

Larry Lasso

**DE Inhalt**

1 Spielplan
6 Banditen
4 Lassos
2 Farbwürfel
57 Western Taler
Spielanleitung

Autor: Liesbeth Bos

Für mein kleines Cowgirl Puk und
meinen kleinen Cowboy Stoer.

Illustration: Nadine Bougie

EN Contents

1 game board
6 bandit figures
4 lassos
2 colour dice
57 Western Dollars
instructions

Author: Liesbeth Bos

For my little cowgirl Puk and
my little cowboy Stoer.

Illustration: Nadine Bougie

F Contenu

1 plateau de jeu
6 bandits
4 lassos
2 dés de couleur
57 pièces de monnaie
règle du jeu

Auteur : Liesbeth Bos

Pour ma petite cow-girl Puk et
mon petit cow-boy Stoer.

Illustration : Nadine Bougie

NL Inhoud

1 spelbord
6 bandieten
4 lasso's
2 gekleurde dobbelstenen
57 Western Dollars
spelregels

Auteur: Liesbeth Bos

Voor mijn kleine cowgirl Puk en
mijn kleine cowboy Stoer.

Illustratie: Nadine Bougie

ES Contenido

1 tablero de juego
6 banditos
4 lazos
2 dados de colores
57 monedas del Oeste
instrucciones de juego

Autor: Liesbeth Bos

Para mi pequeña vaquera Puk y
mi pequeño vaquero Stoer.

Ilustración: Nadine Bougie

I Contenuto

1 tabellone da gioco
6 banditi
4 lazo
2 dadi colorati
57 talleri Western
istruzioni del gioco

Autore: Liesbeth Bos

Alla mia piccola cowgirl Puk ed
al mio piccolo cowboy Stoer.

Illustrazione: Nadine Bougie

P Conteúdo

1 tabuleiro de jogo
6 bandidos
4 laços
2 dados coloridos
57 moedas Western
instruções do jogo

Autor: Liesbeth Bos

Para a minha pequena cowgirl Puk e
o meu pequeno cowboy Stoer.

