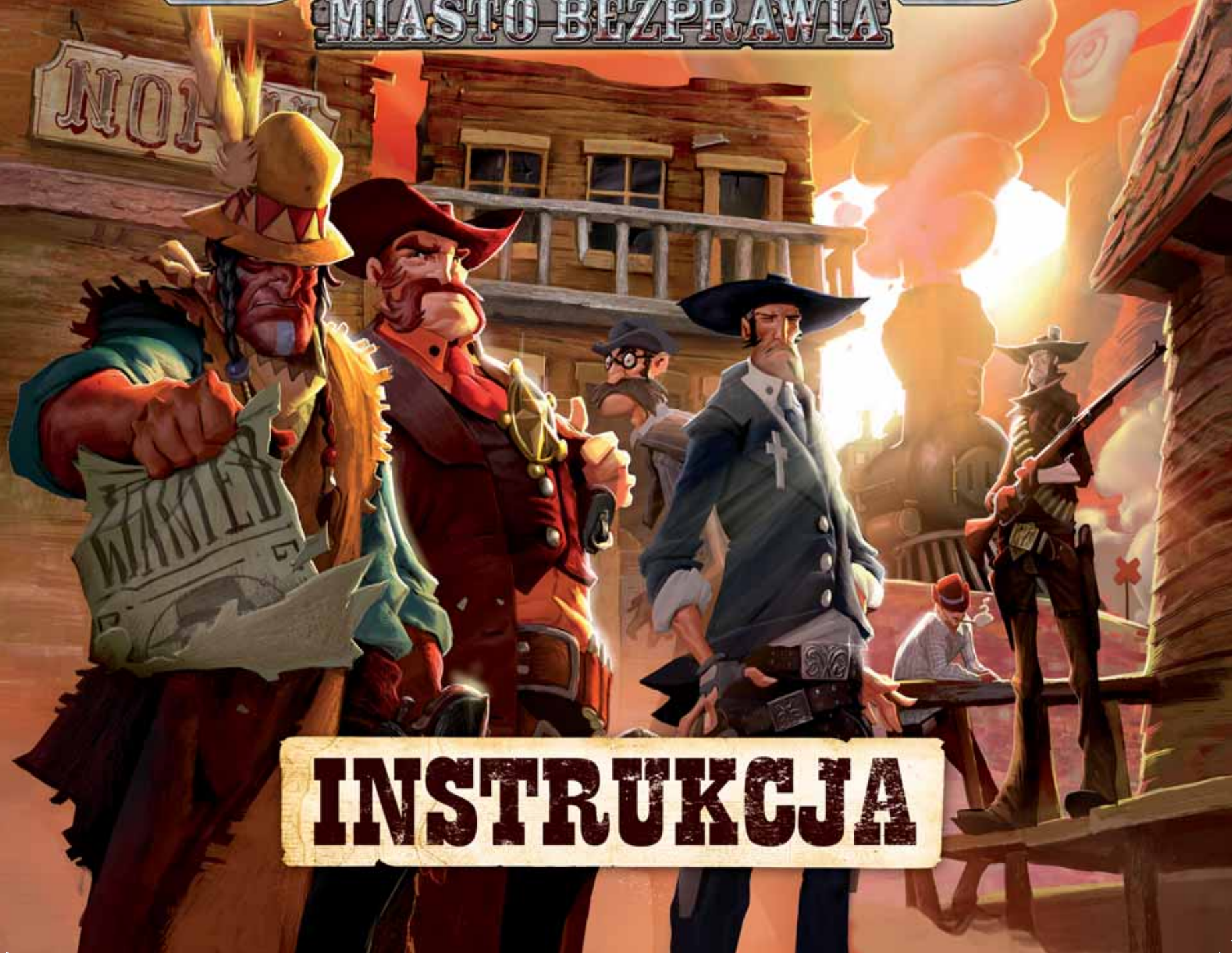


DEADWOOD

MIASTO BEZPRAWIA



INSTRUKCJA

PEWNEGO RAZU NA DZIKIM ZACHODZIE...

Biedne miasteczko Deadwood, znane jako Miasto Bezprawia, zagubione gdzieś pośród jałowych ziem Południowej Dakoty, wydaje się być ostatnim miejscem, o które warto się bić. Jednak właśnie w tym kierunku zmierza budowana trasa kolejowa, a wraz z żelaznymi szynami przybywa dobrobyt – czyli zimna, twarda gotówka. Okoliczni kowboje wykorzystają sytuację aby zastraszyć mieszkańców miasteczka i pozbawić życia swoich rywali, podczas walk o kontrolę nad Deadwood. Jednak muszą działać błyskawicznie, zanim kawaleria przybędzie, aby zaprowadzić ład i porządek. Jeżeli popełnionych zostanie zbyt wiele przestępstw, kawaleria przybędzie szybciej, dlatego szumowiny muszą znaleźć lepsze sposoby działania, niż staromodne strzelaniny w samo południe. Jedno jest pewne: kiedy kolej wreszcie dotrze do miasta, najbogatszy człowiek w Deadwood zdobędzie kontrolę nad wszystkim.

★ CEL GRY ★

Zawsze jest lepiej, kiedy na początku podróży zna się jej cel...

Gracze wysyłają do miasteczka Deadwood swoich kowbojów, aby „zajęli” lokalne interesy i zebrali możliwie najwięcej pieniędzy. Zwycięzcą zostaje gracz, który na koniec gry ma najwięcej pieniędzy.

★ ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA ★

To, że znajdujemy się na pustyni, wcale nie oznacza, że niczego tu nie ma...

