

La Conquista del Oeste

Instrucciones, NAC 1982

Condición indispensable para que haya duelo, es que ambos jugadores estén en el mismo círculo, pudiendo no obstante celebrarse, tanto antes como después de la tirada de movimiento.



Banda de pífanos y tambores.

Las posibilidades que se plantean son:

A/ Duelo para capturar a un jugador con "Se busca".

El promotor del duelo **ha de tener armas**, si el atacado no las tiene, **el duelo no se celebra y éste va a la cárcel**.

Si gana el atacante, recibe de la banca la recompensa indicada en los "Se busca" del atacado, y éste va a la cárcel más cercana entregando a la banca sus "Se busca" y todas las tarjetas de revólver que tenga. Si gana el atacado, el atacante permanece en la casilla tres turnos sin jugar.

El intento de captura de alguien que tenga "Se busca" sólo puede hacerlo alguien que no lo tenga.

B/ Duelo para "robar" parte del "equipo" a otro jugador.

Por el hecho de intentar "robar" el "equipo" a otro, automáticamente **se recibe un "Se busca" de 500 \$**.



General George Armstrong Custer.

Sólo puede intentar "robar" **quienes tengan tarjeta de revólver**.

Sólo se puede "robar" una tarjeta de "equipo" por duelo y nunca la de revólver. Si gana el atacante, el atacado entrega la tarjeta de equipo que le demande aquél, y además está tres turnos sin jugar.

Si gana el atacado, recibe de la banca la recompensa que la banca pague por el atacante, y además éste va a la cárcel, perdiendo cuentas tarjetas de revólver tenga y entregando y quedándose libre de los "Se busca" que también pueda tener.

Instrucciones cortesía de: José Carlos, "Rastry"

Transcripción, montaje y publicación: ©2005 Mary y Frank

<http://hobbies.iespana.es>