Ilustração: Nadine Bougie

J セット内容

盗賊の木製駒6個(色の組み合わせが違います。)
ゲーム盤1
投げ縄4本
色サイコロ2個
チップ57枚
遊び方説明書

作者: Liesbeth Bos

ちびっこカウガール・ブックと
カウボーイ・シュテールに揃えます。

イラスト: Nadine Bougie

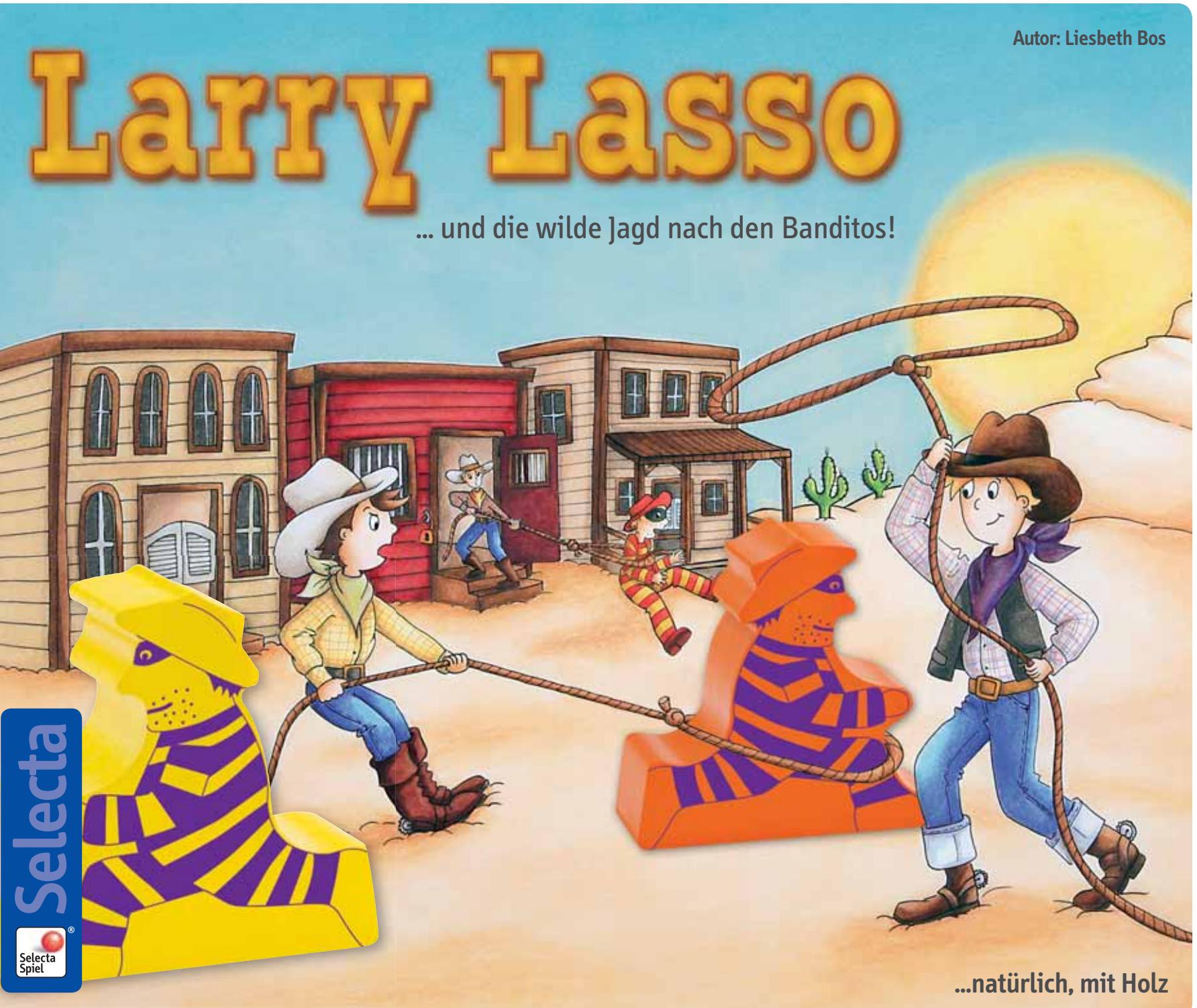
Selecta
Selecta Spiel

 Selecta Spielzeug AG
Postfach 47 · 83531 Edling
DEUTSCHLAND

 Telefon: +49 (0) 80 71 10 06 - 0
Telefax: +49 (0) 80 71 10 06 - 40
Mail: info@selecta-spielzeug.de

 © 2009 Selecta Spielzeug AG
www.selecta-spielzeug.de
Selecta
Selecta Spiel

Selecta Spiel



F Histoire

Boum ! Et voilà que Billy Bandito et sa bande de gangsters se sont encore évadés de la prison de Western Town ! Heureusement, Larry Lasso et ses amis sont dans la région et aident le shérif à capturer les bandits. Bien entendu, une forte récompense sera attribuée au shérif auxiliaire le plus habile !

NL Het verhaal

Klabam! En opnieuw zijn Billy Bandito en zijn boevenbende ontsnapt uit de gevangenis van Western Town! Gelukkig zijn Larry Lasso en zijn vrienden in de buurt en helpen de sheriff, de boeven weer te vangen. Natuurlijk is er aan het einde een heerlijke beloning voor de beste hulpsheriff!

I Storia

Boom! Billy Bandito e la sua banda di furfanti sono di nuovo evasi dalla prigione di Western Town! Per fortuna ci sono Larry Lasso ed i suoi compagni nei paraggi per aiutare lo sceriffo ad acciuffare i banditi. Ovviamente, c'è un bel premio in palio per l'aiuto sceriffo più scaltra!

P História

Booom! Billy Bandito e o seu bando voltaram a fugir da prisão de Western Town! Felizmente Larry Lasso e os seus amigos estão por perto e ajudam o xerife a capturar novamente os ladrões. Naturalmente que o ajudante do xerife mais habilidoso receberá no final uma bela recompensa!

ES Historia

¡Boom! ¡Y Billy Bandito y su pandilla de delincuentes han vuelto escaparse de la cárcel de Western Town! Por suerte, Larry Lasso y sus amigos están por allí para ayudar al sheriff a volver a capturar a los bandidos. ¡Por supuesto, el mejor ayudante del sheriff obtendrá una jugosa recompensa!

DE Geschichte

Kawumm! Und schon wieder sind Billy Bandito und seine Gaunerbande aus dem Gefängnis von Western Town ausgebrochen! Zum Glück sind Larry Lasso und seine Freunde in der Gegend und helfen dem Sheriff, die Ganoven wieder einzufangen. Natürlich winkt am Ende eine saftige Belohnung für den geschicktesten Hilfssheriff!

EN Story

Ka-boom! Billy Bandito and his gang have broken out of Western Town's jail again! Luckily, Larry Lasso and his friends are around to help the sheriff catch the bandits. The most skilful deputy sheriff will get a nice reward in the end!



F Préparation

- A Posez le plateau de jeu sur la table et distribuez les bandits au choix sur les empreintes de chaussures laissées dans le carré sable au milieu de la ville.
 - B Positionnez le plateau de jeu de telle façon que chacun ait devant soi un coin avec une prison.
 - C Prenez chacun un lasso.
 - D Posez les pièces de monnaie sur le côté ; ils représentent la banque.
- Le joueur ayant été le dernier à monter un poney commence.

NL Voorbereiding

- A Leg het spelbord op de tafel en zet de bandieten naar eigen wens op de schoenafdrukken in het zand in het midden van de stad.
 - B Draai het spelbord zo, dat iedereen een hoek met een gevangenis voor zich heeft.
 - C Neem allemaal een lasso.
 - D Leg de Western Dollars aan de zijkant, dat is de bank.
- Degene die als laatste op een pony heeft gereden mag beginnen.

ES Preparación

- A Coloca el tablero de juego sobre la mesa y distribuye los bandidos al azar sobre las huellas en la plaza de arena del centro de la ciudad.
 - B Gira el tablero de juego de tal forma que cada esquina quede enfrentada a una cárcel.
 - C Cada jugador coge un lazo.
 - D Coloca las monedas del Oeste a un lado, esto es el banco.
- Empezará el juego, el jugador que últimamente haya montado en un poni.

DE Vorbereitung

- A Legt den Spielplan auf den Tisch und stellt die Banditen beliebig verteilt auf die Schuhabdrücke im Sandplatz in der Mitte der Stadt.
- B Dreht den Spielplan so, dass jeder eine Ecke mit einem Gefängnis vor sich hat.
- C Nehmt euch jeder ein Lasso.
- D Legt die Western Taler auf die Seite, das ist die Bank.

Derjenige, der als letzter auf einem Pony geritten ist, darf beginnen.

EN Preparation

- A Spread out the game board on the table and place the bandits randomly on the shoe prints in the sand at the town centre.
- B Turn the board so that every player faces one of the jail corners.
- C Take one lasso each.
- D Place the Western Dollars next to the board - that's the bank.