1 PLANSZA

Plansza przedstawia miasteczko Deadwood. Jest ona podzielona na kilka kwadratowych **DZIAŁEK**. Na każdej działce może znaleźć się jeden **BUDYNEK**. Zarysy budynków oraz gwiazdki znajdujące się w trzech górnych rzędach wskazują miejsca, na których na początku gry umieszcza się budynki. Rząd z czerwonymi działkami wskazuje wszystkie miejsca, na których można zbudować *Dworzec kolejowy*. Cztery dolne rzędy przedstawiają wszystkie możliwości ułożenia torów.

W dolnych narożnikach planszy, w pewnej odległości od działek, znajdują się dwa specjalne obszary: po prawej przedstawiona jest **OPUSZCZONA KOPALNIA**; po lewej **WZGÓRZE UMARŁYCH**.



Czerwonoński Jack

45 ZNACZNIKÓW KOWBOJÓW

W każdej **BANDZIE** znajduje się dziewięciu **KOWBOJÓW**. Kowboje występują w trzech rodzajach:

☞ **Żółtodzioby** mający siłę 1

☞ **Rewolwerowcy** mający siłę 2

☞ **Przywódcy** mający siłę 3

Gracze wykorzystują kowbojów do **ZAJMOWANIA** budynków znajdujących się w mieście oraz do walki z innymi kowbojami podczas **STRZELANIN**. Każdy kowboj ma swoją wartość **SIŁY**, wyznaczającą liczbę kości, którymi może rzucać podczas strzelaniny.

20 ZNACZNIKÓW NABOJÓW

NABOJE są wykorzystywane przez kowbojów, zapewniając dodatkową kość podczas strzelaniny.



10 ZNACZNIKÓW RUMAKÓW

RUMAKI są wykorzystywane kiedy kowboj chce **ZWIAĆ** przed strzelaniną.

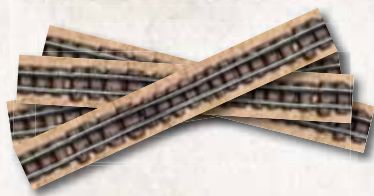
29 ZNACZNIKÓW LISTÓW GOŃCZYCH

LISTY GOŃCZE są wykorzystywane do oznaczania jak bardzo każda z band jest ścigana przez władze. Choć zbieranie ich może być dla wielu kowbojów powodem do dumy, gracze muszą być ostrożni: na koniec gry, każdy gracz musi zapłacić karę za wszystkie listy gończe, które zebrał podczas rozgrywki.



4 ŻETONY TORÓW

ŻETONY TORÓW oznaczają trasę, którą kolej dotrze do miasta. Kiedy wszystkie cztery żetony torów zostaną umieszczone na planszy, będzie można zbudować *Dworzec kolejowy*.



1 ZNACZNIK SZERYFA

Szeryf nigdy nie jest zadowolony, kiedy do „jego” miasta przybywają bandy złoczyńców. Niestety wie, że nie ma do dyspozycji wystarczającej liczby ludzi, aby powstrzymać bandy przed przejściem kontroli nad miastem. Jednak jest znanym szybkołokim i nie ma po tej stronie Pecos ani jednego kowboja, który odważyłby się stanąć na jego drodze. W budynku chronionym przez znacznik szeryfa nie może dojść do strzelaniny.



8 KOŚCI

Kości są wykorzystywane do rozgrywania strzelanin występujących podczas rozgrywki.



50 ZNACZNIKÓW PIENIĘDZY

W grze znajdują się znaczki pieniędzy o następujących nominałach: 15 x 1\$, 15 x 2\$ oraz 20 x 5\$

Gracze mogą w dowolnym momencie rozmiąć w puli swoje znaczki pieniędzy.



26 ŻETONÓW BUDYNKÓW

Budynki reprezentują uczciwych mieszkańców Deadwood i ich interesy. Budynki są umieszczane na wolnych działkach na planszy. Podczas rozgrywki gracze będą wysyłać swoich kowbojów, aby walczyli i przejmowali te budynki. Na tylnej stronie każdego żetonu budynku znajduje się „X” albo cyfra (z przedziału 1-3), która wskazuje stos, do którego żeton przynależy.



★ POCZĄTEK GRY ★

Zawsze mówiłem, że na początku trzeba rozpocząć...



- ☞ Planszę należy położyć na środku stołu.
- ☞ Żetony budynków należy podzielić na stosy zgodnie z symbolami po tylnej stronie. Żetony *Ratusza*, *Biura Szeryfa* oraz *Kościola* należy położyć na odpowiednich działkach w górnym rzędzie.
- ☞ Każdy ze stosów żetonów należy osobno potasować i położyć zakryty obok planszy.
- ☞ Z pierwszego stosu budynków („1”) należy wylosować cztery żetony i wymieszać je razem z żetonem *Saloonu* oznaczonym „X”. Żetony te należy losowo rozłożyć na pięciu działkach oznaczonych gwiazdką.
- ☞ Cztery żetony torów oraz żeton *Dworca kolejowego* należy położyć obok trzech stosów żetonów.
- ☞ Znacznik Szeryfa należy położyć na skrzyżowaniu pomiędzy *Biurem Szeryfa*, a dwoma żetonami znajdującymi się pod nim.
- ☞ Spośród listów gończych należy odliczyć 5, za każdego gracza biorącego udział w rozgrywce i położyć je obok planszy. Tworzą one **PULĘ PRZESTĘPSTWA**. Pozostałe listy gończe należy odłożyć do pudełka.
- ☞ Ze znaczków pieniędzy, naboji, rumaków oraz kości należy obok planszy utworzyć pulę.
- ☞ Każdy gracz otrzymuje jeden zestaw kowbojów w wybranym kolorze, znaczki pieniędzy o wartości pięciu dolarów, jeden znacznik naboju oraz jeden znacznik rumaka. Każdy gracz bierze po jednym kowboju każdego rodzaju (o sile 1, 2 oraz 3) i kładzie ich odkrytych przed sobą, na swoim **RANCZO**. Pozostali kowboje należący do gracza są odkładani do puli. Gracze zawsze muszą być w stanie zobaczyć wszystko, co znajduje się na ranczach przeciwników – pieniądze, kowboje, naboje, rumaki oraz listy gończe.
- ☞ Każdy gracz rzuca kością: osoba, która wyrzuci najwięcej oczek, zostaje pierwszym graczem i jako pierwsza rozgrywa swoją turę.



