



Um jogo de Bruno Cathala e Ludovic Maublanc para 2 a 5 jogadores, a partir dos 8 anos. Ilustração de Pierrô.

Algures no selvagem oeste americano... Imagina uma mina de ouro e uns bons pastos, perfeitos para criar gado... Um lugar que atrai os pioneiros como o mel para as moscas. Da noite para o dia surgiu uma pequena cidade no meio destas terras promissoras. A pergunta é: Mas quem vai ser suficientemente engenhoso para tomar o controlo? Companheiro, se não tens chumbo nos pés e não tens medo de recebe-lo no corpo, é a tua oportunidade de assegurar a tua dignidade ou abandonar a mesa.

MATERIAL DO JOGO: 1 tabuleiro, 19 cartas de General Store, 25 Cartas de Título de Propriedade, 5 Copos, 25 Dados de Póquer, 43 Notas de \$1. 30 Pepitas de ouro e uma carta com o crachá de Xerife e respectiva base.

OBJECTIVO DO JOGO

Esforça-te por ser a personagem com mais influência da Dice Town, acumulando ouro, dólares, Títulos de propriedade e equipamento.

PREPARAÇÃO

Posiciona os diversos componentes do jogo conforme indicado a seguir (nos jogos com menos de 5 jogadores, todos os objectos que não se usam regressam à caixa do jogo):

- ① Baralha as cartas de General Store. Coloca o baralho com a face virada para baixo.
- ② Baralha os Títulos de propriedade. Posiciona o baralho com a face virada para baixo e tira as 3 primeiras cartas posicionando-as com a face para cima.
- ③ Cada jogador recebe: 1 copo, 5 dados de póquer e 8 notas de \$1.
- ④ Coloca as 30 pepitas de ouro na Mina de ouro (Gold Mine).
- ⑤ Posiciona 3 notas de \$1 no Banco (Bank).
- ⑥ O jogador mais jovem recebe o crachá do Xerife que coloca sobre a base.



MODO DE JOGAR

Uma partida é composta de uma série de rondas, nas quais cada jogador:

I Completará uma jogada de póquer, utilizando os seus 5 dados de póquer.

II Dependendo da jogada, tomará o controlo de vários lugares importantes da Dice Town, que lhe vai permitir realizar as acções correspondentes.

I Completar uma jogada de 5 dados



Todos os jogadores agitam os seus dados nos seus copos. Lançam-se os dados de tal forma que os copos ocultem o resultado obtido.



Cada jogador observa secretamente o resultado obtido deixando um dado (só um único dado) por baixo do copo e apanham os restantes dados para a mão.



Os jogadores levantam, um de cada vez, os copos, mostrando a todos os restantes jogadores o dado que haviam escolhido.



Volta-se a fazer o mesmo com os dados que sobraram (começando pelo passo 1) depois de esconder o dado que escolhemos e de o adicionar ao primeiro.



Este processo repete-se até que cada jogador tenha à sua frente uma jogada de póquer com 5 dados.

Contudo, é possível conseguir uma jogada melhor gastando alguns dólares...



Os jogadores podem querer deixar mais de um dado daqueles obtidos num lançamento. No exemplo que se segue o jogador deseja 4 dados, porque conseguiu obter um póquer de **Damas** (Q).



O jogador deixa todos os dados seleccionados debaixo do copo e recolhe os dados que restam. Aqui, o jogador deixou 4 dados debaixo do copo e recolheu o dado que sobrou.



Quando o jogador levanta o copo para mostrar os dados, tem de pagar \$1 por cada dado a mais que tenha deixado! (neste caso \$3).

Os dólares que se gastam desta forma são colocados na Diligência.



Nota: Também é possível não deixar nenhum dado debaixo do copo depois de um lançamento... Fazer isso, custa \$1, que se coloca na Diligência.

Frequentemente, os jogadores que tenham pago para deixar mais dados, completam a sua jogada de póquer antes dos demais jogadores:

- Quando isso sucede, os jogadores que não tenham completado a sua jogada de póquer, podem fazer um último lançamento com os dados que lhes restam.
- Devem ficar com o resultado obtido, quer gostem ou não.
- A parte boa é que não pagam nada, inclusive se lançarem mais do que um dado no último lançamento.

II Realizar as Acções

Uma vez completadas as suas jogadas de póquer, os jogadores realizam as seguintes acções, dependendo de quem tenha ganho cada lugar. As acções realizam-se sempre seguindo esta ordem:

(Nota: um jogador pode realizar mais do que uma acção durante a mesma ronda. Também é possível, dependendo das jogadas de póquer obtidas, que um lugar não pertença a nenhum jogador. Em caso de empate, o Xerife actual decide, ver a acção 6).



1) Gold Mine (Mina de Ouro)

O jogador que tenha conseguido o maior número de **noves** (9) explora a Mina de Ouro. Ganha 1 pepita de ouro por cada 9 da sua jogada de póquer.

Cada pepita concede um 1 PV (Ponto de Vitória) no final da partida.

2) Bank (Banco)

O jogador que tenha o maior número de **dezes** (10) ataca o banco e leva todas as notas que ele tenha.

