

Inhalt

- 2 Duell-Würfel



- 45 Karten:

- * 8 Charakterkarten



- * 2 neue Übersichtskarten

- * 6 Zombie-Übersichtskarten





- * 18 Wutkarten



- * 11 Friedhofskarten



- 15 Duellwundenmarker
(3 × , 5 × , 5 × , 2 × )



- Diese Spielregel

Spielvorbereitung

Undead or Alive ist eine Erweiterung für *BANG! The Dice Game*, die 5 Module enthält. Jedes Modul kann einzeln oder – für noch mehr Spannung – in beliebiger Kombination mit den anderen Modulen in das Grundspiel integriert werden.

Es gelten die gewohnten Regeln des Grundspiels mit den folgenden Änderungen:

Modul 1 – Schau mir in die Augen

ACHTUNG: Modul 1 kann nicht ohne Modul 2 gespielt werden!

Die 2 Duell-Würfel ersetzen 2 der 5 Basis-Würfel aus dem Grundspiel. Die beiden ersetzten Basis-Würfel werden für dieses Spiel nicht benötigt und zurück in die Schachtel gelegt.

Die Duellwundenmarker und die Wutkarten werden gemischt und getrennt als verdeckte Nachziehstapel in der Tischmitte bereitgelegt.

In seinem Zug würfelt der Spieler wie gewohnt. Die alten und neuen Symbole werden in der folgenden Reihenfolge ausgewertet:



Pfeil



Dynamit



Whiskey-Flasche: Der Spieler erhält 1 Lebenspunkt (er kann keinen anderen Spieler wählen). Zusätzlich wirft er 1 Duellwundenmarker ab. Hat er keinen, zieht er stattdessen 1 Wutkarte vom Nachziehstapel.



Fadenkreuz „1“



Fadenkreuz „2“



Bier





Gatling






Duell (siehe unten)

Ablauf eines Duells

Für jedes  in seinem endgültigen Würfelergebnis gibt der Spieler den entsprechenden Duell-Würfel an einen beliebigen anderen Spieler – den „Gegner“ – weiter. Der „Gegner“ wirft den Duell-Würfel:

- Ist das Ergebnis **kein** , verliert der „Gegner“ 1 Lebenspunkt und zieht 1 Duellwundenmarker. Das gewürfelte Symbol wird ignoriert.



- Ist das Ergebnis ein , muss der Spieler, der am Zug ist, wieder den Duell-Würfel werfen und versuchen, ein  zu würfeln, usw.




Der erste der beiden Spieler, der es nicht schafft ein  zu würfeln, verliert das Duell. Er verliert dadurch 1 Lebenspunkt und muss 1 Duellwundenmarker ziehen.

Verschiedene Duelle werden nacheinander abgehandelt. Der Spieler, der am Zug ist, bestimmt die Reihenfolge. Er darf jedoch in einem Zug nicht zweimal den gleichen Spieler als „Gegner“ wählen.

Duellwunden

Muss ein Spieler einen Duellwundenmarker ziehen, nimmt er den obersten Marker vom Nachziehstapel und legt ihn offen vor sich ab. Zieht er ein Symbol, das er bereits besitzt, hat er Glück gehabt: Er mischt den Marker wieder in den Nachziehstapel ein und muss keinen Ersatz ziehen!

Während des Zuges eines Spielers verhindert jeder Duellwundenmarker, den er besitzt, den Effekt von 1 seiner Würfel seines endgültigen Ergebnisses, der das entsprechende Symbol zeigt. Zum Beispiel verhindert der -Marker 1 gewürfeltes .

Der -Marker ist eine Ausnahme: Anstatt 1  ungültig zu machen, zählt er als zusätzliches .

Am Ende seines Zuges wirft der Spieler alle seine Duellwundenmarker ab und mischt sie wieder in den Nachziehstapel ein – unabhängig davon, ob sie sein Würfelergebnis beeinflusst haben oder nicht.

Wutkarten


Siehe Regeln für Modul 2.

Modul 2 – Zwei Kugeln sind genug

HINWEIS: Modul 2 kann auch ohne Modul 1 gespielt werden.

Die Wutkarten werden gemischt und als verdeckter Nachziehstapel in der Tischmitte bereitgelegt.

Am Ende jedes Zuges, in dem ein Spieler **2 oder mehr Lebenspunkte** verliert, muss er 1 Wutkarte ziehen. Es spielt keine Rolle, ob es sein eigener Zug ist oder auf welche Weise er die Lebenspunkte verloren hat (Fadenkreuz, Dynamit, Indianerangriff, etc.).

Hat ein Spieler eine  in seinem endgültigen Würfelergebnis und besitzt keinen Duellwundenmarker, zieht er ebenfalls 1 Wutkarte (siehe Modul 1).

