



دفترچه
راهنمای
قوانین بازی



CASH IN GUNS™





قدرت‌ها:

وقتی که بازی اصلی را خوب یاد گرفتید، می‌توانید «قدرت‌ها» را نیز به بازی اضافه کنید. در آغاز بازی، به هر بازیکن، یک کارت قدرت بدهید. قدرت‌ها در تمام طول بازی، قابل استفاده خواهند بود.

* کفزن:

اگر این بازیکن به‌روی زمین بخوابد، بلافاصله یک اسکناس ۱۰ هزار دلاری از وسط صفحه‌ی بازی برمی‌دارد. اگر هیچ ۱۰ هزار دلاری در وسط صفحه نباشد، در این دور، هیچ چیز نصیب کفزن نمی‌شود!



* حقه‌باز:

این بازیکن می‌تواند در پایان مرحله‌ی «تارو»، کارت گلوله‌ی خود را عوض کند (مرحله‌ی «تارو» را ببینید)!



نکته:

• او، این کار را بعد از آن که «افسونگر» قدرت خود را اعمال کرد، انجام می‌دهد.

* مُرده‌خور:

وقتی که یکی از بازیکنان از بازی حذف می‌شود، شما می‌توانید دوتا از کارت‌های سهم او را بردارید!



* فرصت طلب:

اگر هدف این بازیکن، تسلیم شود، این بازیکن می‌تواند کارت گلوله‌ی خود را پس گرفته و در عوض، یکی دیگر از کارت‌هایش را بسوزاند!



* دکتر:

هر بار که تسلیم شده و بر روی زمین بخوابد، یکی از زخم‌هایش بهبود می‌یابد.



* قمارباز:

در آغاز هر دور (هنگام آغاز غارت)، به شکل تصادفی یکی از کارت‌های گلوله‌ی یکی از بازیکنان را کشیده و در عوض، یکی از کارت‌های گلوله‌ی خودش را به او می‌دهد!



* دلال:

یکبار در طول هر تقسیم، اگر در تقسیم حاضر باشید، می‌توانید سهم خود را با یک سهم که به شکل اتفاقی از یکی از ۸ ستون کارت‌های سهم برمی‌دارید، عوض کنید.



* دندان‌گرد:

در طول یک تقسیم، اولین باری که سهم می‌گیرد، می‌تواند دو سهم بگیرد! در چنین شرایطی، بازیکن بقیه‌ی مراحل تقسیم غنائم را از دست می‌دهد.



نکته:

• اگر «گردن‌کلفت» قدرتش را در زمانی که می‌خواهید ۲ سهم بگیرید، برضد شما به‌کار ببرد، قدرتش بر هر دو سهم شما اعمال خواهد شد!

* سگ‌جان:

بازیکن با خوردن ۵ زخم می‌میرد، نه ۳ زخم!



* خوش‌شانس:

اگر در یک دور، بیش‌تر از یک گلوله بخورید، انگار هیچ گلوله‌ای نخورده‌اید و از آن‌جا که هیچ گلوله‌ای نخورده‌اید، می‌توانید از غنائم سهم ببرید!



* افسونگر:

این بازیکن، در هنگام هفت‌تیرکشی، آخر از همه، هدف خود را انتخاب می‌کند.



* کلکسیونر:

این کارت، معادل یک تابلوی نقاشی بوده و در پایان بازی، به کلکسیونر شما اضافه خواهد شد.



* حرفه‌ای:

اگر هدف شما، در دوری که شما یک کارت بنگ! بازی کرده‌اید، به‌روی زمین بیفتد و شما هنوز سرپا باشید، کارت بنگ! خود را رو می‌کنید و یکی از کارت‌های سهم او را می‌زنید به جیب! اگر او، هیچ سهمی نبرده باشد، حرفه‌ای شما به هیچ دردی نخواهد خورد!



* خوش‌تیپ:

اگر در تقسیم غنائم حاضر باشد، قبل از شروع تقسیم، یک اسکناس ۵ هزار دلاری می‌گیرد، به شرط آن که چنین اسکناسی موجود باشد؛ که اگر نباشد، باید خوش‌تیپی‌اش را بگذارد در کوزه!



* باجگیر:

وقتی که یکی از بازیکنان، از یک کارت خشاب استفاده می‌کند، شما نیز یک کارت بنگ! دریافت می‌کنید.



* گردن‌کلفت:

یکبار در طول هر تقسیم، شما می‌توانید از رسیدن نوع خاصی از غنائم (اسکناس، الماس، تابلوی نقاشی، جعبه‌ی کمک‌های اولیه، خشاب یا توکن رییس جدید) به بازیکنی که طالب آن است، جلوگیری کنید!



نکات مهم:

- بعید ولی ممکن است که بازیکن هدف کارت زورگو، هیچ سهمی از غنائم نبرد!
- قدرت شما هیچ تأثیری بر روی «خوش‌تیپ» و «کفزن» نخواهد داشت!
- اگر این قدرت را برضد «دندان‌گرد» به‌کار ببرید، قدرت‌تان بر هر دو سهم او اعمال خواهد شد!