No final da partida ganha-se 1 PV por cada 2 notas.

3) Diligência

Ninguém controla este lugar. A diligência chega para repor dinheiro no banco: as notas que estejam na diligência são colocadas no banco para a próxima ronda.

4) General Store (Loja)

O jogador que tenha o maior número de **Valentes** (J) dá uma volta pela General Store. O jogador rouba tantas cartas quantos **Valentes** (J) tenha na sua jogada de póquer, ficando com uma e descartando as demais para junto do tabuleiro do jogo (se não houver cartas suficientes, volta a baralhar as cartas descartadas e faz um novo baralho).

Importante: durante a primeira ronda e de forma excepcional, o jogador que ganhe a General Store, realiza a sua acção duas vezes (rouba, escolhe a carta, descarta, rouba de novo, volta a seleccionar outra carta e volta a descartar).

5) Saloon

O jogador que tenha o maior número de **Damas** (Q) acabou de ganhar o auxílio das raparigas, aproveitando-se do encanto delas para roubar um oponente. O jogador pega em tantas cartas* quantas **Damas** (Q) tenha na sua jogada de póquer, escolhe uma e devolve o resto ao seu proprietário.

Rouba cartas que sirvam para debilitar um adversário ao mesmo tempo que ganhas pontos! Tenta recordar-te quais os jogadores que têm as cartas mais valiosas.

*Títulos de propriedade e/ou cartas de General Store.

6) Sheriff (xerife)

O jogador que tenha o maior número de **Reis** (K) converte-se a carta com o suporte é posicionada à frente desse jogador. O Xerife decide quem ganha em qualquer empate. É permitido oferecer pepitas, cartas e notas ao Xerife para influenciar na sua decisão.

O jogador que for o Xerife no final do Jogo, ganha 5 PV.

7) Town Hall (Câmara Municipal)

O jogador que tenha a melhor jogada de póquer** dá uma boa reputação à cidade e ao alcaide, fazendo avançar a sua carreira política. O alcaide satisfeito devolve o favor em forma de Títulos de propriedade. O jogador recebe automaticamente o primeiro Título de propriedade que está com a face para cima (o que está mais abaixo) e um adicional por cada **Ás** (A) na sua jogada de póquer (até ao máximo de 3, todas as cartas visíveis). Se restarem cartas, estas movem-se para baixo, e são preenchidos os espaços vazios com as cartas tiradas do topo do baralho.

Os Títulos de propriedade concedem 1 e 5 PV.

**A escala das jogadas de póquer pode ser encontrada no verso das cartas de Título de propriedade

8) Doc Badluck (Doutor Má Sorte)

Se um jogador não tiver ganho nada durante a ronda, pode visitar o Doutor Má Sorte. Se são vários os jogadores que se sentem doentes, é o Xerife quem decide a ordem segundo a qual se fazem as visitas ao Doutor. Os jogadores que visitem o Doutor Má Sorte podem escolher um (e só um) dos seguintes remédios, se pelo menos um dos dados da sua jogada de póquer tiver os seguintes resultados:

- **9** ou **10** permite aos jogadores equiparem-se de arames farpados. Escolhe dois Títulos de propriedade da tua mão e posiciona-os com a face para cima sobre a mesa à tua frente. Os teus adversários já não os podem roubar.
- **J** ou **Q** dá-te a possibilidade de roubar a primeira carta da General Store.
- **K** dá-te a possibilidade de preparar uma pequena emboscada. Todos os jogadores têm de te dar \$2, cada um.
- **Ás** dá-te a possibilidade de preparar uma grande emboscada. Os restantes jogadores têm de te dar uma pepita, cada um.

Exemplo do Final de uma Ronda

Jogadores conseguem as seguintes jogadas de póquer:

Jogador 1
9 9 9 J K

Jogador 2
10 10 10 K K

Jogador 3
J J J J A

Jogador 4
Q Q Q A A

Jogador 5
9 Q Q J J

Gold Mine (Mina de Ouro): o jogador 1 tem mais noves (9). Vá à mina e consegue 3 pepitas.

Bank (Banco): o Jogador 2 tem mais dezes (10). Assalta o banco e foge com todas as notas que o banco tinha.

General Store: o jogador 3 tem mais Valetes (J). Vista a General Store, rouba 4 cartas, fica com uma e descarta o resto.

Saloon: o jogador 4 tem mais Damas (Q). Com a ajuda das raparigas, rouba 3 cartas a um jogador à sua escolha, ficando com uma e devolve o resto (Observa que como não tem a melhor jogada de póquer, os seus ases (A) não servem de nada).

Sheriff (Xerife) : o jogador 2 também é o que tem mais Reis (K). Converte-se no novo Xerife e coloca o crachá à sua frente.

Town Hall (Câmara Municipal): o jogador 3 com o seu póquer de Valetes (J), tem a melhor jogada. O Alcaide está satisfeito e agradece-o com a primeira carta de Título de propriedade, à qual adiciona uma segunda, porque tem um Ás (A) na sua jogada ganhadora.

