

Extension

Le canon scié en argent

Règles spécifiques pour la carte

La carte #11 " *Size doesn't matter...* " est une carte de Super pouvoir pour le jeu Ca\$h'n Gun\$, elle se joue avec la règle avancée. Vous pouvez l'intégrer aux 10 autres cartes ou forcer son tirage. Pour forcer son tirage, prenez au hasard un nombre de Super Pouvoir du jeu de base égal au nombre de joueurs moins 1, ajoutez-y le canon scié, mélangez ses cartes et distribuez en une à chaque joueur.

Lorsque vous désirez utiliser votre pouvoir, énoncez-le clairement, révélez la carte, le jeu s'arrête, vous l'expliquez aux autres joueurs et vous l'appliquez.

#11 " *Size doesn't matter...* " (C'est pas la taille qui compte !) Vous êtes venu armé d'un fusil de chasse à canon scié (merci papy !). Révélez cette carte au tour de votre choix à la phase 1 ou 2 avant que tout le monde ait dégainé. Jusqu'à la fin de la partie, vous visez soit un joueur soit entre 2 joueurs.

Lorsque vous visez un joueur, il n'y a pas de changement, on joue comme avec un pistolet du jeu de base.

Lorsque vous visez entre 2 joueurs, ces 2 joueurs sont menacés par l'angle de tir du canon !

Si vous retournez une carte Balle (phase 5 ou 6), prenez 1 marqueur de Blessure dans chacune de vos mains et lancez les devant les joueurs que vous visiez (comme des dés mais depuis au moins 40 cm de hauteur). Si le marqueur tombe du côté sparadrap, le joueur visé le garde et reçoit donc une blessure. Il est possible que les 2 joueurs soient blessés. Si les 2 marqueurs tombent du côté noir, votre canon s'est enrayé. Personne n'est blessé, vous reprenez votre carte Balle dans votre main et jetez une autre carte à la défausse.

Si la carte #3. *You don't need it anymore...* (L'ambidextre) est présente dans la partie et que vous êtes le premier mort. L'heureux propriétaire de la carte #3 récupère votre fusil à canon scié et votre carte de Super Pouvoir ! Il joue désormais avec un pistolet et un canon-scié !

Extension

The silver shotgun

Rules related to the card

The 11th super power card - "*Size doesn't matter...*" - is played within the advanced rules of Ca\$h'n Gun\$. You can mix it with the 10 other super power cards, or force its draw. To force its draw, take as many super power card as there are players, minus one and, add the shot gun to them before dealing.

When you want to use your super power, state it clearly and show your card. The game stops while you describe your power to the others, and apply it.

11. "*Size doesn't matter*". You have one your grandpa's old shotgun. You can reveal your card at phase 1 or 2 of any round. From now on, you can either aim one single person, or between 2 players. If only one person is aimed, you play as if it was a normal gun. If you aim between 2 players, both are threatened by your gun.

If you return a bullet at phase 5 or 6 of the round, take a wound marker in each hand and throw them in front of the players you aimed. Throw them like dice but at least 40 cm high. If the marker shows the plaster, the corresponding player is wounded and gets the marker. It is possible that both players get wounded. If none of the markers shows a plaster, your old shotgun is jammed. Nobody is hurt and you take your bullet card back, and throw away one of your remaining bullet cards instead.

If card #3 - "*You don't need it anymore*" - plays in the game, and you are the first person to die, the owner takes your shotgun and its power. He is now playing with a standard gun and a shotgun.

Translation : Benoît Löscher

Erweiterung

Die silberne Schrotflinte

Die 11. Super-Kraft-Karte - „*Size doesn't matter...*“ („Die Größe spielt keine Rolle...“) - wird in den Fortgeschrittenen-Regeln von Ca\$h'n Gun\$ verwendet. Man kann sie unter die anderen 10 Super-Kraft-Karten mischen oder ihr Erscheinen garantieren. Um garantiert mit der Schrotflinte zu spielen, nimmt man eine um eine geringere Anzahl an Super-Kraft-Karten als Mitspieler und legt die Karte „*Size doesn't matter*“ vor dem Austeilen dazu.

