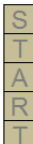















# SKARB ANASAZI

Jest kwiecień 1876 roku. Na zachód od Missisipi, podobnie jak w poprzednich latach, rządzi bezprawie, kowboje często chwytają za broń, a szeryfowie są twardzi i nieugięci. Ale rozgrywają się tam także inne wydarzenia, które zapamiętała historia i o których opowiadano potem legendy. Kiedy w 1873 odkryto złoto w Górach Czarnych, świętych wzgórzach Dakotów, poszukiwacze przygód, jak też rząd USA, łakomym wzrokiem zaczęli patrzeć na ten teren. Mimo że 10 lat wcześniej podpisany został „pakt wieczysty”, teraz znów biali ludzie sięgali po ziemie indiańskie. Kiedy w styczniu Siedzący Byk i Szalony Koń odmówili sprzedania Gór Czarnych, wojna była nieunikniona. Cały obszar nad rzeką Platte stał się niebezpieczny dla osadników, górników, traperów i wszelkich innych poszukiwaczy szczęścia. W stronę Gór Czarnych została posłana kawaleria, a Dakoci i Czejenowie szykowali się do obrony swoich ziem. Mimo tego zagrożenia, gorączka złota sprowadziła do kraju Dakotów wielu białych, którzy zaczęli zakładać górnicze osiedla. Największą niesławą wśród nich okryło się Deadwood. Tam też zawędrował szukający wrażeń Dzik Bill Hickock. I tam właśnie miał wkrótce zginąć powalony strzałem w plecy, gdy siedział w saloonie przy karcianym stole. Były też inne miejscowości, w których łatwo było stracić gotówkę i zdrowie. Takie miejsca jak Abilene, Caldwell czy Dodge City pełne były kowbojów pędzących bydło do Kansas. Porządek można było próbować wprowadzić jedynie twardą ręką, często używając rewolweru i naginając prawo. Takimi właśnie metodami w 1876 roku rządził w Dodge City słynny szeryf, Wyatt Earp, mający do pomocy nie mniej słynnego zabijakę, Docę Holidaya. W tym czasie legendarny Buffalo Bill rozpoczynał swoją karierę w show-biznesie objeżdżając miasta na Wschodzie ze swoim pokazem przedstawiającym Dziki Zachód w glorii i chwale. Dzięki takim pokazom, a także romantycznym artykułom w gazetach, tacy bandyci jak Jassie James, który wtedy napadał na pociągi, często stawali się bohaterami ludowymi. Z drugiej strony, Geronimo, wódz Apaczów, został przedstawiony jako krwiożerczy dzikus, którego trzeba się pozbyć za wszelką cenę. Mimo że w rzeczywistości Geronimo szukał tylko miejsca, w którym jego plemię mogłoby żyć w pokoju, w 1876 roku rząd USA ponownie nakazał mu powrót do przeznaczonego dla niego rezerwatu.

Tak więc rok 1876 był niespokojnym i obfitującym w wydarzenia okresem. Sytuację tych czasów tworzyły wojna z Dakotami, gorączka złota w Deadwood, bezprawie z miastach pogranicza. Ale to wtedy także krążyły wieści o odkryciu na płaskowyżu Mesa Verde zagrzebanego w pyle miasta Indian Anasazi i ukrytych w nim skarbach.

