

Flick 'em Up!

Un cowboy de votre trempe ne pouvait pas rater une cible d'aussi près !

Heureusement, il vous reste une balle et c'est peut-être celle-là qui règlera enfin le compte des Cooper !

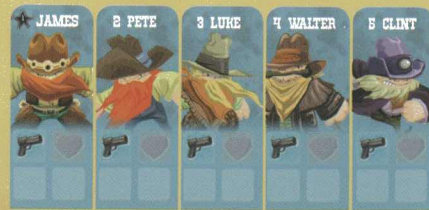
Bienvenue dans l'univers étonnant de Flick 'em Up !, un jeu qui, à l'aide d'un matériel exceptionnel et de scénarios hautement immersifs, transformera votre table de cuisine en paysages typiques des rudes villes de l'Ouest !

Chargez votre Colt et préparez-vous à esquiver les balles de vos adversaires, car il y aura de l'action ! Que vous choisissiez de faire respecter la loi avec le shérif ou de terroriser les villes avec le clan des Cooper, Flick 'em Up ! vous propose un périple dans l'Ouest que vous n'êtes pas prêt d'oublier !

Bon voyage, cowboy!

Matériel

10 tuiles Cowboy



12 figurines



5 cowboys noirs (le clan des hors-la-loi/Cooper)



5 cowboys naturels (le clan du shérif)



figurines neutres (1 homme et 1 femme)

12 chapeaux amovibles et réversibles



10 chapeaux numérotés de 1 à 5 (2 fois chaque)



2 chapeaux sans numéro

6 bâtiments



Sheriff



Bank



Saloon



General Store



Town Hall



Undertaker



1 potence

72 jetons



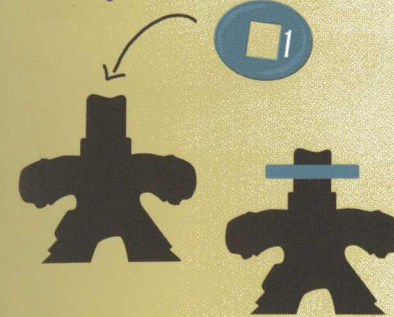
- 38 points de vie
- 11 sacs d'or
- 6 interdits
- 5 colts
- 2 winchesters
- 4 eau potable/empoisonnée
- 2 dynamites
- 2 documents
- 1 initiative (Pretzel)
- 1 otage

37 autres pièces

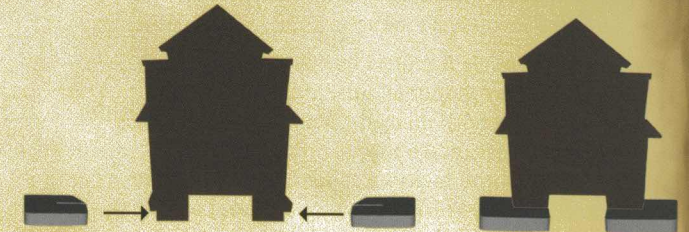
- 13 socles en bois
- 5 barils
- 3 cactus
- 4 clôtures
- 4 bottes de foin
- 1 disque de déplacement (de couleur naturelle)
- 4 balles (disques gris)
- 1 gabarit pour winchester
- 1 dynamite (octogone rouge)
- 1 aiguille de l'horloge (en trois parties)

Assemblage

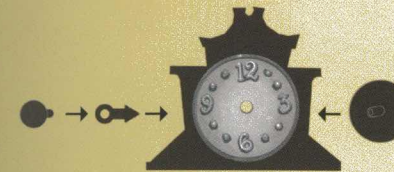
Cowboys



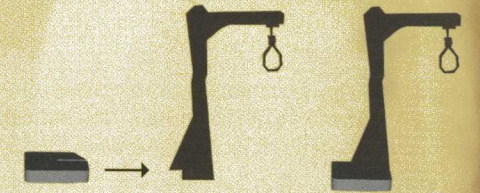
Bâtiments



Horloge du Town Hall



Potence



Règles

Avant de commencer

Avant de commencer la partie, il vous faudra choisir :

- Une surface de jeu
- Un scénario
- La composition des clans

Surface de jeu

Flick 'em Up ! peut se jouer sur toutes les surfaces planes et de tailles diverses : table, plancher, etc. Cette surface doit permettre aux pièces de bien glisser et aux joueurs d'y avoir un accès de tous les côtés. La dimension de cette surface doit permettre de placer toutes les pièces de jeu.

Scénarios (mise en place)

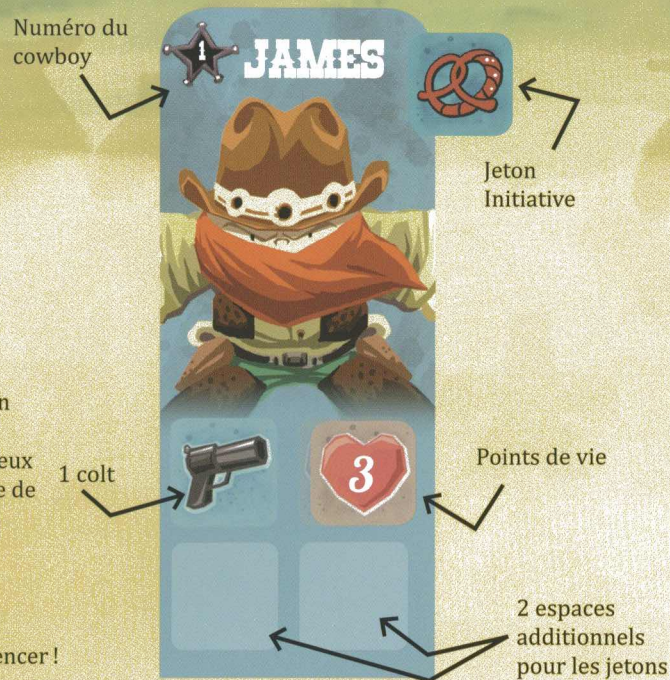
À partir de la page 10 de ce livre, vous trouverez 10 scénarios vous proposant à chaque fois une aventure originale et une nouvelle ville de l'Ouest à découvrir.

Dans chaque scénario, vous trouverez toutes les informations relatives à la mise en place pour la partie.

Composition des clans

Flick 'em Up ! peut se jouer dans toutes les configurations de 2 à 10 joueurs. Les joueurs sont divisés en deux clans de la manière la plus équitable possible. Chaque joueur fera partie soit du clan du shérif, soit du clan des hors-la-loi. Pour un nombre impair de joueurs, un des deux clans sera constitué d'un joueur supplémentaire. Par exemple, dans une partie à 5 joueurs, une équipe sera constituée de 3 joueurs et l'autre de 2 joueurs.

Chaque clan possède 5 tuiles Cowboy numérotées. Ces numéros correspondent aux numéros des chapeaux des cowboys du clan. Chaque cowboy a son espace d'inventaire qui contient : un colt, un espace pour empiler les points de vie et des espaces pour deux jetons additionnels. Placez ces tuiles près de l'espace de jeu, mais à l'extérieur de la ville.



Début de la partie

Une fois que vous avez choisi la surface, le scénario et la composition des clans, vous êtes prêts à commencer !

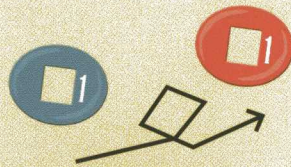
Manches

La partie se joue en manches successives. Chaque manche correspond à une heure sur l'horloge du Town Hall. Une manche prend fin lorsque tous les cowboys des deux clans ont été joués.

Le scénario vous indique l'heure de départ de l'horloge, de quel côté placer les chapeaux des cowboys et quel clan jouera en premier. Un cowboy est dit **disponible**, lorsque la couleur de son chapeau correspond à l'heure de la manche (sur l'horloge). Lorsqu'un cowboy est joué, son chapeau est retourné sur la face opposée. Il ne sera plus disponible pour cette manche. Lorsqu'il n'y a plus de cowboy disponible, on déplace l'aiguille de l'horloge sur l'heure suivante et une nouvelle manche débute.



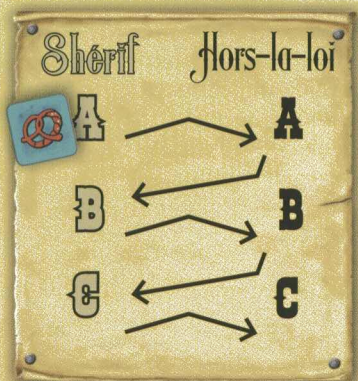
EXEMPLE : La partie débute avec l'horloge du Town Hall réglée sur 6h. Comme il s'agit d'une heure rouge, tous les chapeaux des cowboys sont placés du côté rouge. Tous les cowboys sont disponibles et sont joués durant cette manche. À chaque fois qu'un cowboy est joué, on retourne son chapeau du côté bleu. Lorsque tous les chapeaux seront bleus, l'aiguille sera déplacée sur 7h, en bleu. Une nouvelle manche débutera lors de laquelle tous les cowboys portant un chapeau bleu seront joués.



À qui le tour ?

En premier lieu, chacun des deux clans détermine l'ordre de jeu des joueurs de son clan. Qui jouera en premier, en deuxième, etc. Une fois que tous les joueurs du clan auront joué, on recommence par le premier, en gardant le même ordre de jeu.

Chaque partie débute en jouant le cowboy qui possède le jeton Initiative (indiqué dans le scénario). Le premier joueur de ce clan doit obligatoirement jouer ce cowboy. Ensuite, le premier joueur du clan adverse choisit de jouer n'importe quel des cowboys disponibles de son clan. On alterne ainsi, d'un clan à l'autre, jusqu'à ce que tous les cowboys aient été joués. Chaque nouvelle manche débute toujours en jouant le cowboy qui possède le jeton Initiative. Par contre, il sera joué par le joueur de ce clan à qui c'est le tour. Vous verrez plus loin que le jeton Initiative peut changer de propriétaire en cours de partie. Il se peut donc qu'un clan ait à jouer deux fois de suite en terminant une manche et en commençant la suivante.



exactement de la même façon.

Le jeu se joue par alternance d'une équipe à l'autre. Ainsi on passe de l'équipe 1 à l'équipe 2, puis à l'équipe 1 et ainsi de suite.

À l'intérieur même de l'équipe, on alterne du premier joueur, au deuxième, etc.

Jouer un cowboy

Lorsqu'un joueur joue un cowboy, il effectue jusqu'à deux actions avec le cowboy qu'il a choisi.

Le joueur choisi parmi les actions suivantes :

- Se déplacer
- Tirer
- Prendre/Déposer/Échanger (à l'intérieur d'un bâtiment)

Il peut effectuer les actions de son choix, dans l'ordre de son choix. Le joueur peut répéter la même action deux fois. Il peut effectuer une seule action ou n'en faire aucune. Quelle que soit sa décision, le joueur doit retourner le chapeau du cowboy sur la face opposée, à la fin de son tour.

Le pitch

La plupart de vos actions, comme Tirer et Se déplacer, seront effectuées à l'aide d'un pitch. Le pitch s'effectue, comme le montre l'illustration ci-dessous, avec un doigt sans faire ressort avec le pouce (contrairement à la pichenette).



Se déplacer

Chaque cowboy peut effectuer des déplacements pour diverses raisons. Par exemple, pour mieux se positionner ou pour entrer dans un bâtiment.

Lorsqu'un joueur choisit l'action de déplacer son cowboy, le joueur remplace son cowboy par le disque de déplacement.

Le joueur réalise ensuite son déplacement en effectuant un pitch de la manière décrite précédemment en visant l'endroit où il veut s'arrêter.

Si, lors de son mouvement, le disque de déplacement **ne touche aucun** objet, personnage ou socle de bâtiment :

- Le déplacement est réussi ;
- Le cowboy joué est placé à l'endroit exact où s'est arrêté le disque de déplacement ;
- Lorsqu'il est placé, le cowboy est orienté de la façon dont le joueur le souhaite.

Si, lors de son mouvement, le disque de déplacement **sort de l'espace de jeu** (ex. : tombe de la table) ou **touche un objet**, une figurine ou un socle de bâtiment :

- Le déplacement est raté et l'action est perdue ;
- Le cowboy joué est replacé à l'endroit où il a commencé son déplacement, orienté au choix du joueur. S'il possède encore une action, le joueur peut tenter un déplacement à nouveau ;
- Les objets, personnages ou bâtiments qui ont été déplacés par le disque sont remis dans la position qu'ils étaient avant d'être touchés par le disque de déplacement.

Entrer dans un bâtiment

Le déplacement sert aussi à entrer dans un bâtiment. Il existe de multiples raisons pour vouloir entrer dans un bâtiment que ce soit pour se protéger, pour récupérer/déposer/échanger des objets, pour rencontrer un cowboy ou pour quelque raison décrite dans le scénario que vous jouez.



Zone « porte »

Pour entrer dans un bâtiment, le joueur doit effectuer un déplacement en réalisant un pitch à l'intérieur des deux socles du bâtiment qu'il désire accéder. **Dans ce cas, toucher la partie intérieure des socles est permis.**

Le cowboy réussit à entrer dans le bâtiment lorsqu'au moins une partie du disque de déplacement a pénétré à l'intérieur de la ligne imaginaire entre les deux socles du bâtiment. Cette ligne représente la porte du bâtiment (voir illustration ci-dessous).

Après avoir réussi à entrer dans un bâtiment, le joueur place son cowboy sur l'un ou l'autre des deux socles du bâtiment.

Pour sortir d'un bâtiment, le joueur doit placer le disque de déplacement derrière le bâtiment et réaliser un pitch à travers les deux socles. Le cowboy réussit à sortir du bâtiment lorsque le

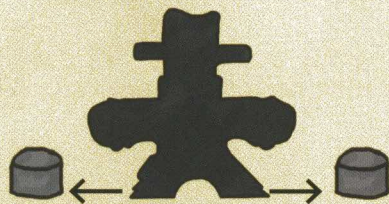
disque de déplacement a complètement traversé la ligne imaginaire entre les deux socles du bâtiment (la porte). **Dans cet autre cas, toucher la partie intérieure des socles est également permis.**

IMPORTANT : Les autres règles de déplacement s'appliquent si le disque touche un objet, une figurine, etc. Il est permis de déplacer un objet qui bloque la porte afin d'y avoir accès.

Tirer

Chaque cowboy possède une arme avec laquelle il peut effectuer des tirs pour faire perdre des points de vie aux cowboys adverses. Lorsqu'il choisit l'action Tirer, le joueur place un disque gris à gauche ou à droite de son cowboy à distance d'un disque (voir page suivante).

