

WESTERN LEGENDS

Spielregeln

AUTOR

HERVÉ LEMAÎTRE



BOARD GAME
BOX

ILLUSTRATOR

ROLAND MACDONALD

Von Hervé Lemaitre

Zuerst möchte ich Kolossal Games und Matagot danken, weil sie an mein Spiel geglaubt und es zum Erfolg verholfen haben.

Besonderen Dank an Mathieu für seinen unbeirrbaren Enthusiasmus. Ich werde nie vergessen, dass du der Auslöser warst, der alles möglich gemacht hat.

Danke an Arnaud, der Mathieu zugehört und an mich geglaubt hat. Ohne euch wäre all das nicht möglich realisiert worden.

Danke an Travis für seinen Einsatz, seine Ideen und seine erstaunliche Arbeit. Und natürlich Danke an euch aus dem Kolossal-Team: Kira, AJ, Tanguy, Mark und Brian für eure Professionalität. Danke an Roland für seine wunderbaren Illustrationen.

Aus eher persönlicher Sicht möchte ich besonders Aude, Nico, Alex und Greg danken. Ihr bedeutet mir alles und ohne euch wäre nichts möglich geworden.

Aude, danke dir für deine Geduld und deine Unterstützung und dafür, dass du mich bei den endlosen Diskussionen über das Spiel immer gestärkt hast. Nico, danke für deine unglaubliche Unterstützung. Danke an Alex und Greg für eure Ideen und eure Unterstützung von Beginn an, vor 12 Jahren. Danke auch an meine Familie.

Danke an alle Tester, insbesondere die hochmotivierten und emsigen: Maxime, Alexandra, Elodie, Sylvain, Alexandre, Thomas, Jean-Marc, Simon, MP, Roman, Jean-Baptiste, Cyril, Antoine, Mathieu & Olivia, Yvan & Lucie, José, Fifi, Yohan und viele andere, die ich möglicherweise vergessen habe.

Ich widme dieses Spiel Mati und Luna.

Weitere Dankeschöns und Spieltester: Chris Haemmerle, Kevin Haemmerle, Justin Breucop, Devon Harmon, David Bauer, Jason Funk, Jerome Nowak, Dean Liggett, Graeme Anderson, Grant Rodiek, Chanae Morris, unsere Freunde bei Game's Inn, unsere Freunde bei Family Time Games und Mr. B Games.

Beteiligte

- Autor: Hervé Lemaitre
- Illustrator: Roland MacDonald
- Grafik-Designer: Brian Lee
- Assistierender Grafik-Designer: Chris Byer
- Chefentwickler: Travis R. Chance
- Entwickler: AJ Lambeth
- Entwickler: Arnaud Charpentier
- Gestaltung der Miniaturen: Pure Arts
- Herstellung: Zongxiu Yao-Charpentier
- Kickstarter-Planung: Travis R. Chance & Kira Peavley
- Marketing- und Projektleitung: Kira Peavley
- Leitung Soziale Medien und Community: Mark Burke
- Unterstützung Soziale Medien: Katie Aidley
- Spielregel: Brandan Parsons
- Titelschriftzug: Lennart Wolfert
- Deutsche Übersetzung: Michael Zimmerli
- Redaktion: Swetlana Zimmerli
- Besonderer Dank an Matagot und Surfin' Meeple



1. ÜBERSICHT

Western Legends ist ein «Sandbox»-Spiel, also ein Spiel ohne vorgezeichnete Wege und daher mit grosser Freiheit, Strategien auszuprobieren. Schlüpf in die Rolle einer historischen Figur des Wilden Westens. Du hast viele Möglichkeiten, **Legendenpunkte (LP)** zu sammeln. Willst du ein steckbrieflich gesuchter Gesetzloser sein, der **Wanted Punkte** für Banküberfälle, Viehdiebstahl oder das Ausrauben anderer Spieler sammelt? Oder folgst du dem Pfad des Gesetzes und verdienst **Marschall Punkte** für das Bekämpfen von Banditen, Zusammentreiben von Vieh und das Festnehmen von gesuchten Spielern? Eins ist jedoch sicher: Die Geschichtsschreibung erinnert sich nur an diejenigen, die zur Legende geworden sind.



2. SPIELMATERIAL



1 Spielbrett



6 Spieltableaus (doppelseitig)



12 Wertungswürfel
12 Storyscheiben



2 Schürfwürfel



36 Goldnuggets



6 Verletzungsmarker



1 Spieldemarker



16 Viehchips



18 Legendenchips



1 Startspielermarker



6 Spielhilfen



12 Charakterkarten



40 Storykarten



52 Pokerkarten



11 Karten Man in Black



48 Aufgabenkarten
(4 pro Charakter)



54 Geldscheine
(36x \$10, 18x \$20)



13 Kampfkarten



54 Gegenstandskarten:
Maultiere/Pferde, Waffen
und diverse Gegenstände

Außerdem enthalten:

- 6 Spieler-Miniaturen mit 6 Plastikringen in Spielerfarbe
- 1 Sheriff-Miniatur
- 6 Banditen-Miniaturen
- 1 Aufsteller General Store
- 6 Plastikringe in grau
- 1 Plastikring in braun

3. VORBEREITUNG

1. Lege das Spielbrett in die Tischmitte.
2. Lege alle Geldkarten auf das entsprechende Feld rechts auf dem Spielplan.
3. Stecke alle Gegenstandskarten sortiert in den Aufsteller des *General Store*.
4. Mische die Pokerkarten und lege sie als verdeckten Stapel auf die untere rechte Ecke des Spielplans.
5. Abgeworfene Pokerkarten legst du offen rechts als Stapel neben den Pokerstapel.
6. Mische die Viehchips und staple sie verdeckt auf die farblich passenden Felder *Ranch*, sodass ihre Werte unbekannt sind.
7. Stelle den Sheriff auf das Feld *Sheriffbüro* in *Darkrock*.
8. Lege die zwei Schürfwürfel und den Nuggetvorrat unten rechts auf den Spielplan.
9. Jeder erhält ein Spielertableau sowie alle Wertungswürfel und Storyscheiben seiner Farbe. Im Standardspiel benutzt ihr die Seite des Spielertableaus, auf der keine Felder für die Legendenchips sind.
10. Lege einen Verletzungsmarker auf das Feld 0 der Verletzungsanzeige auf deinem Tableau.

12. In Spielerreihenfolge wählt jeder eine Miniatur und clipst unten den Plastikring in Spielerfarbe an.



11. Ziehe 2 Charakterkarten, suche dir 1 aus und lege die andere zurück in den Spielkarton. Wer von euch am meisten gesucht (*Wanted*) ist, erhält den Startspielermarker. Falls mehrere Spieler gleich gesucht sind oder gar kein Spieler gesucht ist, müsst ihr auf andere Weise einen Startspieler festlegen.

 <p>ANNIE OAKLEY</p> <p>VOR EINEM KAMPF MÜSST KEINER ANDEREN SPIELER, NISS DIESER SPIELER 1 POKERKART ANHEFTEN UND 1 VOLLZUGUNG AUSWAHLEN.</p>	 <p>BASS REEVES</p> <p>ZIEHE 1 POKERKART IN DER STARTPHASE.</p>	 <p>BILLY THE KID</p> <p>WENN DU KEINE DEMANGANGARTION AUF EINEM FELD MIT EINER ODER MEHREREN SPIELEREN HAST, NISS KEIN SPIELER DEINEN NUGGET MIT DEINEM FELD ODER 1 POKERKART ZIEHEN.</p>	 <p>Y.B. ROWDY</p> <p>WENN DU DEINEN ZUG ANFANGS BEI EINER SPIELER HAST, KANNST DU EINE POKERKART ANHEFTEN UND NICHT BIS ZU 3 FELDERN BEWEGEN.</p>
--	---	--	--

Bei diesem Spielaufbau ist Billy der am meisten Gesuchte, weil er mit 2 Wanted-Punkten beginnt (auf der Kartenrückseite angegeben).

13. Jeder erhält alle Start-Gegenstände, Geld, Pokerkarten und Marshall Punkte oder Wanted Punkte, die hinten auf seiner Charakterkarte abgedruckt sind.

- Lege alle Gegenstände, Maultiere/Pferde und Waffen, die hinten auf deiner Charakterkarte aufgelistet sind, auf die entsprechenden Bereiche deines Spieltableaus.
- Stelle deine Miniatur auf das Feld, das als „Startort“ auf der Rückseite der Charakterkarte angegeben ist. Sollte der Startort ein Feld *General Store* oder *Saloon* sein, kannst du dir aussuchen, welchen der 3 möglichen Orte du wählst.
- Lege deine 2 Scheiben neben den Spielplan zu den Storykartenstapeln.



Billy the Kid war einer der größten Verbrecher im Wilden Westen. Im frühen Alter von 16 Jahren wurde er zum ersten Mal verhaftet. Zwei Monate später wurde er beim Stehlen erwischt, erlitt jedoch seiner Strafe durch seine Flucht zwei Tage später. Nach seinem Beitritt zu den Regulators, einer notorischen Gang von Viehdieben, nahm er am Lincoln County Krieg teil. Dabei wurde er wieder verhaftet und als Mörder verurteilt, obwohl dem Tod aber ein Jahr erspart. Nach Jahrzehnten nach seinem Tod zirkuliert immer noch die Behauptung, er wäre am Leben und behauptet neben zahlreichen anderen Männern, dass er der berühmte Billy the Kid sei.

STARTORT:
EINER DER BEIDEN BANDITENVERSTECKE A



STARTBONUS:
2 POKERKARTEN, 1 REVOLVER,
2 WANTED PUNKTE (OHNE BELOHNUNG)



14. Wenn du einen Charakter mit Marshall Punkten oder Wanted Punkten wählst, lege einen Wertungswürfel auf die entsprechende Anzeige. Marshall Punkte und Wanted Punkte, die auf diese Weise erzielt werden, bringen keine sofortigen Belohnungen ein.

a. Wenn du einen Charakter ohne Marshall Punkte oder Wanted Punkte wählst, lege deinen Wertungswürfel links neben den Spielplan.