PRZYGOTOWANIE GRY

Poniższy rysunek przedstawia przygotowanie gry dla trzech graczy:



★ PRZEBIEG GRY ★

Nawet bandyci muszą grać zgodnie z zasadami...

Podczas swojej tury gracz musi wykonać **jedną** z dwóch, poniższych akcji. Akcje te zostały dokładnie opisane na stronie 5, a poniżej znajduje się ich skrócony opis:

Powrót na ranczo – Gracz zdejmuje z planszy jednego lub więcej swoich kowbojów i odkłada ich z powrotem na swoje ranczo; albo

Wypad na miasto – Gracz bierze jednego kowboja ze swojego ranczo i umieszcza go na budynku znajdującym się na planszy.

Gracz nie może zdecydować się spasować. Musi wykonać jedną z tych dwóch akcji. Po tym jak gracz zakończy wykonywać wybraną akcję, jego tura dobiega końca, a gracz po jego lewej zaczyna rozgrywać swoją turę.

Gracze kontynuują rozgrywanie swoich tur, zgodnie z kolejnością, dopóki jedno z następujących trzech wydarzeń nie spowoduje zakończenia gry: na planszy zostanie umieszczony *Dworzec kolejowy*, w puli przestępstwa nie będzie już żadnych listów gończych albo żaden gracz nie będzie miał żywych kowbojów (patrz „Koniec gry” na stronie 10).



Rut. Cross



Dick Garcia

★ POWRÓT NA RANCZO ★

Ranczo to jedyne miejsce, gdzie banda może snuć plany...

Podczas swojej tury gracz może wybrać tę akcję, aby usunąć **jednego lub więcej** ze swoich kowbojów z planszy i odłożyć ich na swoje ranczo. Kowboje ci są zdejmowani z dowolnego budynku (budynków) i/lub Opuszczonej kopalni, w dowolnej kombinacji. Gracz nie może usunąć „zera” kowbojów.

★ WYPAD NA MIASTO ★

Każdy kowboj chciałby spędzić noc na mieście...

Podczas swojej tury gracz może wybrać tę akcję, aby wziąć **jednego** (i tylko jednego) z kowbojów, których ma na swoim ranczo, i umieścić go na dowolnym budynku znajdującym się na planszy. Kowboje nie mogą być umieszczani na Opuszczonej kopalni, na pustych działkach ani na żetonach torów. Ponadto, gracz nie może umieścić kowboja na budynku, w którym znajduje się jeden z jego kowbojów.

Jeżeli w budynku już znajduje się kowboj przeciwnika, dochodzi do strzelaniny, która ma wyłonić osobę kontrolującą budynek. Jeżeli budynek jest pusty, nie dochodzi do żadnej strzelaniny.

Jeżeli kowboj jest w budynku sam (przeżył strzelaninę albo przed jego przybyciem nie było tam żadnych kowbojów), może zająć budynek (patrz strony 6 – 9).



General

Strzelaniny

Żaden z budynków w Deadwood nie jest wystarczająco duży, aby pomieścić nas obu...

W dowolnym momencie gry, w każdym budynku może znajdować się tylko jeden kowboj (wyjątek: patrz „Kościół”, strona 6).

Jeżeli gracz umieści swojego kowboja w budynku, w którym znajduje się kowboj przeciwnika, to między znajdującymi się tam kowbojami dochodzi do strzelaniny. W celu rozstrzygnięcia strzelaniny należy rozegrać poniższe etapy:

1. Atakujący (gracz, który właśnie przybył do budynku) musi wziąć z puli przestępstwa jeden list gończy i położyć go odkrytego na swoim ranczo.
2. obrońca (gracz, który już znajdował się w budynku) może zdecydować się zwać. W tym celu musi odłożyć do puli jeden znacznik rumaka i przesunąć swojego kowboja na Opuszczoną kopalnię. Jeżeli zwiewa, strzelanina się kończy.
3. Jeżeli obrońca zostaje aby walczyć, atakujący musi ogłosić czy będzie używał naboju. W każdej strzelaninie gracz może skorzystać tylko z jednego naboju. Zużyte naboje są odkładane do puli.
4. Następnie obrońca ogłasza czy będzie używał naboju (zgodnie z powyższymi ograniczeniami).

5. Następnie obaj gracze biorą kości w liczbie odpowiadającej sile ich kowbojów. Siła kowboja jest wyznaczana przez jego rodzaj:

Żółtodziób bierze **jedną kość**.

Rewolwerowiec bierze **dwie kości**.

Przywódcą bierze **trzy kości**.

6. Jeżeli gracz użył naboju, bierze jedną dodatkową kość.
7. Gracze porównują liczbę kości, które mają przed sobą. Gracz, który ma ich więcej, rzuca tyłoma kośćmi, ile wynosi różnica w liczbie kości każdego z graczy. W celu ustalenia wyniku rzutu patrz niżej, w akapicie „Niezły strzał”.

PRZYKŁAD

Czerwonórki Jack ma trzy kości, a **Bobby Dzieciak** ma tylko jedną.

Jack rzuca swoimi dwiema kośćmi.