Le joueur réalise ensuite son tir en effectuant un pitch de la manière décrite précédemment en visant un cowboy adverse.



Un cowboy est touché lorsqu'il tombe à la renverse après avoir été atteint par le disque gris directement (sans ricochet) :

- S'il ne tombe pas, c'est que la balle ne l'a qu'effleuré ! C'est un tir raté.
- Si la même balle touche plusieurs cowboys, seul le premier a été touché. Les autres sont immédiatement relevés.
- Un cowboy à l'intérieur d'un bâtiment ne peut être touché que lors d'un duel (voir Scénario 2).

Si un cowboy est touché :

- Le cowboy est blessé et perd un point de vie. Le point de vie est alors retourné dans la boîte.
- Le cowboy touché reste dans sa position. Il ne sera relevé que lorsqu'un joueur choisira de le jouer.

NOTES :

- **Puisqu'il reste couché, le cowboy ne peut être touché par une autre balle (ou dynamite) tant qu'il ne sera pas relevé.**
- **Si un cowboy perd son chapeau, on le replace sur la tête du cowboy du même côté qu'il était avant de tomber (même couleur).**
- **On applique les mêmes effets lorsqu'on touche un cowboy de son propre clan. Pas de chance !**

Si le cowboy touché perd son dernier point de vie :

- La figurine de ce cowboy et la tuile correspondante sont retirées du jeu et retournées dans la boîte.
- Les jetons possédés par le cowboy sont déposés sur l'un des socles du bâtiment Undertaker.
- Le chapeau du cowboy touché est posé sur la tuile correspondant à ce cowboy. Le chapeau doit être posé du même côté qu'il se trouvait.
- Si le cowboy touché possédait le jeton Initiative, ce jeton est alors posé sur l'espace d'inventaire du cowboy qui a réussi le tir.

IMPORTANT : Afin que le nombre de cowboys à jouer par manche soit exactement le même pour les deux clans, les chapeaux des cowboys morts restent en jeu. Lorsqu'un cowboy perd son dernier point de vie, son chapeau est placé sur son inventaire, sans en changer la couleur. Le clan de ce cowboy devra continuer de le jouer exactement comme les autres cowboys, mais dans ce cas, en retournant le chapeau sur la face opposée pour passer un tour. Aucune action ne sera réalisée lors de ce tour.

Si le tir rate :

- L'action est perdue ;
- Les éléments (barils, bâtiments, etc.) déplacés par le disque ou par un autre élément restent à leur nouvel emplacement.

Tirer avec 2 colts

Si un cowboy possède 2 colts ou plus, il peut tirer 2 balles au lieu d'une seule lorsqu'il choisit l'action Tirer. Pour ce faire, le joueur place une balle de chaque côté du cowboy et réalise deux pitches sur la ou les cibles de son choix. Un cowboy peut posséder 3 colts, mais ne peut tirer 3 balles.

Tir d'un bâtiment

Il est aussi possible pour un cowboy de tirer lorsqu'il est situé à l'intérieur d'un bâtiment. Pour ce faire, le joueur place une balle derrière le bâtiment et vise à travers la porte (entre les 2 socles) du bâtiment. Les mêmes règles s'appliquent quant à la façon de réaliser son tir et aux cowboys touchés.

Take / drop off / exchange

Lorsqu'il est à l'intérieur d'un bâtiment, un cowboy peut utiliser une action pour prendre ou déposer un jeton (point de vie, arme, dynamite, etc.). Lorsqu'un cowboy prend un jeton, celui-ci est placé dans l'inventaire de ce cowboy. Lorsqu'un cowboy dépose un jeton, celui-ci est retiré de l'inventaire du cowboy et est placé sur le socle du bâtiment occupé par le cowboy. Vous trouverez des règles supplémentaires dans certains scénarios concernant les actions de prendre et déposer des jetons spécifiques.

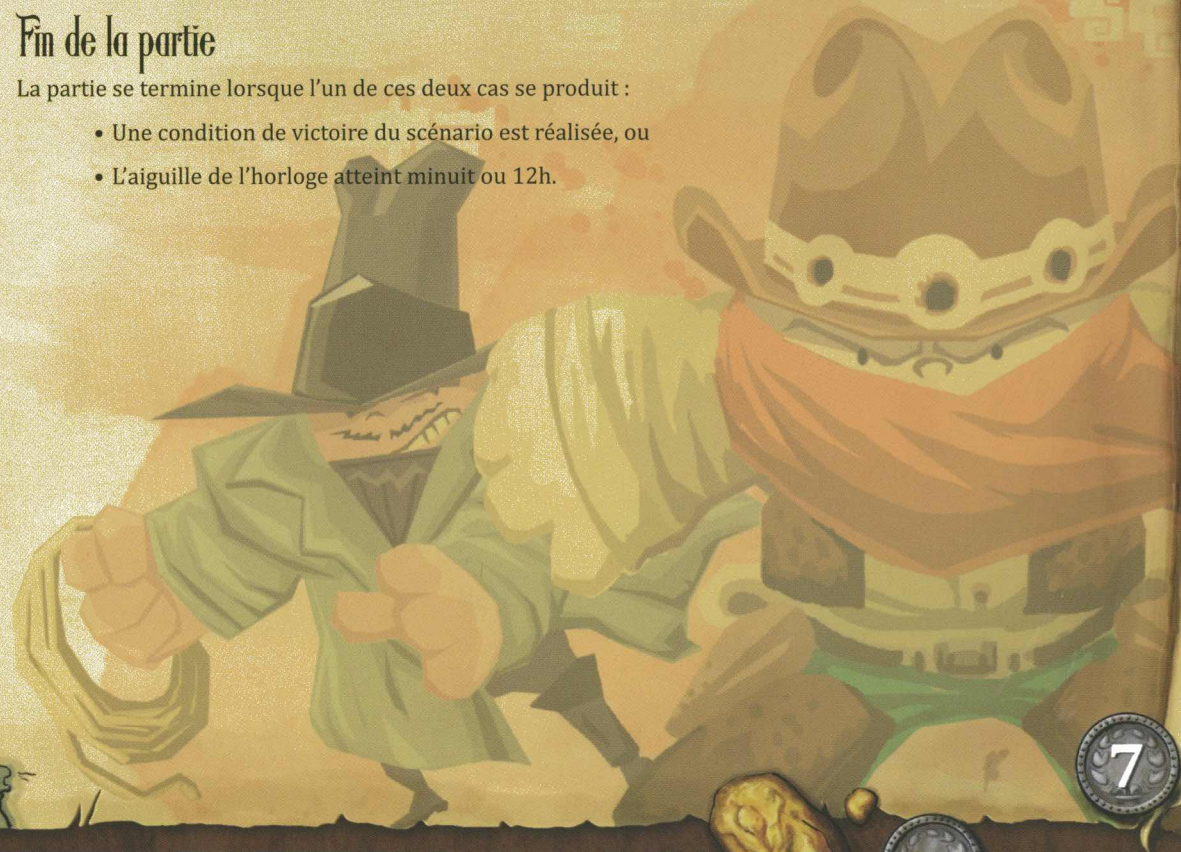
En excluant les points de vie et le jeton Initiative, chaque cowboy a droit à deux jetons supplémentaires dans son inventaire. Si le cowboy décide de prendre un troisième jeton, il le prend en échange d'un des deux qu'il possède. Faire cet échange ne lui coûte qu'une seule action.

Si le joueur veut prendre un jeton face cachée, le joueur en retourne un au hasard parmi ceux situés à cet endroit et décide de le prendre ou non. Qu'il le prenne ou non, il lui en coûte tout de même une action.

Fin de la partie

La partie se termine lorsque l'un de ces deux cas se produit :

- Une condition de victoire du scénario est réalisée, ou
- L'aiguille de l'horloge atteint minuit ou 12h.



Les scénarios

Ce livret offre 10 scénarios originaux que vous pouvez jouer et rejouer, comme ils vous sont offerts, ou en y apportant votre touche personnelle. Chacun présente une nouvelle ville de l'Ouest et une aventure qui s'y déroulera. Que ce soit le vol de banque, le duel ou le sauvetage d'une demoiselle en détresse, chaque nouvelle aventure vous promet l'action des meilleurs Westerns ! Si vous découvrez le jeu, nous vous suggérons de débiter par le premier scénario et de passer aux suivants de façon progressive. Si les villes de Waldon Lake à Lawless n'ont plus de secret pour vous, Flick 'em Up ! vous offre tout le matériel nécessaire pour modifier ou créer vos propres scénarios et de nouvelles villes !

Dans chaque scénario, vous trouverez les informations suivantes pour la mise en place du jeu :

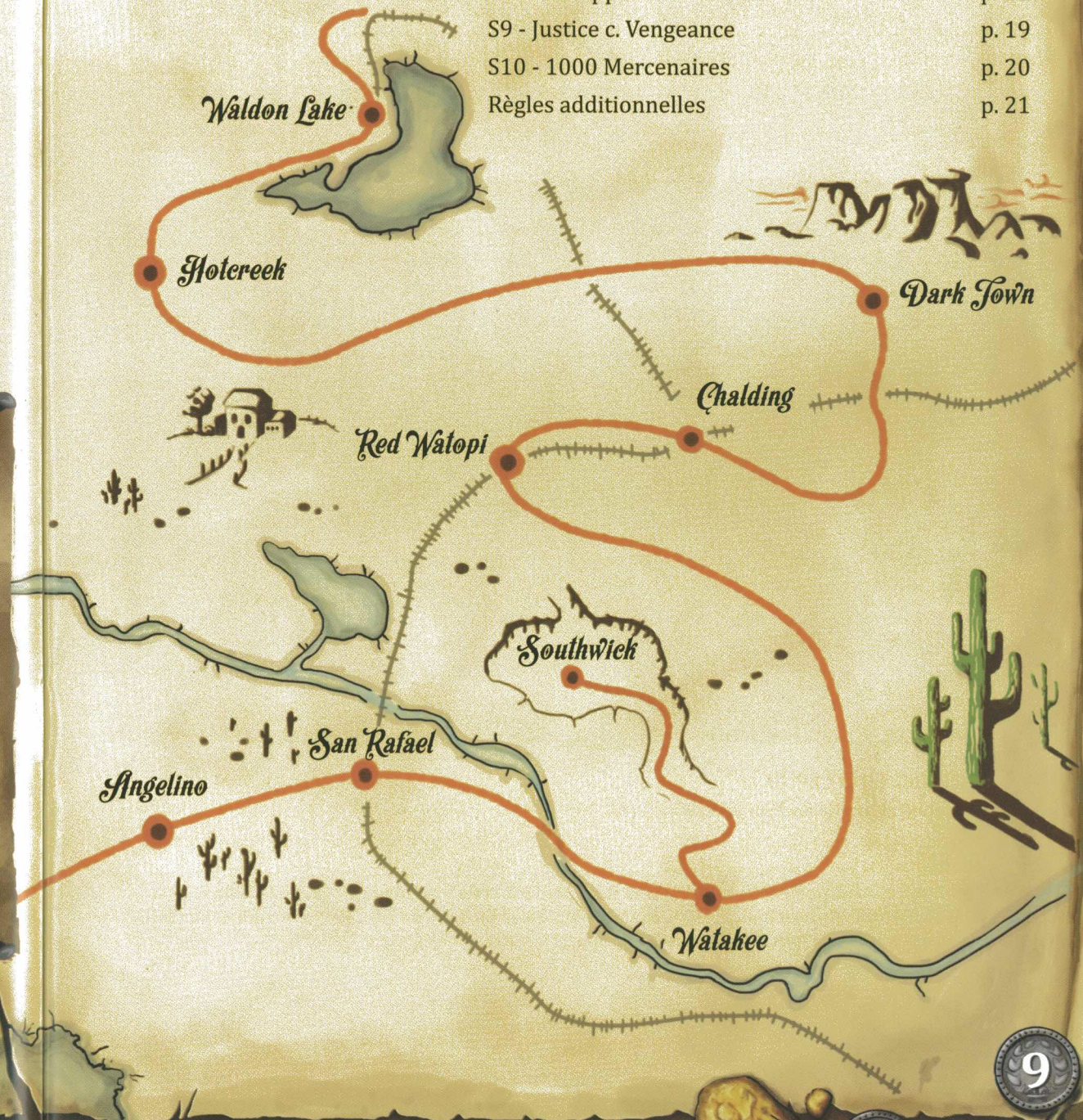
- La mise en situation
- L'objectif de chaque clan
- Le plan de la ville
- L'emplacement des pièces de jeu
- Le nombre de points de vie et jetons
- L'heure à laquelle l'horloge doit être réglée
- La condition de fin de partie
- Les règles additionnelles

Nous vous conseillons de porter une attention aux règles additionnelles qui s'ajoutent aux règles de base. Chaque règle additionnelle est décrite en détail dans un encart et est représentée par un symbole. Ce symbole apparaît ensuite à chaque fois que cette règle additionnelle est utilisée dans un scénario. Pour d'abord bien connaître les règles additionnelles, nous vous suggérons aussi de jouer les scénarios dans l'ordre.

Bank	Sheriff	Saloon	Undertaker	General Store	Town Hall	Potence		
Sac d'or	Point de vie	Colt	Dynamite	Winchester	Initiative	Interdits	Document	Otage
Hors-la-loi	Clan du shérif	Homme & femme	Baril	Botte de foin	Clôture	Cactus		
		Eau potable/empoisonnée						

Sommaire

Les scénarios	p. 8
S1 - Coups de feu sur Waldon Lake	p. 10
S2 - Duel à Hotcreek	p. 11
S3 - Le Cambriolage	p. 13
S4 - L'Or de Chalding	p. 14
S5 - Complot à Red Watopi	p. 15
S6 - Pris au Piège !	p. 16
S7 - Un Témoin à Abattre	p. 17
S8 - Kidnappée !	p. 18
S9 - Justice c. Vengeance	p. 19
S10 - 1000 Mercenaires	p. 20
Règles additionnelles	p. 21



Coups de feu sur Waldon Lake

Les cowboys du ranch des Cooper s'amènent en ville. Le shérif et son clan leur réservent un accueil glacial. Les Cooper sont précédés par leur réputation : semer la terreur partout où ils passent. Le shérif les invite à quitter la ville sans faire d'histoire, mais les Cooper ne l'entendent pas ainsi. La tension monte au milieu de la ville et une bagarre ne tarde pas à éclater !

Objectif :

Clan du shérif :

Tuer 3 hors-la-loi.

Clan des hors-la-loi :

Tuer 3 cowboys du clan du shérif.



Horloge : réglée à 6h. Chapeaux : côté rouge.



