

ADIOS AMIGOS

O hre

Tam kdesi v Mexiku... na seba narazili súperiace bandy pištoľníkov. Aby ste prežili osudový strelecký súboj, musíte si udržať chladnú hlavu a mať najrýchlejší prst na spúšti. Táto rýchla kartová hra sa skladá z piatich hracích kôl, v priebehu ktorých si každý hráč vykladá troch pištoľníkov. Všetci hráči hrajú súčasne. Je nutné si čo najrýchlejšie uvedomiť, aký žetón revolveru umožňuje zastreliť akého pištoľníka a potom okamžite **STLAČIŤ SPÚŠŤ**. Ale to len v prípade, že číslo na žetóne zodpovedá buď súčtu alebo rozdielu čísel na karte pištoľníka. Pokiaľ nezabudnete **NABIŤ** a v pravú chvíľu **ODPÁLIŤ** svoj **DYNAMIT**, máte veľkú šancu ostať v danom kole posledným žijúcim a získať tak odmenu – žetón zlata od hrobára.

Komponenty:

60 kariet pištoľníkov;

na líci je zobrazený pištoľník s dvomi pištoľníckymi číslami, zatiaľ čo na rube je zobrazený zlatý nuget.

40 žetónov revolverov;

4 sady v rôznych farbách, každá s číslami zásahu od 0 do 9.

5 žetónov koristi;

na líci je zobrazený hrobár s číslom kola, zatiaľ čo rub zobrazuje meniaci sa počet zlatých nugetov.

8 nábojov a 4 dynamity.

PRÍPRAVA HRY

Každý hráč si vezme všetkých **10 žetónov revolverov jednej farby**, **2 náboje** a **1 dynamit**. Vybraný hráč zamieša všetkých **60 kariet pištoľníkov** a potom každému hráčovi rozdá po **15 kariet**. Svoje karty si hráči umiestnia vedľa svojich žetónov

revolverov a poukladajú si ich do balíčkov – **hore stranou s pištoľníkom**. **5 žetónov koristi** je zoradených podľa čísel kôl a položených k jednej strane na seba s **kolom číslo 1 úplne hore**.

PRIEBEH HRY:

Hra sa hrá na **5 oddelených kôl**, ktoré sa všetky hrajú rovnakým spôsobom. Na začiatku každého kola pretočia všetci hráči svojich **10 žetónov revolverov** a to **stranou s revolverom hore**, zamiešajú sa a rozložia pred seba. Potom si každý hráč vezme vrchné **3 karty pištoľníkov** zo svojho balíčka a umiestnia ich do radu za žetóny revolverov tak, aby všetci hráči zreteľne videli na čísla pištoľníkov a dočiahli na všetky karty. **2 náboje** a **dynamit** sa umiestnia na dosah vedľa žetónov revolverov.

ŠTARTOVACÍ POVEL

Akonáhle sú všetci hráči pripravení, jeden z nich dá štartovací povel: „**Adios Amigos**“. V prvom kole sa tejto úlohy ujme najstarší hráč – vo všetkých ostaných ďalších kolách je táto úloha pridelená víťazovi predošlého kola.

STRELECKÝ SÚBOJ:

Keď zaznejú slová „Adios Amigos“, začnú hrať súčasne všetci hráči. Každý otočí svoje **2 ľubovoľné žetóny revolverov stranou s číslom zásahu hore**. Všetci hráči sa snažia zastreliť **nepriateľských pištoľníkov**.

Aby sa im to podarilo, musia na kartu pištoľníka súpera umiestniť žetón revolveru so správnym číslom zásahu. Číslo zásahu je považované za správne, keď zodpovedá súčtu alebo rozdielu oboch čísel na karte pištoľníka.

Príklad:

Karta zobrazuje pištoľníka s číslom 2 a 5. Aby bol tento pištoľník zabitý, je potrebné buď číslo zásahu 7 (súčet), alebo číslo zásahu 3 (rozdiel).

Jeden výstrel – jeden zásah! Akonáhle bol žetón revolveru umiestnený na kartu pištoľníka, je tento pištoľník zastrelený. Na takúto kartu sa už viac nesmú umiestňovať ďalšie žetóny revolverov. Akékoľvek ďalšie žetóny umiestnené neskôr musia byť vrátené naspäť.

VEDĽA (NETRAFENIE SA)

Pokiaľ hráč umiestni na pištoľníka **zlé** číslo zásahu, tak výstrel **minul**. Hráč si musí **vziať späť** žetón revolveru, naviac ako **pokutu** musí dať tomuto hráčovi na konci kola časť svojej koristi (viz. BODOVANIE). Rovnako to platí aj v prípade, že je takýto **neplatný zásah** („netrafenie sa“) objavený neskôr v hre.