The player who has most recently ridden a pony may begin.

I Preparazione

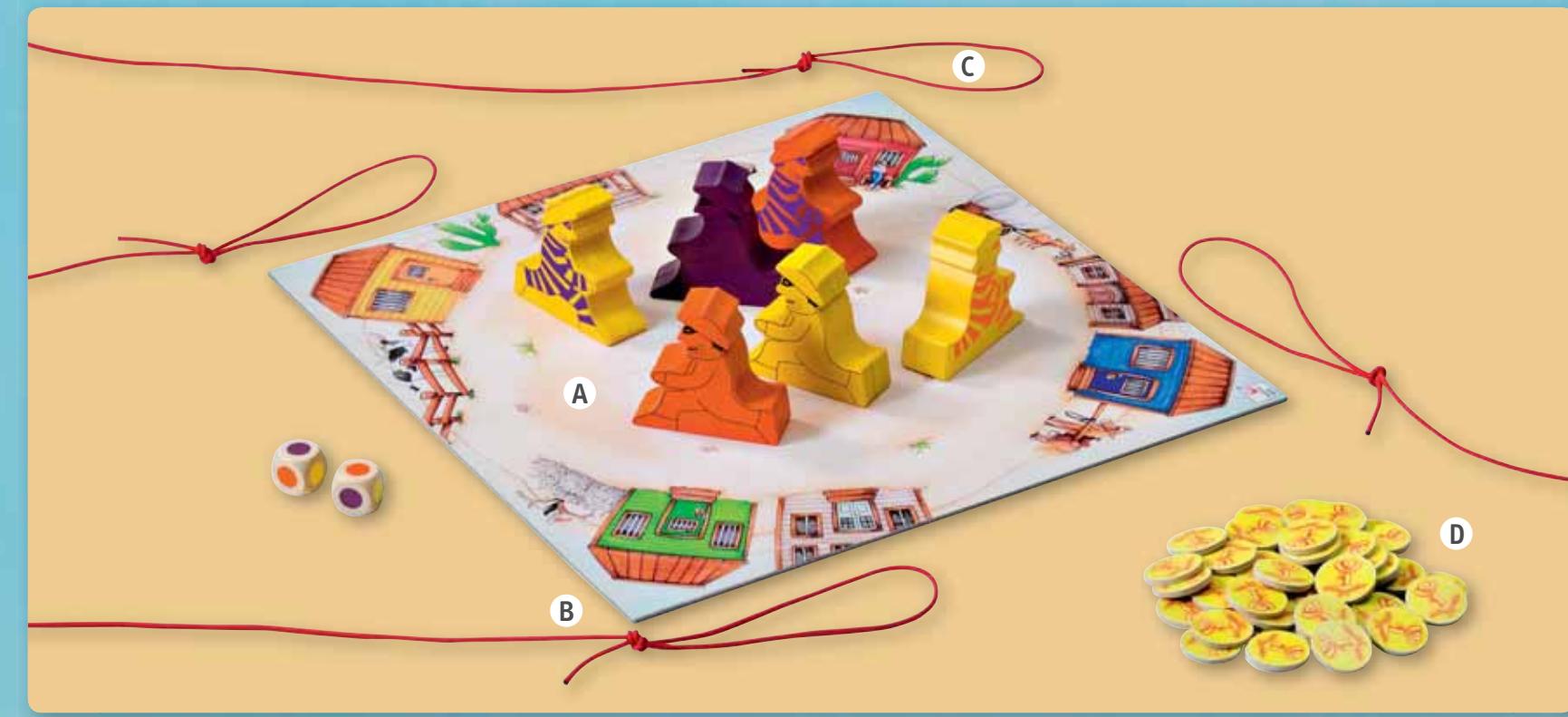
- A Sistemate il tebellone sul tavolo e sistemate i banditi a piacere sopra le impronte delle scarpe nella piazza centrale in terra battuta della città.
 - B Girate il tabellone in modo che ognuno abbia davanti a sé un angolo con una prigione.
 - C Prendete un lazo ciascuno.
 - D Sistemate i talleri Western da un lato; quella è la banca.
- L'ultimo tra voi che ha fatto un giro su un pony, può iniziare.

P Preparação

- A Posicionar o tabuleiro de jogo em cima da mesa e distribuir os banditos aleatoriamente em cima das várias pegadas, no largo de areia, no centro da cidade.
 - B Rodar o tabuleiro de jogo, de forma que cada jogador tenha diante de si um canto com uma prisão.
 - C Cada jogador pega num laço.
 - D Posicionar as moedas Western ao lado. Este local é o banco.
- O último jogador a andar de pônei pode começar.

J ゲームを始める前に

- A ゲーム盤のコーナーが各プレイヤーの前にくるよう盤を置きます。こうすると、各プレイヤーの正面に、ゲーム盤に描かれた刑務所の絵がくるようになります。
 - B 盗賊の駒6つを、盤上の町の中心にある砂地についての靴跡の上に、任意に並べます。
 - C プレイヤー全員に投げ縄を配ります。
 - D チップは一箇所にまとめて置いておき、ここを銀行とします。
- 最近、馬を見たことのあるプレイヤーから始めます。



F But du jeu

Capturez les bandits et empêchez la récompense. Le cowboy qui, le premier, aura gagné 15 pièces de monnaie, gagne la partie.