Règle spécifique au scénario :

Tous les bâtiments sont barricadés. Leur accès est interdit.

Fin de partie :

La partie se termine immédiatement lorsque l'un des clans perd son troisième cowboy. Sinon, la partie se termine dès que l'horloge affiche minuit (12h). L'équipe comptant le plus de cowboys en vie l'emporte. En cas d'égalité, le clan qui possède le plus de points de vie remporte la partie.

Duel à Hotcreek

La ville subit une scission d'opinion. Des villageois épaulent le shérif qui a décidé de faire respecter la loi alors que d'autres se rangent du côté de Big Daddy Cooper contre des arrangements. De leurs côtés, des cowboys de Cooper trouvent qu'il va trop loin et décident d'avertir le shérif d'un danger imminent. Cooper a décidé de descendre le shérif lorsqu'il rentrera seul chez lui en fin de journée.

Objectif :

Clan du shérif :

Descendre Big Daddy Cooper.

Clan des hors-la-loi :

Descendre le shérif.



Horloge : réglée à 6h. Chapeaux : côté rouge.



Clan du shérif

Le shérif commence la partie avec un colt supplémentaire et est placé en face du Saloon.

Fin de partie :

La partie se termine immédiatement lorsque l'un des clans a réalisé son objectif. Sinon, la partie se termine dès que l'horloge affiche minuit. Si à minuit le shérif et Big Daddy Cooper sont toujours vivants, ils engagent un duel final pour déterminer le clan vainqueur. Le clan possédant l'initiative tire en premier.



- Règles additionnelles -

Le duel

Important : Pour ce scénario et tous les scénarios impliquant les duels, les joueurs doivent réserver un espace libre à l'une des extrémités de leur surface de jeu pour résoudre ces duels.

Dès qu'au moins deux cowboys de clans ennemis se retrouvent dans un même bâtiment, il y a duel. Les cowboys qui s'affrontent en duel sont placés face à face, aux extrémités de l'espace réservé.

Le dernier cowboy à entrer dans le bâtiment tire le premier. S'il rate son tir, l'adversaire avance son cowboy d'un pas (la distance d'un jeton de déplacement). Il place ensuite la balle à côté de son cowboy et réalise lui aussi un tir. Il en va ainsi par alternance à chaque fois qu'un tir est raté, et ce, jusqu'à ce que l'un des deux cowboys soit touché.



Lorsqu'un tir est réussi :

- Le cowboy touché perd un point de vie. Si le cowboy touché perd son dernier point de vie, on applique exactement les mêmes règles que dans la section Tirer.
- Le joueur qui a gagné le duel place le cowboy adverse derrière le bâtiment duquel il est éjecté. Il effectue un pitch (du cowboy) à travers les socles du bâtiment (pour cela, retirer et remettre le chapeau du cowboy avant et après le pitch en prenant soin de ne pas changer la couleur). Ce cowboy est couché.
- Le jeu se poursuit normalement.

Duels avec plus de deux cowboys :

On applique la même règle sauf que, lorsque vient leur tour, les cowboys du même clan avancent et tirent l'un après l'autre, avant que leur adversaire ne puisse tirer à nouveau. Le duel se poursuit jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul clan dans le bâtiment.



- Scénario 3 -

Le Cambriolage

Le clan Cooper a vendu des bêtes volées pour plusieurs dollars. Sur le chemin du retour, devant une bière au saloon, ils décident d'ajouter quelques pièces à leur butin en volant la banque de Dark Town. Les villageois et le shérif ne se laisseront pas dépouiller si facilement. Leurs colts feront retentir la justice !

Objectif :

Clan du shérif :

Avoir 7 sacs d'or entreposés à la Bank.

Clan des hors-la-loi :

Avoir 7 sacs d'or entreposés au Saloon.



Horloge : réglée à 5h.

Chapeaux : côté bleu.



Fin de partie :

La partie se termine immédiatement lorsque l'un des clans a réalisé son objectif. Sinon, la partie se termine dès que l'aiguille de l'horloge affiche minuit. Dans ce cas, le clan qui a entreposé le plus d'or remporte la partie. En cas d'égalité, le clan qui transporte le plus d'or est déclaré vainqueur.

- Scénario 4 -
L'Or de Chalding

La diligence a apporté une belle quantité d'or à Chalding. Les rescapés du clan Cooper ont rejoint une bande de hors-la-loi dans les montagnes et les villageois craignent une attaque... Le shérif décide de cacher l'or dans divers bâtiments de la ville au lieu de le garder au même endroit. Le shérif et de braves villageois prennent des tours de garde pour détecter toutes activités suspectes autour de la banque, mais Ol' Pat s'est endormi ! Il se réveille seulement une heure après que le clan Cooper soit arrivé en ville. Debout shérif ! Il faut faire vite !

Objectif :

Clan du shérif :

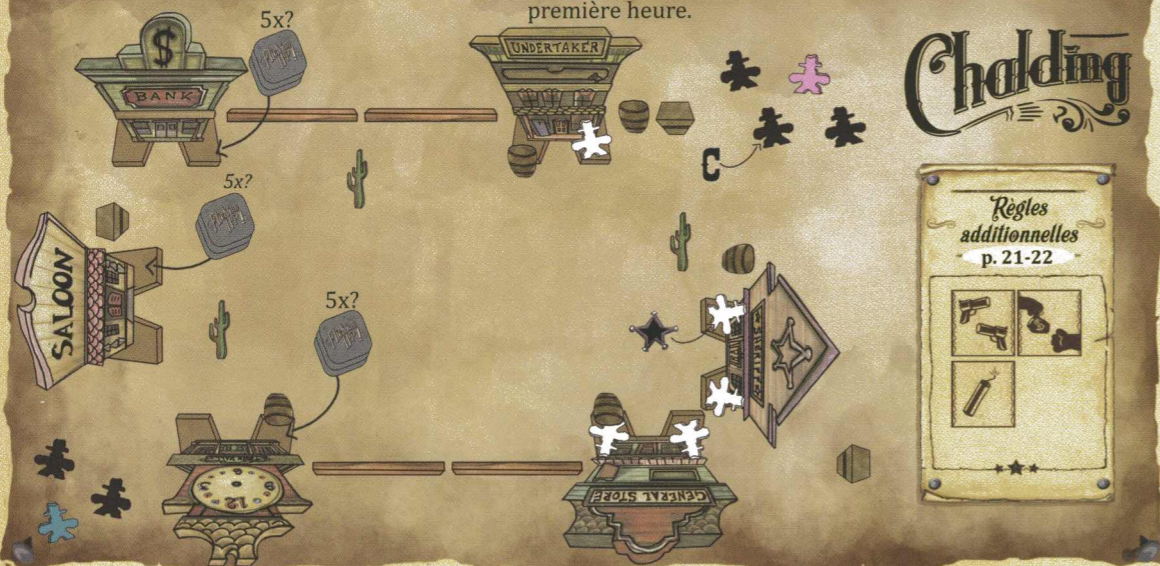
Empêcher les hors-la-loi de réaliser leur objectif.

Clan des hors-la-loi :

Avoir 5 sacs d'or dans les mains de leurs complices situés à l'extérieur de la ville.



Horloge : réglée à 5h. **Chapeaux :** Ceux des hors-la-loi sont côté **bleu**. Ceux du clan du shérif sont côté **rouge**. Les cowboys du clan du shérif ne sont pas joués durant la première heure.



Clan des hors-la-loi

Deux figurines neutres (rose et bleue) sont placées à l'extérieur de la ville, telles que montrées sur le plan. Ces figurines ne sont pas jouées durant le scénario ; elles représentent les complices des hors-la-loi qui attendent à l'extérieur de la ville que l'or leur soit livré.

IMPORTANT : Les hors-la-loi ne peuvent tirer durant la première heure.

Clan du shérif

Le premier joueur du clan du shérif prend 5 sacs d'or, 5 points de vie, 3 colts et 2 dynamites et répartit ces jetons en 3 piles de 5, comme il le souhaite. Il place ensuite ces piles face cachée au Town Hall, à la Bank et au Saloon.

Fin de partie :

La partie se termine en faveur du clan des hors-la-loi s'il réussit à réaliser son objectif. Sinon, la partie se termine en faveur du clan du shérif dès que l'horloge affiche minuit.

- Scénario 5 -
Complot à Red Watopi

Le clan Cooper veut prendre le contrôle de la ville et cherche à empoisonner les points d'eau pour affaiblir les habitants.

Objectif :

Clan du shérif :

Avoir 2 barils ou plus d'eau potable lorsque l'horloge affiche 12:00.

Clan des hors-la-loi :

Avoir au moins 3 barils empoisonnés à la fin d'une manche.

Placez les jetons eau potable/empoisonnée tels qu'ils sont représentés sur le plan ci-dessous. Au début de la partie, il y a déjà un baril empoisonné.



Horloge : réglée à 8h. **Chapeaux :** Ceux des hors-la-loi sont côté **rouge**. Ceux du clan du shérif sont côté **bleu**. Les cowboys du clan du shérif ne sont pas joués durant la première heure.



IMPORTANT : Les hors-la-loi ne peuvent tirer durant la première heure.

Fin de partie :

La partie se termine en faveur du clan des hors-la-loi s'il réussit à réaliser son objectif. Sinon la partie se termine dès que l'horloge affiche minuit.

- Scénario 6 -
Pris au Piège !

Un joueur professionnel a été ridiculisé en perdant une grosse somme face au shérif lors d'une partie de poker. Il engage le clan Cooper pour lui faire la peau et récupérer ses dollars.

Objectif :

Pour les 2 clans :

Un clan l'emporte immédiatement lorsque 3 cowboys du clan adverse sont morts, ou lorsqu'après avoir joué son dernier cowboy de la manche, au moins 4 cowboys du clan adverse sont morts ou couchés. Si aucun clan n'atteint l'objectif, le clan qui possède le plus de cowboys vivants à minuit l'emporte.



Horloge : réglée à 8h. **Chapeaux :** côté rouge.



Le shérif possède une winchester et est planqué dans son bâtiment.

Fin de partie :

La partie se termine immédiatement lorsque l'un des clans a réalisé son objectif. Sinon, la partie se termine dès que l'horloge affiche minuit. En cas d'égalité, le clan qui possède le plus de points de vie remporte la partie.

- Scénario 7 -
Un Témoin à Abattre

Le shérif est parvenu à trouver un témoin clé contre le clan Cooper. Blessé, le témoin s'est réfugié au Town Hall en compagnie du shérif qui doit le transférer en sécurité vers son bureau. Avant cela, ils doivent récupérer les 2 pièces à conviction que le témoin a mises en lieux sûrs. Ce ne sera pas facile, car le Clan Cooper est en ville et compte bien les empêcher en liquidant le témoin !

Objectif :

Clan du shérif :

Apporter les 2 pièces à conviction au bureau du shérif.

Clan des hors-la-loi :

Empêcher le clan du shérif de réaliser son objectif.



Horloge : réglée à 7h. **Chapeaux :** côté bleu.



Le clan du shérif est constitué de 4 cowboys et d'une figurine neutre représentant le témoin. Le shérif et le témoin sont placés au Town Hall.

Le premier joueur du clan du shérif prend 3 colts, 2 documents et 1 dynamite et répartit ces jetons dans 3 piles de 2 jetons, comme il le souhaite. Il place ensuite ces piles face cachée, au Saloon, chez l'Undertaker et au General Store.

Fin de partie :

La partie se termine en faveur du clan du shérif s'il réussit à réaliser son objectif. Sinon, la partie se termine en faveur du clan des hors-la-loi si le témoin meurt avant d'avoir trouvé les 2 pièces à conviction ou dès que l'horloge affiche minuit.

La fille d'un des plus riches propriétaires de Waldon Lake a été enlevée par le Clan Cooper pour obtenir une rançon. En arrivant à San Rafael, la fille profite d'un moment d'inattention de ses ravisseurs pour se cacher dans un des bâtiments de la ville. Le clan Cooper scrute chaque coin de la ville pour remettre la main dessus. Pendant ce temps, le père est allé chercher de l'aide. Le shérif et ses hommes espèrent la retrouver en un seul morceau !

Objectif :

Clan du shérif :

- Fin prématurée : la fille est saine et sauve dans le bureau du shérif.
- La fille est avec l'un des cowboys du clan du shérif à minuit.

Clan des hors-la-loi :

La fille est avec l'un des hors-la-loi à minuit.



Mélangez le jeton otage et 5 colts et placez 2 jetons au hasard, face cachée, au Saloon, au General Store et à la Bank.

Lorsqu'un joueur découvre le jeton otage, il place aussitôt la figurine neutre rose (la fille) dans le bâtiment, avec le cowboy qui l'a trouvé. Le jeton otage est retiré du jeu.

Important : Le cowboy qui a découvert la fille a droit à une action supplémentaire pour ce tour.

Aucun clan ne peut tirer sur la fille. Un cowboy qui touche la fille avec un tir fait immédiatement perdre son clan.

Fin de partie :

La partie se termine en faveur du clan du shérif s'il réussit à réaliser son objectif. Sinon, la partie se termine en faveur du clan des hors-la-loi dès que l'horloge affiche minuit.

Le patriarche de la famille Cooper est en très mauvaise posture. Le shérif et ses hommes ont plusieurs charges contre lui et comptent lui faire payer son lourd passé criminel. De son côté, le clan Cooper prépare une féroce contrattaque pour sauver le vieil homme.

Objectif :

Clan du shérif :

Le patriarche des Cooper est sur le baril sous la potence à minuit.

Clan des hors-la-loi :

Le patriarche des Cooper est avec l'un des hors-la-loi à minuit.



Placez la figurine neutre bleue (le patriarche) sur le dessus du baril.

Important : Les cowboys du clan du shérif ne peuvent faire l'action Tirer avant que les hors-la-loi n'aient eux-mêmes fait l'action Tirer une première fois.

Fin de partie :

La partie se termine dès que l'horloge affiche minuit. Si le patriarche est sur la potence, le clan du shérif l'emporte ! Si le patriarche est avec un cowboy du clan Cooper, ce sont les hors-la-loi qui gagnent ! Si le patriarche est escorté par un cowboy du clan du shérif, un duel final a lieu pour déterminer le clan vainqueur.

Le clan possédant l'initiative tire le premier.