Der Spieler legt seine Wutkarten bis zu seinem **nächsten** Zug verdeckt vor sich ab (er selbst darf sie jederzeit ansehen). Zu Beginn des Zuges deckt er **alle** seine Wutkarten auf. Alle Symbole auf diesen Karten werden zu seinem endgültigen Würfelergebnis dazugezählt. Eventuelle Pfeile werden sofort nach dem Aufdecken der Karten ausgewertet.

Am Ende seines Zuges wirft der Spieler alle aufgedeckten Wutkarten ab. Hat er während seines Zuges zusätzliche Wutkarten gezogen, bleiben diese bis zu seinem nächsten Zug verdeckt vor ihm liegen.

Ist der Nachziehstapel der Wutkarten leer, werden die abgeworfenen Karten gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.

Modul 3 – Die neuen Charaktere

Die neuen Charakterkarten werden zusammen mit den Charakteren aus dem Grundspiel gemischt. Manche von ihnen können nur zusammen mit anderen Modulen dieser Erweiterung genutzt werden und müssen gegebenenfalls vorher aussortiert werden.



BELLE STAR (8)

Nach jedem deiner Würfe darfst du 1 in ändern (gilt nicht, wenn du 3 oder mehr gewürfelt hast).



CHUCK WENGAM (8)

Einmal in deinem Zug darfst du 1 Lebenspunkt abgeben, um 1 deiner Würfel auf eine Seite deiner Wahl zu drehen (außer , wenn du 3 oder mehr gewürfelt hast).



GREG DIGGER (7)

Du darfst jede , die du würfelst, 2 Mal verwenden.



HERB HUNTER (8)

Immer wenn ein anderer Spieler in deinem Zug 2 oder mehr Lebenspunkte verliert, muss er 1 Duellwunde ziehen.



PAT BRENNAN (8)

Zu Beginn deines Zuges darfst du 1 Wutkarte von einem Spieler zu einem anderen bewegen. *Du darfst sie auch zu dir bewegen und dadurch im selben Zug nutzen.*



PIXIE PETE (9)

Immer wenn du 1 Wutkarte ziehst, ziehe stattdessen 2 Wutkarten und wähle davon 1, die du behältst.

Mische die nicht gewählte Karte zurück in den Nachziehstapel.



SAM THE HEALER (7)

Immer wenn du 1 nutzt, darfst du 1 Spieler wählen, der 1 Lebenspunkt erhält.

Du darfst dich selbst wählen. Diese Fähigkeit wird nicht ausgelöst, wenn du in einem Duell zurückschießt, sondern nur, wenn du in deinem eigenen Zug ein Duell beginnst.



SEAN MALLORY (8)

Einmal in deinem Zug darfst du 1 Duellwürfel neu werfen (außer , wenn du 3 oder mehr gewürfelt hast).

Du darfst diese Fähigkeit nur in deinem eigenen Zug nutzen.

Modul 4 – Undead or Alive? (nur mit 4 oder mehr Spielern)

Die Friedhofskarten werden gemischt und als verdeckter Nachziehstapel in der Tischmitte bereitgelegt.

- Sobald ein Spieler ausgeschaltet wird, zeigt er seine Rollenkarte und legt seine Pfeilmarker, Wutkarten, Duellwundenmarker und seine Charakterkarte zurück in die Tischmitte. Wie gewohnt wird er ab sofort bei der Wahl eines Ziels nicht mehr mitgezählt.

Am Ende des Zuges, in dem er ausgeschaltet wurde (auch wenn es nicht sein eigener ist), zieht er die oberste Friedhofskarte und legt sie offen neben den Nachziehstapel.

Weiterhin deckt er immer wenn er zukünftig an die Reihe kommen würde 1 neue Friedhofskarte auf.

- Je nachdem, was die Karte zeigt, passiert Folgendes:

Keine Hände: In diesem Zug wird definitiv **kein** Zombiewurde ausgelöst. Diese Karte wird wieder zurück in den Nachziehstapel gemischt.



1 oder 2 Zombiehände:

Die Karte bleibt offen in der Tischmitte liegen.



Wenn die Gesamtzahl der Zombiehände nach dem Aufdecken einer Friedhofskarte mit Zombiehänden größer als die Anzahl der noch lebenden Spieler ist, wird ein Zombiewurde ausgelöst.

Wenn die Gesamtzahl der Zombiehände **gleich der oder geringer als die** Anzahl der noch lebenden Spieler ist **oder** wenn in diesem Zug eine -Karte gezogen wurde, geht das Spiel wie gewohnt weiter. Es kann also passieren, dass kein Zombiewurde ausgelöst wird, bevor das Spiel endet.