Déroulement de la partie

- Chaque cowboy prend son lasso dans la main. Êtes-vous prêts à capturer les bandits ?
- Le premier joueur lance les deux dés de couleur.
- Tous les joueurs essayent alors simultanément de capturer avec leurs lassos les bandits ayant la(s) même(s) couleur(s) que celle(s) indiquée(s) sur les dés, et de les entraîner dans leur prison, dans un coin du plateau de jeu.

I Scopo del gioco

Catturare i banditi ed incassare il premio. Il cowboy che avrà guadagnato per primo 15 talleri Western, avrà vinto.

Il gioco

- Tutti i cowboy prendono in mano il proprio lasso. Siete pronti a catturare i banditi?
- Il giocatore che inizia deve lanciare entrambi i dadi colorati.
- Tutti i giocatori insieme cercheranno quindi di catturare con il lasso i banditi dello stesso colore indicato dai dadi e di trascinarli nella prigione che si trova nel loro angolo del tabellone.

NL Doel van het spel

Vang de bandieten en strijk de beloning op. De cowboy, die als eerste de 15 Western Dollars heeft verdien, heeft gewonnen.

Spelverloop

- Elke cowboy neemt zijn lasso in de hand. Zijn jullie klaar om de bandieten te vangen?
- De speler die begint gooit nu met beide gekleurde dobbelstenen.
- Alle spelers proberen gelijktijdig, de bandieten met dezelfde kleur(en) als op de dobbelstenen met hun lasso te vangen en dan naar hun gevangenis in de hoek van het spelbord te trekken.

ES Objetivo del juego

Atrapar a los bandidos y cobrar la recompensa. Gana el vaquero que sea el primero en reunir 15 monedas del Oeste.

Desarrollo del juego

- Cada vaquero cogerá su lazo con las manos. ¿Estáis ya listos para atrapar a los bandidos?
- El jugador que comience tirará ambos dados de colores.
- Todos los jugadores intentarán atrapar a la vez a los bandidos con el/los mismo(s) color(es) de los dados para luego arrastrarlos a su cárcel en la esquina del tablero de juego.

DE Ziel des Spiels

Fangt die Banditen und kassiert die Belohnung. Der Cowboy, der als erster 15 Western Taler verdient hat, hat gewonnen.

Spielverlauf

- Jeder Cowboy nimmt sein Lasso in die Hand. Seid ihr bereit, die Banditen zu fangen?
- Der Startspieler würfelt nun mit beiden Farbwürfeln.
- Alle Spieler versuchen nun gleichzeitig, die Banditen mit der/den gleichen Farbe(n) wie auf den Würfeln mit ihren Lassos zu fangen und dann auf Ihr Gefängnis in der Ecke des Spielplans zu ziehen.

EN Aim of the game

Catch the bandits and claim the reward. The first cowboy to earn 15 Western Dollars wins the game.

How to play

- Each cowboy takes up his lasso. Are you ready to catch the bandits?
- The first player throws both colour dice.
- Now, all players try to catch the bandits matching the colour(s) of the dice with their lassos and to pulling the bandits to their jail at the corner of the board.



F Déroulement de la partie

4 Dès qu'un bandit se trouve entièrement sur une prison, il est considéré comme capturé. Le joueur retire son lasso et pose le bandit devant lui. Il peut ensuite tenter immédiatement de capturer d'autres bandits.

5 Quand tous les bandits correspondants aux couleurs indiquées sur les dés ont été capturés, le moment est venu de payer la récompense (voir l'évaluation).

Après que la récompense adéquate aura été payée pour chaque bandit capturé, les bandits sont redistribués au choix sur les empreintes de chaussures laissées dans le carré de sable au milieu du plateau de jeu.

Le nouveau tour de jeu commence : le joueur ayant le plus de pièces de monnaie lance maintenant les deux dés de couleur.

I Il gioco

4 Quando il bandito sarà in piedi sopra la prigione, sarà considerato catturato. Il giocatore toglie il lazo dal bandito e lo sistema davanti a sé. Quindi potrà proseguire subito con la cattura di altri banditi.

5 Quando tutti i banditi del colore indicato dai dadi saranno stati catturati, sarà tempo di pagare il premio (vedere punteggio).

Dopo aver pagato il premio per ogni bandito catturato, sistemateli di nuovo i banditi a piacere sopra le impronte delle scarpe nella piazza centrale in terra battuta della città.

Inizia un nuovo giro: il giocatore con il maggior numero di talleri lancia entrambi i dadi colorati.

NL Spelverloop

4 Zodra de bandiet volledig op de gevangenis staat, geldt hij als gevangen. De speler verwijdert zijn lasso en zet de bandiet voor zich neer. Dan mag hij onmiddellijk proberen om nog meer bandieten te vangen.

5 Wanneer alle bandieten met de gekoosde kleuren gevangen zijn genomen, is het de hoogste tijd de beloning uit te betalen (zie de waardering).

Nadat voor elke gevangen bandiet de overeenkomstige beloning is uitbetaald, worden de bandieten opnieuw naar wens op de schoenafdrukken in het zand in het midden van het spelbord geplaatst.

Er begint nu een nieuwe ronde: De speler met de meeste Western Dollars gooit nu de beide gekleurde dobbelstenen.

ES Desarrollo del juego

4 En cuanto un bandido haya entrado completamente en la cárcel, se considera capturado. El jugador soltará su lazo y colocará a los bandidos frente a él. Y enseguida puede seguir capturando más bandidos.

5 Cuando se haya capturado a todos los bandidos según los colores de los dados, es el momento de pagar la recompensa (ver valoración).