15. Lege einen Wertungswürfel auf Feld 0 der LP-Anzeige.

16. Mische alle Storykarten und lege sie in zwei etwa gleichgroßen Stapeln verdeckt auf die Felder, die mit dem Wort Story-Deck markiert sind.

17. Setze 1 Banditen-Miniatur auf jedes Banditenversteck, an dem es noch keine Spieler-Miniatur gibt.

18. Mische die Kampfkarten und lege deren Stapel neben die obere rechte Ecke des Spielplans.

19. Nimm dir eine Spielhilfe.



HINWEIS: Es empfiehlt sich, dass die Wanted Spieler nebeneinander nach dem Startspieler sitzen. Außerdem bleibt der Startspielermarker im ganzen Spiel bei ein- und demselben Spieler.

CHARAKTERE

In *Western Legends* besitzt jeder Charakter eine Reihe von besonderen Eigenschaften, die maßgeblich darüber entscheiden, wie sich der Charakter im Spiel verhält. Charakterkarten haben folgende Elemente:

- **Startort:** An dieser Stelle des Spielplans beginnt der Charakter das Spiel.
- **Startbonusse:** Sie sind die Vorteile, die jeder Charakter zu Spielbeginn besitzt. Es können zusätzliche Gegenstände, Geld, Pokerkarten und/oder Marshall Punkte / Wanted Punkte sein.
- **Legendäre Fähigkeit:** Sie ist ein besonderer Vorteil des Charakters, sobald dieser 5 oder mehr LP gesammelt hat.

Einige legendäre Fähigkeiten verändern bestimmte Aktionen, etwa Kämpfe oder Goldschürfen, andere sind wiederum Aktionen, die nur der Charakter nutzen kann. Die besonderen Eigenschaften eines Charakters geben dir einen groben Anhaltspunkt für anfängliche Strategien und Entscheidungen. Ein Charakter, der zunächst als Marshall beginnt, kann später durchaus den Weg des Verbrechers einschlagen, wenn es dir sinnvoll erscheint. Im Umkehrschluss darf ein Wanted Spieler nach einer Nacht im Gefängnis zu den Marshalls wechseln.

Annie Oakley war eine amerikanische Scharfschützin und schoss an Shows wie der Buffalo Bill's Wild West Show, an der sie ihr unglaubliches Schiesstalent zeigte. Sie trat auch vor Staatsoberhäuptern und Adligen auf, unter anderem auch vor der Königin von England persönlich. Oakley war auch überzeugte Förderin von Frauen in der Armee. Man sagt, sie hätte in ihrer Karriere über 15'000 Frauen an der Waffe ausgebildet.

ANNIE OAKLEY

STARTORT:
DARKROCK GENERAL STORE

STARTBONUS:
1 POKERKARTE, 1 GEWEHR

VOR EINEM KAMPF GEGEN EINEN ANDEREN SPIELER, MUSS DIESER SPIELER 1 POKERKARTE ABWERFEN ODER 1 VERLETZUNG ERLEIDEN.

4. SPIELABLAUF:

Du versuchst, deinen Legendenstatus zu sichern, indem du das Spiel mit den meisten Legendenpunkten (LP) beendest. LP verdienst du vor allem durch den Abschluss von bemerkenswerten Handlungen wie dem Kampf gegen andere Charaktere, Viehtriebe und dem Erfüllen von Storykarten.

Der Spielendemarker kommt auf das gewählte Feld der LP-Anzeige. Sobald ein Spieler LP in Höhe des gewählten Werts oder darüber gesammelt hat, beginnt das Spielende. Ihr alle, auch der Spieler, der das Spielende eingeläutet hat, beendet dann noch die laufende Runde. Beginnend beim Startspieler haben dann alle Spieler noch eine weitere, letzte Runde. Also haben alle Spieler die gleiche Anzahl an Runden. Sobald alle ihren letzten Zug gemacht haben, kommt es zur Endwertung.



SPIELPHASEN

Jeder Runde eines Spielers besteht aus den folgenden drei Phasen:

- STARTPHASE
- AKTIONSPHASE
- SCHLUSSPHASE

STARTPHASE

In der STARTPHASE führst du als aktiver Spieler die folgenden Schritte aus:

- Prüfe, ob es Startphase-Effekte gibt.
- Wähle eins: Du erhältst \$20, du ziehst 2 Pokerkarten oder du erhältst \$10 und ziehst 1 Pokerkarte.
- Wähle eine aktive Waffe und ein aktives Maultier/Pferd für diesen Zug.

AKTIONSPHASE

Wenn du am Zug bist, wählst du 3 Aktionen aus einer Reihe von Möglichkeiten. Du kannst dieselbe Aktion mehrmals im selben Zug ausführen, falls nichts anderes angegeben ist.

Die möglichen Aktionen, die du in deinem Zug zur Auswahl hast, sind:

- BEWEGUNG
- EINE AKTION AUF EINER KARTE NUTZEN
- GEGEN EINEN ANDEREN SPIELER KÄMPFEN (VERHAFTUNG, DUELL ODER RAUB)
- EINE ORTSAKTION AUSFÜHREN

A. BEWEGUNG:

Du kannst mit einer einzelnen Bewegungsaktion bis zu deiner maximalen Bewegungsweite ziehen.

- Ohne Maultier/Pferd hast du eine Bewegungsweite von 2.
- Hast du ein Maultier/Pferd, darfst du dessen Bewegungsweite nutzen.

Um dich zu bewegen, ziehst du deine Miniatur auf irgendein Feld, das angrenzend zu deinem aktuellen Feld ist. Die einzigen Ausnahmen sind die beiden Mesas in der Spielbrettmittle, die von einer rot gestrichelten Linie umgeben sind. Mesas gelten also nicht als mögliche Felder für die Bewegung.

Einige Fähigkeiten, Ziele, Gegenstände oder andere Karten beziehen sich darauf, ob du in der Stadt oder außerhalb der Stadt bist. Felder gelten als innerhalb der Stadt, wenn sie innerhalb der fetten Linien liegen, die Darkrock oder Red Falls umgeben. Als außerhalb der Stadt gilt alles, was nicht in Darkrock oder Red Falls ist.

HINWEIS: Du kannst deine Waffen zwar nie verlieren, es ist aber immer nur eine aktiv. Zu Beginn deines Zuges (und nur dann) kannst du eine deiner anderen Waffen auswählen.

Rot gestrichelte Linien umgehen beide Mesas. Du darfst die Mesas nicht betreten.



Dickere braune Linien sind die Stadtgrenzen.

- ➔ Möglicher Ort für die Bewegung
- ➡ Normale Bewegung
- ➡ Mustang Bewegung
- ⊘ Bewegung unmöglich



B. EINE AKTION AUF EINER KARTE NUTZEN

Pokerkarten, Gegenstandskarten und sogar einige der Charakterkarten, die das Wort „AKTION“ aufgedruckt haben, können in dieser Phase genutzt werden, um besondere Aktionen auszuführen, die dir sonst nicht zur Verfügung stehen.

Wenn du die Aktion einer Karte nutzen willst, musst du folgende Schritte nacheinander ausführen:

- Lege die Karte offen auf den Tisch und lies ihren Text laut vor.
- Befolge den Kartentext und führe die notwendigen Schritte aus.
- Stammt die Aktion von einer Pokerkarte, lege diese auf den Ablagestapel neben dem Pokerstapel. Stammt die gewählte Aktion JEDOCH von einer Charakter- oder Gegenstandskarte, folge einfach den Anweisungen der Karte.

C. KAMPF GEGEN ANDERE SPIELER (VERHAFTUNG, DUELL ODER RAUB)

Kämpfe bestehen aus 4 aufeinanderfolgenden Schritten:

- ANSAGE
- AUFDECKEN
- REAKTION
- BELOHUNG

1. ANSAGE - Du darfst einen Kampf gegen einen anderen Spieler nur dann ansagen, wenn du auf demselben Feld bist. Dieser andere Spieler wird dann „Zielspieler“ genannt.

Du musst dann erklären, welche Art Kampf du beginnen willst: Verhaftung, Duell oder Raub.

Jede Kampfart bietet eine andere Belohnung.

Um eine Verhaftung zu versuchen, musst du bereits mindestens 1 Marshall Punkt besitzen und der Zielspieler muss mindestens 1 Wanted Punkt besitzen.

Dann wählst du 1 Pokerkarte aus deiner Hand und legst sie verdeckt vor dir hin. Mit dieser Karte wirst du kämpfen.

Der Zielspieler muss jetzt entscheiden, ob auch er kämpft oder aufgibt. Wenn er kämpft, wählt auch er 1 Pokerkarte aus seiner Hand und spielt sie verdeckt vor sich aus. Mit dieser Karte wird er kämpfen.

Falls er aufgeben sollte, hast du den Kampf sofort gewonnen. In diesem Fall geht es mit dem Schritt Belohnung weiter.

2. AUFDECKEN - Beide von euch decken ihre gewählten Karten gleichzeitig auf und handeln eventuelle Bonuseffekte ab (durch Charakterfähigkeiten, Gegenstände, Waffen und/oder Pokerkarten).

HINWEIS: Nicht alle Pokerkarten besitzen einen **AKTION**seffekt. Manche Pokerkarten haben eine **RE-AKTION** und andere haben einen **BONUS**. Die beiden Letzteren benötigen keine Aktion zur Aktivierung.

KAMPFBEISPIEL - DUELL

- Annie ist auf demselben Feld wie Bass Reeves und möchte eine ihrer drei Aktionen nutzen, um gegen ihn zu kämpfen.

ANSAGE

- Annie sagt ein Duell gegen Bass an und wählt eine Pokerkarte, die sie verdeckt vor sich hinlegt.

- Bass nimmt den Kampf an und wählt seinerseits eine Pokerkarte, die er verdeckt vor sich ablegt.

- Annies Fähigkeit zwingt den Gegner, zu Beginn des Kampfs eine Karte abzuwerfen, sonst erleidet er eine Verletzung. Bass entscheidet sich, eine seiner Pokerkarten abzuwerfen.



AUFDECKEN

- Annie und Bass decken ihre Karten gleichzeitig auf.

- Annie deckt einen King (König) auf, Bass eine Queen (Dame). Bass' verbesserte Flinte verringert den Wert von Annie's Pokerkarte um 1, wodurch sie zur Queen (Dame) wird.