DocBadluck (Doutor Má Sorte): o jogador 5 não realiza nenhuma acção, pelo que se dirige ao Doc. Badluck. Graças ao seu 9, decide usar o arame farpado. Posiciona à sua frente, dois Títulos de propriedade da sua mão, cada um com o valor 5. A partir de agora, estes não podem ser roubados.

FINAL DE UMA RONDA

Uma vez realizadas todas as acções, os jogadores apanham os seus dados e começam uma nova ronda...

Isto repete-se uma e outra vez até que se verifique **uma** das seguintes condições para terminar a partida:

- Que não restem pepitas na Mina de Ouro;
- Que todos os Títulos de propriedade tenham dono.

FIM DA PARTIDA E PONTOS DE VITÓRIA

Os jogadores somam os seus pontos de Vitória (PV) da seguinte forma:

- 1 PV por cada Pepita
- 1 PV por cada \$2
- 5 PV por ser o Xerife no final da partida.
- As cartas de equipamento da General Store (com o seu próprio valor numérico) concedem o seu valor em PV.
- Os Títulos de propriedade proporcionam o número de PV indicados na carta.

O jogador com mais PV será o vencedor do jogo.

Exemple

6 pepitas dão 6 pontos

\$7 arredondando para baixo
3PV

Xerife 5PV

Cartas de equipamento da General Store
3+5+2=10PV

Títulos de propriedade
2+1+5+4=12 PV

Este jogador tem um total de 36 Pontos de Vitória.

LISTA DAS CARTAS DE GENERAL STORE

Depois de jogares descarta as cartas General Store



Cartas de equipamento: Estas cartas dão-te 1 a 8 pontos no final do jogo.



Dinamite (x1)

Joga esta carta quando estás a explorar a Mina de Ouro.
Encontras o dobro de pepitas do que normalmente encontrarias.



As raparigas (x1)

Joga esta carta quando roubas os teus adversários no Saloon.
Podes realizar a acção do Saloon duas vezes (com o mesmo jogador ou com jogadores diferentes).



O bruto (x2)

Joga esta carta quando mostras os teus dados.
Podes ficar com mais um dado, sem que tenhas de pagar mais por isso!



Batoteiro Profissional (x2)

Joga esta carta quando mostras os teus dados.
Depois de levantares o copo e mostrares os teus dados, gira um dos teus dados para que mostres o resultado que tu escolheres.



Corrupção (x1)

Joga esta carta quando ajudas o alcaide (Town Hall).
Depois de receberes os Títulos de propriedade da forma habitual, também recibes a primeira carta do baralho (sem mostrares aos restantes jogadores)



Crédito Ilimitado (x1)

Joga esta carta quando visitas a General Store.
Realiza a acção da General Store duas vezes nesta ronda.



O nervoso Joe (x1)

Joga esta carta imediatamente.
O jogador, escolhido por ti, dá-te \$4.



Marshal (x1)

Joga esta carta quando se realiza a acção do Xerife.
O velho Xerife continua sendo o Xerife durante a próxima ronda.



Repartição da Pilhagem (x1)

Joga esta carta quando um oponente ataca o banco.
O jogador tem de te dar metade da soma roubada (arredondamentos para baixo).



Procura-se (x1)

Joga esta carta quando um jogador usa uma carta da General Store.
O efeito da carta fica anulado.



O elixir do Doc. Badluck (x1)

Joga esta carta quando se realiza a acção do Doc Badluck.
Realiza a acção do Doc Badluck mesmo que tenhas ganho algo nesta ronda.

PERGUNTAS FREQUENTES:

Se sou o jogador com mais dezes (10), o banco está vazio e não consegui fazer nada mais durante a ronda, posso ir ver o Doc. Bad Luck?

Sim, porque não ganhaste nada nesta ronda.

Se durante a ronda só ganhei uma carta da General Store que me roubaram logo a seguir no Saloon, posso visitar o Doc. Bad Luck?

Não, porque ganhaste algo nesta ronda, mesmo que te tenham roubado logo a seguir.

O que sucede se vários jogadores tiverem a maior jogada de póquer para o Town Hall (Câmara Municipal), por exemplo 2 jogadores com póquer?

Como no póquer real, o póquer mais alto ganha ao mais baixo: 9,10, J, Q, K e A é a ordem do menor para o maior. Um póquer de Reis ganha a um póquer de Valetes. No caso de um Full, primeiro compara-se o trio e depois o par. Por exemplo "J J J 9 9" ganha ao "10 10 10 A A". Os pares só se comparam se os trios forem iguais. Do mesmo modo, uma sequência com um Ás é superior a uma que não o tem. E como sempre, em caso de um empate perfeito, é o xerife quem decide quem é que ganha.

Quem ganha se houver um empate nos pontos no final do jogo?

Em caso de empate, aquele que tiver o maior número de Títulos de propriedade ganha. Se o empate prevalecer, deixa que o Xerife decida!

Nas nossas partidas nunca visitámos o Doc Badluck, é normal?

O Doc Badluck só tem trabalho, nas partidas com 4 ou 5 jogadores. Com menos jogadores o Doc Badluck tem poucas visitas, se é que tem alguma. É normal.