Una vez pagada la recompensa correspondiente por cada bandido atrapado, se vuelven a distribuir los bandidos al azar sobre las huellas de la plaza del centro del tablero de juego.

Comienza una nueva ronda: El jugador que haya obtenido la mayor cantidad de monedas tira los dados de colores.

DE Spielverlauf

4 Sobald der Bandit vollständig auf dem Gefängnis steht, gilt er als gefangen. Der Spieler entfernt sein Lasso und stellt den Banditen vor sich ab. Dann darf er sofort versuchen, noch weitere Banditen zu fangen.

5 Wenn alle Banditen mit den gewürfelten Farben gefangen wurden, ist es an der Zeit, die Belohnung auszuzahlen (siehe Wertung).

Nachdem für jeden gefangen Banditen die entsprechende Belohnung ausgezahlt wurde, werden die Banditen wieder beliebig verteilt auf die Schuhabdrücke im Sandplatz in der Mitte des Spielplanes gestellt.

Die neue Runde beginnt: Der Spieler mit den meisten Talern würfelt nun die beiden Farbwürfel.

EN How to play

4 A bandit is counted as caught as soon as he stands completely on the jail. The player removes the lasso and places the bandit in front of him. The player may try to catch more bandits right away.

5 When all bandits with matching colours are caught, it is time to pay the reward (see Score).

When the rewards for all captured bandits are paid out, the bandits are randomly placed back on the shoe prints in the sand at the centre of the board.

Next round: The player with the most Western Dollars throws the colour dice now.



F Règles pour le lancer du lasso

Lance ton lasso depuis le bord du plateau de jeu, en direction des bandits. Ni tes mains ni le lasso ne doivent se trouver au-dessus du plateau de jeu quand tu lances ton lasso.

Si lors du lancer des lassos un bandit est renversé, il sera tout simplement remis en place.

Si tu as capturé l'un des bandits avec ton lasso, tu dois le traîner habilement du milieu de la ville (carré de sable) à ta prison. Ici aussi, tes mains ne doivent pas se trouver au-dessus du plateau de jeu. Si, ce faisant, le bandit tombe, tu dois retirer ton lasso et remettre le bandit à sa place. Tu peux alors faire un nouvel essai et relancer ton lasso.

Si plus d'un joueur a capturé le même bandit, seul le premier joueur à avoir arrêté le gangster (celui dont le lasso est situé le plus en bas) peut essayer de le traîner jusqu'à sa prison. Les autres cow-boys doivent d'abord retirer leurs lassos.

NL Regels bij het lasso-gooien

Gooi je lasso vanaf de rand van het spelbord in de richting van de bandieten. Je mag je handen en ook je lasso niet boven het spelbord houden, als je je lasso gooit.

Wanneer door het gooien de bandiet omvalt wordt deze gewoon zo snel mogelijk weer opgezet.

Wanneer je met je lasso één van de bandieten hebt gevangen, moet je hem zo goed mogelijk uit het stadscentrum (zand) naar je gevangenis trekken. Ook hierbij mogen je handen niet boven het spelbord komen. Wanneer de bandiet daarbij omvalt, moet je je lasso weer verwijderen en de bandiet opnieuw op zijn plaats zetten. Dan mag je een nieuwe poging starten en weer je lasso gooien.

Wanneer meer dan één speler dezelfde bandiet heeft gevangen, mag maar één speler (van welke de lasso onderaan ligt) proberen om de bandiet in zijn gevangenis te trekken. De andere cowboys moeten van te voren hun lasso verwijderen.

ES Reglas para tirar el lazo

Lanza tu lazo desde la esquina del tablero de juego en dirección a los bandidos. No puedes tener ni las manos ni el lazo sobre el tablero cuando lances tu lazo.

Si un bandido cae al tirar el lazo, se vuelve a colocar rápidamente de pie.

Si has atrapado con tu lazo a un bandido, tienes que arrastrarlo hábilmente desde el centro de la ciudad (plaza de arena) hasta tu cárcel. Aquí tampoco podrás tener las manos sobre el tablero. Si el bandido se cae al arrastrarlo, deberás soltar el lazo y volver a colocarlo en su sitio. Entonces podrás volver a intentarlo y lanzar de nuevo el lazo.

Si más de un jugador ha atrapado al mismo bandido, sólo el primer jugador (aquel cuyo lazo esté más abajo) podrá intentar llevar al bandido a su cárcel. Los demás vaqueros deberán retirar antes sus lazos.

J 投げ縄を使う時のきまり:

- 投げ縄はゲーム盤のコーナーから中心に向かって投げます。手や投げ縄を盤上にかざして、駒を近くから狙ってはいけません。

- 投げ縄が当たって駒が倒れたら、すぐに起こして元の位置にセットします。

- 投げ縄がうまく駒にかかったら、上手に引き寄せてコーナーの刑務所までスライドさせます。この場合も操作はコーナーから行い、手を盤上にかざしてはいけません。途中で、捕まえた駒が倒れてしまったら、投げ縄をとき、駒を元通りの位置に戻してやりなおします。

- 何人ものプレイヤーが同じ駒を捕めた場合、一番最初に投げ縄かけに成功したプレイヤーだけが、駒を自分の刑務所に引き寄せることができます。このような場合は、誰の投げ縄が駒の一番下にかかっているかを見て判断し、他のプレイヤーは縄をはずします。

DE Regeln beim Lasso-werfen

Wirf dein Lasso vom Rand des Spielplanes aus in Richtung der Banditen. Du darfst weder deine Hände noch das Lasso über dem Spielplan halten, wenn du dein Lasso wirfst.

