

1 Mechaniken

1.0.1 Münzwurf

Für manche Situationen ist ein Münzwurf erforderlich. ...Münze werfen. Kopf, Zahl. jad jad

1.0.2 Wunden

Die Wundenkarten des Marshal

Wird ein Spieler verwundet oder erhält eine Wunde. Muss dieser eine Wunde auf seinen Ablagestapel legen.

1.1 Pause

Ein Spieler kann auf seine Zug verzichten und stattdessen eine Pause-Karte ablegen und 3 Karten ziehen.

1.2 Treffer Marken

Wenn nicht anderst auf der Waffenkarte beschrieben, erhältst du jedes mal wenn du mindesten ein Ziel mit einem Fernkampfangriff triffst, erhältst du eine Treffer-Marke Am Ende des Spiels: Der/Die Spieler mit den meisten Treffer Marken erhält/erhalten 1000 \$ oder jewei 6 Treffer Marken ergeben 500 \$ Wert.

2 Minition und Fernkampf

- Bei jedem Ferkampfangriff werden n Patronen verbraucht (siehe Waffenkarte), egal ob ein Ziel getroffen wird oder nicht. - Eine Waffe die beispielsweise 2 Muintin verbraucht kann nicht mit einer Munition verwendet werden. - Die Munitionskarten werden NICHT auf den Ablagestapel des Ziels gelegt sondern werden auf einen eigenen "Verbraucht Munition" Stapel gelegt. - Muntion kann mit der "Pause" Aktion (siehe Allgemeine Regeln - Pause) oder einer Fernkampffaktion geladen werden (Wahrscheinlich entweder oder). - Hat ein Spieler eine Nichtstandartwaffe, kann er sich entscheiden ob er diese oder seine Standartwaffe verwendet. Wird die Standartwaffe verwendet, muss er die jeweils andere Waffe fallen lassen.

2.1 Waffen

- Es werden zusätzlich Waffen verwendet. Jede Waffe hat ein eigens Profile/Waffenkarte. (Siehe: Waffen) - Jeder Spieler startet das Spiel mit einem Revolver als Fernkampfwaffe und seinen Fäusten als Nahkampfwaffe. (siehe Waffen - Revolver und Waffen - Fäuste) - Mit der "Aufheben"-Aktion kann auch eine Waffe aufgehoben werden. Dies entspricht den selben Regeln wie das Aufheben von Beute. Die aufgehoben Waffe gilt als ausgerüstet. - Es kann zusätzlich zu den Standartwaffen jeweils eine weiter Fernkampfwaffe und Nahkampfwaffe ausgerüstet werden. - Wird eine weitere Waffe des des selben Types aufgenommen, muss die bereits ausgerüstete Waffe fallengelassen werden. - Die Standartwaffen

werden nie fallengelassen. - Wenn nicht anderst erwähnt folgen alle Waffen den üblichen Regeln für die entsprechende Aktion.

3 NPC

- Es ist möglich einen oder mehrere Nicht-Spiller-Charakter zu verwenden. - NPC werden durch den Zufall und beschriebenen Verhaltensmuster gesteuert. (siehe NPC)

4 Waffen

4.1 Fernkampfaffen

Name	Revolver
Art	Fernkampf, Standard
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	-

4.2 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 eien Bewegung erlaubt, ein Ziel kann nicht durch dies Waffe in einen anderen Wagon und eine andrer Ebene bewegt werden
Fluftext	Uppercut des Todes

Name	Nunchaku
Art	Nahkampf
Munitionsverbrauch	0
Effekt	Am Ende deines Nahkampfangriffs, wenn weitere Ziele möglich sind: Wirf 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 ein 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	-

5 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.

5.1 Taschendieb

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

5.2 Schönheit

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

5.3 Deckungs Spezialist

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

5.4 Gebildet

+1 Handkarte (am anfang jeder Runde)

5.5 Taktiker

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

5.6 Schleichen

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

5.7 Arzt

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

6 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.