Wann beginnt der Zombiewurde?

- Wenn die Karte, die den Ausbruch auslöst, am Ende des Zuges eines Spielers aufgedeckt wird, beginnt der Ausbruch zu Beginn des Zuges des nächsten Spielers.
- Wenn die Karte, die den Ausbruch auslöst, aufgedeckt wird, wenn ein bereits ausgeschalteter Spieler an die Reihe kommt, beginnt der Ausbruch mit dem Zug dieses Spielers (als Zombie).

Zombiewurde

Wenn es zu einem Zombiewurde kommt, werden die Friedhofskarten aus dem Spiel genommen und alle ausgeschalteten Spieler werden zu Zombies. Ist der Gesetzlose noch am Leben, wird dieser Spieler zum Zombiewurde, wenn nicht, wird er zu einem normalen Zombie. Ein Zombiewurde behält die Lebenspunkte seines Charakters und dessen Spezialfähigkeit. Die normalen Zombies erhalten Lebenspunkte in Höhe der Anzahl der noch lebenden Spieler (inklusive des Zombiewurdes, wenn vorhanden).

Spezialfall beim Spiel mit 8 Spielern:

Wenn nur noch 1 Gesetzloser lebt, wird er zum Zombiewurde. Wenn noch beide Gesetzlose leben, wird derjenige von ihnen zum Zombiewurde, der im Uhrzeigersinn näher an dem Spieler sitzt, der gerade am Zug ist. Der andere spielt in letzterem Fall gegen die Zombies.

Die Zombiewurde sind wieder zurück im Spiel und werden auch bei der Wahl eines Ziels wieder mitgezählt. Sie erhalten jeweils 1 Zombiewurde-Übersichtskarte und spielen wie gewohnt weiter, mit den folgenden Änderungen:

- Sie würfeln nur mit 3 Basis-Würfeln.
- Sie können keine Lebenspunkte durch Bier oder irgendwelche andere Effekte erhalten.
- Sie ziehen keine Duellwundenmarker oder Wutkarten (falls mit den entsprechenden Modulen gespielt wird).

Ab sofort scheidet jeder Spieler, der ausgeschaltet wird, definitiv aus dem Spiel aus. Die Siegforderungen ändern sich wie folgt:

- Die Zombies und ihr Meister gewinnen, wenn alle Überlebenden ausgeschaltet wurden.
- Die Überlebenden gewinnen, wenn alle Zombies und ihr Meister ausgeschaltet wurden.

Spezialfall: Wenn alle Spieler im selben Zug ausgeschaltet werden (z.B. durch einen Indianerangriff), gewinnen die Zombies und ihr Meister.

Modul 5 – Das Vermächtnis des Wilden Westens

Werden mehrere Spiele nacheinander gespielt, können folgende Regeln angewendet werden:

- Wenn der Sheriff durch einen anderen Spieler ausgeschaltet wird, wird dieser Spieler im nächsten Spiel zum neuen Sheriff.
- Wenn der Sheriff überlebt, darf er den neuen Sheriff für das nächste Spiel bestimmen. Er darf sich selbst wählen. Bestimmt er jedoch einen anderen Spieler, beginnt er selbst das nächste Spiel mit 1 zusätzlichen Lebenspunkt!
- Scheidet ein Spieler aus einem Spiel aus, darf er für das nächste Spiel einen neuen Charakter aus den übrig gebliebenen Charakterkarten aussuchen. Hat ein Spieler überlebt, darf er wählen, ob er seinen Charakter für das nächste Spiel behalten möchte oder ob er eine zufällige Charakterkarte von den übrig gebliebenen zieht und anschließend seine vorherige Charakterkarte wieder in den Stapel zurückmisch.



Autoren: Michael Palm, Lukas Zach • Redaktion: Martino Chiacchiera, Roberto Corbelli, Sergio Roscini
Grafik: Riccardo Pieraccini • Farben: Daniele Rudolmi

Vielen Dank an alle Testspieler, deren Spielgruppen und alle anderen Spieler für ihr hilfreiches Feedback. Die Autoren bedanken sich speziell bei Alex, Allen, Andreas, Anka, Babs, Christiano, Daniel, Demian, Dennis, Doris, Jens, Julia, Katrin, Leon, Max, Nick, Nicky, Philipp, Sebastian, Silas, Stefan, Stoffel, Thilini und U-Sixte.

Copyright © MMXXIX
da Vinci Editrice S.r.l.
Via S. Penna 24
06132 Perugia, Italy
All rights reserved.



Distribution in Deutschland:
ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG
Frankfurter Str. 121
D-63303 Dreieich