Wenn durch das Werfen der Lassos ein Bandit umfällt, wird er einfach schnell wieder aufgestellt.

Wenn du mit deinem Lasso einen der Banditen gefangen hast, musst du ihn geschickt aus der Stadtmitte (Sandplatz) auf dein Gefängnis ziehen. Auch hierbei darfst du deine Hände nicht über dem Spielplan halten. Wenn der Bandit dabei umfällt, musst du dein Lasso wieder entfernen und den Banditen wieder auf seinen Platz stellen. Dann darfst du einen neuen Versuch starten und wieder dein Lasso werfen.

Wenn mehr als ein Spieler den gleichen Banditen gefangen hat, darf nur der erste Spieler (dessen Lasso am weitesten unten liegt) versuchen, den Banditen in sein Gefängnis zu ziehen. Die anderen Cowboys müssen vorher ihre Lassos entfernen.

EN Lassoing rules

Throw your lasso from the edge of the game board in the direction of the bandits. When throwing the lasso, you may not hold your hands or the lasso over the board.

If a bandit is hit by a lasso and falls over, you can quickly stand him up again.

When you catch a bandit in your lasso, you need to pull him out of the town centre (sand) to your jail. Again, you may not hold your hands over the game board. If the bandit falls over, you must remove your lasso and put the bandit back in his place. Then you may try again and throw your lasso.

If the bandit is captured by more than one player, only the first capturing player (whose lasso will be at the bottom) may try to pull the bandit toward his jail. The other cowboys must remove their lassos.

I Regole per il lancio del lazo

Lancia il tuo lazo dal bordo del tabellone in direzione dei banditi. Non è permesso tenere né il lazo né le mani sopra il tabellone quando si lancia il lazo.

Se il lancio del lazo provoca la caduta di un bandito, basterà rimetterlo subito in piedi.

Quando catturi un bandito con il tuo lazo, devi essere abile nel tirarlo fuori dal centro città (piazza in terra battuta) verso la tua prigione. Anche in questo caso non è permesso tenere né il lazo né le mani sopra il tabellone. Se durante questa operazione il tuo bandito cade, lo dovrà liberare dal lazo e rimettere al suo posto. Potrai quindi fare un nuovo tentativo e lanciare nuovamente il tuo lazo.

Se un bandito viene catturato da più di un giocatore, il bandito potrà essere trascinato alla prigione solo dal primo giocatore (il cui lazo ha catturato il bandito nella parte più bassa). Gli altri cowboy dovranno dapprima togliere il loro lazo.

P As regras para lançar o laço

Lançar o laço a partir do bordo do tabuleiro na direção dos bandidos. Não é permitido ter as mãos ou o laço sobre o tabuleiro, quando do lançamento do laço.

Se um dos bandidos cair, devido ao lançamento dos laços, este deve ser rapidamente levantado.

Se um dos bandidos for capturado com o laço, o jogador terá que o trazer cuidadosamente do centro da cidade (largo de areia) para a sua prisão. Durante esta fase, o jogador não pode colocar as mãos sobre o tabuleiro. Se o bandido cair durante essa tentativa, o jogador tem que retirar o laço e colocar o bandido novamente no local onde este se encontrava. De seguida o jogador pode voltar a lançar o laço e tentar capturar o bandido.

Se vários jogadores capturarem o mesmo bandido, apenas o primeiro jogador a capturar o bandido (o jogador cujo laço está mais abaixo), pode tentar puxar o bandido para a sua prisão. Os restantes Cowboys têm que retirar os seus laços do respectivo bandido, antes de o jogador tentar puxá-lo para a sua prisão.



F Evaluation

Les dés indiquent 2 couleurs : 2x la même couleur ou 2 couleurs différentes. Vérifie, sur chaque bandit que tu as capturé, si une ou plusieurs couleurs du bandit correspondent à (aux) couleur(s) indiquée(s) sur les dés. Pour chaque couleur correspondante, tu reçois 1 pièce de monnaie.

Exemple ① : les dés indiquent les couleurs lilas et orange.

Il n'y a qu'un bandit lilas-orange. Le cow-boy qui capture ce bandit reçoit 2 pièces de monnaie à la fin du tour de jeu.

Il y a un bandit orange, un bandit lilas ainsi qu'un bandit lilas-jaune et bandit jaune-orange. Chacun de ces bandits n'a qu'une seule couleur en commun avec les couleurs des dés. Ces bandits rapportent chacun 1 pièce de monnaie à celui qui les capture.

Le bandit jaune n'a pas de valeur dans ce tour de jeu.

I Punteggio

I dadi indicano 2 colori: 2x lo stesso colore oppure 2 colori diversi. Ogni volta che catturi un bandito dovrà controllare se il colore del bandito corrisponde al colore o a uno dei colori del dado. Per ogni colore uguale riceverai 1 tallero Western.

Esempio ① : i dadi indicano i colori viola e arancione. Esiste solo un bandito di colore viola-arancione. Il cowboy che catturerà questo bandito riceverà al termine del giro 2 talleri Western.

Ci sono anche un bandito arancione, un bandito viola ed inoltre un bandito viola-giallo ed uno giallo-arancione. Ognuno di questi banditi ha solo un colore in comune con i dadi lanciati. Ognuno di questi banditi farà guadagnare 1 tallero Western a chi lo catturerà.

Il bandito giallo, in questo caso, non ha invece, alcun valore.