1000 Mercenaires

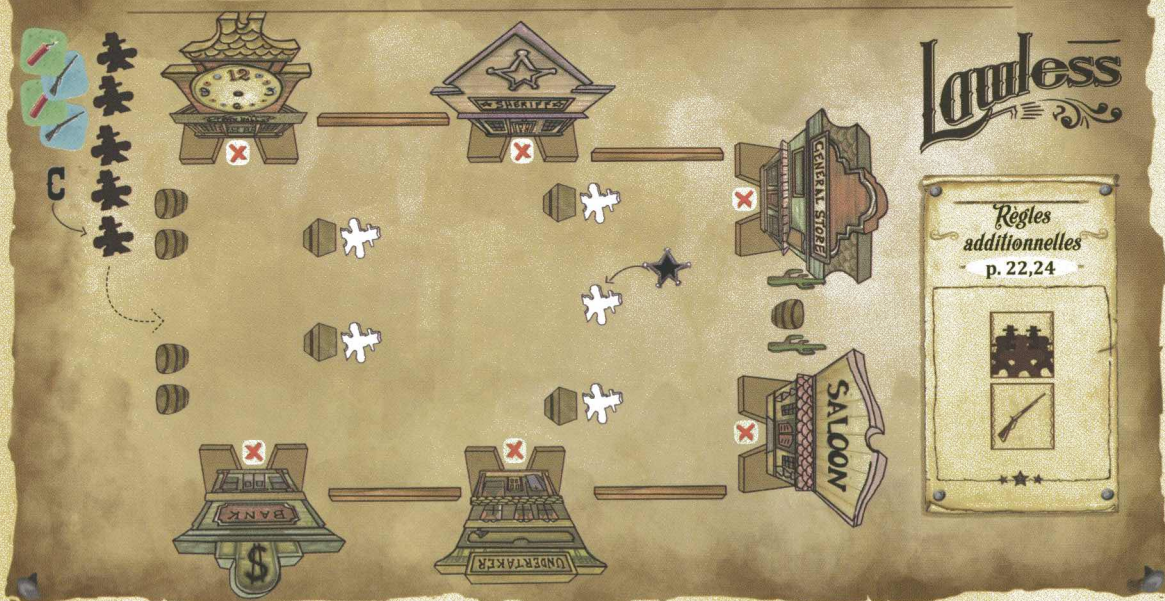
Le clan Cooper a recruté des mercenaires des quatre coins de la région. Il a préparé une gigantesque offensive contre le shérif et ses hommes dans la ville de Lawless.

Objectif :

Ce scénario se joue en deux phases identiques. Chaque équipe joue d'abord avec un clan dans la première phase et ensuite avec le clan opposé dans la seconde. L'équipe qui a le plus de cowboys du clan du shérif survivants à la suite de ces deux phases l'emporte. En cas d'égalité, l'équipe qui a tué le plus grand nombre de hors-la-loi gagne la partie.



Horloge : réglée à 8h. Chapeaux : côté rouge.



Le clan des hors-la-loi possède 2 dynamites et 2 winchesters qu'il peut attribuer aux cowboys de son choix, au moment de son choix, avant qu'il ne soit déplacé pour la première fois.

Important: L'accès aux bâtiments est interdit.

Fin de partie :

Chaque phase se termine dès que tous les cowboys du clan du shérif ont été tués ou dès que l'horloge affiche minuit. La partie se termine dès que les deux phases sont complétées.

Astuce : Pour compter le nombre de hors-la-loi tué, conservez leurs points de vie en les empilant dans le bâtiment de votre choix. Lors de la seconde phase, le clan adverse fera de même, mais en choisissant un autre bâtiment. En cas d'égalité, après les 2 phases, vous n'aurez qu'à comparer vos résultats pour déterminer le clan vainqueur !

- Règles additionnelles -



Le duel

Important : Pour ce scénario et tous les scénarios impliquant les duels, les joueurs doivent réserver un espace libre à l'une des extrémités de leur surface de jeu pour résoudre ces duels.

Dès qu'au moins deux cowboys de clans ennemis se retrouvent dans un même bâtiment, il y a duel. Les cowboys qui s'affrontent en duel sont placés face à face, aux extrémités de l'espace réservé.

Le dernier cowboy à entrer dans le bâtiment tire le premier. S'il rate son tir, l'adversaire avance son cowboy d'un pas (la distance d'un jeton de déplacement). Il place ensuite la balle à côté de son cowboy et réalise lui aussi un tir. Il en va ainsi par alternance à chaque fois qu'un tir est raté, et ce, jusqu'à ce que l'un des deux cowboys soit touché.



Lorsqu'un tir est réussi :

- Le cowboy touché perd un point de vie. Si le cowboy touché perd son dernier point de vie, on applique exactement les mêmes règles que dans la section Tirer.
- Le joueur qui a gagné le duel place le cowboy adverse derrière le bâtiment duquel il est éjecté. Il effectue un pitch (du cowboy) à travers les socles du bâtiment (pour cela, retirer et remettre le chapeau du cowboy avant et après le pitch en prenant soin de ne pas changer la couleur). Ce cowboy est couché.
- Le jeu se poursuit normalement.

Duels avec plus de deux cowboys :

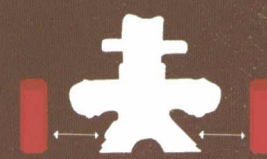
On applique la même règle sauf que, lorsque vient leur tour, les cowboys du même clan avancent et tirent l'un après l'autre, avant que leur adversaire ne puisse tirer à nouveau. Le duel se poursuit jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul clan dans le bâtiment.



La dynamite

Retirez du jeu le jeton dynamite. Placez le bâton dynamite debout, à côté du cowboy à distance d'une balle. Réalisez ensuite un pitch pour lancer la dynamite. À la fin de son mouvement, la dynamite inflige des blessures et dommages à tous les cowboys et objets situés dans la zone d'explosion (à moins d'un disque de déplacement). Les objets dans cette zone sont retirés du jeu. Les cowboys perdent 1 point de vie et sont placés couchés (jusqu'à ce qu'ils jouent leur prochaine action).

Les cowboys à l'intérieur d'un bâtiment ne peuvent être touchés que si la dynamite entre dans le bâtiment. En effectuant un pitch jusque dans la porte, en appliquant les mêmes règles que pour entrer dans un bâtiment. Dans ce cas, tous les cowboys à l'intérieur perdent 1 point de vie et sont placés couchés, à l'extérieur du bâtiment devant un des socles (jusqu'à ce qu'ils jouent leur prochaine action). Les jetons contenus dans le bâtiment sont retirés du jeu. Le bâton de dynamite est ensuite retiré du jeu.





Donner à un complice

Un cowboy à moins d'un disque de déplacement d'une figurine neutre peut dépenser une action pour donner un jeton à cette figurine neutre. Ce jeton est ensuite placé sous la figurine.

Importante exception pour les déplacements : Contrairement aux règles de base, un déplacement dont le disque heurte une figurine neutre, mais sans la renverser, est considéré comme valide.



Empoisonner et Purifier

Empoisonner un baril : Un cowboy à moins d'un disque de déplacement d'un baril peut dépenser une action pour empoisonner ce baril. Le jeton eau potable est alors retourné du côté eau empoisonnée. Purifier un baril : Un cowboy à moins d'un disque de déplacement d'un baril peut dépenser une action pour purifier ce baril. Le jeton eau empoisonnée est alors retourné du côté eau potable.

Importante exception pour les déplacements : Contrairement aux règles de base, un déplacement dont le disque heurte un baril, mais sans le renverser, est considéré comme valide.



La Winchester

Lors d'un tir avec la winchester, le joueur utilise le gabarit.

Pour tirer avec la winchester :



- Placez le gabarit à gauche ou à droite du cowboy à distance d'une balle.
- Orientez le gabarit dans la direction que le cowboy veut tirer.
- Placez la balle (la même que pour le colt) au fond du gabarit et réalisez un pitch.



Le témoin

Le témoin porte un chapeau numéroté et peut réaliser des actions comme les autres cowboys. Par contre, il ne peut porter d'arme, ni choisir l'action Tirer. Les seuls jetons qu'il peut prendre sont les 2 pièces à conviction.

Seul le témoin peut prendre une pièce à conviction face cachée. Celle-ci est alors placée dans son inventaire. Si tout autre cowboy révèle une telle pièce à conviction, celle-ci est replacée dans la pile, face cachée.

Une fois qu'une pièce à conviction a été récupérée par le témoin, il est possible pour un autre cowboy de la transporter.

Lors d'un duel impliquant le témoin, les règles sont différentes. Si le témoin est seul, le duel n'est pas joué, il perd une vie et est éjecté du bâtiment. S'il n'est pas seul de son clan, le cowboy qui l'accompagne combat en duel.



Pièces à conviction

Lorsqu'une figurine (cowboy ou témoin) transportant une pièce à conviction est touchée, elle perd automatiquement sa pièce à conviction face cachée. Celle-ci est récupérée par la figurine (qui a l'espace suffisant dans son inventaire) la plus près de la figurine touchée. Si la figurine touchée transporte 2 pièces à conviction, celles-ci sont récupérées par les 2 figurines (qui ont l'espace suffisant dans leur inventaire) les plus près de la figurine touchée. S'il n'y a pas un nombre suffisant de figurines, les pièces à conviction restantes à récupérer sont placées sur l'un des socles du bâtiment Undertaker.

Important : Seul le témoin peut prendre une pièce à conviction face cachée. Si le témoin est tué avant que les 2 pièces à conviction ne soient récupérées, il sera impossible pour le clan du shérif de compléter son objectif. Dans ce cas, les hors-la-loi l'emportent immédiatement.



Otage

Un otage (ici, la fille) est considéré comme attaché au cowboy qui l'escorte. Ces derniers sont liés l'un à l'autre et se déplacent ensemble. Lorsque le cowboy se déplace, l'otage le suit.

Lorsque le cowboy escortant un otage est touché par un tir, le cowboy et l'otage sont séparés. L'otage joint immédiatement le cowboy debout le plus près.

L'otage n'est pas considéré comme un cowboy. Seuls les cowboys participent aux duels. Lorsque le duel est résolu, l'otage joint le cowboy vainqueur.



Potence

Pour libérer le patriarche, un hors-la-loi doit couper la corde en réalisant un tir avec la winchester. Le patriarche est libéré lorsqu'une balle tirée d'une winchester le fait tomber de son baril.

Si le cowboy debout le plus près du patriarche est un hors-la-loi, le patriarche est automatiquement escorté par lui. Si par contre, le cowboy debout le plus près fait partie du clan du shérif, le patriarche retourne immédiatement sur son baril, sous la potence.

Lorsqu'il est escorté, le patriarche se comporte comme un otage et obéit aux mêmes règles (voir p.19). Pour remettre le patriarche sous la potence, il faut que le cowboy du clan du shérif qui escorte le patriarche soit à une distance d'un disque de déplacement ou moins de la potence et dépense une action. Ainsi, le patriarche retourne immédiatement sur son baril, sous la potence.



Vague incessante

Chaque hors-la-loi ne possède qu'un seul point de vie. Lorsqu'un hors-la-loi est tué, il est immédiatement remplacé par un nouveau. La figurine est alors remise en jeu, exactement comme au départ : à l'extérieur de la ville, avec 1 seul point de vie.

Important : Tout jeton transporté par un hors-la-loi tué est perdu.

Récompenses du shérif

15 000 \$ - Le gang du Club Jeux ARJ - wanted pour trouble à l'ordre établi (le mien) ;

4 000 \$ - Jérémie Caplane, Nicolas Delclite, Pascal Jumel, Nicolas Melet - wanted pour association en bande organisée ;

1 000 \$ - Stéphane Rouault - wanted pour construction illégale ;

15 000 \$ - Le gang Ludix - wanted pour kidnapping ;

1 000 \$ - adjoint Gaëtan Beaujannot - pour contrebande de produit miracle.

À Cathy, qui supporte mes immersions ludiques solitaires, tout mon amour.

« Forgenext tient à remercier tout spécialement Meï Boyington qui a permis par son univers graphique de mettre le jeu en lumière auprès des éditeurs »

Crédits

Auteurs : Jean-Yves Monpertuis en collaboration avec Gaëtan Beaujannot

Illustrations : Chris Quilliams

Développement : Martin Bouchard

Conception graphique : Philippe Guérin & Marie-Elaine Bérubé

Mise en page : Marie-Eve Joly

© 2016 F2Z Entertainment Inc.

31 rue de la Coopérative

Rigaud QC J0P 1P0

Canada



forGENEXT



info@filosofiagames.com
www.filosofiagames.com

Flick 'em Up!

Een pistoolheld met jouw talent mist nooit zijn doel. En dat is maar goed ook, want je hebt nog maar één kogel over om voor eens en altijd een einde te maken aan het schrikbewind van Ol' Cooper.

Welkom in de spannende wereld van Flick 'em Up! - een spel waarbij meeslepende scenario's en unieke spelonderdelen je tafel veranderen in een ruige, meedogenloze stad in het Wilde Westen.

Laad je Colt, zoek dekking en schiet terug. Je bent een dwaas als je denkt dat je vijanden genade zullen tonen.

Of je er nu voor kiest om het platteland te terroriseren samen met de Cooper Clan, of om je sheriff bij te staan met het handhaven van de wet en het beschermen van onschuldige burgers, Flick 'em Up! staat garant voor een zinderende reis door het Wilde Westen die je niet snel zult vergeten!

Schiet er op los, cowboy!

