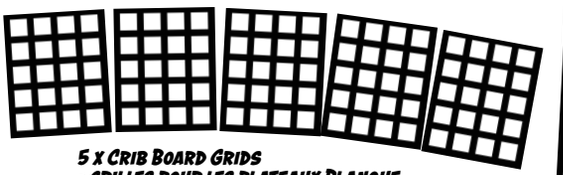
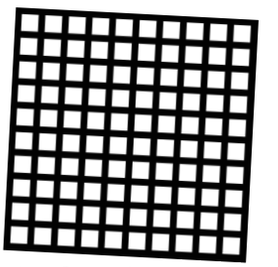
Rules - Règles - Regeln

COMPONENTS

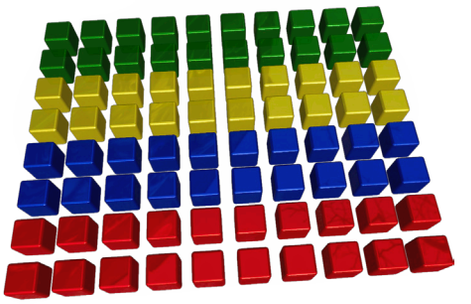
1 x Game Board - Plateau de jeu - Spielplan



5 x Crib Board Grids
- Grilles pour les plateaux Planque
- Spielertableau-Raster

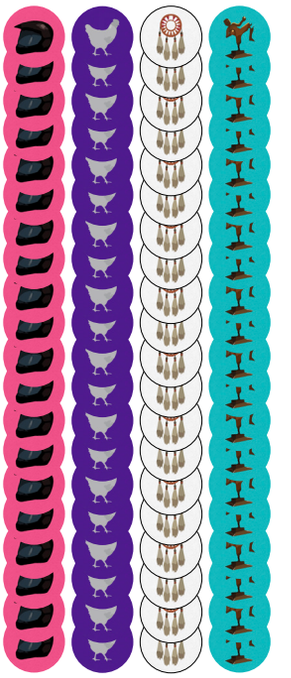


1 x Game Board Grid
- Grille pour le plateau de jeu
- Spielplan-Raster



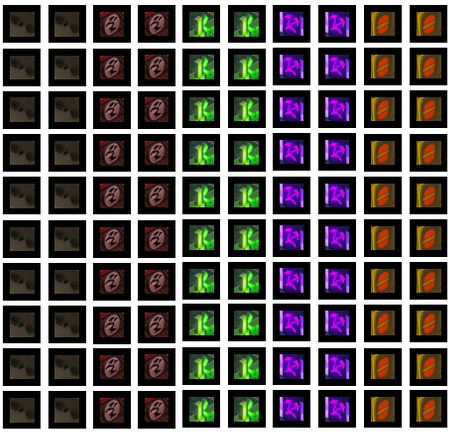
20 x 4 Action Cubes - cubes Action - Aktionssteine

20 x Junk Cubes - cubes Déchet - Schrottsteine



20 x 4 Energy Markers
- Marqueurs Énergie
- Energiemarken
(Limited resource
- Ressource limitée
- Begrenzte Ressourcen)

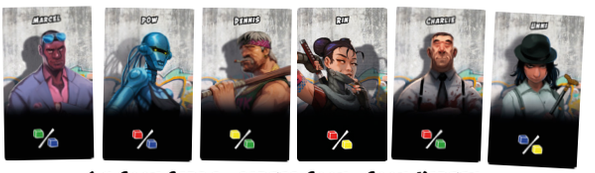
4 x Crib Boards - Plateaux Planque - Spielertableaus



20 x 5 Colour Blind Friendly Action Tokens
- Jetons d'Actions à destination des Daltoniens
- Farbenblindfreundliche Aktionsmarken
(Can be used instead of the Cubes without the Grids
- Peuvent être utilisés à la place des cubes en enlevant la grille
- Kann anstelle der Aktionssteine und Raster verwendet werden)

