

1 Begriffe

- **Wagon** Als Wagon wird ein einzelnes Teil des Zuges bezeichnet. Der Einfachheit halber wird die Lock auch als Wagon bezeichnet
- **Feld** Wagon haben zwei Felder. Ein Feld 'Auf dem Dach' und ein Feld 'Im inneren' Objekte die sich auf dem gleichen Wagon, aber einer anderen Ebene befinden, befinden sich NICHT auf dem gleichen Feld. Jedes Feld kann drei (bzw zwei bei Lock und letztem Wagon) angrenzende Felder haben. Diese sind die Felder in den Nachbar Wagons auf der gleichen Ebene und das Feld im selben Wagon auf der anderen Ebene.
- **Fallen lassen** Sofern nicht anders beschrieben, wird das entsprechende Plättchen auf das Feld gelegt auf dem sich der betroffene Bandiet gerade befindet. Gibt es zu dem Plättchen eine dazugehörige Karte (z.B. bei Waffen), muss diese wieder in den entsprechenden Vorrat gelegt werden.

2 Aktionskarten

Im Folgenden werden Änderungen und Ergänzungen zu den Aktionskarten aufgelistet.

2.1 Feuer

2.1.1 Feuer mit unterschiedlichen Waffen

Waffen des Types 'Fernkampf' können, wenn ausgerüstet, die Regeln für Feuer abändern. Die entsprechenden Änderungen werden auf der jeweiligen Waffenkarte aufgelistet.

2.1.2 Munitionsverbrauch

Um die Aktion 'Feuer' ausführen zu können, muss der Spieler über mindestens so viel Munition verfügen wie die ausgerüstete Waffe benötigt. Hast du nicht genügend Munition, kannst du nicht Schießen und deine Aktion verfällt. Den Munitionsverbrauch einer Waffe findest du auf der Waffenkarte. Deine Munition wird durch die Munitionskarten dargestellt. Verbrauchst du Munition, lege so viele deiner Munitionskarten auf den Verbrauchten Munitionsstapel wie auf der verwendeten Waffenkarte beschrieben ist.

2.1.3 Waffe fallenlassen

Du kannst dich beim ausführen der Feuer-Aktion entscheiden eine ausgerüstete Waffe fallen zu lassen. Wenn du das tust, platziere die Waffenmarke auf dem Feld, auf dem sich dein Bandiet befindet. Du darfst anschließend die Aktion mit der Standartwaffe ausführen. Die Standartwaffe kann nicht fallen gelassen werden. Ein Grund für das fallenlassen einer Waffe kann sein, dass die ausgerüstete Waffe mehr Munition verbraucht als gerade vorhanden, während die Munition für das Abfeuern der Standartwaffe ausreicht.

2.1.4 Wunden zuteilung

Der Spieler wählt den Banditen eines Mitspielers als Ziel aus und gibt ihm eine Wundenkarte. Dieser legt die Wundenkarte auf sein persönliches Deck.

2.2 Raub

Beim ausführen der Raub-Aktion hat der Spieler die Wahl zwischen 'Beute aufnehmen' und 'Waffe aufnehmen'

2.2.1 Beute aufnehmen

Der Spieler nimmt ein Beuteplättchen seiner Wahl von dem Feld, auf dem er sich befindet.

2.2.2 Waffen aufnehmen

Der Spieler nimmt ein Waffenplättchen seiner Wahl von dem Feld, auf dem er sich befindet. Zusätzlich erhält er die entsprechende Waffenkarte.

Hat der Spieler bereits eine Nichtstandartwaffe des selben Types (Nahkampfwaffe/Fernkampfwaffe). So muss der dies fallen lassen.

2.3 Hieb

2.4 Dynamit

3 Waffen

3.1 Fernkampfwaffen

Name	Revolver
Art	Fernkampf, Standart
Munitionsverbrauch	1
Effekt	-
Fluftext	-

Name	Schrotflinte
Art	Fernkampf
Munitionsverbrauch	2
Effekt	Alle weiteren Spieler die sich auf dem selben Feld wie das Ziel befinden erhalten ebenfalls eine Wunde. Werden dadurch mindestens ein weiterer Spieler getroffen, erhält der Anwender eine Weitere Treffermarke
Fluftext	-

Name	Peitsche
Art	Fernkampf
Munitionsverbrauch	0
Effekt	Es können immer nur die Spieler als Ziel genommen werden, die sich auf einem Angrenzenden Feld und der selben Ebene befinden
Fluftext	-

Name	—
Art	Fernkampf
Munitionsverbrauch	1
Effekt	Spieler auf den Feldern über/unter dem Anwender können zusätzlich als Ziel gewählt werden
Fluftext	-

Name	—
Art	Fernkampf
Munitionsverbrauch	1
Effekt	Es können bis zu zwei erlaubte Ziele gewählt werden. Die Ziele müssen sich vom Anwender aus in der selben Richtung befinden. Werden zwie Spieler getroffen, erhalte zwei Treffer-Marker anstatt einen.
Fluftext	-