NL Waardering

De dobbelstenen hebben 2 kleuren: 2x dezelfde kleur of 2x verschillende kleuren. Bij elke gevangen bandiet, moet je nu controleren of één of meer kleuren van de bandiet met de gegoode kleur(en) overeenkomt. Voor elke overeenkomende kleur ontvang je 1 Western Dollar.

Voorbeeld ① : De dobbelstenen laten paars en oranje zien.

Er is echter maar één paars-oranje bandiet. De cowboy, die deze bandiet vangt, krijgt aan het einde van de ronde 2 Western Dollars.

Er is één oranje bandiet, één paarse bandiet en ook één paars-gele en één geel-oranje bandiet. Elk van deze bandieten heeft maar één kleur die overeenkomt met de gegoode kleuren. Deze bandieten leveren zijn vanger elk 1 Western Dollar op.

De gele bandiet heeft in deze ronde geen waarde.

P Classificação

Os dados indicam 2 cores: 2x a mesma cor ou duas cores diferentes. Para cada bandido capturado, o jogador tem que verificar se uma ou várias cores do bandido são iguais às cores lançadas pelo dado. Por cada cor igual o jogador recebe uma moeda Western.

Exemplo ① : os dados lançados mostram as cores lilás e cor-de-laranja.

Só existe um bandido cor-de-laranja e lilás. O Cowboy que capturar este bandido recebe no final da ronda duas moedas Western.

Existe um bandido cor-de-laranja e um bandido lilás, bem como, um bandido lilás/amarelo e um bandido amarelo/cor-de-laranja. Cada um destes bandidos só tem uma cor em comum com as cores lançadas pelos dados. Cada um destes bandidos vale 1 moeda Western aos jogadores que os capturarem. Nesta ronda, a captura do bandido amarelo não vale nenhuma recompensa.

ES Valoración

Los dados muestran dos colores: 2 veces el mismo color o dos colores diferentes. Por cada bandido que atrapes, deberás comprobar que uno o más colores del bandido coincidan con el/los color(es) que han salido en los dados. Obtendrás una moneda del Oeste por cada color que coincida.

Ejemplo ① : Los dados muestran lila y naranja:

Sólo hay un bandido lila-naranja. El vaquero que atrape a ese bandido obtendrá 2 monedas del Oeste al final de la ronda.

Hay un bandido naranja, un bandido lila, así como un bandido lila-amarillo y uno amarillo-naranja. Cada uno de estos bandidos sólo tiene un color en común con los colores que sacó el dado. Estos bandidos aportarán 1 moneda del Oeste al que los atrape.

El bandido amarillo no vale nada en esta ronda.

J 判定

サイコロの示す色には次の2通りの可能性があります。2つのサイコロがどちらも同じ色を示す場合と、2つのサイコロがそれぞれ別の色を示す場合です。つかまえた盗賊の色の組み合わせをサイコロと比べ、駒にサイコロに相当する色がいくつあるかを確認して判定にはいります。サイコロと同じ色一色につき、ごほうびのチップが1つもらえます。

例 ① サイコロ:紫色とオレンジ色

紫色/オレンジの2色駒は1つしかありません。この駒を逮捕できたプレイヤーはチップを2枚もらいます。オレンジ色の駒、紫色の駒、紫色/黄色の2色駒、オレンジ色/黄色の2色駒がそれぞれ1つずつあります。これらの駒を捕まえた場合、駒1つにつきもらえるチップは1枚です。このサイコロの組み合わせの場合、黄色一色の駒は捕まえても得点できません。

DE Wertung

Die Würfel zeigen 2 Farben: 2x die gleiche Farbe oder 2 unterschiedliche Farben. Bei jedem Banditen den du gefangen hast, must du nun überprüfen ob eine oder mehr Farben des Banditen mit der/den gewürfelten Farbe(n) übereinstimmen. Für jede übereinstimmende Farbe erhältst du 1 Western Taler.

Beispiel ① : Die Würfel zeigen lila und orange.

Es gibt nur einen lila-orangen Banditen. Der Cowboy, der diesen Bandit fängt, erhält am Ende der Runde 2 Western Taler.

Es gibt einen orangen Bandit, einen lila Bandit sowie einen lila-gelben und einen gelb-orangen Bandit. Jeder dieser Banditen hat nur eine Farbe mit den gewürfelten Farben gemeinsam. Diese Banditen bringen ihrem Fänger je 1 Western Taler.

Der gelbe Bandit ist in dieser Runde wertlos.



EN Score

The dice show 2 colours: either the same colour twice or 2 different colours. For each bandit you capture, you need to check if one or more colours of the bandit match the colour(s) on top of the dice. You get 1 Western Dollar for each matching colour.

Example ① : The dice show purple and orange.

There is just one purple-orange bandit. The cowboy who captures this bandit gets 2 Western Dollars at the end of the round.

There is one orange bandit, one purple bandit, as well as one purple-yellow and one yellow-orange bandit. Each of these bandits matches one of the thrown colours. The capturing player gets 1 Western Dollar for each of these bandits.

The yellow bandit is not worth anything in this round.

F Evaluation

Exemple 2 : les dés indiquent tous deux la couleur jaune.

Il n'y a qu'un bandit jaune. Le cow-boy qui capture ce bandit reçoit 2 pièces de monnaie à la fin du tour de jeu.

Il y a un bandit orange-jaune et un bandit lilas-jaune. Ces deux bandits n'ont qu'une seule couleur en commun avec la couleur indiquée sur le dé. Ces deux bandits rapportent chacun 1 pièce de monnaie à celui qui les capture.

Les bandits orange, lilas ainsi que lilas-orange n'ont pas de valeur dans ce tour de jeu.