8. Jeżeli żaden z kowbojów nie zostaje zabity, obaj gracze mają teraz taką samą liczbę kości. Każdy z graczy równocześnie rzuca jedną kością i ustala wynik rzutu. Obaj kontynuują wykonywanie rzutów dopóki jeden z dwóch kowbojów nie zostanie zabity albo każdemu z nich skończą się kości.
9. Odpowiednio do wyniku wykonują poniższe czynności:
 - ☞ Jeżeli obrońca zostanie zabity, a atakujący przeżyje albo obrońca zwieje wtedy atakujący pozostaje w budynku i może go zająć.
 - ☞ Jeżeli obaj kowboje przeżyją atakujący musi zwać do Opuszczonej kopalni (nie odrzuca znacznik rumaka), a obrońca zachowuje kontrolę nad budynkiem.
 - ☞ Jeżeli obaj kowboje zostaną zabici, nikt nie przejmuje kontroli nad budynkiem.

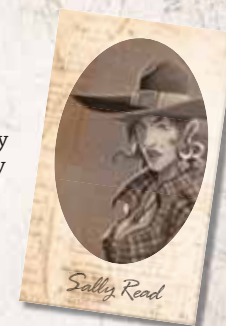
NIEZŁY STRZAŁ

Jeżeli na dowolnej kości wypadnie **11**, drugi kowboj biorący udział w strzelaninie zostaje zabity. Martwego kowboja należy odłożyć na Wzgórze Umarłych.

Jeżeli na dowolnej kości wypadnie **12** lub **21**, drugi kowboj biorący udział w strzelaninie zostaje zraniony. Kość tę należy położyć na kowboju, aby zaznaczyć, że został zraniony. Pierwsza rana nie odnosi żadnego efektu. Druga rana zabija kowboja (należy go wtedy odłożyć na Wzgórze Umarłych).

Uwaga: Nie ma żadnego sposobu na odzyskanie kowboja, który został zabity!

Po rozstrzygnięciu strzelaniny wszyscy ranni kowboje zostają uleczeni.



Sally Read

PRZYKŁAD

Dziki Bill Hancock bardzo chce przejąć kontrolę nad Bankiem (któż może go za to winić?). Niestety budynek ten należy już do Sześciostrzałowca Alfiego. Dziki Bill wie, że musi wysłać do Banku potężną kupę mięśni, dlatego umieszcza Przywódcę (o sile 3) w Banku chronionym przez Rewolwerowca (o sile 2) należącego do Alfiego. Następnie bierze list gończy z puli przestępstwa. Alfie nie chce zwiewać (prawdopodobnie dlatego, że nie ma żadnych rumaków), a więc zaraz będzie gorąco:



Dziki Bill chce mieć dodatkową siłę ognia, dlatego używa znacznika naboju i odkłada go do puli. Podczas każdej strzelaniny może wykorzystać tylko jeden znacznik naboju.

Alfie chętnie użyłby znacznika naboju do poprawy swojej pozycji, jednak postanawia zachować swój ostatni znacznik naboju na później.

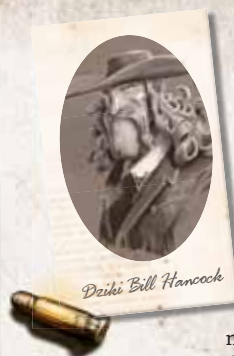
Końcowa wartość siły naszych dwóch kowbojów wynosi:
Dziki Bill Hancock: 4 Sześciostrzałowiec Alfie: 2



W związku z tym, że Bill ma dwie kości więcej, niż jego przeciwnik, rzuca dwiema kośćmi (w celu zrównania liczby kości). Uzyskuje wyniki 3 i 4. Kowboj Alfiego zostaje zraniony! Jeszcze jedna rana pozbawi go jego marnego życia.

Każdy z kowbojów ma teraz po dwie kości, dlatego obaj rzucają po jednej z nich. Na obu kościach wypadła 3! Oznacza to, że obaj kowboje zostają zranieni. W związku z tym, że Rewolwerowiec Alfiego był już ranny, zostaje zabity i odkłada się go na Wzgórze umarłych. Przywódca Billa także jest ranny, jednak strzelanina się już zakończyła, dlatego wszystkie rany są uleczone!

W związku z tym, że kowboj Alfiego został zabity, Bill zajmuje Bank i otrzymuje 5\$ oraz kolejny list gończy.



★ SZERYF ★

Czasami, aby przetrwać kolejne śniadanie potrzebujesz czegoś więcej, niż cynowej gwiazdki...

Szeryf poprzysiągł chronić niewinnych mieszkańców miasteczka Deadwood. Żaden kowboj nie jest na tyle głupi, aby skrzyżować z nim swe ścieżki.

Znacznik Szeryfa jest zawsze umieszczany na skrzyżowaniu trzech działek (pustych lub zawierających budynki). Wszystkie trzy działki, z którymi styka się Szeryf, są bezpieczne. Żaden gracz nigdy nie może zaatakować kowboja przeciwnika, znajdującego się w dowolnym budynku chronionym przez Szeryfa.



Jeżeli gracz umieści kowboja w budynku, który jest ochroniany przez Szeryfa, musi oddać 1\$ graczowi, który kontroluje Biuro Szeryfa (jeżeli znajduje się w nim kowboj).

Zaraz po zajęciu Biura Szeryfa gracz może przestawić Szeryfa na inne skrzyżowanie.

★ BUDYNKI ★

O, dajcie mi dom, gdzie bizony śpią...

Żetony budynków reprezentują interesy oraz uczciwych ludzi, którzy w Deadwood zarabiają na życie ciężką pracą. Żetony budynków są umieszczane na wolnych działkach na planszy. Podczas rozgrywki gracze rywalizują ze sobą o przejęcie kontroli nad budynkami.