28 x Item cards - cartes Objet - Gegenstandskarten

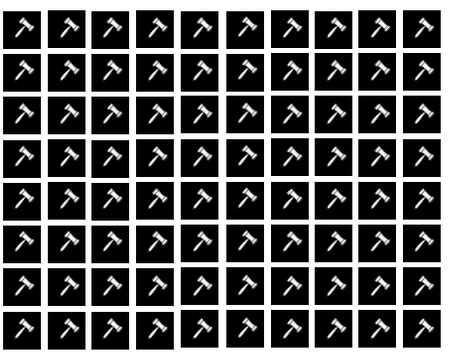
2 x 10 Villain Tokens
- Jetons Vilain
- Schurkenmarken
(Limited resource
- Ressource limitée
- Begrenzte Ressourcen)



6 x Goon Cards - cartes Goon - Goon-Karten

5 x 5 Goon Tokens
- Jetons Goon
- Goon-Marken

5 x 6 Villain Decks - paquets de cartes Vilain - Schurken-Decks



80 x Auction Tokens
- Jetons Enchère
- Auktionsmarken
(Unlimited resource
- Ressource illimitée
- Unbegrenzte Ressourcen)

38 x Money Tokens - Jetons Argent - Geldmarken
(Unlimited resource - Ressource illimitée - Unbegrenzte Ressourcen)

6 x Villain Dice
- Dés Vilain
- Schurken-Würfel
(Unlimited resource
- Ressource illimitée
- Unbegrenzte Ressourcen)

1 x Villain Bag
- Sac Vilain
- Schurkenbeutel

OVERVIEW

In Goons, Players will try out new thrilling careers as henchmen throwing themselves right into the heat of the fire by joining different Villain's wacky Schemes. The goal is to earn as much cash as possible, get the snazziest gear and rise in status with the local Villains!

On a Player's turn they will cleverly try and combine two Actions by drafting an Action Cube from the City Board and place it on an Action Space on their Crib Board!

Actions include going to The Dojo to increase your Energy, shopping for new gear at The Supermarket, earn a little extra at The Local Diner, mixing things up on the Game Board at The Nightclub, or go hustling on the streets!

But most importantly, Players will use their Actions to Commit to different daring Villain Schemes by placing Energy Markers on them to increase the chances of success and rewards!

Each Villain in the game has a unique theme and scoring mechanic, so Players will have to consider carefully which ones to support.

The Goon with the most ★ *(Victory Points)* at the end of the game is really awesome and wins the whole shebang!

AFTER SPENDING THE 80:S AS A STREET THUG, DENNIS HAS MADE IT INTO A CAREER CHOICE!

SETUP

* Put the Game Board out in the middle of the table with the Game Board Grid on top. Shuffle all Action Cubes with the Junk Cubes and put them out randomly on the Grid. Be sure to not put any Junk Cubes on any outer corner space (1).

* Shuffle 4 Villain Decks *(decide by choice based on player preference or randomly)* and randomly put them on the spaces for Villains in the corners of the Game Board. Draw the top Cards and put them next to the Villain on the assigned Scheme spaces (2). If using Kid Random, put the Villain Dice next to him. If using Lady Darmondy, put the Auction Tokens next to her. If using Blind Razor, put the Villain Cubes & Bag next to him (3).

* Prepare the Common Supply and put the Energy Markers next to the red corner of the Game Board (4), and the Money Tokens next to the yellow corner (5). For the green corner, shuffle the Item Cards into a Deck and draw 4 Cards to put on display next to it (6).

* Randomly decide upon a First Player and choose Goon Cards in clockwise Turn Order starting with the First Player. Place the Goon Card *(with the Goon Ability symbol face up)* on each Players Crib Board *(the 5th row of the Crib Board is ONLY used in 2 player games)* and put the Crib Board Grids on top of them (7). Place the Goon Tokens matching the Players colours on the Score Track (8).

