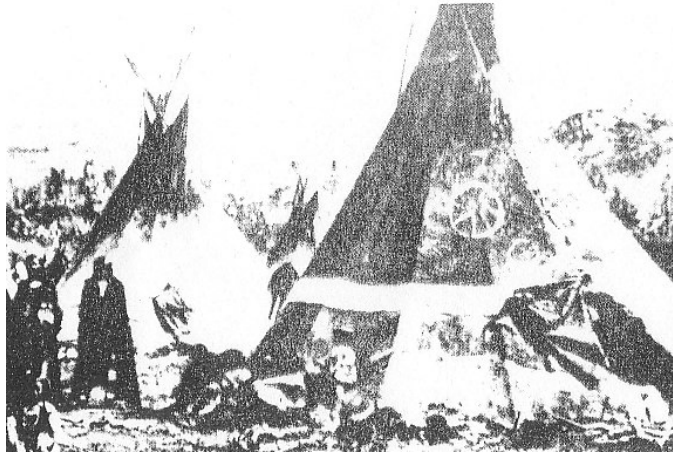


# La Conquista del Oeste

Instrucciones, NAC 1982

Por tanto, en cualquiera de las dos posibilidades de duelo, sólo se pueden promover teniendo tarjeta de armas, y siempre se pierden, sin siquiera tirar los dados, si no se tienen.



Campamento indio.

- Cárcel: Se va a ella **cuando es vencido en duelo** un jugador que posee un "Se busca", **cuando después de intentar atracar un banco no se consigue huir o cuando un jugador que posea un "Se busca" se entrega voluntariamente en una ciudad que tenga cárcel**, en todos los casos se pierden todas las tarjetas de revólver que se posean y los "Se busca", considerándose que se van a purgar las deudas con la Justicia.

Se sale de ella cuando al tirar los dados el jugador en un turno, saca en los dos **la misma puntuación**, con lo que la ficha se sitúa en la casilla de la ciudad y el jugador tira de nuevo una tirada normal ya para mover.

En una cárcel puede haber a la vez varias fichas.

- Cárcel india: Solamente se va a ella cuando sale **la carta de "Incidencias" correspondiente** y se sale con el mismo sistema que la anterior.

- Cárcel del juez Roy Been: Se va a ella si al pasar por la casilla del juez Roy Been no se posee la **carta de Lily Langtry**.

Desde la cárcel se puede participar en las partidas de póker que organicen otros jugadores, u organizarla el propio encarcelado si se encuentra en la cárcel del juez Roy Been.

Se sale de la cárcel con el mismo sistema que los anteriores, pero si en la tirada del turno normal de movimiento no se consigue salir de la casilla, y no se posee la carta de Lily Langtry se vuelve a ir a la cárcel del juez.

Las tiradas del jugador que está en la cárcel que haga a efectos de salir de ella, se consideran **válidas para coger cartas de "Oportunidad"** de la forma que se indica a continuación.



William Frederic Cody, más conocido como Buffalo Bill.

- Cartas de "Oportunidad": Se cogen cuando **"en la tirada de movimiento"** con los dados se obtiene **"tres", "siete" u "once"**. Se puede hacer uso de ellas en cualquier momento pero siempre en el turno del jugador, no se podrán poseer más de tres cartas de oportunidad a la vez; debiendo si se recibe una carta más, **poner una cualquiera al fondo del mazo**. Con ellas, pueden realizar los jugadores trueque o compra-venta.

**Siempre que se utiliza una carta de éstas, se devuelve al mazo.**

Instrucciones cortesía de: José Carlos, "Rastry"

Transcripción, montaje y publicación: ©2005 Mary y Frank

<http://hobbies.iespana.es>