Każdy budynek ma unikalną zdolność. W celu skorzystania ze zdolności budynku gracz musi go zająć, umieszczając na nim jednego ze swoich kowbojów (i pokonując podczas strzelaniny kowboja, który już się tam znajdował). Większość budynków ma pojedynczą zdolność, która jest wykorzystywana natychmiast po przejęciu nad nimi kontroli. Zdolność ta została opisana poniżej, obok słowa „zajęcie”.

Niektóre z budynków mają zdolność „kontroli”, która zapewnia premię graczowi, który ma w nim kowboja w momencie, kiedy dochodzi do pewnego wydarzenia (np. kiedy zostanie zbudowany Dworzec kolejowy, za każdym razem kiedy jakiś kowboj zostanie zabity itd.). Jeżeli kowboj, z dowolnego powodu, opuści budynek, gracz traci premię „kontroli”.

Przed rozpoczęciem rozgrywki żetony budynków są dzielone na cztery stopy zgodnie z oznaczeniami znajdującymi się po tylnej stronie. Wszystkie budynki oraz ich zdolności zostały opisane poniżej.

Budynki początkowe (oznaczone „X”):



KOŚCIÓŁ

ZAJĘCIE: Kiedy gracz zajmuje Kościół, odkłada do pudełka jeden ze swoich listów gończych.

ZDOLNOŚĆ SPECJALNA: W Kościele nigdy nie może dojść do strzelaniny! Wszyscy gracze mogą zająć Kościół, nawet kiedy znajdują się tam kowboje innych graczy. Żaden gracz nie może mieć w Kościele więcej niż jednego kowboja.





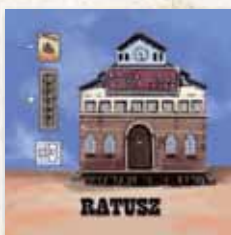
SALOON

ZAJĘCIE: Kiedy gracz zajmuje *Saloon*, może zatrudnić **jednego** kowboja. Żółtodzioba można wynająć za darmo, Rewolwerowiec kosztuje 1\$, a Przywódca kosztuje 3\$. Gracz bierze z puli jednego kowboja w swoim kolorze, wpłaca do puli koszt jego zatrudnienia, a następnie kładzie tego nowego kowboja na Opuszczonej kopalni.

BIURO SZERYFA

ZAJĘCIE: Kiedy gracz zajmuje *Biuro Szeryfa*, przestawia znacznik Szeryfa na dowolne skrzyżowanie trzech działek, znajdujące się na planszy. Na co najmniej **jednej** z działek sąsiadujących z tym skrzyżowaniem, musi znajdować się żeton budynku.

KONTROLA: Kiedy przeciwnik umieści kowboja na budynku, który jest ochroniany przez Szeryfa, musi zapłacić 1\$ graczowi, kontrolującemu *Biuro Szeryfa*.



RATUSZ

ZAJĘCIE: Kiedy gracz zajmuje *Ratusz*, **musi** wykonać trzy poniższe akcje, zgodnie z podaną kolejnością:

1. Odkłada do pudełka jeden ze swoich listów gończych.
2. Układa na planszy jeden żeton torów (patrz „Kolej”, strona 9).
3. Dokłada na planszę nowe budynki:

Gracz losuje po jednym żetonem z wierzchu **każdego** z trzech stosów (jeżeli stos jest pusty, gracz losuje jeden żeton mniej). Żetony budynków mogą być umieszczane tylko na pustych działkach, które sąsiadują z innym budynkiem już znajdującym się na planszy. Jeżeli na planszy nie ma już wolnych działek, żeton jest odkładany na spód odpowiedniego stosu.

Pierwszy stos budynków (oznaczonych „1”): 1



RUSZNIKARZ

ZAJĘCIE: Kiedy gracz zajmuje *Rusznikarza*, bierze z puli 1\$ oraz dwa naboje.



BANK

ZAJĘCIE: Kiedy gracz zajmuje *Bank*, bierze z puli 5\$ oraz jeden list gończy z puli przestępstwa.

KUŹNIA

ZAJĘCIE: Kiedy gracz zajmuje *Kuźnię*, bierze z puli 1\$ oraz jednego rumaka.



KASYNO

ZAJĘCIE: Kiedy gracz zajmuje *Kasyno*, bierze 1\$ od dowolnego przeciwnika (wybranego przez siebie), który ma jakieś pieniądze.

SKLEP

ZAJĘCIE: Kiedy gracz zajmuje *Sklep*, bierze z puli 1\$. Następnie przestawia jednego, **innego** swojego kowboja, który już znajduje się w budynku (ale nie w *Sklepie*) na inny budynek. Ruch ten może wywołać strzelaninę i **pozwała** graczowi na zajęcie budynku, jeżeli kowboj znajduje się w nim sam.



PRZYKŁAD



- 1 **Chytry Sam wysła swojego pierwszego kowboja do Sklepu. Zarabia 1\$.**
- 2 **Następnie decyduje się poruszyć swojego kowboja z Sądu do Banku. Kowboj ten zajmuje Bank.**



HOTEL

ZAJĘCIE: Kiedy gracz zajmuje *Hotel*, bierze z puli 2\$.

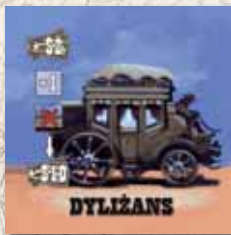
KONTROLA: Za każdym razem, kiedy na planszy jest umieszczany żeton torów, gracz kontrolujący *Hotel* otrzymuje z puli 2\$. Kiedy na planszy zostanie zbudowany *Dworzec kolejowy*, właściciel *Hotelu* otrzymuje z puli 4\$.

PRALNIA

ZAJĘCIE: Kiedy gracz zajmuje *Pralnię*, otrzymuje z puli 1\$.

