

SZÁRAZ GYŐZELEM VAGY NEDVES VERESÉG

3 PISIPONT összegyűjtése után kiesel a játékból! A csizmád jobb célpontnak bizonyult, mint a piszoár. Távolítsatok el egy piszoárkártyát a játékból minden kiesett játékos után, majd folytassátok a játékot új fordulót kezdve. A kiesett játékosok a körükben továbbra is végrehajthatnak egy KUKKOLÁS akciót, és hazudhatnak a cowboykártyákon látottakról.

A győzelemhez **3 MEGÚSZTAM PONT** szükséges.

Te maradtál egyedül, végre nyugodtan elvégezheted a dolgod!

Döntetlen esetén (ha több játékosnak van **3 MEGÚSZTAM PONTJA**) az érintett játékosok játszanak újabb fordulókat, egészen addig, míg már nem áll fenn döntetlen, mert valaki több **MEGÚSZTAM PONTOT** szerzett vagy kiesik.

KÉSZÍTŐK

A Joking Hazard csapat: Rob DenBleyker, Heather DenBleyker, Michael Stewart, Kayla Cline, Trisha Mellon, Logan Dean, Paul Blair, Alex Murty, Becca Humphreys, és Marygail Lakner.

A lelkes kreatív csapat: Matt Fantastic, Blaise Sewell, Lorelei Bunjes, Brandan Parsons, Andrea Pincumbe és Trish Loter.

A Cyanide & Happiness™ játék

Y DOBJ EGY SÁRGÁT!

JÁTEKOSOK: 2-6 | JÁTÉKIDŐ: 10-15 PERC | ÉLETKOR: 14+



ELŐKÉSZÜLETEK

Mindenki válasszon egy cowboyt a lehetséges hat közül, majd válasszatok kezdőjátékost (osztót)!

Tegyetek a játékosok számánál egyel kevesebb piszoárkártyát (zöld hátlapos) képpel felfelé az asztalra úgy, hogy maradjon mindegyik kártya között egy kártyahelyinyi távolság. Tegyétek a bal oldalra a kaktusz-, jobb oldalra a kígyókártyát, szintén egy kártyahelyinyi távolságot tartva, ezek fognak segíteni nektek a tájékozódásban.

A kihagyott üres helyekre cowboykártyák fognak kerülni, hamarosan kitérünk azokra is.



A JÁTÉK MENETE

Az osztó (balra haladva minden fordulóban más) megkeveri a cowboykártyákat, és feltölti az üres helyeket képpel lefelé fordított kártyákkal.



Az osztóval kezdve minden játékos a körében választ egyet a négy akció közül, majd a tőle balra ülő játékos köre következik.

KUKKOLÁS: Titokban nézd meg az egyik cowboykártyát, majd áruld el a többieknek, mi látható azon (vagy hazudj róla – a játék fontos eleme a blöffölés). Ne feledd jelezni az irányt!



LÁTOK EGY COWBOYT, AKI A KAKTUSZ FELÉ CÉLOZ.

A „balra” és „jobbra” szavak helyett a **kaktusz** és a **kígyó** szavakat használd az irányok meghatározására.

A segítségére lesznek a kártya alján látható nyilak.

PÖSSENTÉS: Tedd a cowboyodat képpel lefelé az egyik piszoárkártyára, hogy lefoglald azt. Ha ezt az akciót választod, nem hajthatsz végre több akciót a fordulóban. Dőlj hátra, és lazulj el! Ezzel az akcióval a cowboyod jobb és bal oldalán levő cowboykártyák mozdíthatatlanná válnak. Ezekre már nem működik a csere akció.

Ne várj túl sokáig, nem jut hely mindenkinek!

CSERE: Cserélj fel két cowboykártyát, amik még mozdíthatók.

VISSZATARTÁS: Tedd a cowboyodat képpel felfelé a piszoárkártyák mellé, és mondd azt, hogy: „Visszatartom!” Ez az akció kiváltja a forduló végét, a többi játékos ezután már csak a **PÖSSENTÉS** és **VISSZATARTÁS** akciókat választhatja (ha foglalt az összes piszoár, a játékos már csak a **VISSZATARTÁS** akciót választhatja).

PONTOZÁS

Egyesével fordítsátok fel a cowboykártyákat.

+1 **1 MEGÚSZTAM PONTOT** kapsz, ha úgy tudtál könnyíteni magadon, hogy nem fröcskölték le vagy nem kellett szagolnod valaki gázait.

+1 **1 PISIPONTOT** kapsz minden alkalommal, amikor lefröcskölték vagy galambot eregettek az orrod alá. Ha mindkét oldalról megtörtént ez, **2 PISIPONTOT** kapsz.

+2 **1 PISIPONTOT** kapsz, ha visszatartottad, de volt egy biztonságosan használható piszoár (amit sem jobbról, sem balról nem „támadott” senki). Addig vártál, hogy végül bepisiltél.

NEM KAPSZ pontot, ha visszatartottad, és nem volt biztonságosan használható piszoár.