Name	Goldener Colt
Art	Fernkampf
Munitionsverbrauch	1
Effekt	Am Ende des Spiels + 500\$
Fluftext	-

3.2 Nahkampfwaffen

Name	Fäuste
Art	Nahkampf, Standart
Munitionsverbrauch	0
Effekt	-
Fluftext	-

Name	Schlagring
Art	Nahkampf
Munitionsverbrauch	0
Effekt	Das Ziel kann zusätzlich nach Oben beziehungsweise Unten bewegt werden. Es ist nur eine Bewegung erlaubt, ein Ziel kann nicht durch diese Waffe in einen anderen Wagon und eine andere Ebene bewegt werden
Fluftext	Uppercut des Todes

Name	Nunchaku
Art	Nahkampf
Munitionsverbrauch	0
Effekt	Am Ende deines Nahkampfangriffs, wenn weitere Ziele möglich sind: Werf eine Münze, Kopf: Du erhältst eine Wunde. Zahl: Du kannst einen weiteren Nahkampfangriff gegen ein anderes erlaubtes Ziel ausführen. Wiederhole diesen Vorgang bis du keine Ziele mehr hast oder eine Kopf geworfen hast
Fluftext	-

Name	Machete
Art	Nahkampf
Munitionsverbrauch	0
Effekt	Das Ziel erhält zusätzlich eine Wunde
Fluftext	Machete schreibt keine SMS

Name	Lasso
Art	Nahkampf
Munitionsverbrauch	0
Effekt	Kann nur Spieler in Nachbarfeldern als Ziel nehmen. Anstatt das Ziel ein Feld in beliebige Richtung zu bewegen, wähle: A: Das Ziel wird ein Feld in deine Richtung bewegt, nachdem dieses die Beute fallengelassen hat B: Die fallengelassene Beute wird ein Feld in deine Richtung bewegt. Das Ziel wird nicht bewegt
Fluftext	-

4 Fertigkeiten

Die Farben der Charaktere haben keinen Einfluss auf die Fertigkeiten. Zu Beginn des Spiels wählt jeder Spieler eine Fertigkeit. Jede Fertigkeit kann mehrfach gewählt werden.

4.1 Taschendieb

Bei Nahkampf: wenn ein Beutel fallengelassen wurde darf dieser aufgenommen werden (wenn der Anwender im selben Feld steht wie der fallengelassene Beutel)

4.2 Schönheit

Darf nicht als Ziel von Nahkampfangriffen gewählt werden wenn andere Ziele ohne eine entsprechende Fertigkeit möglich sind.

4.3 Deckungs Spezialist

Darf nicht als Ziel von Fernkampfangriffen gewählt werden wenn andere Ziele ohne eine entsprechende Fertigkeit möglich sind.

4.4 Gebildet

+1 Handkarte (am anfang jeder Runde)

4.5 Taktiker

Am ende jeder Runde: du darfst eine Karte zusätzlich auf der Hand behalten.

4.6 Schleichen

Du darfst im ersten Zug in jeder Runde eine Karte verdeckt ablegen

4.7 Arzt

Am Ende jeder Runde darfst du eine Verwundung aus der Hand entsorgen.

5 Dynamit

- Jeder Spieler erhält eine EINEN Dynamit-Marker und Karte. Die Dynamit-Karte wird mit den anderen Aktionskarten in Deck gemischt.
- Wird eine Dynamit-Karte in der Aktions-Phase aufgedeckt, lege sie zur Seite und platziere 2 (oder 3?) Zündschnur-Marker auf ihr.
- Lege den Dynamit-Marker des entsprechenden Spielers auf das Feld auf dem sich der Spieler befindet.
- Jeder Spieler kann mit der Aufheben-Aktion einen Dynamit-Marker ein Feld nach Oben/Unten/Vor/Zurück bewegen. (nicht Vor und nach oben)
- Immer wenn eine Aktions-Karte (auch Pause) von diesem Spieler aufgedeckt wird, entferne einen Zündschnur-Marker von der Dynamit-Karte. Dies geschieht bevor die Aktion auf der Karte ausgeführt wird.

- Hat die Dynamit-Karte keine Zündschnur-Marker auf sich:
- Erhält jeder Spieler auf dem selben Feld wie der Dynamit-Marker zwei Verwundungen und wird in ein angrenzendes Feld seiner Wahl bewegt. Spieler die sich Über/Unter der Feld mit dem Dynamit-Marker befinden erhalten eine Verwundung.
- Befindet sich der Tresor auf dem selben Feld wie der Dynamit-Marker, entferne ihn (den Tresor) und lege 1 Geldkoffer 2 Diamanten und 2 Geldbeutel auf das Feld. (bin mir sehr unsicher was aus dem Tresor raus kommen soll)
- Entferne den Dynamit-Marker und alle weiteren Dynamit-Marker, die sich auf dem selben Feld befinden.
- Lege die Dynamit-Karte NICHT auf deinen Ablagestapel.