- Da Annie aktiver Spieler ist, gewinnt sie den Gleichstand.



BELOHUNG

- Annie erhält 2 LP, weil sie den Kampf gewonnen hat.

- Bass erleidet 1 Verletzung, weil er den Kampf verloren hat.

- Annie hat weder eine Verhaftungs- noch eine Raubaktion angesagt, also passiert Bass nichts weiter.

- Annie kann gegen Bass in diesem Zug

nicht erneut kämpfen.

3. REAKTION - Beide von euch dürfen jetzt Reaktionseffekte auf Pokerkarten in eurer Hand nutzen. Zuerst hast du die Gelegenheit, eine Reaktion zu nutzen. Danach hat der Zielspieler die Gelegenheit, eine Reaktion zu nutzen. Das geht abwechselnd so weiter, bis beide von euch keine Reaktion mehr spielen wollen.

4. BELOHNUNG - Beide von euch erhalten nun Strafen und Belohnungen gemäß der gewählten Art des Kampfs (Verhaftung, Duell oder Raub). Es gewinnt der Spieler, der die Karte mit dem höchsten Wert (nach Anwendung der Effekte) gespielt hat. Kartenwerte können nie höher als auf Ass erhöht und nie niedriger als auf 2 verringert werden. Bei Gleichständen gewinnt der aktive Spieler. Unabhängig von der Art des Kampfs erleidet der Verlierer immer 1 Verletzung und zieht 1 Pokerkarte.

- **Verhaftung** (nur Marschall Spieler) - Wenn der aktive Spieler gewinnt, erhält er 1 Marschall Punkt. Der verhaftete Spieler erleidet 1 Verletzung, zieht 1 Pokerkarte und wird zusammen mit dem Sheriff auf das Feld Sheriffbüro gestellt. Der Wanted Spieler verliert außerdem alle Wanted Punkte, sämtliches Vieh und die Hälfte seines Geldes und seiner Goldnuggets (aufgerundet).
- **Duell** - Wenn der aktive Spieler gewinnt, erhält er 2 LP.
- **Raub** - Wenn der aktive Spieler gewinnt, erhält er 1 Wanted Punkt und kann sich entscheiden, entweder die Hälfte des Geldes des Zielspielers oder die Hälfte von dessen Goldnuggets zu nehmen (aufgerundet). Außerdem darf er 1 Viehchip des Verlierers nehmen, falls einer in dessen Besitz ist.

HINWEIS: Lehnt der herausgeforderte Spieler den Kampf ab, muss der aktive Spieler dennoch seine im Schritt Ansage gewählte Pokerkarte abwerfen.

Alle während des Kampfs gespielten Pokerkarten kommen auf den Ablagestapel neben dem Pokerstapel.

Du darfst ein und denselben Spieler höchstens EINMAL pro Zug angreifen. Du darfst in deinem Zug allerdings auch noch andere Spieler angreifen, vorausgesetzt, du hast noch genug Aktionen übrig.

Poker/Kampfkartenwerte

Wenn der Gewinner eines Kampfs ermittelt werden soll, vergleichen die Spieler den Nummernwert bzw. den Bildkartenwert ihrer gewählten Karte. Bei den Karten mit Nummernwerten gelten die Zahlenwerte. Die Bildkarten sind höher als diese und haben die Reihenfolge Bube<Dame<König<Ass (englisch: J[ack]<Q[ueen]<K[ing]<A[ce]).

Die nach Wert sortierte Liste der Kampfkarten lautet also:

2<3<4<5<6<7<8<9<10<J<Q<K<A

D. EINE ORTSAKTION AUSFÜHREN:

Die überwiegende Zahl Aktionen, die du ausführen kannst, gibt es an Orten. Um eine Ortsaktion auszuführen, musst du dich auf dem Feld des Orts befinden. Um eine Ortsaktion entweder an den Orten *General Store* oder *Saloon* auszuführen, musst du dich auf einem der drei benachbarten Felder befinden. Die Orte und ihre jeweiligen Aktionen sind unten aufgeführt.



D1. GENERAL STORE:

Wenn du auf einem Feld angrenzend zu einem *General Store* stehst, kannst du 1 Aktion ausgeben, um beliebig viele Gegenstandskarten zu kaufen oder zu verbessern, vorausgesetzt, du hast genug Geld.

Wichtige Informationen zu Gegenständen:

- Du darfst nie mehr als 1 Ausgabe jedes Gegenstands besitzen (1 Minenplan, 1 Whiskey etc.).
- Wenn du ein Maultier/Pferd oder eine Waffe erwirbst, darfst du diesen Gegenstand sofort als aktives Maultier/Pferd bzw. -Waffe wählen.
- Um ein Maultier/Pferd oder eine Waffe zu verbessern, bezahlst du die Kosten erneut.

Zu den General Stores angrenzende Felder





D2. POKERSPIEL:

Wenn du auf einem Feld angrenzend zu einem *Saloon* stehst, kannst du als aktiver Spieler eine Partie Poker spielen. Dazu musst du 1 Aktion ausgeben, einen Einsatz von \$10 auf den Tisch legen und dann 1 Pokerkarte ziehen. Wenn andere Spieler auch gerade in derselben Stadt sind, können auch sie den Einsatz von \$10 dazu legen, 1 Pokerkarte ziehen und teilnehmen – sie müssen dazu nicht auf einem Feld *Saloon* sein.

Wenn keine weiteren Spieler an deiner Pokerpartie teilnehmen wollen, übernimmt der Spieler rechts vom aktiven Spieler die Rolle des „Dealers“, der seine eigenen Poker-Handkarten beiseite legt und sich 4 Pokerkarten als Handkarten vom Stapel zieht. Der *Saloon* fügt als Belohnung für den Gewinner immer \$50 zum Gesamteinsatz (aus dem Vorrat) hinzu, egal, wie viele Spieler teilnehmen.

Nachdem alle teilnehmenden Spieler ihren Einsatz bezahlt und ihre Karten gezogen haben, deckt der Dealer die obersten 3 Kar-

ten des Pokerstapels auf. Sie werden „Flop“ genannt. Die teilnehmenden Spieler versuchen dann jeder für sich, mit 2 Karten aus ihrer Hand und dem Flop die beste Pokerkombination aus 5 Karten zu bilden. Wenn ein Spieler den Einsatz bezahlt, aber zuvor keine Karten hatte, muss er die 1 Karte nehmen, die er gerade gezogen hat.

Die Wertigkeit der Pokerkombinationen ist in der Tabelle unten zu sehen.

Der Spieler mit der besten Pokerhand bekommt die \$50 vom *Saloon* sowie alle Einsätze. Bei Gleichstand, an dem der aktive Spieler beteiligt ist, gewinnt dieser. Wenn der aktive Spieler gewinnt, erhält er außerdem 1 LP. Die Verlierer ziehen alle 1 Pokerkarte. Wenn der Dealer gewinnt, erhält er keine Belohnung.

Alle ausgespielten Karten (auch der Flop) werden abgeworfen.

Wenn mehrere nicht aktive Spieler an einem Gleichstand beteiligt sind, werden die \$50 plus die Einsätze unter ihnen geteilt, bleibt ein Rest, geht er in den Vorrat (split pot).

Pokerkombination von höchster zu niedrigster

Name	Beispiel	Beschreibung
Royal Flush	A♠, K♠, Q♠, J♠, 10♠	A bis 10 von dem selben Kartensymbol.
Fünf Gleiche	K♠, K♣, K♦, K♥, Betrug	Vier Karten desselben Werts plus die Pokerkarte Betrug.
Stratght Flush	8♠, 7♠, 6♠, 5♠, 4♠	Fünf aufeinanderfolgende Karten von einem Kartensymbol.
Vierling	J♠, J♣, J♦, J♥, 7♠	Vier Karten desselben Werts.
Full House	10♠, 10♣, 10♦, 9♠, 9♣	Drei Karten desselben Werts sowie 2 andere Karten desselben Werts.*
Flush	4♠, J♠, 7♠, 8♠, 2♠	Fünf Karten von einem Kartensymbol, jedoch nicht aufeinanderfolgend.**
Strasse	9♠, 8♦, 7♥, 6♠, 5♣	Fünf aufeinander folgende Karten (egal welches Kartensymbol).
Drilling	7♠, 7♦, 7♣, Q♥, 2♣	Drei Karten desselben Werts.
Zwei Paare	4♠, 4♣, 7♥, 7♠, K♦	Zwei verschiedene Paare.***
Paar	K♠, K♥, 8♣, 2♦, 10♠	Zwei Karten desselben Werts.****
Höchste Karte	8♠, Q♦, 10♣, 3♥, 5♣	Wenn dir keine der obigen Pokerkombinationen gelungen sein sollte, gilt die höchstwertige Karte. (Hier wäre es die Queen, also die Dame).

*Haben zwei Spieler ein Full House, gewinnt derjenige mit dem höheren Drilling.

**Haben zwei Spieler ein Flush, so gewinnt derjenige, der die höhere Karte im Flush besitzt.

***Haben zwei Spieler zwei Paare gewinnt der Spieler, der das höhere Paar besitzt.

****Haben zwei Spieler das gleiche Paar, entscheidet wer neben dem Paar die höchste Beikarte besitzt (Kicker).

BEISPIEL POKERSPIEL:

- Der aktive Spieler will eine Runde Poker im *Saloon* von Darkrock spielen. Der aktive Spieler bezahlt \$10 als Einsatz und \$50 kommen vom *Saloon* in den Pott dazu. In Darkrock sind keine weiteren Spieler, also wird der Spieler rechts vom aktiven Spieler zum Dealer.
- Der Dealer legt seine eigenen Pokerkarten beiseite und zieht 4 Pokerkarten vom Stapel. Die gezogenen Karten sind *Betrug* (2♦), *Banditenjagd* (4♥), *Instinkte* (9♠) und *Schlägerei* (8♠).
- Als Flop werden 3 Pokerkarten aufgedeckt: J♦, 3♠, 8♠.
- Der Dealer spielt *Betrug* (2♦) und *Kugelsicher* (J♠) verdeckt aus.
- Der aktive Spieler spielt *Glück* (10♥) und *Katzengold* (10♠) aus.
- Die Karten werden aufgedeckt. Der aktive Spieler verliert, benutzt aber den Bonuseffekt von *Glück*, um \$30 zu erhalten und 1 Pokerkarte zu ziehen, zusätzlich zu der Pokerkarte, die er als Verlierer ziehen darf.
- Die \$60 im Pott gehen in den Vorrat zurück.