KONTROLA: Jeżeli gracz kontrolujący *Pralnię* zajmie *Kościół*, może odłożyć do pudełka **dwa** ze swoich listów gończych (zamiast jednego). Jeżeli jeden gracz kontroluje **obie** *Pralnie* w momencie, kiedy umieszcza swojego kowboja w *Kościół*, może odłożyć do pudełka **trzy** ze swoich listów gończych.

ZDOLNOŚĆ SPECJALNA: Kiedy gracz zajmuje *Sklep* i poruszy swojego kowboja z *Pralni* do *Kościół*, może odrzucić **dwa** listy gończe zamiast jednego. Jeżeli gracz kontroluje **obie** *Pralnie* i porusza kowboja z *Pralni* do *Kościół*, może odłożyć do pudełka **trzy** ze swoich listów gończych.



DYLIŻANS

ZAJĘCIE: Kiedy gracz zajmuje *Dylizans*, bierze z puli 2\$. Następnie losuje wierzchni żeton z **jednego** z trzech stosów i umieszcza go na wolnej działce, która sąsiaduje z co najmniej jednym żetonem budynku już znajdującym się na planszy.

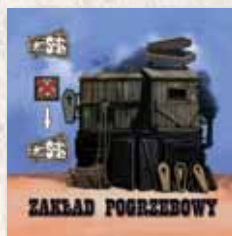
KONTROLA: Jeżeli rozgrywka zakończy się **przed** wybudowaniem *Dworca kolejowego*, gracz kontrolujący *Dylizans* otrzymuje 10\$ premii.

ZAKŁAD POGRZEBOWY

ZAJĘCIE: Kiedy gracz zajmuje *Zakład pogrzebowy*, otrzymuje z puli 1\$.

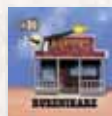
KONTROLA: Za każdym razem, kiedy jakiś kowboj zostanie zabity, gracz otrzymuje z puli 1\$.

ZDOLNOŚĆ SPECJALNA: Jeśli kowboj zostanie zabity podczas strzelaniny w *Zakładzie pogrzebowym*, gracz, który przetrwał strzelaninę, otrzymuje premię kontroli (1\$) za zabicie rywala.



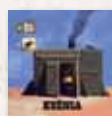
Drugi stos budynków (oznaczonych „2”):

2



RUSZNIKARZ

Identyczny jak *Rusznikarz* z pierwszego stosu budynków.

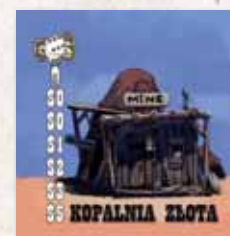


KUŹNIA

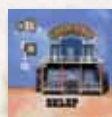
Identyczna jak *Kuźnia* z pierwszego stosu budynków.

KOPALNIA ŻŁOTA

ZAJĘCIE: Kiedy gracz zajmuje *Kopalnię żółtą*, rzuca jedną kością i sprawdza wynik w tabeli:



WYNIK RZUTU	IŁOŚĆ PIENIĘDZY OTRZYMYWANYCH Z PULI
1 lub 2	Nic
3	1\$
4	2\$
5	3\$
6	5\$



SKLEP

Identyczny jak *Sklep* z pierwszego stosu budynków.



PRALNIA

Identyczna jak *Pralnia* z pierwszego stosu budynków.



SALOON

Identyczny jak *Saloon*, który znajduje się na planszy od początku rozgrywki.



Trzeci stos budynków (oznaczonych „3”):

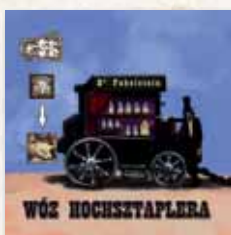


NAMIOT WRÓŻKI

ZAJĘCIE: Kiedy gracz zajmuje *Namiot wróżki*, otrzymuje z puli 1\$. Następnie może przejrzeć zawartość **jednego** z trzech stosów budynków. Może ułożyć budynki w stosie w dowolnej kolejności. Następnie odkłada zakryty stos do puli.

SĄD

ZAJĘCIE: Kiedy gracz zajmuje *Sąd*, **wszyscy gracze** (razem z nim) muszą wpłacić do puli 1\$ za każdy posiadany list gończy. Jeżeli gracz nie jest w stanie zapłacić tej kary albo nie chce tego zrobić, musi wziąć z puli przestępstwa jeden list gończy (niezależnie od liczby posiadanych listów gończych).



WÓZ HOCHSZTAPLERA

ZAJĘCIE: Kiedy gracz zajmuje *Wóz hochsztaplera*, bierze z puli 1\$. Następnie bierze dowolnych dwóch kowbojów należących do przeciwników, znajdujących się na budynku w mieście lub na ranczo gracza, i umieszcza ich w Opuszczonej kopalni.

GAZETA

ZAJĘCIE: Kiedy gracz zajmuje *Gazetę*, otrzymuje z puli 1\$. Następnie bierze z puli przestępstwa jeden list gończy i przekazuje go wybranemu przez siebie graczowi.



SALA TANE CZNA

ZAJĘCIE: Kiedy gracz zajmuje *Salę taneczną*, bierze z puli 1\$. Następnie **może** usunąć jednego lub dwóch swoich kowbojów z dowolnego miejsca na planszy (włącznie z kowbojem znajdującym się na *Sali tanecznej*) i odłożyć ich na swoje ranczo.



TELEGRAF

ZAJĘCIE: Kiedy gracz zajmuje *Telegraf*, bierze z puli 1\$. Następnie wybiera jedną z dwóch poniższych opcji:

1. Bierze z pudełka dwa listy gończe i dokłada je do puli przestępstwa; albo

2. Bierze z puli przestępstwa dwa listy gończe i odkłada je do pudełka.

W ten sposób gracz może zdecydować się skrócić lub wydłużyć rozgrywkę poprzez zwiększenie lub zmniejszenie ilości listów gończych dostępnych w puli przestępstwa (patrz „Koniec gry” na stronie 10).