NABÍJANIE

Každý hráč môže použiť **2 náboje** v každom kole, aby mohol otočiť ďalšie žetóny revolveru lícom hore. Pokiaľ má hráč ešte aspoň jeden náboj, tak môže kedykoľvek nahlas zvolať „**NABÍJANIE!**“ a odložiť **1 náboj doprostred stola**. V tom momente môžu všetci hráči ihneď pretočiť **2 ľubovoľné žetóny** revolveru hore stranou s číslom zásahu. Pokiaľ hráč už ďalšie náboje nemá, nemôže zvolať **Nabíjanie**. Pokiaľ to hráč aj napriek tomu spraví, musí na konci kola odovzdať ostatným hráčom časť koristi ako **pokutu** (viz. Bodovanie).

BOMBA!

Každý hráč má k dispozícii **1 dynamit** na kolo. Hráč môže kedykoľvek položiť dynamit doprostred stola a zvolať "Dynamit!". Týmto sa hra na **10 sekúnd** preruší. Všetci hráči, okrem „dynamitníka“, si ihneď musia **oboma rukami** zakryť uši a pomaly odpočítavať od 10 k 0. Počas tejto doby môže „dynamitník“ umiestniť na kartu pištoľníka **viacej než jedno** (ak sa hráč rozhodne zahrať, musí položiť viac ako jeden žetón) číslo zásahu na žetóne revolveru. Pri tejto akcii bude číslom zásahu **súčet týchto čísel**.

Príklad:

Číslom zásahu je súčet žetónov 9, 4 a 2. To znamená odstrelenie tu zobrazeného pištoľníka.

„Dynamitník“ **nemôže** behom príslušných 10 sekúnd odstreliť **viacej než jedného** pištoľníka. Počas tejto doby **nie je** povolené nabíjanie. Akonáhle bol pištoľník odstrelený, alebo ubehlo 10 sekúnd, pokračuje hra ako obyčajne.

R.I.P.

V momente keď sú **žetóny revolveru** na **všetkých 3** hráčových **kartách pištoľníkov**, musí tento hráč z tohto kola odstúpiť. Ihneď musí zastaviť strelbu a nesmie už ďalej v tomto kole umiestňovať žiadne žetóny.

KONIEC KOLA

Akonáhle museli všetci hráči až na jedného v aktuálnom kole odstúpiť z hry (tj. iba jeden hráč má nejakého žijúceho pištoľníka), kolo končí. Platí to aj v prípade, keď

niekoľko hráčov odstúpi súčasne a žiadny živý pištoľník neexistuje. Je tiež možné, že žiadny hráč nie je schopný dostupnými žetónmi revolveru zasiahnuť nejakého nepriateľského pištoľníka a nikto nechce, alebo nemôže, nabíjať. Vtedy sa kolo skončí tiež.

BODOVANIE

Všetci hráči pretočia **žetóny revolverov** na svojich kartách pištoľníkov tak, aby bola viditeľná zadná strana s farbou žetónov. Každý hráč si vezme karty tých pištoľníkov, ktorých zastrelil, pretočí ich **stranou s nugetom hore** a zarovná ich do balíčku. **Každá karta má hodnotu 1 nugetu**. Karty žijúcich pištoľníkov si ponechá **ich vlastník** a sú tiež umiestnené medzi **nugety**. Hráč, ktorý jediný prežil až do konca kola, dostáva za odmenu **žetón koristi** z tohto kola. Ten si položí **stranou s nugetom** pred seba. Pokiaľ prežilo viac hráčov, žetón koristi nezískava nikto. Pokiaľ žiadny hráč neprežil, pretože bolo viac hráčov zabitých súčasne, žetón koristi tiež nezískava nikto. Bodovanie končí zaplatením **pokút**. Hráči, ktorí behom tohto kola **netrafili správne**, zaplatia **3 nugety** hráčovi, na ktorého strelali a **1 nuget** všetkým ostatným hráčom. Pokiaľ hráč minul niekoľkokrát, musí zaplatiť za všetky netrafenia sa. Pokiaľ hráč zvolal "**nabíjam**" bez toho aby mal náboj, musí zaplatiť **1 nuget** každému spoluhráčovi. Pokiaľ nemáte dostatok nugetov na zaplatenie pokuty, musíte vypísať príslušnému hráčovi (hráčom) šek a vyplatiť ich, akonáhle behom neskorších kôl dostanete nugety. Nakoniec sa všetky použité žetóny revolverov, náboje a zväzky dynamitu navrátia hráčom. **Začína ďalšie kolo**.

KONIEC HRY

Hra končí po **5 kolách**. Každý hráč si spočíta svoje nugety na kartách pištoľníkov a na žetónoch koristi. **Hráč s najväčším počtom nugetov sa stáva víťazom hry**. V prípade zhody je víťazov viac. A najlepším dôvodom, aby ste si ihneď zahrli znovu, je **ODVETA!**

Preklad pre www.iHRYsko.sk: Matej „G“ Tejbus
V prípade akýchkoľvek otázok sa môžete ozvať na info@ihrysko.sk, radi Vám pomôžeme.