Spelonderdelen

10 Cowboytegels



12 Speelfiguren



5 zwarte cowboys (de bandieten)



5 witte cowboys (de sheriffs)



2 neutrale figuren (1 man en 1 vrouw)

12 Verwijderbare/verwisselbare hoeden



10 hoeden, genummerd van 1 t/m 5 (2 van elk)



2 hoeden zonder nummer

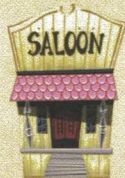
6 Gebouwen



Sheriff



Bank



Kroeg



Winkel



Stadhuis



Begravenisondernemer

1 Galg



72 Fiches



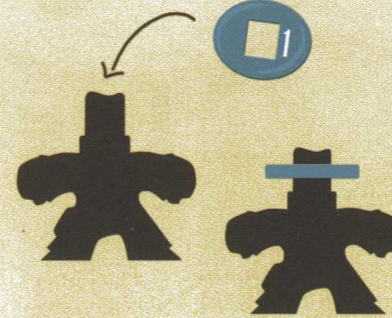
- 38 levenspunten
- 11 goudzakken
- 6 "Geen toegang"
- 5 Colt-pistolen
- 2 Winchester-geweren
- 4 schoon/vergiftigd water
- 2 dynamiet
- 2 documenten
- 1 startfiche (Pretzel)
- 1 gijzelaar

37 Overige onderdelen

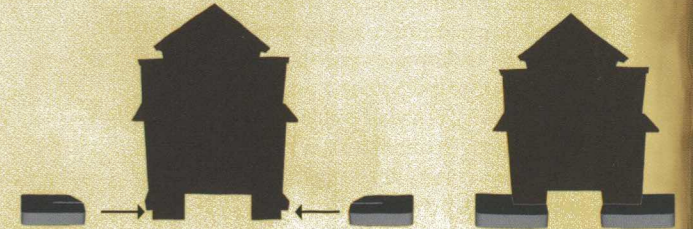
- 13 steunblokken
- 5 watertonnen
- 3 cactussen
- 4 hekken
- 4 hooibalen
- 1 witte bewegingsschijf
- 4 kogels (grijze schijven)
- 1 Winchester-loop
- 1 staaf dynamiet (rode achthoek)
- 1 klok van het Stadhuis (in drie delen)

Montage

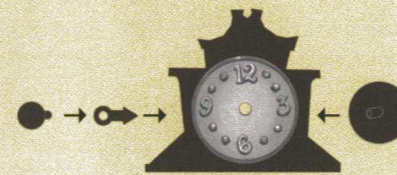
Cowboys



Gebouwen



Klok van het Stadhuis



Galg



Spelregels

Voordat je begint

Voordat je begint met spelen kies je:

- Een speelgebied
- Een scenario
- De teams

Speelgebied

Flick 'em Up! kan worden gespeeld op een zowel grote als kleine, vlakke ondergrond; een tafel, de vloer, etc. De spelonderdelen moeten goed kunnen schuiven en het speelgebied moet van alle kanten bereikbaar zijn voor de spelers. Ook moet het speelgebied voldoende ruimte bieden voor alle benodigde spelonderdelen.

Scenario (opstelling)

Vanaf pagina 10 vind je tien scenario's, elk met een origineel avontuur en een nieuwe stad in het Wilde Westen die jij kunt ontdekken.

Elk scenario wordt in detail beschreven, inclusief aanvullende regels die nodig zijn om aan van het avontuur te kunnen beginnen.

De teams

Flick 'em Up! kan worden gespeeld door 2 tot 10 spelers. De spelers worden verdeeld in twee gelijke teams. Elke speler maakt deel uit van de sheriffs óf de bandieten. Bij een oneven aantal spelers krijgt één team 1 extra speler. Voorbeeld: in een spel met 5 spelers bestaat het ene team uit 3 en het andere uit 2 spelers.

Elk team heeft 5 genummerde cowboys. Deze vlakken komen overeen met de nummers op de hoeden van de cowboys van dat team. De voorraad van elke cowboy bestaat uit een pistool (startwapen), een vlak om levenspunten op te stapelen en twee ruimtes voor twee aanvullende fiches. Plaats deze tegels in de buurt van het speelgebied, net buiten de stad.

Aan de slag!

Nadat je een scenario hebt uitgekozen, het speelgebied hebt ingericht met de spelonderdelen en de teams hebt samengesteld, ben je klaar om te beginnen!

Rondes

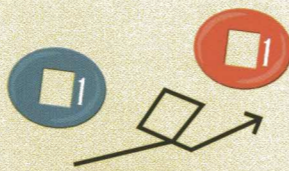
Het spel wordt gespeeld in opeenvolgende rondes. Elke ronde komt overeen met één uur op de klok van het Stadhuis. Een ronde is voorbij wanneer alle spelers van elk team aan de beurt zijn geweest.

Het scenario geeft de starttijd van de klok aan, welke zijde van de cowboyhoeden omhoog moeten wijzen en welk team als eerste

speelt. Een cowboy is beschikbaar als de kleur van zijn hoed overeenkomt met de kleur van de ronde (op de klok) die aan de gang is. Als een cowboy aan de beurt is geweest, dan wordt zijn hoed omgedraaid en is hij niet meer beschikbaar in de huidige ronde. Als er geen beschikbare cowboys meer zijn, dan wordt de wijzer van de klok naar het volgende uur gezet en begint er een nieuwe ronde.

VOORBEELD: Het spel begint met de klok van het Stadhuis op 6:00.

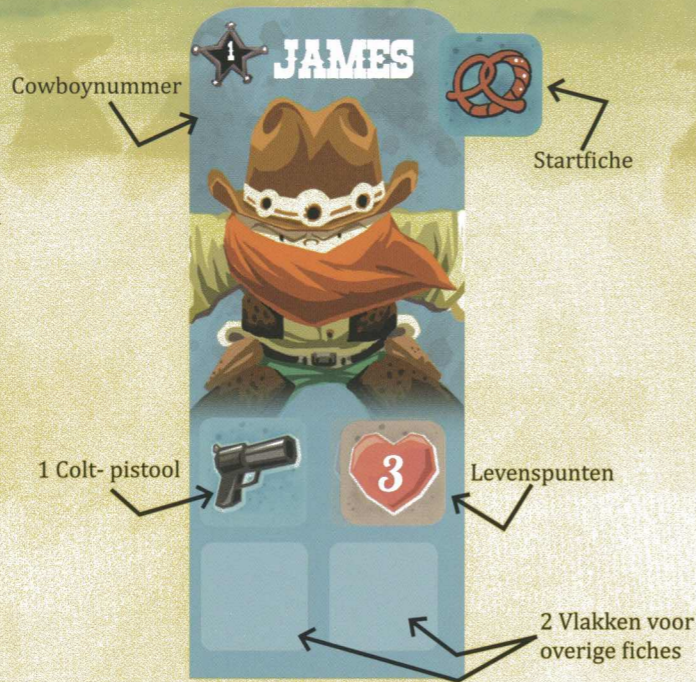
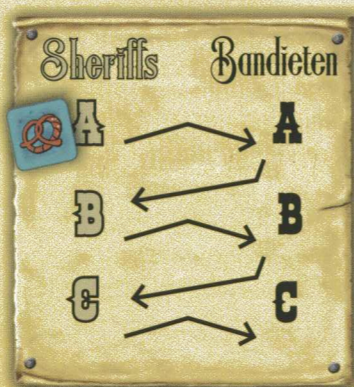
Aangezien dit een rood uur is, beginnen alle hoeden waarvan de rode zijde naar boven is gericht. Alle beschikbare cowboys spelen in deze ronde. Als een cowboy heeft gespeeld, dan wordt zijn hoed gedraaid naar de blauwe zijde. Wanneer alle hoeden blauw zijn, wordt de klok vooruit gezet op 7:00, een blauw uur. Er start nu een nieuwe ronde waarin alle cowboys kunnen spelen die een blauwe hoed op hebben.



Wiens beurt is het?

Voor aanvang van het spel bepaalt elk team afzonderlijk in welke volgorde het wil spelen. Welke persoon er als eerste speelt, als tweede, etc. Als iedereen aan de beurt geweest is, dan is de eerste speler van het team weer aan de beurt.

Elk scenario begint met de speler die het startfiche heeft (wie dit is, wordt aangegeven in het scenario). De eerste speler van het team waar deze cowboy toe behoort, dient deze cowboy als eerste te spelen. Hierna speelt de eerste speler van het andere team een cowboy. Spelers blijven om de beurt cowboys spelen en wisselen van team, totdat alle cowboys zijn geweest. Elke volgende ronde begint met het spelen van de cowboy met het startfiche. De volgende speler van het team van die cowboy is als eerste in die ronde aan de beurt. Houd er rekening mee dat het mogelijk is dat het startfiche van cowboy wisselt (hierover later meer).



Het is dus mogelijk dat hetzelfde team twee keer aan de beurt is, doordat het in de vorige ronde als laatste aan de beurt was en in de volgende ronde als eerste.

In een spel met een oneven aantal spelers, wisselen teams elkaar op dezelfde wijze af als in een spel met een even aantal spelers.

Teams spelen om de beurt. Eerst speelt team 1, dan team 2 en vervolgens weer team 1, etc. Binnen elk team wordt altijd dezelfde volgorde aangehouden: speler 1, speler 2, etc.

Een cowboy spelen

Als een speler een cowboy speelt, mag hij twee acties uitvoeren.

Een speler kan kiezen uit de volgende acties:

- Verplaatsen
- Schieten
- Voorwerp oppakken/achterlaten/ruilen (alleen in een gebouw)

Een speler kan twee acties in een volgorde naar keuze uitvoeren. Een speler mag ook tweemaal dezelfde actie uitvoeren. De speler kan er ook voor kiezen slechts één actie of helemaal geen actie uit te voeren. Ongeacht de keuzes die de speler maakt, moet hij de hoed van de cowboy omdraaien zodra hij klaar is met zijn beurt.

Tikken

Bij de meeste acties - zoals bewegen en schieten - moet je de bewegingsschijf of kogel verplaatsen door er tegen te tikken.

Dit doe je zoals hieronder wordt afgebeeld: je tikt tegen de schijf of kogel zonder gebruik van de duim (minder krachtig, maar wel gericht dan wanneer je je duim zou gebruiken).



Verplaatsen

Spelers verplaatsen cowboys om verschillende redenen, zoals het innemen van een betere positie of om een gebouw binnen te gaan. Zodra een speler eenmaal heeft gekozen om een cowboy te verplaatsen, vervangt hij de cowboy met de bewegingsschijf. De speler tikt vervolgens tegen de schijf (zoals eerder beschreven) in de richting waarin hij zich wil verplaatsen.

Als de bewegingsschijf tijdens het schuiven geen voorwerpen, figuren of steunblokken heeft geraakt dan is:

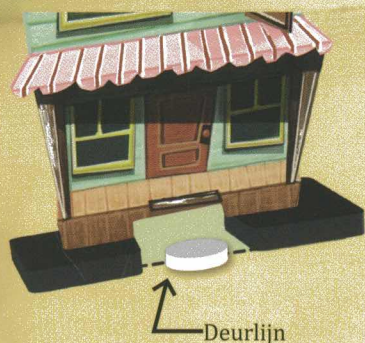
- Het verplaatsen geslaagd.
- Wordt de cowboy op exact dezelfde locatie geplaatst als waar de bewegingsschijf terecht is gekomen.
- Mag de cowboy in een richting naar keuze worden gedraaid.

Als de bewegingsschijf tijdens het schuiven het speelgebied verlaat (van de tafel valt bijvoorbeeld) of een ander voorwerp, figuur of steunblok raakt dan:

- Is het verplaatsen mislukt en gaat de actie verloren.
- Wordt de cowboy teruggeplaatst op de locatie waar deze zich in eerste instantie bevond en mag deze in een richting naar keuze worden gedraaid. Als de speler nog een actie over heeft, dan mag hij nogmaals proberen de cowboy te verplaatsen.
- Worden voorwerpen, figuren en steunblokken die door de bewegingsschijf werden geraakt, teruggeplaatst op de locatie waar ze zich voor het verplaatsen bevonden.

Een gebouw binnengaan

Om een gebouw binnen te gaan, kiest de speler voor een verplaatsingsactie en probeert hij de bewegingsschijf tussen de steunblokken te tikken van het gebouw dat hij wil binnengaan. **In dit geval is het raken van een steunblok met de bewegingsschijf wel toegestaan.**



De cowboy slaagt erin een gebouw binnen te gaan als de bewegingsschijf gedeeltelijk of in zijn geheel over de lijn is die de deur aangeeft van het desbetreffende gebouw (zie de afbeelding op deze pagina).

Als een cowboy erin slaagt een gebouw binnen te gaan, dan wordt deze op een van de steunblokken van dit gebouw geplaatst.

Om een gebouw te verlaten kiest een speler voor de verplaatsingsactie. Hij plaatst de bewegingsschijf achter het gebouw en probeert deze tussen de steunblokken door te tikken. De cowboy slaagt hierin als de bewegingsschijf in zijn geheel over de deurlijn is geschoven (zie afbeelding op deze pagina). **In dit geval is het toegestaan dat de bewegingsschijf**

een van de steunblokken raakt, maar alle verplaatsingsregels zijn nog wel van toepassing (het raken van andere voorwerpen of figuren is dus niet toegestaan).

LET OP: Het aanraken van de binnenkant van een steunblok is ook toegestaan bij het verlaten van gebouwen. Als de ingang van een gebouw wordt geblokkeerd door een voorwerp, dan mag dat voorwerp naar de ene of de andere kant worden verplaatst zodat de toegang naar dat gebouw vrij is.

Schieten

Elke cowboy heeft een pistool waarmee hij op cowboys van het andere team kan schieten zodat deze levenspunten verliezen.

Als een speler gekozen heeft voor een schietactie, dan plaatst hij een kogel (grijze schijf) aan de linker- of rechterkant van zijn cowboy op een afstand van één kogel.

De speler kan vervolgens op een cowboy schieten door de kogel in de richting van een andere cowboy te tikken, op de manier zoals beschreven staat op pagina 5.

Een cowboy raakt gewond als hij omvalt nadat hij geraakt wordt door de kogel (zonder afketsen).
Let op het volgende:

- Als de cowboy niet omvalt, dan heeft de kogel hem slechts zonder effect geschampt. Dit is een misser.
- Als een kogel twee of meer cowboys raakt, dan raakt alleen de eerste gewond. De andere cowboys mogen direct weer rechtop worden gezet.
- Een cowboy in een gebouw kan alleen worden geraakt tijdens een duel (zie Scenario 2).

Als een cowboy wordt geraakt dan:

- Wordt de cowboy beschouwd als gewond en verliest hij een levenspunt. Dit levenspunt wordt uit zijn voorraad verwijderd.
- Blijft de cowboy liggen en kan hij pas opstaan wanneer hij wordt geactiveerd door een andere speler.

OPMERKING: • Een gevallen cowboy kan niet gewond raken door een andere kogel (of dynamiet). Deze hebben pas weer effect als hij weer rechtop staat.
• Als de hoed van een cowboy afvalt, dan plaats je deze terug met dezelfde kleur naar boven gericht.
• Als je een teamgenoot raakt, dan heeft dit hetzelfde effect als het raken van de vijand. **Dikke pech dus!**

Als een cowboy zijn laatste levenspunt verliest dan:

- Worden de cowboy en de bijbehorende tegel uit het spel verwijderd.
- Worden de voorwerpen die deze cowboy bij zich droeg op de steunblokken geplaatst van het gebouw van de Begravenisondernemer.
- Wordt de hoed van de cowboy op de geplaatst die bij die cowboy hoort, zodat de kleur aan de



bovenkant hetzelfde is als de kleur die de cowboy droeg. De hoed van deze cowboy wordt tijdens elke ronde nog steeds gebruikt (zie hieronder).