★ KOLEJ ★

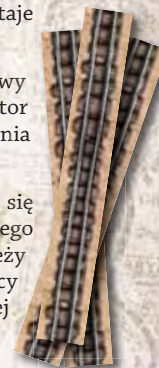
Kolej jest największą rzeczą, która kiedykolwiek może wydarzyć się w tym mieście!

Przybycie kolei zapowiada wielki dobrobyt jaki ma nastąpić w Deadwood – dostępny szczególnie temu, kto będzie wystarczająco bogaty, aby móc z niego skorzystać! Ukończenie kolei jest jednym z trzech sposobów zakończenia rozgrywki (patrz „Koniec gry” na stronie 10).

Kolej składa się z czterech żetonów torów oraz żetonu Dworca kolejowego. Na początku rozgrywki gracze nie wiedzą, którą dokładnie będzie przebiegała kolej. Gracze wyznaczają tę trasę poprzez układanie na planszy żetonów torów. Możliwość wyboru trasy jest bardzo istotna, ponieważ każdy budynek znajdujący się na drodze kolei zostaje zniszczony!

Kiedy gracz zajmuje *Ratusz*, dokłada na planszę jeden żeton torów. Nowy żeton musi zostać umieszczony na końcu obecnej trasy, tworząc ciągły tor prowadzący do miasta. Zawsze są dostępne dwa miejsca do umieszczenia żetonu torów.

Tor jest układany na wybranej działce. Jeżeli na danej działce znajduje się budynek, zostaje on usunięty z planszy i odłożony **na spód** odpowiedniego stosu budynków (jeżeli zniszczony zostanie *Saloon* oznaczony „X”, należy odłożyć go na spód pierwszego stosu żetonów). Ponadto kowboje znajdujący się w zburzonym budynku są natychmiast odkładani do Opuszczonej kopalni. Zniszczenie budynku nie wpływa na Szeryfa.



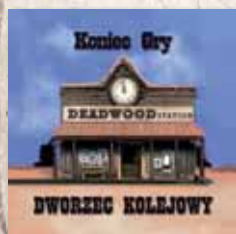
PRZYKŁAD

Nowy tor może zostać umieszczony na działce 1 lub na działce 2. Jeżeli będzie przebiegał przez działkę 2, Kopalnia złota zostanie zniszczona i odłożona na spód drugiego stosu budynków.



Każdy kowboj znajdujący się w budynku sąsiadującym z nowym żetonem torów, **może natychmiast wykonać czynność zajęcia swojego budynku**. Gracz, który dołożył żeton torów wybiera kolejność, w której budynki mogą zostać zajęte. Możliwość ta nie wpływa w żaden sposób na budynki, w których nie ma kowbojów.

UWAGA: Należy pamiętać, aby wziąć z puli 2\$ i dać je graczowi, który kontroluje *Hotel*, nawet jeżeli *Hotel* nie sąsiaduje z nowym żetonem torów.



Jeżeli w momencie zajęcia przez gracza *Ratusza* wszystkie cztery żetony torów już znajdują się na planszy, gracz, zamiast żetonu torów, kładzie na planszy żeton *Dworca kolejowego*. Każdy kowboj, który znajduje się w budynku sąsiadującym z *Dworkiem kolejowym*, **może natychmiast zająć dwa razy swój budynek**. Gracz, który dołożył na planszę *Dworzec kolejowy* wybiera kolejność, w której budynki są zajmowane. Po tym jak budynki zostaną zajęte, rozgrywka dobiega końca.

UWAGA: Należy pamiętać, aby wziąć z puli 4\$ i dać je graczowi, który kontroluje *Hotel*, nawet jeżeli *Hotel* nie sąsiaduje z *Dworkiem kolejowym*.

★ PRZEDMIĘCIA ★

Na przedmiściach nie ma za wiele, chyba, że interesują cię kojoty...

Na planszy znajdują się dwa specjalne miejsca: po prawej stronie planszy znajduje się *Opuszczona kopalnia*. Podczas rozgrywki kowboje mogą zostać wysłani na ten obszar (na przykład, jeżeli zwiłali przed strzelaniną). Kowboj będący w *Opuszczonej kopalni* nie może wykonać żadnych akcji ani skorzystać z żadnych zdolności. W *Opuszczonej kopalni* nie są rozstrzygane żadne strzelaniny oraz nie ma limitu kowbojów (wszystkich graczy), którzy mogą się tam znajdować.

Kowboje pozostają w *Opuszczonej kopalni* dopóki gracz nie zajmie *Sali tanecznej* lub nie wykona akcji „Powrót na ranczo”, pozwalających na powrót kowbojów na ranczo gracza.

Po lewej stronie planszy znajduje się *Wzgórze umarłych*. To właśnie tam wysłani są kowboje, którzy zostaną zabici podczas rozgrywki. Kowboje, którzy znajdują się na *Wzgórzu umarłych* nie mogą wykonywać żadnych akcji ani korzystać z żadnych zdolności – w końcu nie żyją!

Kowboje znajdujący się na *Wzgórzu umarłych* nie mogą być wykorzystywani do końca rozgrywki. Po tym, jak kowboje zostaną wysłani na *Wzgórze umarłych*, nie mogą już z niego wrócić – spoczywają tam w pokoju.



WZGÓRZE
UMARŁYCH



OPUSZCZONA
KOPALNIA

KONIEC GRY

Są trzy sposoby zakończenia rozgrywki:

- ☞ Na planszy zostanie umieszczony *Dworzec kolejowy*;
- ☞ W puli przestępstwa nie ma więcej listów gończych; albo
- ☞ Żaden gracz nie ma już żywych kowbojów.