D3. NACH GOLD SCHÜRFEN:

Wenn du auf einem Feld *Mine* bist, kannst du eine Aktion ausgeben, um nach Gold zu schürfen. Dazu wirfst du beide Schürfwürfel. Sie können vier mögliche Ergebnisse zeigen:



Goldnugget

Du erhältst 1 Goldnugget



Goldrückstände

Du erhältst \$10



Goldstaub

Du erhältst \$10 und würfelst erneut; dieses neue Ergebnis gilt ebenfalls



Kies

Du erhältst nichts

Du kannst maximal 4 Goldnuggets tragen.



D4. NUGGETS VERKAUFEN:

Wenn du auf dem Feld *Bank* stehst, kannst du eine Aktion ausgeben, um deine Goldnuggets zu verkaufen. Pro verkauftem Goldnugget erhältst du \$20 und 1 LP. Verkaufte Nuggets kommen zurück in den Vorrat. Du darfst nie mehr als \$120 besitzen. Jedes darüber hinaus verdiente Geld geht verloren.



D5. ÜBERFALL:

Wenn du auf dem Feld *Bank* bist, kannst du als aktiver Spieler 1 Aktion ausgeben, um einen Überfall auszuführen. Für einen erfolgreichen Überfall musst du zuerst gegen den *Wachmann* kämpfen. Du darfst maximal 1 Überfall-Aktion pro Zug ausführen.

Kampf gegen den Wachmann

- Der Spieler rechts vom aktiven Spieler zieht 3 Kampf-karten für den *Wachmann* und wählt 1 davon aus, die er verdeckt ausspielt.
- Der aktive Spieler wählt 1 Pokerkarte aus seiner Hand und spielt sie ebenfalls verdeckt aus.
- Beide Karten werden aufgedeckt.
- Bonuseffekte durch Charakterfähigkeiten, Gegenstände, Waffen und die ausgespielte Pokerkarte werden angewendet.
- Der aktive Spieler darf eine beliebige Anzahl von Reaktionen ausspielen.
- Die Effekte der ausgespielten Kampfkarte werden angewendet.
- Der höchste Wert gewinnt den Kampf. Bei Gleichständen gewinnt der aktive Spieler.
- Wenn der aktive Spieler den *Wachmann* besiegt, erhält er \$80 und 3 Wanted-Punkte.
- Wenn der aktive Spieler verliert, erhält er 1 Wanted-Punkt, erleidet 1 Verletzung und zieht 1 Pokerkarte.
- Ausgespielte Pokerkarten werden abgeworfen, die 3 Kampf-karten werden gemischt unter den Kampf-stapel gelegt.

BEISPIEL: ÜBERFALL (SPIELER GEGEN WACHMANN)

Billy the Kid steht auf dem Feld *Bank* in Darkrock und entscheidet sich, eine seiner drei Aktionen zum Banküberfall zu benutzen.



- Der *Wachmann* (der Spieler rechts von Billy) zieht drei Kampf-karten 3, 7, J und spielt eine verdeckt.
- Billy wählt eine Pokerkarte und spielt sie verdeckt aus.



AUFDECKEN

- Billy und der *Wachmann* decken ihre Karten gleichzeitig auf.
- Der *Wachmann* deckt eine 3 auf, wodurch der andere Spieler normalerweise 2 Verletzungen erleiden würde.
- Billy deckt den Herzbuben (Jack of Hearts) auf, *Kugelsicher*, was ein Bonuseffekt ist, der die Verletzungen aufhebt.

BELOHNUMG

- Billy hatte die höchste Karte, also hat er die *Bank* erfolgreich überfallen, was ihm 3 Wanted-Punkte und \$80 einbringt.





D6 HEILEN:

Wenn du auf dem Feld *Doktor* stehst, kannst du \$10 bezahlen und 1 Aktion ausgeben, um alle deine Verletzungen zu heilen. Danach ziehst du für jede auf diese Weise geheilte Verletzung 1 Pokerkarte.



D7 UNTERHALTUNG:

Wenn du auf dem Feld *Variété* bist, kannst du 1 Aktion ausgeben, um LP zu erhalten. Pro \$30, die du dann aus gibst, erhältst du 1 LP.

Bezahltes Geld	LP
\$30	1
\$60	2
\$90	3
\$120	4



D8 VIEH ERWERBEN:

ERWERBEN: Während du dich auf einem Feld *Ranch* befindest, kannst du eine Aktion ausgeben, um dir 1 verdeckten Viehchip zu nehmen. Der erworbene Viehchip kommt auf dein Tableau. Du darfst dir die Belohnung auf deinen Viehchips jederzeit ansehen. Du darfst gleichzeitig höchstens 1 Viehchip erwerben.



Viehchips kannst du auf zweierlei Weise einlösen:

VIEHTRIEB: Wenn du deine Bewegung auf dem Feld *Bahnhof* beendest, darfst du deinen Viehchip gegen 1 Marschall Punkt und die auf der Rückseite abgedruckte Belohnung einlösen. Dazu benötigst du keine Aktion. Eingelöste Viehchips werden wieder verdeckt unter die Chips auf dem zugehörigen Feld *Ranch* gemischt.

SPIKE'S VIEW

DIEBSTAHL: Wenn du deine Bewegungsaktion auf einer *Ranch* beendest, deren Farbe nicht deinem Viehchip entspricht, kannst du den Chip dort einlösen. Du erhältst 1 Wanted Punkt und die auf der Rückseite abgedruckte Belohnung. Dazu benötigst du keine Aktion. Eingelöste Viehchips werden wieder verdeckt unter die Chips auf dem zugehörigen Feld *Ranch* gemischt.

POINTE

SUNNY HILLS

D9 ARBEITEN:

Wenn du an einem BELIEBIGEN Ort stehst, kannst du 1 Aktion ausgeben, um \$10 zu erhalten.



SCHLUSSPHASE

Am Ende deines Zugs fñhrt du die folgenden Schritte in dieser Reihenfolge aus:

- Handle alle Storykarten (siehe nachste Seite) ab, auf welchen alle notwendigen Scheiben liegen.
- Wurf Karten bis zu deiner Handkartenzahl ab: 5 Karten minus 1 Karte pro Verletzung.
- Wenn du Wanted bist, erhaltst du LP abhangig von der Reihe, in der du dich auf dem Wanted Pfad befindest.
- Sobald jemand LP mindestens in Hohe der vor dem Spiel vereinbarten Anzahl besitzt, wird das Spielende ausgelost. Dann wird die aktuelle Runde zu Ende gespielt. Jeder Spieler hat dann noch 1 Zug, auch derjenige, der das Spielende ausgelost hat.
- Der im Uhrzeigersinn nachste Spieler wird zum aktiven Spieler und beginnt seinen Zug.

SCHLUSSPHASE-BEISPIEL



Es wird zu fñnf gespielt. 3 Scheiben liegen auf der ersten und 2 Scheiben auf der zweiten Storykarte. Die Scheiben werden von der ersten Storykarte entfernt und die Karte abgehandelt.

In diesem Beispiel erhalten alle Spieler (Gelb, Blau und Rot) die Belohnungen.



Am Ende seines Zugs hat Billy 6 Pokerkarten auf der Hand. Billy hat 2 Verletzungen, also wird seine Handkartenzahl von 5 auf 3 verringert.

Billy wirft 3 seiner Pokerkarten ab, also bleiben ihm 3.



Billy (Spieler Rot) ist auf dem zweiten Feld des Wanted Pfades. Er erhalt 1 LP dafñr, dass sein Wñrfel auf der ersten Reihe der Anzeige liegt.

WANTED PFAD			
-1- SCHRITT WIRD ÜBERHOPPT	2 PUNKTZAHL	-3-	1 LP 3 FELD ÜBERHOPPT
-4- ZUG 1 POKERKARTE	-5-	-6- ZUG 1 POKERKARTE	2 LP 3 FELD ÜBERHOPPT
-7- ZUG 1 PUNKTZAHL	-8- ZUG 1 PUNKTZAHL	-9- *	3 LP 3 FELD ÜBERHOPPT

* FÜR JEDEN WANTED PUNKT ÜBERHOPPT ERHALTEST DU STATTDASSIN 1 LP.
SPIELER MIT DEN MEISTEN WANTED PUNKTEN ERHALT AM SPIELLENDE 3 LP.
3 LP BEI GLEICHSTAND, ANDERSWEGES WANTED SPIELER ERHALTEN JE 1 LP.

5. STORYKARTEN

Storykarten lassen dich thematisch tiefer in die Welt von **Western Legends** eintauchen. Wenn du in deinem Zug die Voraussetzungen einer der verfügbaren Storykarten erfüllst, darfst du 1 deiner Scheiben darauf legen. Welche Voraussetzung für die jeweilige Storykarte gilt, steht auf der Rückseite jeder Karte. Jede Storykarte erfordert eine bestimmte Anzahl an Scheiben, bevor sie am Ende eines Spielerzugs abgehandelt werden darf.

Die dafür benötigte Anzahl Scheiben hängt von der teilnehmenden Spielerzahl ab:

- 2-4 Spieler- 2 Scheiben
- 5-6 Spieler- 3 Scheiben

Du darfst in deinem Zug maximal 1 Scheibe auf 1 Storykarte legen. Gilt dieselbe Voraussetzung für beide verfügbaren Storykarten, musst du dich entscheiden, auf welche Karte du deine Scheibe legst.

Du darfst die Scheibe nur in deinem eigenen Zug auf die Storykarte legen.

Wenn deine beiden Scheiben bereits auf Storykarten liegen und du die Voraussetzungen zum Ausspielen einer weiteren Scheibe erfüllst, darfst du 1 deiner ausliegenden Scheiben auch versetzen.