- Als de cowboy die gedood werd in het bezit was van het startfiche, dan wordt deze op de kist gelegd van de cowboy die heeft geschoten.

LET OP: Om ervoor te zorgen dat elk team elke ronde hetzelfde aantal beurten heeft, blijven de hoeden van dode cowboys in het spel. Wanneer een cowboy zijn laatste levenspunt verliest, wordt zijn hoed in zijn voorraad geplaatst zonder dat de kleur verandert. Het team van deze cowboy moet de dode cowboy elke ronde blijven spelen, maar deze kan geen acties meer uitvoeren. Het enige doel van een dode cowboy spelen is om een beurt over te slaan. Dit doe je door de hoed van de cowboy om te draaien.

Als de kogel z'n doel mist:

- Gaat deze actie verloren.
- Blijven de spelelementen (watertonnen, gebouwen, etc.) die geraakt en verschoven zijn door de kogel of andere spelelementen, op hun nieuwe plek staan.

Schieten met twee pistolen

Als een cowboy twee of meer pistolen heeft, dan mag hij in één actie twee kogels afschieten. Om dit te doen, plaatst een speler een kogel aan elke zijde van de cowboy en schiet hij achtereenvolgens, op een of meerdere doelen naar keuze. Een cowboy met drie pistolen kan niet drie keer schieten.

Schieten in een gebouw

Het is mogelijk om met een cowboy te schieten die zich in een gebouw bevindt. Om dit te doen plaatst de speler de kogel achter het gebouw en richt hij op de deur (tussen de twee steunblokken) van het gebouw. Alle regels met betrekking tot een schietactie zijn van toepassing zoals eerder beschreven.

Voorwerp oppakken/achterlaten/ruilen (alleen in een gebouw)

Elke cowboy mag een actie gebruiken om fiches (wapens, dynamiet, documenten, etc.) op te pakken of achter te laten. Als een cowboy een fiche oppakt, dan wordt het in zijn voorraad geplaatst. Als een cowboy een fiche wil achterlaten, dan wordt het uit de voorraad van de cowboy gepakt en neergelegd op een steunblok van het gebouw waar de cowboy zich in bevindt. Bepaalde scenario's hebben aanvullende regels met betrekking tot het oppakken en achterlaten van fiches, inclusief de mogelijkheid om deze actie buiten gebouwen uit te voeren.

Een cowboy mag twee fiches in zijn bezit hebben. Als een cowboy een derde fiche oppakt, dan moet het worden geruild met een fiche in zijn voorraad, zodat de cowboy nog steeds maximaal twee fiches in zijn bezit heeft. Deze ruil kost slechts één actie.

Als een cowboy een fiche wil oppakken dat op zijn kop ligt, dan pakt hij er één willekeurig van de stapel en draait deze om, alvorens hij kiest of hij het wil meenemen. Als een fiche is omgedraaid, dan blijft het fiche zo liggen.

Zijn actie is voorbij, ongeacht of hij het fiche houdt of niet.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als:

- Aan één van de overwinningsvoorwaarden van het scenario is voldaan, of
- De klok van het Stadhuis 12:00 slaat ('s nachts of 's middags).

De Scenario's

Dit boekje bevat tien originele scenario's die je kunt (her)spelen zoals beschreven, of met je eigen aanpassingen.

Elk scenario speelt zich af in een andere stad in het Wilde Westen waar je een spannend avontuur te wachten staat. Bankberovingen, duellerende cowboys en schone dames in nood; met elk avontuur in dit spel waan je je in een klassieke westernfilm. Als je dit spel voor het eerst speelt, raden we je aan om te beginnen met het eerste scenario en vanaf daar verder te spelen. Als je een ervaren pistoolheld bent, dan biedt Flick' em Up! alles wat je nodig hebt om je eigen steden en scenario's te ontwerpen!

Als je je zelfbedachte scenario's, steden en andere ideeën met ons wilt delen, dan kun je die sturen naar het volgende adres: coolideas@pretzelgames.com

Elk scenario bevat:

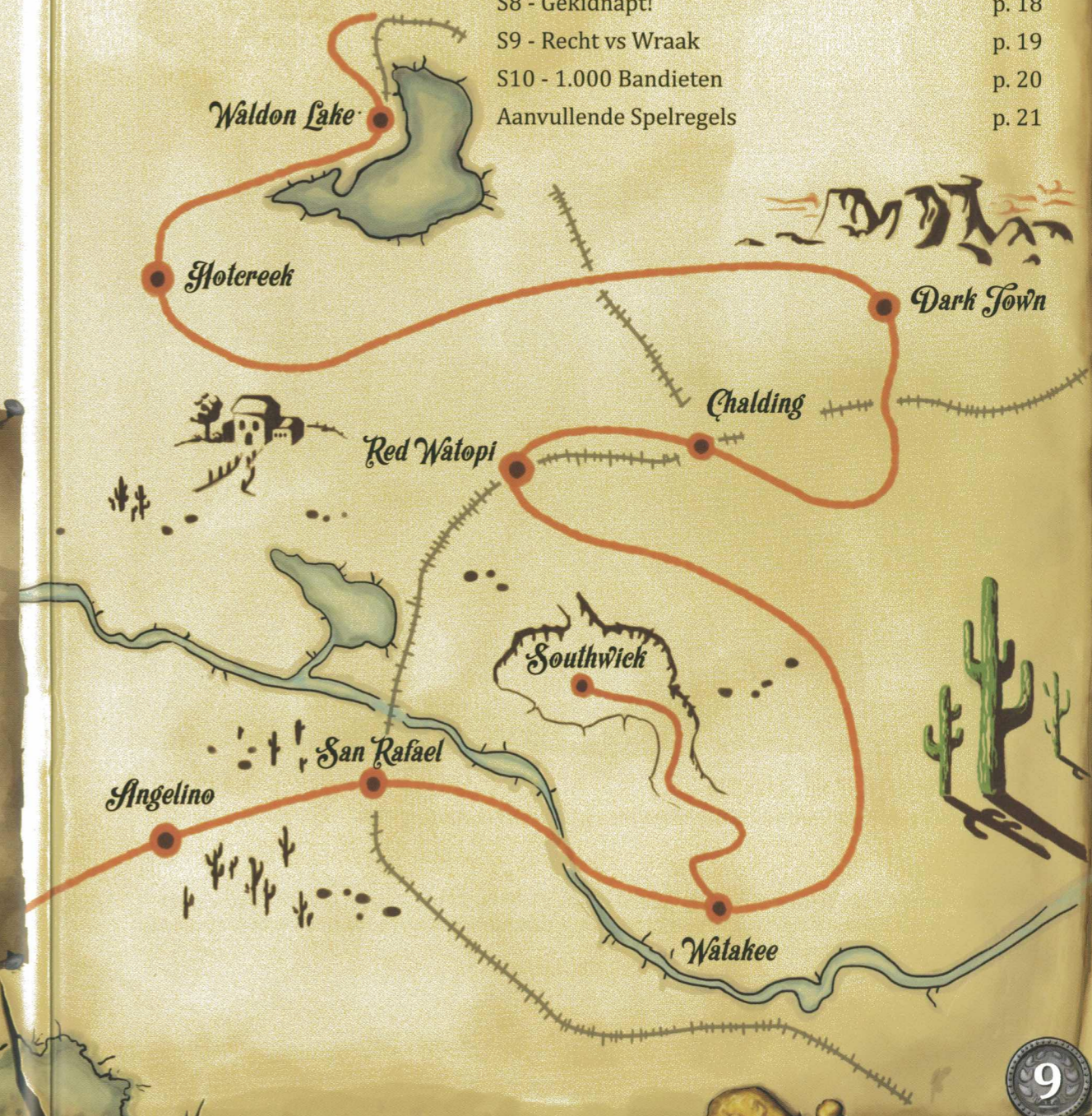
- Het verhaal achter het scenario
- Het doel van elk team
- De kaart van de stad waar het scenario zich afspeelt
- Instructies waar de spelelementen moeten worden geplaatst
- Het aantal levenspunten dat elke cowboy en elk neutraal figuur heeft
- Het tijdstip waar de klok op moet worden gezet
- Wanneer het spel is afgelopen
- Aanvullende regels voor het scenario

We raden je aan de aanvullende spelregels die worden geïntroduceerd in deze scenario's goed te lezen, omdat ze spelregels bevatten die gecombineerd moeten worden met de reeds bestaande spelregels. Ook is het aan te raden om de scenario's te spelen in de volgorde zoals ze hier beschreven staan, aangezien de latere scenario's spelregels hanteren die in eerdere scenario's worden uitgelegd. Aanvullende spelregels worden aangegeven met een symbool zodat je in latere scenario's eenvoudig kunt zien of er gebruik van wordt gemaakt.



Inhoud

De Scenario's	p. 8
S1 - Vuurgevecht bij het Waldonmeer	p. 10
S2 - Duel in Hotcreek	p. 11
S3 - De Overval	p. 13
S4 - Chalding's Goud	p. 14
S5 - Intrige in Red Watopi	p. 15
S6 - Valkuil!	p. 16
S7 - De Getuige moet Sterven	p. 17
S8 - Gekidnapt!	p. 18
S9 - Recht vs Wraak	p. 19
S10 - 1.000 Bandieten	p. 20
Aanvullende Spelregels	p. 21



Vuurgevecht bij het Waldonmeer

De bandieten van de Cooper Clan zijn opgedoken in de stad, maar de Sheriff en zijn mannen hebben een koud onthaal voor ze gepland. De reputatie van de Cooper Clan is ze vooruitgesnelde: overal waar ze opduiken laten ze een vreselijke puinhoop achter. Maar ondanks dat de Sheriff ze vriendelijk heeft verzocht zonder trammelant de stad te verlaten, lijkt de Cooper Clan daar weinig zin in te hebben. De spanning stijgt en een gevecht breekt uit in het midden van de stad!

Doel:

De sheriffs

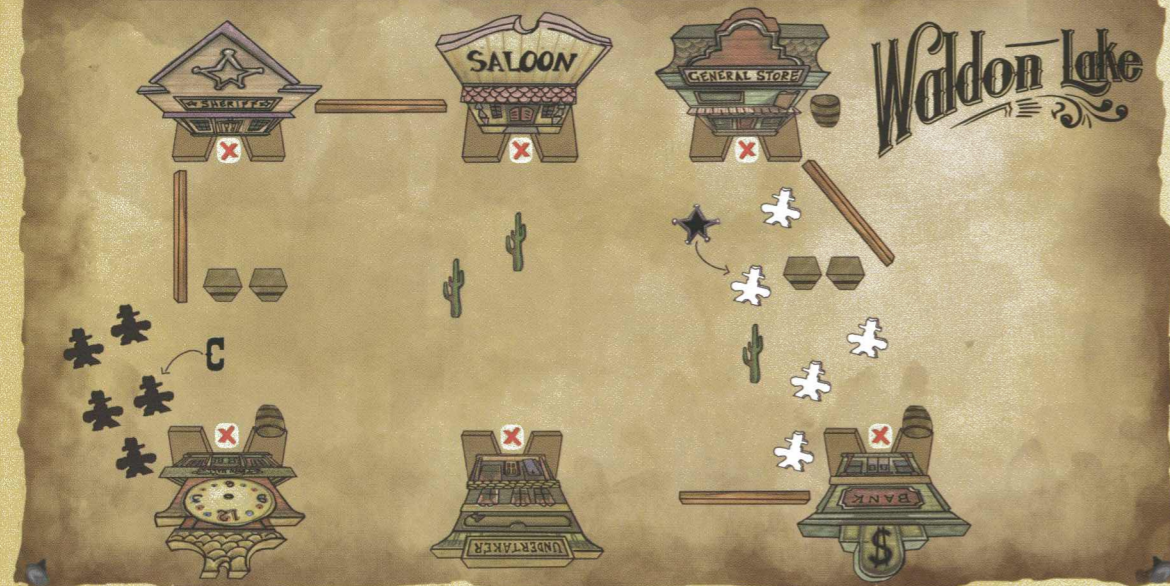
Drie bandieten moeten worden gedood.

De bandieten

Drie sheriffs moeten worden gedood.



Klok: 6 uur. Hoeden: rode zijde naar boven.



Specifieke regels voor dit scenario

Alle gebouwen zijn gebarricadeerd. Het is niet toegestaan gebouwen te betreden.

Einde van het spel

Het spel eindigt als een team een derde cowboy verliest of als de klok op 12 uur staat. In het laatste geval wint het team met de meeste levende cowboys. Als beide teams nog evenveel cowboys hebben, dan wint het team met de meeste gezamenlijke levenspunten.

Duel in Hotcreek

De stad heeft te lijden onder een verschil van mening. De meeste stedelingen staan achter de Sheriff, die inmiddels is begonnen met inrekenen van de Cooper Clan. Er zijn er echter ook die de kant kiezen van de leider van de clan, de angstaanjagende Big Daddy Cooper. Gelukkig is er een aantal leden van de Cooper Clan die vinden dat het plan van Big Daddy Cooper écht te ver gaat. Deze leden hebben de Sheriff gewaarschuwd voor het dreigende gevaar. Big Daddy Cooper heeft besloten de Sheriff uit te schakelen als deze later deze avond alleen thuis komt.

Doel:

De sheriffs

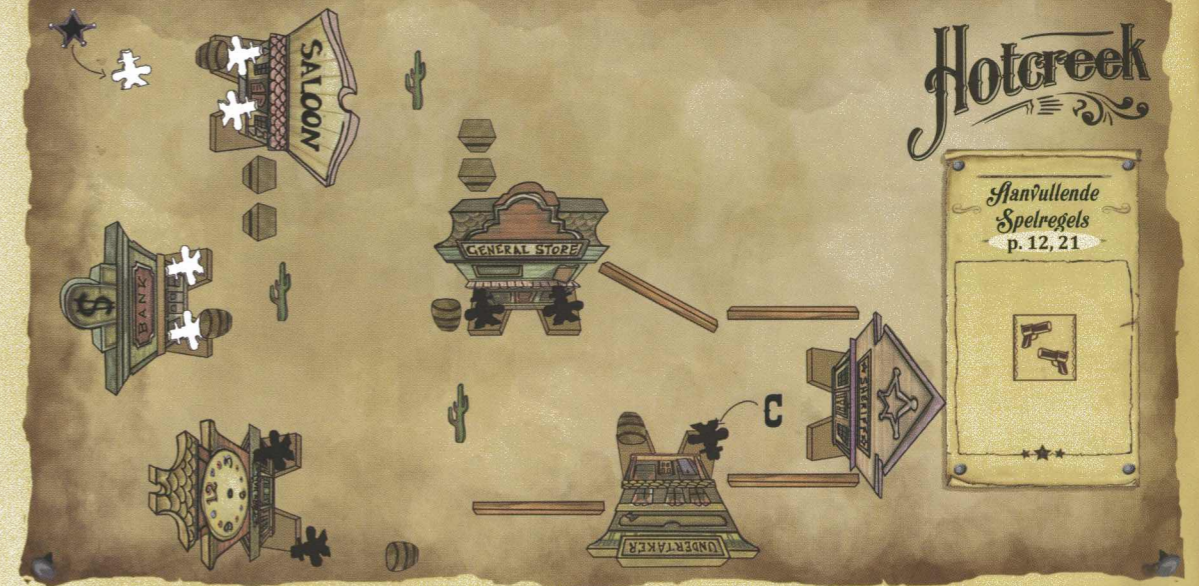
Big Daddy Cooper moet worden uitgeschakeld.

