

# 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 Fernkampfswaffen

<b>Name</b>	Revolver
<b>Art</b>	Fernkampf, Standard
<b>Munitionsverbrauch</b>	1
<b>Effekt</b>	-
<b>Fluftext</b>	-

<b>Name</b>	Schrotflinte
<b>Art</b>	Fernkampf
<b>Munitionsverbrauch</b>	2
<b>Effekt</b>	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
<b>Fluftext</b>	-

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

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

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

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

## 4.2 Nahkampfwaffen

<b>Name</b>	Fäuste
<b>Art</b>	Nahkampf, Standart
<b>Munitionsverbrauch</b>	0
<b>Effekt</b>	-
<b>Fluftext</b>	-

<b>Name</b>	Schlagring
<b>Art</b>	Nahkampf
<b>Munitionsverbrauch</b>	0
<b>Effekt</b>	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
<b>Fluftext</b>	Uppercut des Todes

<b>Name</b>	Nunchaku
<b>Art</b>	Nahkampf
<b>Munitionsverbrauch</b>	0
<b>Effekt</b>	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
<b>Fluftext</b>	-

<b>Name</b>	Machete
<b>Art</b>	Nahkampf
<b>Munitionsverbrauch</b>	0
<b>Effekt</b>	Das Ziel erhält zusätzlich ein Wunde
<b>Fluftext</b>	Machete schreibt keine SMS

<b>Name</b>	Lasso
<b>Art</b>	Nahkampf
<b>Munitionsverbrauch</b>	0
<b>Effekt</b>	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
<b>Fluftext</b>	-

## 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 Nahkämpfen gewählt werden wenn andere Ziele ohne eine entsprechende Fertigkeit möglich sind.

### **5.3 Gebildet**

+1 Handkarte (am anfang jeder Runde)

### **5.4 Taktiker**

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

### **5.5 Schleichen**

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

### **5.6 Arzt**

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