Fin du jeu

Le jeu se termine quand un (ou plusieurs joueurs) ont gagné plus de 15 pièces de monnaie à la fin de l'évaluation. Le joueur ayant le plus grand nombre de pièces de monnaie gagne le jeu et devient le shérif auxiliaire du jour !

I Punteggio

Esempio 2 : entrambi i dadi indicano il colore giallo. Esiste solo un bandito di colore giallo. Il cowboy che catturerà questo bandito riceverà al termine del giro 2 talleri Western.

Ci sono anche un bandito arancione-giallo ed uno viola-giallo. Entrambi i banditi hanno solo un colore in comune con i dadi lanciati. Ognuno di questi banditi farà guadagnare 1 tallero Western a chi lo catturerà.

I banditi di colore arancione, viola e viola-arancione non hanno invece, alcun valore in questo giro.

Fine del gioco

Il gioco termina quando uno dei giocatori (o più giocatori) ha/hanno guadagnato più di 15 talleri Western. Colui che avrà guadagnato il maggior numero di monete avrà vinto la partita e sarà eletto aiuto sceriffo del giorno!

NL Waardering

Voorbeeld 2 : De dobbelstenen laten geel en geel zien. Er is echter maar één gele bandiet. De cowboy, die deze bandiet vangt, krijgt aan het einde van de ronde 2 Western Dollars.

Er is één oranje-gele bandiet en één paars-gele bandiet. Deze beide bandieten hebben maar één kleur die overeenkomt met de gegooid kleuren. Deze beide bandieten leveren zijn vanger elk 1 Western Dollar op. De oranje, de paarse alsook de paars-oranje bandiet hebben in deze ronde geen waarde.

Einde van het spel

Het spel is beëindigd, wanneer één (of meerdere spelers) aan het einde van de puntentelling meer dan 15 Western Dollars hebben verdiend. Degene met de meeste Western Dollars wint het spel en is de hulpsheriff van de dag!

P Classificação

Exemplo 2 : Os dados lançados indicam amarelo e amarelo. Só existe um bandido amarelo. O Cowboy que capturar este bandido recebe no final da ronda duas moedas Western.

Existe um bandito cor-de-laranja/amarelo e um bandito lilás/amarelo. Estes dois bandidos só têm em comum uma cor com as cores lançadas pelos dados. Cada um destes dois bandidos vale 1 moeda Western aos jogadores que os capturarem.

Os bandidos lilás, cor-de-laranja, bem como, o bandido lilás/cor-de-laranja não valem nenhuma recompensa.

Fim do jogo

O jogo termina assim que um (ou vários) jogador atingir mais de 15 moedas Western. O jogador com o maior número de moedas vence o jogo e é nomeado ajudante do xerife do dia!

ES Valoración

Ejemplo 2 : Los dados muestran amarillo y amarillo. Sólo hay un bandido amarillo. El vaquero que atrape a ese bandido obtendrá 2 monedas del Oeste al final de la ronda.

Hay un bandido naranja-amarillo y un bandido lila-amarillo. Estos dos bandidos sólo tienen un color en común con los colores que sacó el dado. Estos dos bandidos aportarán 1 moneda del Oeste al que los atrape. El bandido naranja, el lila así como el lila-naranja no valen nada en esta ronda.

Final del juego

El juego termina cuando uno (o más jugadores) haya ganado más de 15 monedas del Oeste al final de la valoración. ¡El que haya obtenido el mayor número de monedas gana el juego y será proclamado ayudante del sheriff del día!

J 判定

例 2 サイコロ:両方とも黄色

全体が黄色一色の駒が1つだけあります。この駒を逮捕したプレイヤーはチップを2枚もらえます。オレンジ色/黄色の2色駒、紫色/黄色の2色駒はそれぞれチップ1枚に相当します。オレンジ色の駒、紫色の駒、紫色/オレンジ色の2色駒を取っても、このサイコロの組合せでは得点できません。

ゲーム終了

判定後、誰かの集めたチップの数が15枚以上になればゲーム終了です。この時点で、一番多くのチップを持っているプレイヤーが、ゲームの勝者です。

DE Wertung

Beispiel 2 : Die Würfel zeigen gelb und gelb.

Es gibt nur einen gelben Banditen. Der Cowboy, der diesen Bandit fängt, erhält am Ende der Runde 2 Western Taler.

Es gibt einen orange-gelben Bandit und einen lila-gelben Bandit. Diese beiden Banditen haben nur eine Farbe mit der gewürfelten Farbe gemeinsam. Diese beiden Banditen bringen ihrem Fänger je 1 Western Taler ein.

Der orange, der lila sowie der lila-orange Bandit sind in dieser Runde wertlos.

Spielende

Das Spiel endet, wenn einer (oder mehrere Spieler) am Ende der Wertung mehr als 15 Western Taler verdient haben. Derjenige mit den meisten Münzen gewinnt das Spiel und ist der Hilfssheriff des Tages!

EN Score

Example 2 : The dice show yellow and yellow.

There is just one yellow bandit. The cowboy who captures this bandit gets 2 Western Dollars at the end of the round.

There is one orange-yellow bandit and one purple-yellow bandit. Each of these two bandits has one colour that matches the thrown colour. For each of these two bandits, the capturing player gets 1 Western Dollar.

The orange, purple and purple-orange bandits are not worth anything in this round.

End of the Game

The game ends when one (or more than one) player has earned more than 15 Western Dollars. The player with the most coins wins the game and is Deputy Sheriff of the day!