De bandieten

De Sheriff moet worden uitgeschakeld.



Klok: 6 uur. Hoeden: rode zijde naar boven.



De sheriffs

De Sheriff start met een Colt-fiche in zijn voorraad en wordt voor de Kroeg geplaatst.

Einde van het spel

Het spel eindigt als een team zijn doel heeft bereikt of als de klok op 12 uur staat. Als de Sheriff en Big Daddy Cooper dan in leven zijn, dan moet een duel uitmaken wie de winnaar is. Het team met het startfiche begint.



- Aanvullende spelregels -

Duel

LET OP: Voor dit en andere scenario's waarin duels zijn toegestaan, moeten spelers een gedeelte van het speelgebied reserveren voor duels.

Een duel vindt plaats als ten minste twee spelers van tegengestelde teams zich in een gebouw bevinden. De twee duellerende cowboys worden tegenover elkaar geplaatst aan beide uiteinden van de gereserveerde ruimte (zie afbeelding hieronder).

De speler die als laatste het gebouw binnen is gegaan, schiet als eerste. Als hij mist, dan schuift zijn tegenstander zijn cowboy naar voren (een afstand ten grootte van de doorsnee van de bewegingsschijf) en schiet hij terug. De spelers wisselen vooruitschuiven en schieten af totdat één van de twee cowboys is geraakt.

Als een cowboy is geraakt, dan:

- Verliest hij een levenspunt. Als hij hierdoor zijn laatste levenspunt verliest, dan wordt hij verwijderd uit het spel volgens de regels die staan beschreven in het gedeelte Schieten.
- Plaatst de speler die het duel gewonnen heeft, de cowboy van de tegenstander achter het gebouw en tikt hij deze tussen de twee steunblokken door. Voordat hij dit doet verwijderd hij eerst de hoed van de cowboy, om deze na het tikken weer terug te plaatsen. Deze cowboy is omgestoten.
- Gaat het spel weer verder als gebruikelijk.

Duel met meer dan twee cowboys:

De bovenstaande spelregels zijn van toepassing. Cowboys van hetzelfde team, mogen echter achtereenvolgens verplaatst worden en schieten voordat de tegenstander weer mag schieten. Het duel is ten einde wanneer er zich nog maar één team in het gebouw bevindt.



- Scenario 3 - De Overval

De Cooper Clan heeft weer toegeslagen. Ditmaal hebben ze koeien gestolen uit een stal net buiten Dark Town en hebben deze - voordat de Sheriff ze op heterdaad kon betrappen - voor een aardige cent doorverkocht. Maar de Cooper Clan is hebberig. En ook een beetje dom. Als ze stoppen voor een biertje in de Kroeg van Dark Town, leidt het één tot het ander en voor je het weet willen ze ook de Bank in de stad beroven. Maar de Sheriff en de inwoners van Dark Town zijn niet voor één gat te vangen en willen daar een stokje voor steken. Hun wapens zijn vergrendeld en geladen... met gerechtigheid!

Doel:

De sheriffs

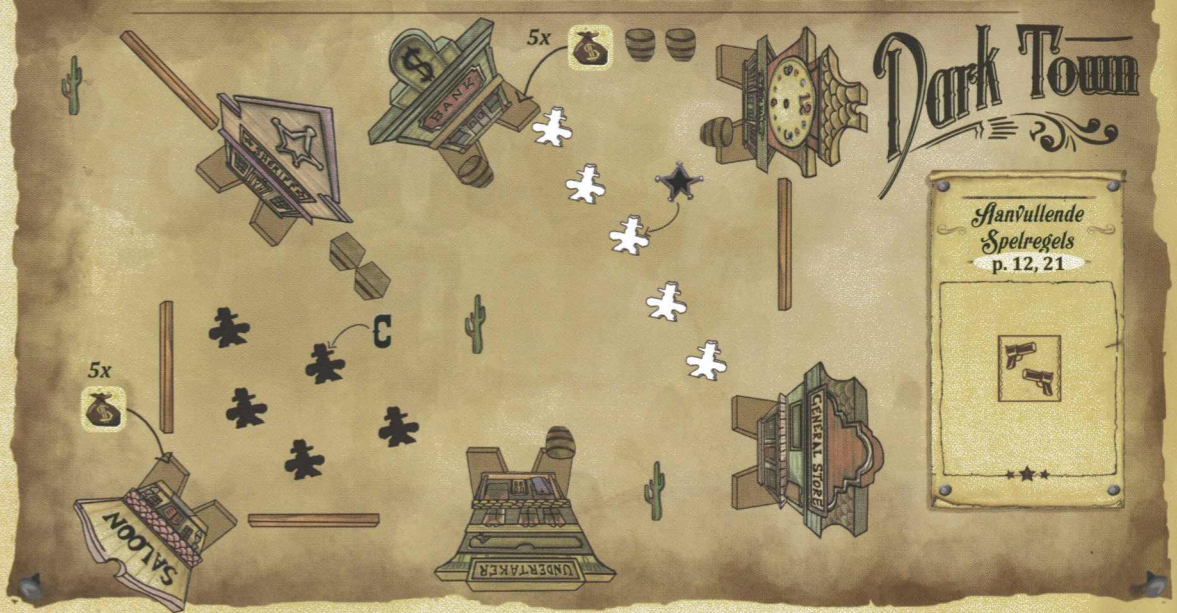
Plaats 7 goudzakken bij de Bank.

De bandieten

Plaats 7 goudzakken bij de Kroeg.



Klok: 5 uur. **Hoeden:** blauwe zijde naar boven.



Einde van het spel

Het spel eindigt als een team zijn doel bereikt heeft of als de klok op 12 uur staat. In het laatste geval wint het team met het meeste opgeslagen goud. Bij gelijkspel wint het team waarvan de cowboys het meeste goud bij zich dragen.

- Scenario 4 -
Chalding's Goud

De postkoets vervoert een aanzienlijke hoeveelheid goud naar Chalding. De overgebleven leden van de Cooper Clan hebben zich aangesloten bij een groep bandieten in de bergen en de inwoners van Chalding vrezen dat een aanval aanstaande is. De Sheriff, zo slim als hij knap is, heeft besloten om het goud in verschillende gebouwen in de stad te verbergen, in plaats van het allemaal op één plek te bewaren. De Sheriff en de moedige inwoners houden om de beurt de wacht bij de Bank en houden hun ogen open voor verdachte figuren. Maar Ol' Pat is tijdens zijn dienst in slaap gevallen! Hij wordt pas wakker als de Cooper Clan al een uur in de stad is. Opschieten Sheriff, je weet wat je te doen staat!

Doel:

De sheriffs

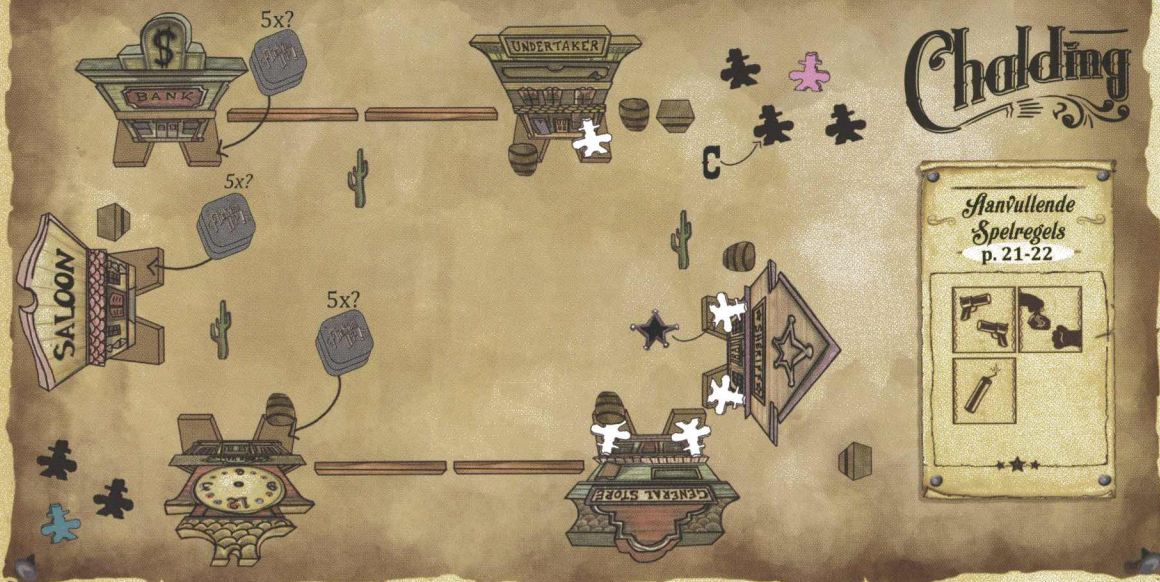
Voorkom dat de bandieten hun doel bereiken.

De bandieten

Zorg dat de bandieten 5 goudzakken de stad uit zien te smokkelen.



Klok: 5 uur. **Hoeden:** bandieten **blauwe** zijde naar boven; sheriffs **rode** zijde naar boven. De sheriffs spelen niet het eerste uur.



De bandieten

Twee neutrale cowboys (roze en blauw) worden buiten de stad geplaatst, zoals te zien is op de kaart. Ze worden tijdens het spel niet gebruikt, maar het zijn medeplichtigen die wachten totdat het goud bij hen wordt afgeleverd.

LET OP: De bandieten mogen in hun eerste beurt niet de schietactie gebruiken.

De sheriffs

De sheriffs pakken 15 fiches: 5 Goudzakken, 5 levenspunten, 3 Colts en 2 dynamiet. De eerste speler van de sheriffs splitst deze fiches in drie stapels van 5 en plaatst deze stapels omgekeerd in een volgorde naar keuze bij het Stadhuis, bij de Bank en bij de Kroeg.

Einde van het spel

In dit scenario winnen de bandieten als zij hun doel hebben bereikt. De sheriffs winnen als de klok 12 uur slaat.

- Scenario 5 -
Intrige in Red Watopi

De Cooper Clan haalt weer eens rottigheid uit. Dit keer willen ze de macht grijpen in de stad door het water te vergiftigen en daardoor de bevolking dermate te verzwakken dat ze niet terug kunnen vechten.

Doel:

De sheriffs

Twee of meer watertonnen moeten zijn verschoond om 12:00.

De bandieten

Drie of meer watertonnen moeten zijn vergiftigd aan het einde van een ronde. Plaats de schone/vergiftigde waterfiches op de watertonnen zoals hieronder is afgebeeld.

Bij aanvang van het spel is er al één waterton vergiftigd.



Klok: 8 uur. **Hoeden:** bandieten **rode** zijde naar boven; sheriffs **blauwe** zijde naar boven. De sheriffs spelen het eerste uur niet.



LET OP: De bandieten mogen in hun eerste beurt de schietactie niet gebruiken.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen aan het einde van een ronde als de bandieten hun doel hebben bereikt. Is dit niet het geval, dan eindigt het spel als de klok 12 uur slaat.

- Scenario 6 -
Valkuil!

Een professionele kaartspeler heeft zichzelf belachelijk gemaakt door veel geld te verliezen in een spelletje poker met de Sheriff. Hij heeft de hulp van de Cooper Clan ingeroepen om de Sheriff uit te schakelen en zijn geld terug te krijgen.

Doel:

Beide teams

Een team wint zodra er 3 cowboys van de tegenpartij dood zijn óf wanneer er - na het spelen van hun laatste cowboy in een ronde - 4 of meer cowboys van de tegenpartij dood of omgestoten zijn. Is dit niet het geval, dan heeft het team gewonnen waarvan om 12:00 de meeste cowboys in leven zijn.



Klok: 8 uur. **Hoeden:** rode zijde naar boven.



De Sheriff heeft een Winchester-geweer en houdt zich schuil in zijn Kantoor.

Einde van het spel

Het spel is onmiddellijk ten einde als een team zijn doel bereikt heeft. Is dat niet het geval, dan eindigt het spel om 12:00. In het geval van een gelijkspel wint het team dat de meeste levenspunten over heeft.

- Scenario 7 -
De Getuige moet Sterven

De Sheriff is erin geslaagd om een persoon te vinden die getuige was van de terreur die de Cooper Clan heeft gezaaid. Deze getuige is echter gewond en de Sheriff en zijn mannen moeten hem van het Stadhuis naar het Kantoor van de Sheriff escorteren. Onderweg moeten ze ook 2 bewijsstukken achterhalen die de getuige op 2 veilige plaatsen heeft verstopt. Dat gaat echter niet gemakkelijk worden, want de Cooper Clan is in de stad en het is in hun belang om de getuige zo snel mogelijk uit de weg te ruimen.

Doel:

De sheriffs

2 Bewijsstukken moeten naar het Kantoor van de Sheriff worden gebracht.

De bandieten

Voorkom dat de sheriffs hun doel bereiken.



Klok: 7 uur. **Hoeden:** blauwe zijde naar boven.



Het sheriff-team bestaat uit 4 sheriffs en een neutraal figuur dat de getuige voorstelt.

De Sheriff en de getuige worden in het Stadhuis geplaatst.

De sheriffs nemen 6 fiches: 3 Colts, 2 documenten en 1 dynamiet. De eerste speler van de sheriffs splitst deze fiches in drie stapels van 2 en plaatst deze stapels omgekeerd in een volgorde naar keuze in de volgende gebouwen: Kroeg, Begrafenisondernemer en de Winkel. De 2 documenten stellen de bewijsstukken voor.

Einde van het spel

De sheriffs hebben gewonnen als zij hun doel bereikt hebben. De bandieten hebben gewonnen als de getuige dood is voordat hij de 2 bewijsstukken heeft verzameld of als de klok op 12:00 staat.