Wer die letzte benötigte Scheibe auf eine Storykarte legt, führt die folgenden Schritte nacheinander am Ende seines Zugs aus (Schlussphase):

- Lies den Kartentext laut vor.
- Sorge dafür, dass alle Spieler, die Scheiben auf der Karte haben, die angezeigte Belohnung erhalten.
- Spieler, die mehr als 1 Scheibe auf der Karte haben, erhalten die Belohnung trotzdem nur 1x.
- Setze *Banditen* auf die angezeigten Banditenverstecke, wenn solche angegeben sind. Setze *Banditen* jedoch nie auf ein Feld, auf dem bereits ein Spieler, der *Sheriff* oder ein anderer *Bandit* steht.
- Wenn es mindestens 1 Wanted-Spieler gibt, bewege den *Sheriff* um die angezeigte Zahl von Feldern (0-6). Das könnte eine Verhaftung auslösen.



Auslöser: Wenn ein Spieler diese Voraussetzung in seinem Zug erfüllt, legt er eine seiner Scheiben auf eins der Felder.

Spierzahl: Abhängig von der Spielerzahl benötigt die Storykarte eine bestimmte Anzahl Scheiben.



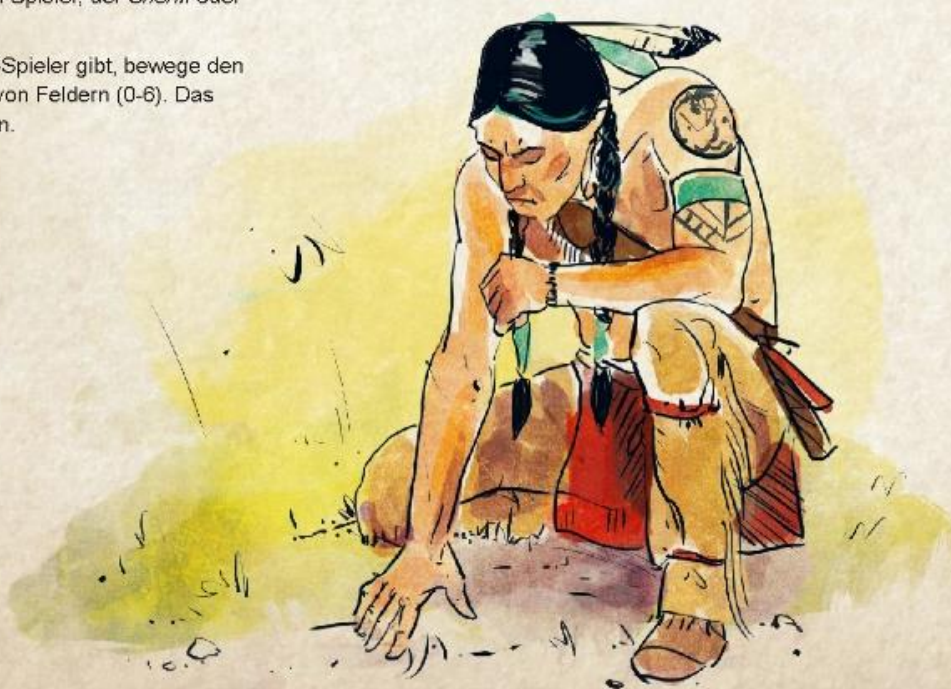
Storykarten-Titel

Storykarten-Text

Storykarten-Belohnung

Banditen einsetzen: Setze *Banditen* an diese Orte.

Bewegung des Sheriffs: Der aktive Spieler bewegt den *Sheriff* 3 Felder weit.



BEISPIEL: ABHANDELN EINER STORYKARTE

Es wird zu fünf gespielt. 3 Scheiben liegen auf der ersten und 2 Scheiben auf der zweiten Storykarte.

Die Scheiben werden von der ersten Storykarte entfernt und die Karte abgehandelt.

In diesem Beispiel erhalten alle Spieler (Gelb, Blau und Rot) die Belohnungen.



BLUTGELD

Nach der ersten Begegnung, genauso wie Sheriff können oder den Scherenschnitt haben. Jeder hat seinen Vorteil und nicht gute Helfer sind fern, für die richtige Sache nicht zu vergleichen.

Wer zu dieser Karte beigetragen hat, erhält \$30. (Wer er nicht 1 Korbstein und erhält kein \$).

Banditen einsetzen

Wer diese Karte ausgelöst hat, bewegt den Sheriff bis zu 5 Felder.



Im Beispiel rechts kann der *Bandit* nur auf das eine Versteck B gesetzt werden, weil sich bereits ein *Bandit* auf dem anderen Versteck B befindet.

Der andere *Bandit* kann nur auf das eine Versteck C gesetzt werden, weil sich am anderen Versteck C gerade eine Spielerfigur aufhält.



Spieler Rot muss den *Sheriff* um 3 Felder bewegen. Allerdings möchte Rot den *Sheriff* nicht in seiner Nähe haben. Also entscheidet er sich, den *Sheriff* 3 Felder nach oben rechts zu bewegen (grüne Pfeile), womit er sich am gegenüberliegenden Spielfeldrand befindet.

6. MARSCHALL PUNKTE / WANTED PUNKTE

Während auf der Legenden-Anzeige dein Gesamtstatus als Western-Legende ablesbar ist, geben die Marschall Karriere und Wanted Pfad dein Maß als Gesetzeshüter bzw. Gesetzloser an.

Du darfst niemals gleichzeitig Marschall Punkte und Wanted Punkte haben. Wanted Spieler können keine Marschall Punkte erhalten. Allerdings können Marschall Spieler sich entscheiden, alle ihre Marschall Punkte zu verlieren und Wanted zu werden, wenn sich ihnen die Gelegenheit dazu bietet.



MARSCHALL PUNKTE

Du erhältst Marshall Punkte, wenn du für Ruhe und Ordnung sorgst. Diese Punkte erwirbst du auf folgende Weise:

- **Einen Banditen im Kampf besiegen:** 1 Marshall Punkt
- **Viehtrieb:** 1 Marshall Punkt
- **Einen Wanted Spieler festnehmen:** 1 Marshall Punkt
- **Die Aktion der Pokerkarte Lebende Legende ausführen:** 1 Marshall Punkt
- **Belohnungen von Storykarten:** wie auf der Karte angegeben

Wenn du als Marshall Spieler Marshall Punkte erhältst, bewegst du deinen Würfel auf der Marshall Karriere und erhältst die Belohnungen der Felder auf der Anzeige, über oder auf die sich dein Würfel bewegt hat.

Erreichst du das neunte und letzte Feld der Marshall Karriere und erhältst danach noch weitere Punkte, die dich über das Ende der Anzeige hinaus bringen würden, erhältst du stattdessen 1 LP pro erhaltenem Punkt.

Als Marshall Spieler kannst du dich entscheiden, Wanted zu werden, indem du eine Aktion ausführst, die dir Wanted Punkte einbringt. Wenn du das tust, versetzt du deinen Würfel von der Marshall Karriere auf den Wanted Pfad. Allerdings kann ein Wanted Spieler nicht auf diese Weise zum Marshall Spieler werden. Er muss erst verhaftet werden und damit alle seine Wanted Punkte verlieren.

Immer wenn du die Seiten wechselst, beginnt dein Würfel auf dem ersten Feld des Pfades/Karriere, nicht etwa auf dem Feld des vorherigen Pfades/Karriere.

Bei Spielende erhältst du als Marshall Spieler LP abhängig von der Reihe, auf der dein Würfel dann liegt.

WANTED PUNKTE

Spieler erhalten Wanted Punkte für ungesetzliche Aktivitäten. Du kannst Wanted Punkte auf folgende Weise erhalten:

- **Banküberfall:** 1 Wanted Punkt, wenn fehlgeschlagen oder 3 Wanted Punkte und \$80, falls erfolgreich
- **Spieler ausrauben:** 1 Wanted Punkt
- **Viehdiebstahl:** 1 Wanted Punkt
- **Benutzung der Aktion auf der Pokerkarte Lebende Legende:** 1 Wanted Punkt
- **Belohnungen von Storykarten:** wie auf der Karte angegeben

Wenn du als Wanted-Spieler eine Anzahl Wanted Punkte erhältst, bewegst du deinen Würfel entsprechend auf dem Wanted Pfad und erhältst die Belohnung jedes Felds, über oder auf das sich dein Würfel bewegt hat.

Erreichst du das neunte und letzte Feld des Wanted Pfades und erhältst danach noch weitere Punkte, die dich über das Ende des Wanted Pfades hinaus bringen würden, erhältst du stattdessen 1 LP pro erhaltenem Punkt.

In der Schlussphase jedes Zuges erhältst du als Wanted Spieler LP abhängig von der Reihe, auf der dein Würfel dann liegt: 1 LP für die erste Reihe, 2 LP für die zweite und 3 LP für die dritte.

Am Ende des Spiels erhält der am meisten gesuchte Wanted Spieler 3 LP (bei Gleichstand erhalten beide je 1 LP). Alle anderen Wanted Spieler erhalten 1 LP.

BEISPIEL: MARSCHALL KARRIERE VERÄNDERN

In diesem Beispiel hat ein Spieler 2 Marshall Punkte erhalten, wodurch er vom ersten aufs dritte Feld vorzieht. Dieser Spieler erhält \$20 sowie 2 LP.

MARSCHALL KARRIERE

ERHALTE FÜR JEDEN FORTSCHRITT 8 ODER LP

- 1 - 	- 2 - 20\$	- 3 - 	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 5px; display: inline-block;">1 LP <small>AM SPIEL ENDE</small></div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 5px; display: inline-block;">2 LP <small>AM SPIEL ENDE</small></div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 5px; display: inline-block;">3 LP <small>AM SPIEL ENDE</small></div>
- 4 - 30\$	- 5 - 30\$	- 6 - 4 LP	
- 7 - 40\$	- 8 - 40\$	- 9 - 6 LP <small>**</small>	

** FÜR JEDEN MARSCHALL PUNKT ÜBER 9 ERHÄLTST DU STATTDASSIN 1 LP.

HINWEIS: Nur wer keine Wanted Punkte hat, kann Marshall Punkte erhalten.

