

BETYÁR VILÁG JÁTÉKSZABÁLY

Játék célja:

A legjobb stratégiával kitalálni, hogyan tud a betyár saját életén kívül, még 3 életet megszerezni vagy a császár és segédei, hogyan tudják elkapni a betyárt.

Előkészületek:

1. A játékot 2-6 játékos játszhatja.
2. A műanyag talpacskákba beleillesztjük a játék szereplőit ábrázoló kis játék figurákat.
3. A szereplő kártyából, amin a bábukat helyettesítő személyek vannak, hűz minden játékos egyet. Ebből tudják ki, melyik figurával van.
 - 2 játékos esetén a betyár és a császár kártyák közül kell választani,
 - 3 játékos esetén a betyár és a császár mellett a császár segítőiből is kell egy (földesúr vagy pandúr) kártyát választani,
 - 4 játékos esetén a betyár, a császár, a császár segítőiből (földesúr vagy pandúr) és a betyár segítőiből (kovács vagy juhász) is kell egy-egy kártyát választani,
 - 5 játékos esetén a betyár és a császár mellett, a császár segítőit (földesúr és pandúr) és a betyár segítőiből is kell egy (kovács vagy juhász) kártyát választani,
 - 6 játékos esetén, minden kártya játszik. (betyár, császár, földesúr, pandúr, kovács, juhász)Lefordítva összekeverjük, és minden játékos húzz egy kártyát.
4. Először a császár és, ha van a segítői teszik fel a táblán található kövek valamelyikére a bábuikat, majd a betyár, és ha van a segítői. (figyelve, hogy a feladataikat könnyen tudják teljesíteni)

Szereplők feladata:

Betyár: Megszerezni a kincset, amit szét kell osztani a tanyán, és összegyűjteni 3 életet

Császár: Elvenni a betyártól és a segítőitől a kincseket, elkapni a betyárt és párbajban legyőzni.

Kovács és juhász: Segíteni a betyárnak, megszerezni a kincset, amit szét kell osztani a tanyán.

Földesúr és pandúr: Segíteni a császárnak, elvenni a betyártól és a segítőitől a kincseket, elkapni a betyárt és párbajban legyőzni, elvenni tőle a kincseket vagy az életét.

Játék menete:

1. A játékot a császár kezdi, majd a betyár, és ha van több játékos harmadjára a császár segítője, utána a betyár segítője, a következő a császár másik segítője és végül a betyár másik segítője. Ez a sorrend megy tovább a játék végéig.
2. A játékos először dob a számkockával, és annyit lép előre, amennyit a kocka mutat, tetszőleges irányba. Bármerre elindulhat, csak arra kell vigyázni, hogy a kövek össze vannak kötve, ezekről az utakról letérni nem lehet. Visszafelé nem léphet egy dobáson belül csak a betyár.
3. Ha bármely játékos szekeret ábrázoló mezőre lép, kap egy szekeret ábrázoló korongot, amit ha felhasznál, a dobása megkétszereződik (pl.: 3-as dobás esetén 6-ot léphet előre). A következő dobástól bármikor felhasználhatja ő is és a segítői is. A császár, a földesúr és a pandúr egy csapatot alkotnak ugyan úgy, mint a betyár, a kovács és a juhász. Csapaton belül minden megszerzett korongot bárki, bármikor felhasználhat, de csak egyszer.
4. Ha bármely játékos lovat ábrázoló mezőre lép, kap egy lovat ábrázoló korongot, amit ha felhasznál a dobása megháromszorozódik (pl.: 3-as dobás esetén 9-et léphet előre). A következő dobástól bármikor felhasználhatja ő is és a segítői is. A császár, a földesúr és a pandúr egy csapatot alkotnak ugyan úgy, mint a betyár, a kovács és a juhász. Csapaton belül minden megszerzett korongot bárki, bármikor felhasználhat, de csak egyszer.
5. Ha betyár vagy segítői kincset ábrázoló mezőre lépnek, kapnak egy kincses korongot, ha a császár és segítői lépnek rá, akkor ők elvehetnek a betyár vagy segítőtől egy kincses korongot, ha van nekik. Ha nincs, megy tovább a játék.
6. Ha betyár vagy segítői tanyát ábrázoló mezőre lépnek, itt leadhatják a kincsüket, és helyébe kapnak egy élet korongot. A császár és segítői itt nem párbajozhatnak velük.
7. Ha a császár vagy segítői arra a köre lépnek, ahol a betyár vagy a segítői tartózkodnak, párbajra hívhatja ki őket. A párbaj kimenetelét a dobókocka segítségével lehet eldönteni. A császár vagy segítői kezdik a dobást és utána a betyár vagy segítői következnek. A párbajt az nyeri, aki nagyobbat dob, ha egyenlő a dobás a betyár vagy segítői nyerne. A párbaj után, ha a császár vagy segítői nyerne, akkor a betyártól, elvesznek egy életet. Ha a betyár vagy segítői nyerne, megy tovább a játék.
8. A tanyára egyszerre csak egy kincs adható le.
9. A játék folyamán egy lépésen belül a betyár bármerre mehet, még oda-vissza is léphet. A többi játékos is tetszőlegesen léphet bármerre, de ők nem léphetnek oda-vissza egy lépésen belül.

A betyár vagy csapata akkor nyerte meg a játékot, ha még három életet sikerült összegyűjteniük. A császár vagy csapata akkor nyerte meg a játékot, ha sikerült a betyár összes életét elvenni.