Kiedy wystąpi jeden z trzech powyższych warunków, obecny gracz dokończy swoją turę, a rozgrywka dobiega końca. Jeżeli gracz nie ma żywych kowbojów, nadal może odnieść zwycięstwo, pod warunkiem, że ma najwięcej pieniędzy.

Następnie każdy gracz musi zapłacić karę za wszystkie posiadane listy gończe:

LISTY GOŃCZE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10+
Wysokość kary	1\$	3\$	6\$	10\$	15\$	21\$	28\$	36\$	45\$	55\$

Po zapłaceniu kar gracz, który posiada najwięcej pieniędzy, przejmuje kontrolę nad *Deadwood* i wygrywa grę! W przypadku remisu, remisujący gracze muszą zmierzyć się ze sobą w końcowej strzelaninie!

★ KOŃCOWA STRZELANINA ★

Jeżeli na koniec rozgrywki gracze remisują w największej liczbie pieniędzy, wszyscy remisujący gracze muszą wziąć udział w końcowej strzelaninie! Każdy gracz wybiera **jednego ze swoich żywych kowbojów**, aby stanął do walki. W przeciwieństwie do pozostałych strzelanin, w tej nie ma ograniczenia co do liczby naboju, które gracz może użyć. Jeżeli w końcowej strzelaninie udział bierze więcej niż dwóch kowbojów, każdy gracz musi przed rzutem kośćmi wskazać, w którego z kowbojów będzie strzelał. Pierwszy gracz wybiera swój cel jako pierwszy, potem robią to pozostali, w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Podobnie do pozostałych strzelanin, gracz, który ma największą wartość siły, jako pierwszy rzuca kośćmi. Jeżeli w końcowej strzelaninie bierze udział więcej jak dwóch kowbojów, gracz może podzielić swój pierwszy rzut pomiędzy kowbojów przeciwników. Po prostu przed wykonaniem rzutu gracz musi oznajmić ile kości przypisuje do każdego z wrogów.

Zwycięzca końcowej strzelaniny przejmuje kontrolę nad *Deadwood* i wygrywa grę! Jeżeli wszyscy kowboje biorący udział w końcowej strzelaninie zostaną zabici, w takim wypadku wygrywa gracz, który ma najwięcej pieniędzy i **nie** brał udziału w końcowej strzelaninie. Jeżeli wszyscy gracze brali udział w końcowej strzelaninie i żaden z kowbojów jej nie przetrwał, wszyscy gracze przegrywają. Kawaleria przybywa do opustoszałego miasta i zaczyna się zastanawiać, gdzie się podziały wszystkie bandy...

PRZYKŁAD

SZYBKORĘKI ARNIE: = 18 oraz = 3 ☞ -6 **ŁĄCZNIE: 12**

DZIKI JOE BUCK: = 15 oraz = 0 ☞ 0 **ŁĄCZNIE: 15**

HERBACIANY JIM: = 20 oraz = 2 ☞ -3 **ŁĄCZNIE: 17**

SALLY READ: = 21 oraz = 4 ☞ -10 **ŁĄCZNIE: 11**

Herbaciany Jim wygrywa z wynikiem 17\$!

DEADWOOD

MIASTO BEZPRAWIA

★ TWÓRCY GRY ★

PROJEKTANT

Loïc Lamy

PRODUCENT WYKONAWCZY

David Preti

OKŁADKA

Edouard Guiton oraz Miguel Coimbra

PROJEKT GRAFICZNY

Goulven Quentel

ILUSTRACJE

Miguel Coimbra, Nicolas Fructus,
Edouard Guiton oraz Goulven Quentel

PROJEKT PLANSZY

Nicolas Fructus

LOGO

Goulven Quentel

REDAKCJA

William Niebling

FANTASY FLIGHT GAMES

PRODUCENT

Steven Kimball

KIEROWNIK PRODUKCJI

Eric Knight

GŁÓWNY PROJEKTANT GIER FFG

Corey Konieczka

GŁÓWNY PRODUCENT GIER FFG

Michael Hurley

WYDAWCA

Christian T. Petersen

POLSKA WERSJA

Galakta

Dust Game Limited składa podziękowania następującym osobom:

Tammy Niebling za jej nieoceniony wkład. Paolo Parente, Ketto Pelan, Gilles Garnier, José Rey, Erwan Hascoët, Frederic Henry oraz Olivier Zamfirescu. Specjalne podziękowania dla miasta Toulouse, gdzie odkryliśmy tę grę. Podziękowania dla Bony za jego pracę nad oryginalnym prototypem oraz dla wszystkich testerów z Akrojeux oraz Jocere.

© 2011 Dust Games Ltd. Hong Kong. Wszelkie prawa zastrzeżone. © 2011 Fantasy Flight Publishing, Inc., Wszelkie prawa zastrzeżone. Żadna część tego produktu nie może być powielana bez pisemnej zgody. Deadwood, Fantasy Flight Games oraz logo FFG są zastrzeżonymi znakami towarowymi Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games mieści się przy 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA. Można się z nimi skontaktować pod numerem telefonu 651-639-1905. Proszę zachować niniejsze informacje. Produkt nieodpowiedni dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy, ponieważ zawiera małe elementy. Faktyczna zawartość pudełka może różnić się od przedstawionej. Wyprodukowano w Chinach. **PRODUKT TEN NIE JEST ZABAWKĄ. PRODUKT TEN NIE NADAJE SIĘ DO UŻYTKU DLA OSÓB W WIEKU 12 LAT LUB MNIEJ.**



FANTASY
FLIGHT
GAMES