BEISPIEL: WANTED PFAD VERÄNDERN

In diesem Beispiel hat der Spieler 1 Wanted Punkt erhalten. Er zieht sofort 1 Pokerkarte, weil er das sechste Feld erreicht hat. Am Ende seines Zugs erhält dieser Spieler 2 LP, weil sein Würfel auf der zweiten Reihe des Wanted Pfades ist.

WANTED PFAD

- 1 - SHERIFF WIRD ANGEHAFT	- 2 - ZIEHE 1 POKERKARTE	- 3 -	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 5px; display: inline-block;">1 LP <small>AM SPIEL ENDE</small></div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 5px; display: inline-block;">2 LP <small>AM SPIEL ENDE</small></div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 5px; display: inline-block;">3 LP <small>AM SPIEL ENDE</small></div>
- 4 - ZIEHE 1 POKERKARTE	- 5 - 	- 6 - 	
- 7 -	- 8 - ZIEHE 1 POKERKARTE	- 9 - *	

* FÜR JEDEN WANTED PUNKT ÜBER 9 ERHÄLTST DU STATTDASSIN 1 LP.

SPIELER MIT DEN MEISTEN WANTED PUNKTEN ERHÄLT AM SPIEL ENDE 3 LP (1 LP BEI GLEICHSTAND), ANDERE WANTED SPIELER ERHALTEN JE 1 LP.

BANDITEN / SHERIFF

Im Gegensatz zum *Wachmann* der *Bank* sind *Banditen* und der *Sheriff* als Miniaturen im Spiel. Obwohl sie sehr unterschiedliche Funktionen haben, bezeichnen wir alle drei als Nichtspieler-Charaktere, NSCs (Englisch: NPC). Die Unterschiede zwischen *Sheriff* und *Banditen* werden im Folgenden beschrieben.

SPIELER GEGEN BANDITEN: Es gibt 3 Banditen-Gangs, jede von ihnen mit zwei Banditenverstecke außerhalb der beiden Städten. *Banditen* kommen nur beim Ausführen von Storykarten auf den Spielplan (abgesehen davon, dass Banditen beim Spielaufbau platziert werden). Wenn eine Storykarte vorgibt, *Banditen* auf den Spielplan zu setzen, setzt ihr einen Banditen nur dann, wenn auf dem Feld nicht bereits ein anderer *Bandit*, eine Spielerfigur oder der *Sheriff* ist (also nur auf freie Banditenfelder).

Wenn ein Spieler ein Feld mit einem *Banditen* betritt, endet seine Bewegung sofort und es kommt zum Kampf.

DIE SCHRITTE FÜR EINEN KAMPF GEGEN BANDITEN SIND WIE FOLGT:

- Der aktive Spieler wählt 1 Pokerkarte aus seiner Hand und spielt sie verdeckt aus.
- Der Spieler rechts vom aktiven Spieler zieht 2 Kampf-karten für den *Banditen* und wählt 1 davon aus, die er verdeckt ausspielt.
- Beide Karten werden aufgedeckt.
- Bonuseffekte von Charakterfähigkeiten, Gegenständen, Waffen und der ausgespielten Pokerkarte werden angewendet.
- Der aktive Spieler darf eine beliebige Anzahl von Reaktionen ausspielen.
- Die Effekte der ausgespielten Kampfkarte werden angewendet.
- Der höchste Wert gewinnt den Kampf. Bei Gleichständen gewinnt der Bandit.
- Wenn der aktive Spieler den *Banditen* besiegt, darf er wählen, ob er 1 LP oder 1 Marschall Punkt erhalten möchte. Wanted Spieler dürfen allerdings nicht den Marschall Punkt wählen.
- Wenn der aktive Spieler verliert, erleidet er 1 Verletzung und zieht 1 Pokerkarte.
- Egal, wie der Kampf ausgeht, entfernt ihr den *Banditen* anschließend vom Spielbrett.
- Ausgespielte Pokerkarten werden abgeworfen, die 2 Kampfkarten werden gemischt unter den Kampfstapel gelegt.

KAMPFBEISPIEL — SPIELER GEGEN BANDITEN

- Annie betritt ein Feld mit einem *Banditen* und es kommt sofort zum Kampf.



- Annie wählt eine Pokerkarte aus ihrer Hand und spielt sie verdeckt aus.

- Der Spieler rechts von Annie zieht 2 Kampf-karten für den *Banditen* und wählt 1 davon aus, die er verdeckt ausspielt.

- Beide Karten werden gleichzeitig aufgedeckt.
- Jegliche Bonuseffekte von Charakterfähigkeiten, Gegenständen, Waffen und der ausgespielten Pokerkarte werden jetzt angewendet.

- Annie deckt eine Kreuz-10 auf, die keinen besonderen Effekt für den Kampf hat, der *Bandit* deckt einen Jack (Buben) auf, was höher als Annies Karte ist.



- Annie darf eine beliebige Anzahl an Reaktionen ausspielen, nachdem die Karten aufgedeckt wurden. Da die Karte des *Banditen* im Wert um 1 höher ist als ihre Karte, könnte sie ihre *Flossen hoch!* spielen, was den Wert der Kampfkarte um 1 verringern würde.

- Leider gewinnt der aktive Spieler bei Gleichständen gegen NSCs nicht, daher wäre die Karte verschwendet.

- Die Effekte der gespielten Kampfkarte werden jetzt angewendet, also bekommt Annie \$10.

- Hätte Annie den *Banditen* besiegt, hätte sie wählen können, ob sie 1 LP oder 1 Marschall Punkt haben möchte. Wäre Annie jedoch ein Wanted Spieler, dürfte sie den Marschall Punkt nicht wählen.

- Da Annie der aktive Spieler ist und den Kampf verloren hat, erleidet sie 1 Verletzung und zieht 1 Pokerkarte.

- Der *Bandit* wird jetzt vom Spielplan entfernt, obwohl er den Kampf gewonnen hat.

- Annies ausgespielte Pokerkarte wird abgeworfen und alle benutzten Kampf-karten werden gemischt unter den Kampf-stapel gelegt.





SPIELER GEGEN SHERIFF: Der *Sheriff* beginnt das Spiel auf dem Feld *Sheriffbüro* in Darkrock. So lange es mindestens einen *Wanted* Spieler gibt, wird sich der *Sheriff* immer dann bewegen, wenn eine Storykarte abgehandelt wird, die eine *Sheriff*-Bewegung vorgibt. So lange es mindestens einen *Wanted*-Spieler gibt, kann der *Sheriff* außerdem mittels des Aktions-Effekts der *Banditenjagd*-Pokerkarte bewegt werden.

HINWEIS: *Wanted* Spieler dürfen das Feld des *Sheriffs* nicht betreten.

Wenn der *Sheriff* das Feld eines oder mehrerer *Wanted* Spieler betritt, müssen diese Spieler sofort je 1 Pokerkarte abwerfen. Wenn 2 oder mehr *Wanted* Spieler im selben Feld wie der *Sheriff* sind, entscheidet der Spieler, der den *Sheriff* bewegt hat, welchen dieser Spieler der *Sheriff* zu verhaften versuchen wird.

DIE SCHRITTE FÜR EINEN VERHAFTUNGSVERSUCH DES SHERIFFS:

- Der *Wanted*-Spieler wählt 1 Pokerkarte aus seiner Hand und spielt sie verdeckt aus.
- Der Spieler rechts vom *Wanted* Spieler zieht 4 Kampfkarten für den *Sheriff* und wählt 1 davon aus, die er verdeckt ausspielt.
- Beide Karten werden aufgedeckt.
- Bonuseffekte von Charakterfähigkeiten, Gegenständen, Waffen und der ausgespielten Pokerkarte werden angewendet.
- Der *Wanted* Spieler darf eine beliebige Anzahl von Reaktionen ausspielen.
- Die Effekte der ausgespielten Kampfkarte werden angewendet.
- Der höchste Wert gewinnt den Kampf. Bei Gleichständen verliert der *Wanted* Spieler.
- Ausgespielte Pokerkarten werden abgeworfen, die 4 Kampfkarten werden gemischt unter den Kampfstapel gelegt.

Wenn der *Sheriff* den *Wanted* Spieler erfolgreich verhaftet, erleidet dieser 1 Verletzung und zieht 1 Pokerkarte und wird dann zusammen mit dem *Sheriff* auf das *Sheriffbüro* gesetzt. Der *Wanted* Spieler verliert außerdem alle seine *Wanted* Punkte, sämtliches Vieh und die Hälfte seines Geldes und seiner Goldnuggets (aufgerundet).

Wenn der *Wanted* Spieler gewinnt, konnte er erfolgreich der Verhaftung entkommen. Der *Sheriff* kommt dann auf das *Sheriffbüro*, weitere Belohnungen gibt es nicht.

OPTIONEN FÜR SHERIFF-BEWEGUNG

BLUTGELD

Rache ist eine Berufung, genauso wie Rinder hüten oder den Saloonboden kehren. Jeder hat seinen Feind und selbst gute Männer sind bereit, für die richtige Sache Blut zu vergießen.

Wer zu dieser Karte beigetragen hat, erhält \$30. Oder erleidet 1 Verletzung und erhält dann \$50.

Banditen einsetzen



Wer diese Karte ausgelöst hat, bewegt den *Sheriff* bis zu 3 Felder.

Letzter Schritt auf einer ausgelösten Storykarte.



AKTION

BEWEGE DEN SHERIFF UM BIS ZU 3 FELDER. BIST DU MARSCHALL ODER WANTED SPIELER, ERHÄLST DU 1 LP.

Aktion nutzen, um *Banditenjagd* auszuspielen.



7. GEGENSTANDSKARTEN

Gegenstandskarten sind wertvolle Hilfen für deine Ziele und Vorhaben. Manche Gegenstandskarten können sogar verbessert werden, wodurch sie zusätzliche Vorteile und LP bei Spielende liefern. Es gibt drei Arten von Gegenstandskarten, die hier beschrieben sind:

Maultiere/Pferde liefern höhere Bewegungsreichweite, wodurch du dich effizienter über das Spielbrett bewegen kannst.

Du darfst mehr als ein Maultier/Pferd besitzen, jedoch gilt nur das oberste deiner Maultiere/Pferde als aktiv während des Zugs.