De dochter van één van de rijkste landeigenaren van Waldon Lake is ontvoerd door de Cooper Clan. Maar bij aankomst in San Rafael is de dochter ontsnapt en nu heeft ze zich verstopt in één van de gebouwen in de stad. De Cooper Clan is bezig de hele stad uit te kammen en probeert haar zo snel mogelijk te vinden. In de tussentijd heeft de landeigenaar de Sheriff op de hoogte gebracht van de situatie, die nu ook naar haar op zoek is. Een race tegen de klok is begonnen; wie vindt haar als eerste?

Doel:

De sheriffs

- Vroege overwinning: de dochter moet naar het Kantoor van de Sheriff zijn gebracht.
- De dochter moet door de sheriffs worden geëscorteerd als de klok op twaalf uur staat.

De bandieten

De dochter moet door een van de bandieten worden geëscorteerd als de klok op 12 uur staat.



Schud het gijzelaarfiche en de 5 Colt-fiches en plaats willekeurig 2 fiches omgekeerd in elk van de volgende gebouwen: Kroeg, Winkel en Bank.

Als een speler het gijzelaarfiche gevonden heeft, plaatst hij het roze neutrale figuur (de dochter) in het gebouw van de cowboy die haar gevonden heeft. Het gijzelaarfiche wordt vervolgens verwijderd uit het spel.

LET OP: De cowboy die de dochter weet te vinden krijgt een extra actie in zijn beurt.

Geen van beide teams mogen schieten op de dochter. Als zij toch geraakt wordt, dan is het spel direct afgelopen en heeft het team dat haar heeft geraakt verloren.

Einde van het spel

Het spel eindigt in het voordeel van de sheriffs als de dochter naar het Kantoor van de Sheriff is gebracht. Gebeurt dat niet, dan eindigt het spel als de klok op 12:00 staat.

De patriarch van de Cooper Clan zit in de penarie. De Sheriff en zijn mannen hebben talrijke aanklachten tegen hem en ze zijn van plan om hem te laten boeten voor zijn misdaden. Maar de Coopers geven zich niet snel gewonnen. Ze zijn van plan de oude Cooper te redden door middel van een vuurgevecht.

Doel:

De sheriffs

De oude Cooper moet op de waterton staan bij de Galg als de klok 12 uur slaat.

De bandieten

De oude Cooper moet worden geëscorteerd door een van de bandieten als de klok 12 uur slaat.



Plaats het neutrale blauwe figuur (de oude Cooper) boven op een waterton.

LET OP: de sheriffs mogen pas een schietactie uitvoeren als een bandiet een schietactie heeft uitgevoerd.

Einde van het spel

Het spel is ten einde als de klok op 12 uur staat. Als de oude Cooper bij de Galg staat, dan wordt hij opgehangen en winnen de sheriffs. Als de oude Cooper wordt geëscorteerd door een bandiet, dan is hij gered en winnen de bandieten. Als de oude Cooper wordt begeleid door een sheriff, dan vindt er een laatste duel plaats om uit te maken wie de winnaar is.

- Scenario 10 -
1.000 Bandieten

De Cooper Clan heeft honderden bandieten gerekruteerd om een aanval in te zetten op de stad Lawless.

Doel:

Het scenario wordt gespeeld in twee fasen. Tussen deze twee fasen wisselen de spelers van team. Het team met de meeste overlevende sheriffs aan het einde van het spel wint. In het geval van een gelijkspel wint het team dat de meeste bandieten heeft weten te doden.



De bandieten hebben de beschikking over slechts 2 staven dynamiet en 2 Winchester-geweren. Een of meerdere van deze fiches mogen in de voorraad van de bandiet geplaatst worden voordat deze wordt verplaatst.

LET OP: Het is verboden gebouwen in te gaan.

Einde van het spel

Elke fase eindigt als alle sheriffs zijn gedood, of als de klok op 12 uur staat. Het spel is voorbij als beide fasen zijn gespeeld.

Tip: Het team met de meeste overlevende sheriffs wint. In het geval van een gelijkspel wint het team dat de meeste bandieten heeft gedood. Om dit gemakkelijk bij te houden, kun je bijvoorbeeld de levenspunten van de gedode bandieten verzamelen.

- **Aanvullende spelregels** -



Duel

LET OP: Voor dit en andere scenario's waarin duels zijn toegestaan, moeten spelers een gedeelte van het speelgebied reserveren voor duels.

Een duel vindt plaats als ten minste twee spelers van tegengestelde teams zich in een gebouw bevinden. De twee duellerende cowboys worden tegenover elkaar geplaatst aan beide uiteinden van de gereserveerde ruimte (zie afbeelding hieronder).

De speler die als laatste het gebouw binnen is gegaan, schiet als eerste. Als hij mist, dan schuift zijn tegenstander zijn cowboy naar voren (een afstand ten grootte van de doorsnee van de bewegingsschijf) en schiet hij terug. De spelers wisselen vooruitschuiven en schieten af totdat één van de twee cowboys is geraakt.



Als een cowboy is geraakt, dan:

- Verliest hij een levenspunt. Als hij hierdoor zijn laatste levenspunt verliest, dan wordt hij verwijderd uit het spel volgens de regels die staan beschreven in het gedeelte Schieten.
- Plaatst de speler die het duel gewonnen heeft, de cowboy van de tegenstander achter het gebouw en tikt hij deze tussen de twee steunblokken door. Voordat hij dit doet verwijderd hij eerst de hoed van de cowboy, om deze na het tikken weer terug te plaatsen. Deze cowboy is omgestoten.
- Gaat het spel weer verder als gebruikelijk.

Duel met meer dan twee cowboys:

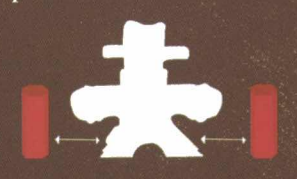
De bovenstaande spelregels zijn van toepassing. Cowboys van hetzelfde team, mogen echter achtereenvolgens verplaatst worden en schieten voordat de tegenstander weer mag schieten. Het duel is ten einde wanneer er zich nog maar één team in het gebouw bevindt.



Dynamiet

Zet het dynamiet rechtop naast je cowboy (op een afstand ten grootte van één kogel) en tik er vervolgens tegen om het dynamiet te 'gooien'. Als het dynamiet weer stil ligt, ontploft het en brengt het schade toe aan alle cowboys en voorwerpen die zich in de buurt bevinden (binnen een afstand ten grootte van de doorsnede van een bewegingsschijf). Alle voorwerpen die zich binnen deze afstand bevinden, worden uit het spel verwijderd. Alle cowboys (of andere figuren) verliezen 1 levenspunt en worden omgestoten totdat ze weer worden gespeeld.

Cowboys (en andere figuren) die zich in een gebouw bevinden, raken alleen gewond als het dynamiet het gebouw in wordt gegooid. Dynamiet gaat op dezelfde wijze een gebouw binnen als een cowboy. Als dit gebeurt raken alle cowboys in een gebouw 1 levenspunt kwijt en worden ze het gebouw uitgetikt, waarna ze omgestoten blijven liggen totdat ze worden gespeeld. Alle fiches die zich in het gebouw bevinden, worden uit het spel verwijderd.



Zodra alle verwondingen en schade zijn toegebracht, wordt het dynamiet uit het spel verwijderd.



Overhandigen aan een medeplichtige

Een cowboy die zich binnen een afstand ten grootte van de doorsnede van een bewegingsschijf bevindt, mag een actie gebruiken om een fiche te overhandigen aan een neutraal figuur. Dat fiche wordt onder het neutrale figuur geplaatst.

Belangrijke verplaatsingsuitzondering: een bewegingsschijf die een neutraal figuur raakt maar deze niet omstoot, wordt gezien als een succesvolle verplaatsing.



Vergifigen en Verschonen

Vergifigen van een waterton: een bandiet die zich op een afstand van een waterton bevindt ten grootte van de doorsnede van een bewegingsschijf, mag een actie gebruiken om de waterton te vergifigen. Het waterfiche wordt gedraaid met de vergiftigde zijde naar boven.

Verschonen van een waterton: een sheriff die zich op een afstand van een waterton bevindt ten grootte van de doorsnede van een bewegingsschijf mag een actie gebruiken om de waterton te verschonen. Het waterfiche wordt omgedraaid met de schone zijde naar boven.

Belangrijke bewegingsuitzondering: een bewegingsschijf die een waterton raakt, maar deze niet omstoot, wordt gezien als een succesvolle beweging.



Winchester-geweer

Als je wilt schieten met het Winchester-geweer, dan moet je gebruik maken van de geweerloop:



Om te schieten met een Winchester-geweer

- Plaats je de geweerloop aan de linker- of rechterzijde van de cowboy op een afstand ten grootte van de doorsnede van één kogel (grijze schijf).
- Draai je de geweerloop in de richting van de cowboy waarop je wilt schieten.
- Plaats je de kogel in de loop en tik je er tegen.



Getuige

De getuige draagt een genummerde hoed en voert acties uit, net zoals de cowboys.

De getuige mag geen wapen bij zich dragen en kan dus ook geen schietactie uitvoeren. De enige fiches die hij bij zich kan dragen zijn de 2 bewijsstukken.

Alleen de getuige mag de omgedraaide fiches pakken waarna deze in zijn voorraad worden geplaatst. Als een willekeurige cowboy ooit een omgedraaid fiche onthult, dan wordt deze teruggelegd in de stapel, maar nog steeds omgedraaid. Zodra een bewijsstuk door de getuige wordt opgeraapt, dan blijft deze opengedraaid en kunnen andere cowboys dit dragen.

De regels met betrekking tot duels worden gewijzigd als er een getuige aanwezig is. Als de getuige zich alleen in een gebouw bevindt met een bandiet, dan vindt er geen duel plaats. De getuige verliest een levenspunt en wordt uit het gebouw gegooid volgens de regels zoals beschreven op pagina 7. Als de getuige zich in een gebouw bevindt met een bandiet en een sheriff, dan vindt er een duel plaats tussen de sheriff en de bandiet zoals eerder beschreven.



Bewijsstukken

Als een figuur (cowboy of getuige) een bewijsstuk bij zich heeft en wordt geraakt, dan laat hij dit bewijsstuk vallen. Het bewijsstuk wordt direct opgeraapt door een figuur dat het dichtst bij staat (mits deze genoeg ruimte heeft in zijn voorraad).

Als een figuur 2 bewijsstukken bij zich heeft, dan worden deze opgeraapt door 2 figuren die het dichtst bij staan. Als dit niet het geval (of mogelijk) is, dan worden de resterende bewijsstukken op de steunblokken van het gebouw van de Begravenisondernemer geplaatst.

Belangrijk: Alleen de getuige kan bewijsstukken oprapen die omgedraaid zijn. Als de getuige doodgaat voordat beide bewijsstukken worden omgedraaid, dan is het onmogelijk voor de sheriffs om hun doel te bereiken. In dit geval hebben de bandieten onmiddellijk gewonnen.



Gijzelaar

Een gijzelaar (in dit geval de dochter) blijft altijd bij de cowboy die haar begeleidt.

Als die cowboy wordt verplaatst, dan wordt de gijzelaar ook verplaatst.

Als de cowboy die de gijzelaar escorteert geraakt wordt, dan worden de cowboy en de gijzelaar van elkaar gescheiden. De gijzelaar wordt onmiddellijk bij de cowboy geplaatst die het dichtst bij staat.

De gijzelaar wordt niet beschouwd als een cowboy. Aan een duel kunnen alleen de cowboys deelnemen. Zodra het duel is afgelopen, wordt de gijzelaar bij de winnaar van het duel geplaatst.



Galg

Om de oude Cooper te bevrijden moet een bandiet het touw om zijn nek door zien te snijden. Dit doe je door middel van een schietactie met een geweer. De oude Cooper is bevrijd als zijn figuur van de waterton valt waarop hij staat, door de impact van een geweerskogel. Als de cowboy die het dichtst bij Cooper staat een bandiet is, dan escorteert deze de oude Cooper. Als de cowboy die het dichtst bij Cooper staat een sheriff is, dan worden Cooper en de Galg teruggezet op hun oorspronkelijke plek.

Om Cooper terug te krijgen onder de Galg, moet een sheriff de bandiet zien te raken die hem escorteert en hem vervolgens terugbrengen naar de waterton onder de Galg. Dit kan als de sheriff zich binnen een afstand van de waterton bevindt die gelijk of groter is dan de doorsnede van de bewegingsschijf. De sheriff moet een actie gebruiken om de oude Cooper terug te plaatsen op de waterton.



Woeste aanval

Elke bandiet heeft slechts 1 levenspunt. Als een bandiet wordt gedood, dan wordt deze onmiddellijk vervangen door een nieuwe bandiet. Het figuur dat werd gedood, wordt - samen met 1 levenspunt - buiten de stad geplaatst, net als aan het begin van het scenario.

Belangrijk: Alle fiches die een bandiet bij zich had voordat hij werd gedood, gaan verloren.

Beloningen van de sheriff

\$15,000 - De bende van Club Jeux ARJ - gezocht wegens het verstoren van de gevestigde orde (de mijne).

\$4,000 - Jérémie Caplane, Nicolas Delclite, Pascal Jumel, Nicolas Melet - gezocht wegens samenzwering met als doel het plegen van strafbare feiten.

\$1,000 - Stéphane Rouault - gezocht wegens illegale bebouwing.

\$15,000 - Le gang Ludix - gezocht wegens kidnapping.

\$1,000 - Deputy Gaëtan Beaujeannot - gezocht wegens de verkoop van frauduleuze "wondermiddeltjes".

"Met dank aan mijn grote liefde Cathy, die mijn bordspelobsessie steunt."

Pretzel Games looft een beloning van \$5 voor Arthur Geraerts, dood of levend, voor zijn hulp bij het opstellen en vertalen van de deze spelregels.

Forgenext wil graag speciale dank uitspreken aan Mei Boyington, wiens grafische universum dit spel tot leven heeft gebracht.

Credits

Spelontwerp: Jean-Yves Monpertuis in samenwerking met Gaëtan Beaujeannot

Illustraties: Chris Quilliams

Ontwikkeling: Martin Bouchard

Grafisch Ontwerp: Philippe Guérin & Marie-Elaine Bérubé

Layout: Marie-Eve Joly

Nederlandse vertaling: Arthur Geraerts en Stefan Meeuwssen

© 2016 F2Z Entertainment Inc.

31 rue de la Coopérative

Rigaud QC J0P 1P0

Canada

Z-MAN
games

info@zmangames.com
www.zmangames.com