	<p><b>JAK GRAC</b> - Wyprawa po skarb Anasazi ukryty na płaskowyżu Mesa Verde zaczyna się, gdy szukający przygód awanturnicy z pustymi kieszeniami wysiadają ze statku w Nowym Orleanie. Nie mając centa przy duszy wyruszają na szlak, który prowadzi czasem wzdłuż szerokich traktów, a czasem wąskimi ścieżkami. Na końcu tylko jednej z nich czeka starożytny skarb. Po drodze przeżyją wiele przygód, które czasem pozwolą im napełnić sakiewkę, a czasem ją opróżnią. Jeśli będą odważni, to szczęście na pewno będzie im sprzyjać!</p>
	<p><b>SZLAK GŁÓWNY</b> - Ku skarbowi prowadzi droga, którą porusza się każdy z graczy. Krzyżują się z nią różne ścieżki, linie kolejowe, rzeki, trasy dylizansu i bydłęcy szlak z Teksasu.</p>
	<p><b>ŚCIEŻKI</b> - z niektórych pól prowadzą dodatkowe dwie drogi, które mogą skrócić lub wydłużyć drogę. Gracz <b>sam decyduje</b>, czy chce zaryzykować i skorzystać ze ścieżki. Jeśli decyduje się na ryzyko, to rzuca kostką: 1, 2 lub 3 oznaczają wybór ciemnej ścieżki, a 4, 5 lub 6 - wybranie jasnej ścieżki. Strzałki i numery przy nich oznaczają miejsce, na które należy się przenieść.</p>
	<p><b>BEZDROŻA</b> - Góry Skaliste i pustynia Llano Estacado, to miejsca, gdzie łatwo się zgubić. Dlatego tam należy podążać szlakiem w kółko, aż natrafi się na ścieżkę, z której trzeba lub można skorzystać.</p>
	<p><b>ŚCIEŻKI NA BEZDROŻACH</b> - W Górach Skalistych, na Llano Estacado i na Mesa Verde, czyli na pustkowiach, gdzie łatwo zgubić szlak, warto korzystać z każdej ścieżki, na którą się trafi. Dlatego, gdy stanie się na polu z jedną strzałką, <b>nie ma wyboru</b> i trzeba przenieść się na pole wskazane strzałką i numerem przy niej.</p>
	<p><b>KOLEJ, PROM, DYLIŻANS</b> - Jeśli zakupiłeś bilet, możesz skrócić sobie drogę ku skarbowi i ominąć niebezpieczeństwa czyhające na głównym szlaku. Podróż taka nie chroni jednak przed pojedynkami i napadami. Poruszasz się w zwykłym tempie (tyle pól, ile oczek na kostce). Ceny biletów wypisane są przy miastach-stacjach. Można kupować na kredyt, ale po zakupie dług nie może być wyższy niż -20\$.</p>
	<p><b>MIASTO</b> - Gdy przybywasz do miasta, przesuwasz się od razu <b>na sam jego kraniec</b>. Jeśli natrafisz na konkurenta do Skarbu, musisz z nim stoczyć pojedynek. Jeśli miasto było puste lub wygrałeś pojedynek, możesz spróbować szczęścia na strzelnicy lub kupić bilet na pociąg / prom / dylizans.</p>
	<p><b>STRZELNICA</b> - Każdy westman po wejściu do miasta oznaczonego tarczą <b>może popisać się</b> na strzelnicy! Rzucasz kostką i zyskujesz lub tracisz określoną ilość dolarów zależnie od celności strzałów: 1 to -15, 2 to -5, 3 to 0, 4 to +5, 5 to +10, 6 to +20 Można strzelać także jadąc koleją / dylizansem.</p>
	<p><b>POJEDYNEK</b> - Pojedynki między graczami są obowiązkowe, gdy dwaj zawodnicy znajdują się równocześnie na 1 polu (na drodze, kolei, dylizansie, promie, na przecięciach linii komunikacyjnych). Wygrywa ten, kto rzuci większą ilość oczek. W razie remis, należy powtórzyć pojedynek. Przegrany cofa się o <b>15 pól do tyłu i płaci wygranemu 10\$</b>. Jeśli pojedynek nastąpił podczas korzystania ze środka transportu, to przegrany cofa się do najbliższej stacji. Jeśli przegrany szedł bydłęcym szlakiem, to traci połowę stada i wraca do San Antonio.</p>
	<p><b>SZLAK BYDŁĘCY</b> - Na bydłęcym szlaku można zarobić dolary przeprowadzając stado bydła z pastwisk Texasu do stacji kolejowych w Kansas. Kupując stado warte <b>od 5\$ do 15\$</b> i przeprowadzając je z San Antonio do Abilene (wzdłuż zielonych kropek) otrzyma się 3-krotność wydanej kwoty.</p>
	<p><b>LAS</b> - To droga dla wytrawnych traperów. Dolary zdobywa się lub traci zależnie od tego, jakie zwierzę się złapie (niedźwiedź +10, lis +7, bóbr +5, skunks -13). Niestety, jeśli trafisz na skunksa, stracisz nieco dolarów na nowe ubranie. Urokami leśnej wędrowki można rozkoszować się przez 1 lub 2 okrążenia.</p>
	<p><b>INDIANIE</b> - Wpadając w niewolę u Indian <b>tracisz wolność i 5\$</b>. Niewolę spędzasz w głównym tipi (pierwsze pole) i wracasz do niego po każdej nieudanej próbie ucieczki. Ucieczka nic nie kosztuje, więc próbuj śmiało!</p>
	<p><b>ZŁOTO</b> - Trafiając na złoto zdobywasz <b>10\$</b>.</p>
	<p><b>BANDYCI</b> - Trafiając na bandytów tracisz <b>10\$</b>.</p> <p><b>SKARB</b> - Gdy odnajdujesz skarb Indian Anasazi, wygrywasz. Nie możesz jednak wejść na ścieżkę ku skarbowi, jeśli masz długi - wtedy na polu 274 skręć w lewo. Jeśli żaden z graczy nie może dojść do Skarbu, należy wyznaczyć godzinę zakończenia gry. O określonej godzinie należy zamienić na dolary numery pól, na jakich stoją pionki, a następnie doliczyć je do posiadanej kwoty. Kto ma najwięcej, ten wygrywa. (Góry liczymy jako 180, Llano jako 150). Można też zapisać pozycje i kontynuować później.</p>