In deiner Startphase darfst du dein aktives Maultier/Pferd wechseln.

Maultiere/Pferde kannst du durch erneute Bezahlung ihrer Kosten beim *General Store* verbessern.

Waffen liefern Bonusse, die dir Vorteile im Kampf verschaffen.

Du darfst mehr als eine Waffe besitzen, jedoch gilt nur die oberste deiner Waffen als aktiv während des Zugs.

In deiner Startphase darfst du deine aktive Waffe wechseln.

Waffen kannst du durch erneute Bezahlung ihrer Kosten beim *General Store* verbessern.



Sonstige Gegenstände liefern eine Vielzahl von Fähigkeiten für diverse Strategien wie das Schürfen nach Gold und Pokerspiele. Solche Gegenstände können nicht verbessert werden.

Du darfst bis zu 3 sonstige Gegenstände gleichzeitig besitzen. Sobald du 3 sonstige Gegenstände besitzt, darfst du keine weiteren sonstigen Gegenstände mehr erwerben, bevor du nicht Platz dafür auf deinem Tableau geschaffen hast.

Abgeworfene Gegenstände kommen wieder in den Aufsteller des *General Store*.



HINWEIS: Ein Spieler darf zu keiner Zeit mehrere gleiche Gegenstände besitzen.

8. POKERKARTEN

Pokerkarten werden in *Western Legends* auf vielfältige Weise eingesetzt. Sie liefern Spezialaktionen und Bonusse, ihre Werte dienen dazu, Kampfaufgänge zu ermitteln und es kann mit ihnen natürlich im *Saloon* Poker gespielt werden.

Alle Pokerkarten zeigen eine Aktion, einen Bonus und/oder eine Reaktionsfähigkeit.

Deine normale Handkartenzahl sind maximal 5 Pokerkarten, allerdings wirst du allfällige darüber hinausgehende Karten erst am Ende deines Zuges ab. Die Handkartenzahl muss pro Verletzung, die du im Spiel erleidest, um 1 verringert werden.

Abgeworfene Pokerkarten legst du auf einen Abwurfstapel neben dem Pokerstapel.

Wenn du Karten ziehen musst und der Pokerstapel aufgebraucht ist, mischst du den Ablagestapel zu einem neuen Pokerstapel. Die ausstehende(n) Karte(n) ziehst du dann von diesem neuen Stapel.

Bonusfähigkeiten erlauben es dir, einen Bonuseffekt für eine bestimmte Aktion zu erhalten, etwa im Kampf oder beim Pokern.

- Bonuseffekte werden aktiv, nachdem die Karten aufgedeckt wurden und nur dann, wenn die Voraussetzungen dafür zutreffen.
- Du benötigst keine Aktion für einen Bonuseffekt und kannst ihn sogar nutzen, wenn du nicht am Zug bist.



Reaktionsfähigkeiten erlauben es dir, die Karte aus deiner Hand auszuspielen, sobald eine Voraussetzung zur Modifikation des Ergebnisses einer Aktion oder eines Kampfs gegeben ist.

- Du benötigst keine Aktion für einen Reaktionseffekt und kannst ihn sogar nutzen, wenn du nicht am Zug bist.



Aktionsfähigkeiten erlauben es dir, Aktionen auszuführen, die dir in deinem Zug sonst nicht zur Verfügung stehen.

- Um eine Aktionsfähigkeit zu nutzen, musst du in deinem Zug 1 Aktion ausgeben.



9. VERLETZUNGEN

Verletzungen stellen die Gefahren an Leib und Leben im Wilden Westen dar. Jede Verletzung, die du hast, beeinträchtigt dich in dieser Weise:

1. Deine Handkartenzahl verringert sich pro Verletzung um 1 Karte. Karten oberhalb deiner Handkartenzahl musst du am Ende deines Zuges abwerfen.
2. Du verlierst 1 LP pro Verletzung, die du bei Spielende hast.

Du kannst maximal 3 Verletzungen haben. Solltest du darüber hinaus Verletzungen erleiden, ignorierst du diese.

Verletzungen kannst du auf folgende Weise heilen (entfernen):

- Bezahle \$10 beim Feld *Doktor*, um alle deine Verletzungen zu entfernen.
- Benutze die Bonusfähigkeit der Pokerkarte *Kugelsicher* beim Kampf.
- Kaufe den Gegenstand *Whiskey*.
- Benutze die Aktionsfähigkeit des Gegenstands *Proviand*.



HINWEIS: Wenn er einen Kampf gegen NSCs oder andere Spieler verliert, erleidet ein Spieler 1 Verletzung.

10. SCHLUSSPHASE

Das Ende des Spiels wird ausgelöst, sobald ein Spieler die bei der Spielvorbereitung festgelegte erforderliche Anzahl LP erreicht oder übertrifft:

- KURZ: 15 LP
- MITTEL: 20 LP
- LANG: 25 LP

Der Spieldemarker wird benutzt, um die zu Beginn festgelegte LP-Zahl zu markieren. Ihr alle, auch der Spieler, der das Spielende eingeläutet hat, beendet dann noch die laufende Runde. Beginnend beim Startspieler haben alle Spieler danach noch einen letzten Zug, sodass jeder Spieler dieselbe Anzahl von Zügen hatte.

Sobald alle Spieler ihren letzten Zug ausgeführt haben, kommt es zur Wertung. Um deine endgültige Punktzahl zu ermitteln, gehst du wie folgt vor:

- Du erhältst LP pro verbessertem Maultier/Pferd und/oder Waffe in deinem Besitz: LP von verbesserten Maultieren/Pferden und/oder Waffen kannst du oben links auf den Karten ablesen.
- Du erhältst 1 LP pro \$60 in deinem Besitz – maximal 2 LP also (du darfst weder ab- noch aufrunden).
- Du verlierst 1 LP pro Verletzung.
- Der meistgesuchte Wanted Spieler erhält 3 LP, alle anderen Wanted Spieler erhalten 1 LP. Bei Gleichstand für den Gesuchtesten erhält jeder nur 1 LP.
- Marshall Spieler erhalten LP abhängig davon, auf welcher Reihe der Marshall Karriere ihr Würfel ist.
- Wenn ihr mit der Zielkarten-Variante spielt, deckt jeder seine Ziele auf und erhält LP abhängig von den Legendenchips, die er gesammelt hat.

Wer die meisten LP hat, gewinnt. Bei einem Gleichstand gewinnt derjenige dieser Spieler mit den meisten Marshall Punkten oder Wanted Punkten. Herrscht immer noch Gleichstand, gewinnt derjenige dieser Spieler mit den meisten Goldnuggets. Wenn auch dann noch Gleichstand herrschen sollte, entscheiden die wenigsten Verletzungen. Sollte auch dann noch Gleichstand bestehen, duellieren sich diese Spieler um den Sieg.

BEISPIELE FÜR SPIELEND/LETZTE ZÜGE

In einem kurzen Spiel (15 LP) hat Spieler Blau 15 LP erreicht und löst das Spielende aus. Blau beendet seinen Zug und Spieler Violett hat noch einen Zug, womit die Runde endet. Die Runde ist deshalb beendet, weil der Spieler links von Violett den Startspielermarker hat.

Beginnend beim Spieler Rot und dann weiter im Uhrzeigersinn bis hin zu Violett hat jeder Spieler noch 1 Zug.

Sobald Violett seinen Zug beendet hat, ist das Spiel vorbei.



II. VARIANTEN

VARIANTE FÜR 2 SPIELER

In der 2 Spieler Variante müsst ihr den Stapel *Man in Black* benutzen, der aus 10 Aktionskarten und 1 Regel-/Spieleaufbaukarte besteht. Der Spielablauf bleibt gleich. Jeder von euch will die meisten LP bekommen. Allerdings versucht auch der *Man in Black* das Spiel zu gewinnen!

Die genauen Regeln dazu befinden sich auf der Regel-/Spieleaufbaukarte *Man in Black*.

WILD WILD WEST VARIANTE:

Die folgenden Regeländerungen bewirken ein noch kompetitiveres Spiel:

- Sobald das Spielende eingeläutet wird (wenn ein Spieler die erforderlichen Anzahl LP erreicht hat: 15, 20 oder 25 LP), können die Wanted Spieler nicht mehr verhaftet werden und sie können dadurch ihre Wanted Punkte nicht mehr verlieren.
- Beim Duell verliert der unterlegende Spieler 1 LP und erleidet 1 Verletzung (anstelle nur 1 Verletzung).
- Wenn du einen Kampf während deines Zuges gewinnst (beispielsweise gegen einen anderen Spieler oder Sheriff), erhältst du zusätzlich 1 LP.
- Wenn ein Spieler einen anderen ausraubt, kann er alle Nuggets oder das ganze Geld nehmen.



VARIANTE AUFGABENKARTEN

Aufgabenkarten bieten zusätzliche Herausforderungen und Belohnungen in Form von Legendenchips. Wenn ihr mit dieser Variante spielen wollt, müsst ihr die folgenden zusätzlichen Schritte beim Spieleaufbau ausführen:



1. Benutzt die Aufgabenseite der Spielertableaus, auf der Plätze für Legendenchips sind.
2. Jeder nimmt sich die 4 Aufgaben, die zu seiner Charakterkarte gehören. Jeder mischt diese verdeckt und wirft unbesehen 1 davon ab, die in den Spielkarton zurückkommt. Diese Aufgabe kann im Spiel nicht benutzt werden. Die restlichen Aufgabenkarten hält jeder für die anderen Spieler verdeckt.
3. Legt alle Legendenchips verdeckt in Reichweite der Spieler.



Eine Aufgabe erfüllen

Wenn du die Voraussetzungen einer Aufgabenkarte erfüllst, kannst du sie abhandeln, indem du sie aufdeckst und die Voraussetzung nennst. Dann nimmst du dir so viele Legendenchips aus dem verdeckten Vorrat wie du bereits Aufgaben erfüllt hast (inklusive der aktuell erfüllten Aufgabe). Falls du jetzt mehr Legendenchips als erfüllte Aufgaben hast, mischst du überzählige Chips deiner Wahl verdeckt zurück in den Vorrat. Die Erfüllung einer Aufgabenkarte erfordert keine Aktion. Du darfst mehr als eine Aufgabenkarte in deinem Zug erfüllen.