Wenn man seine Super-Kraft nutzen möchte, kündigt man dies laut an und deckt seine Karte auf. Das Spiel wird für die Erklärung der Super-Kraft unterbrochen.

11. „*Size doesn't matter...*“ (Die Größe spielt keine Rolle...“): Du besitzt eine von Großvaters alten Schrotflinten. Du kannst diese Karte in Phase 1 oder 2 von jeder Spielrunde aufdecken. Von nun an kannst du entweder auf einen einzelnen Mitspieler zielen oder zwischen zwei Mitspielern.

Zielst du nur auf einen Spieler, wird wie mit einer normalen Waffe gespielt. Zielst du zwischen zwei Spielern, sind beide von der Schrotflinte bedroht. Wenn du in Phase 5 oder 6 wirklich schießt, nimm je einen „Pflaster-Marker“ in jede Hand und wirf sie vor die beiden Spieler. Wirf sie wie Würfel, aber wenigstens 40 cm hoch. Wenn der Marker die Pflaster-Seite zeigt, bekommt der entsprechende Spieler eine Wunde. Es ist möglich, dass beide Spieler verwundet werden. Zeigt keiner der beiden Marker die Pflaster-Seite, klemmt deine alte Schrotflinte und niemand wird verletzt. Du darfst deine Patronenkarte zurücknehmen und musst dafür eine andere ungespielte Patronenkarte abwerfen.

Wenn Karte #3 - „*You don't need it anymore*“ - im Spiel ist und du als erster Spieler stirbst, darf sich der entsprechende Spieler die Schrotflinte mit der entsprechenden Sonderfähigkeit nehmen. Er spielt nun mit einer normalen Pistole und der Schrotflinte.

Übersetzung dieser Anleitung : Henning Kröpke

Uitbreiding

Shotgun met afgezaagde loop

Specifieke regels voor de kaart

De kaart #11 "*Size doesn't matter...*" is een Super Kracht kaart voor het spel Ca\$h'n Gun\$ die kan gespeeld worden met de uitgebreide regels. Je kan ze bij de andere tien kaarten schudden of ze expliciet in het spel brengen. Hiervoor neem je één Super Kracht kaart minder dan het aantal spelers en voegt daaraan de shotgun-kaart toe. Schud nu de kaarten en geef er een aan elke speler.

Wanneer je je Super Kracht wilt gebruiken, zeg je dit aan de andere spelers. Onthul je kaart en leg ze uit aan de andere spelers, waarna je haar effect kan gebruiken.

#11 "*Size doesn't matter...*" (De grootte is niet belangrijk !) Je kwam gewapend met een shotgun met afgezaagde loop (bedankt ouwe !). Onthul je kaart in eender welke beurt gedurende de fase 1 of 2, voordat de spelers op mekaar richten. Tot het einde van het spel kan je op één speler of tussen twee spelers richten.

Wanneer je op een speler richt, speel je het spel zoals normaal.

Wanneer je tussen twee spelers richt, dan worden deze twee spelers bedreigd door het bereik van de shotgun. Wanneer je een BANG omdraait (in de fase 5 of 6), dan neem je een wond fiche in elke hand en tost die naar de spelers die je viseert (zoals je een munt zou opwerpen). Indien de fiche met de 'pleister' kant naar boven terecht komt, dan neemt de geviseerde speler die bij zich. Hij krijgt dus een wonde. Indien de twee fiches met de zwarte kant naar boven terecht komen, dan blokkeert je shotgun. Niemand geraakt gewond, je neemt je BANG kaart terug in je hand en legt een andere kaart op de aflegstapel.

Indien de kaart #3 *You don't need it anymore...* (Die heb je toch niet meer nodig) in het spel zit en jij gaat als eerste dood, dan krijgt de gelukkige eigenaar van de kaart #3 je shotgun en je Super Kracht kaart ! Hij speelt nu dus met een pistool en een shotgun !

Vertaling spelregels: Tom Van 't veld