Die 18 verdeckten Legendenchips sind:

- 9 mit dem Wert 1 LP
- 6 mit dem Wert 2 LP
- 3 mit dem Wert 3 LP



Beim Spielende erhältst du zusätzliche LP durch deine gesammelten Legendenchips. Es gibt beim Spielende keine Strafe für nicht erfüllte Aufgaben. Du darfst bei dieser Variante maximal 3 Aufgaben erfüllen.



12. REGELKLARSTELLUNGEN:

- Marschall Spieler können zu Wanted Spielern werden, aber Wanted Spieler können nicht direkt Marschalls werden. Wenn ein Wanted Spieler festgenommen wird, verliert er alle Wanted Punkte und darf sich anschließend entscheiden, ein Marschall Spieler zu werden.
- Banditen werden nach dem Kampf gegen einen Spieler immer aus dem Spiel genommen, unabhängig vom Kampfausgang.
- Du darfst höchstens 1 *Reputation*-Karte in deinem Zug ausspielen, egal, wie viele Marschall Punkte oder Wanted Punkte du erhältst.
- Wenn sich der Sheriff auf ein Feld mit einem Wanted Spieler bewegt, muss dieser Spieler zuerst 1 Pokerkarte abwerfen, bevor es zum Kampf kommt.
- Wanted Spieler dürfen nie auf das Feld des *Sheriffs* ziehen.
- Die Pokerkarte *Betrug* kann sowohl von den Spielern als auch vom Dealer benutzt werden.

TIPPS UND STRATEGIEN

WAFFEN: Der Erwerb und die Verbesserung von Waffen sorgen dafür, dass du beim Kampf im Vorteil bist. Der Wilde Westen ist gefährlich, also solltest du alles dafür tun, um hier nicht ins Hintertreffen zu geraten.

Verbesserte Waffen, wie auch verbesserte Reittiere, bringen bei Spielende außerdem LP.

POKERKARTEN: Pokerkarten sind bei *Western Legends* von essentieller Bedeutung. Benutze Karten mit hohen Werten, um Kämpfe zu gewinnen.

Bonuseffekte auf Karten wie *Betrug* und *Glück* helfen dir dagegen, beim Pokern zu gewinnen. Die Bonus- und Reaktionseffekte auf Karten wie *Schießerei* und *Flossen hoch!* verringern ein gegen dich gespieltes Ass im Wert. Wenn du nicht kämpfst, wirst du wahrscheinlich auch nicht gewinnen.

NACH GOLD SCHÜRFEN: Es ist möglich, das Spiel zu gewinnen, ohne sich jemals um die Marschall Karriere oder den Wanted Pfad zu kümmern. Goldschürfen ist eine Strategie, für die du dich auf keine Seite schlagen musst. Sie bringt dir Geld zum Kauf von Maultieren/Pferde und Waffen, die dir im Spiel helfen werden. Das durch den Verkauf von Nuggets verdiente Geld kannst du auch zur Unterhaltung einsetzen, womit es sogar noch mehr Punkte einbringt! Ein verbessertes Muli zusammen mit dem *Minenplan* kann diese Strategie noch aussichtsreicher machen.

GOLD/GELD: Es empfiehlt sich nicht, insbesondere für Wanted-Spieler, große Mengen Geld und/oder Nuggets zu besitzen, da sie bei einer Verhaftung oder bei einem Raub verloren gehen können. Benutze daher die Pokerkarten *Sprint* und *Aufsatteln*, um Gefahren innerhalb eines einzigen Zugs aus dem Weg zu gehen.

Vergiss nicht, dass jeweils \$60 bei Spielende 1 LP wert sind!

MARSCHALL SPIELER: Marschall Spieler gehen geringere Risiken als Wanted Spieler ein, dafür sind Marschall Punkte aber auch schwerer zu bekommen. Wenn du das dritte, sechste oder neunte Feld der Marschall Karriere erreichen willst, musst du sehr zielstrebig sein. Sollten deine Mitspieler nicht Wanted sein, musst du Vieh treiben und Banditen bekämpfen – insbesondere dann, bevor Wanted Spieler dazu Gelegenheit haben.

Anders als die Wanted Spieler kannst du dich frei über das Spielbrett bewegen, ohne dir Sorgen wegen des Sheriffs zu machen. Benutze das Bonusgeld durch den Erwerb von Marschall Punkten, um Maultiere/Pferde und Waffen zu verbessern. Benutze die Banditenjagd-Pokerkarte, um Wanted Spieler aufzuhalten, die in der Nähe des Sheriffs sind.

WANTED SPIELER: Du hast einen steinigen, aber spannenden Weg gewählt, bei dem du ständig auf der Hut sein musst.

Du solltest dir schnellstens ein Maultier/Pferd besorgen, bevor du im Spiel Wanted wirst, denn du musst sowohl den Marschall Spielern als auch dem Sheriff entkommen können.

Bereits bei Spielbeginn Wanted zu sein, ist weniger gefährlich, denn alle Spieler entwickeln gerade ihre Strategien.

Bei mehr Mitspielern musst du vorsichtig sein, denn Storykarten werden häufiger erfüllt. Daher bewegt sich der Sheriff häufiger.

Behalte Karten mit hohen Werten auf der Hand, insbesondere Schneller Schütze, damit du eine bessere Chance gegen den Sheriff hast. Ein Gesetzloser mit wenig oder keinen Karten auf der Hand ist ein leichtes Ziel.

Andere Spieler auszurauben oder die *Bank* zu überfallen sind einfache Wege, um an Wanted-Punkte zu kommen.

Goldnuggets solltest du verkaufen und Geld schnell ausgeben, um bei einer Verhaftung nicht zu viel zu verlieren. Eine Verhaftung wird für dich allenfalls ein bisschen lästig sein, wenn du gut vorgesorgt hast.

Als Gesetzloser geht es nur darum, Gelegenheiten beim Schopf zu packen!

WESTERN LEGENDS – ERSTES SPIEL

Im ersten Spiel befolgst du den üblichen, auf Seite 4 bis 5 der Spielregel von **Western Legends** beschriebenen, Spielaufbau mit folgenden Ausnahmen:

2. Lege die folgenden Gegenstände zurück in den Spielkarton: *Whiskey, Cowboy Hut* und *Minenplan*.

5. Lege alle Viehchips zurück in den Spielkarton. Im ersten Spiel steht die Aktion *Vieh erwerben* nicht zur Verfügung.

10. Jeder sucht sich einen der folgenden Charaktere aus: *Annie Oakley, Bass Reeves, Billy the Kid* oder *Blutigen Messer* (wenn ihr zu viert spielt).

15. Mische nur die folgenden Storykarten und lege sie als einzelnen Stapel auf dem Spielbrett

- *Der wilde Wilde Westen*
- *Tot oder Lebendig*
- *Die Pinkertons*
- *Örtliches Gesindel*
- *Das Glück ist mit den Mutigen*
- *Die gnadenlose Ödnis*
- *Blutgeld*
- *High Noon*
- *Schmier Dreck drauf*
- *Das Gesetz*
- *Stämme der Mesa*
- *Spottbilliges Pferd*
- *Geistermine*
- *Schlangenöl-Verkäufer*
- *Die Witwe*
- *Blitzsauber und ordentlich*
- *Der Prediger*
- *Das richtige Werkzeug*
- *Der Sheriff von Darkrock*
- *Harte Zeiten*

17. Lege alle Charakter-Ziele zurück in den Spielkarton.

18. *Billy the Kid* bekommt den Startspielermarker und beginnt, da er die meisten Wanted Punkte hat

SPIELDAUER

Der erste Spieler, der 15 LP erhält, löst das Spielende aus. Die Züge gehen dann normal weiter, bis der Spieler mit dem Startspielermarker am Zug ist. Beginnend bei diesem Spieler und dann im Uhrzeigersinn hat jeder Spieler noch einen letzten Zug.

Danach rechnet jeder Spieler seinen LP-Endstand aus, wobei er verbesserte Maultiere/Pferde und Waffen sowie Bonus-LP durch die Marschall Karriere und dem Wanted Pfad berücksichtigt.

ÜBERSICHT

ÜBERSICHT DES SPIELERZUGS

- **STARTPHASE**
- **AKTIONSPHASE**
- **SCHLUSSPHASE**

Startphase: Bevor du Aktionen in deinem Zug ausführst, musst du 1 der 3 Möglichkeiten wählen:

1. Du ziehst 2 Pokerkarten.
2. Du erhältst \$10 und ziehst 1 Pokerkarte.
3. Du erhältst \$20.

Aktionsphase: Du hast 3 Aktionen, die du in deinem Zug für das Folgende ausgeben darfst:

1. Du bewegst dich (S. 7)
2. Du benutzt eine Aktion einer Karte (S. 8)
3. Du kämpfst gegen einen anderen Spieler (S. 8)
4. Du führst eine Ortsaktion aus (S. 9-12)

Schlussphase: Nachdem du deine 3 Aktionen ausgeführt hast, beendest du deinen Zug auf diese Weise:

1. Handle alle Storykarten ab, auf welchen die notwendigen Scheiben liegen. (S. 13-14)
2. Wirf Karten bis zu deiner Handkartenzahl ab: 5 Karten minus 1 Karte pro Verletzung.
3. Wenn du Wanted bist, erhältst du LP abhängig davon, in welcher Reihe des Wanted Pfades du bist (S. 16).
4. Sobald jemand LP mindestens in Höhe der vor dem Spiel vereinbarten Anzahl besitzt, wird das Spielende ausgelöst. Dann wird die aktuelle Runde beendet. Jeder Spieler hat dann noch 1 Zug, auch derjenige, der das Spielende ausgelöst hat.
5. Der im Uhrzeigersinn nächste Spieler wird zum aktiven Spieler und beginnt seinen Zug.

WEITERE REGELN

- Banditen (S. 17)
- Sheriff (S. 18)
- Charaktere (S. 6)
- Storykarten (S. 14)
- Pokerkarten-Aktion, -Bonus, -Reaktion (S. 20)



© 2019 Board Game Box
Luegstrasse 16, 6037 Root
www.boardgamebox.life