* Depending on Player Count, give each Player 4 extra Goon Tokens and the following from the Common Supply (9):
2 Players: 9 Energy Markers & 2 Money Tokens
3+ Players: 7 Energy Markers & 1 Money Tokens

Well done, you're good to go!

GAME DESIGN BY TOBIAS HALL. ART BY ANTHONY COURNOYER. BACKGROUND ART FOR THE VILLAIN SCHEMES HAS BEEN DIGITALLY TRACED AND MANIPULATED FROM THE COMIC SERIES "CRIME DOES NOT PAY".

A BIG WARM THANK YOU TO OUR AWESOME SUPPORTERS!
SPECIAL THANKS TO ADAM NETTLETON FOR RELENTLESS PLAYTESTING!

FOR FURTHER INFORMATION, FAQ AND CLARIFICATIONS PLEASE VISIT
WWW.ALLORNONEGAMES.COM/GOONS

2020 © ALL OR NONE GAMES
WWW.ALLORNONEGAMES.COM

Flow of the Game

The Game consists of 3 Rounds in which Players take 4 Turns each (5 Turns in a 2 Player Game) in clockwise Turn Order, performing 2 Actions each. Every round ends with a Villain Resolution. After 3 Rounds, Players tally up the Score and the Player with the most ★ wins the Game!

Breakdown of a Turn

On a Player's turn, the Player explores the city's options by taking an Action Cube from the Game Board. The Players are only allowed to take an Action Cube from an outer corner space, or directly adjacent *(not diagonally)* to an empty space.

The Player then places the Action Cube on an empty Action Space in the row of the current turn on their Crib Board. In any order of their choice, the Player performs two Actions correlating to the colours of the Action Space and the Action Cube.

In this example, the Player could take the blue Action Cube in the leftmost lower corner, or any of the Action Cubes adjacent to empty spaces.

Goon Abilities

Each Player has a Goon Ability in the form of 2 different coloured Cubes on their Goon Card. They may use it on their Turn once per Game by taking any Action Cube from the Game Board that matches 1 of the 2 colours *(without the restriction of having to take an Action Cube next to an empty space)*, perform the Action, and remove the Action Cube from the Game. Once used, the Player flips their Card.

In this example, as his second Turn, the purple Player performs a blue Action and a yellow Action by placing the blue Action Cube on the yellow Action Space on the Crib Board. The Cubes will stay there throughout the Game.

Meet Charlie, as old school as old school possibly gets!

The purple Player decides to also use his Goon Ability by adding a green Action to his Turn by taking a green Action Cube from the Game Board, performing the Action and flipping his Card.

ACTIONS

- WORK OUT AT THE DOJO

(RED LOCATION ACTION)

Take an Energy Marker of your own colour from the Common Supply and add it to your Personal Supply.

YOU'LL NEED ENERGY TO PARTICIPATE IN VILLAIN SCHEMES, SO PLAYERS SHOULD ALWAYS MAKE SURE TO NOT RUN OUT!

- EARN EXTRA AT THE DINER

(YELLOW LOCATION ACTION)

Take 1 Money Token from the Common Supply and add it to your Personal Supply.

MONEY CAN BE USED TO BUY ITEMS AT THE SUPERMARKET AND THEY ARE ALSO WORTH ★ (1 ★ FOR EVERY 2 MONEY).

- GET NEW STUFF AT THE SUPERMARKET

(GREEN LOCATION ACTION)

Buy one of the available Items and add it to your Personal Supply. Draw a new Item Card to replace the one just bought. *A Player is allowed to have multiple copies of the same Item (for the ★), but the abilities of the Item do not stack.*

ITEMS GIVES PLAYERS SOME REALLY HANDY POWERS TO USE THROUGHOUT THE GAME. THEY ARE ALSO WORTH QUITE A LOT OF ★. SO MAKE SURE TO GET SOME NICE GEAR INSTEAD OF PILING UP DOUGH!

- MIX THINGS UP AT THE NIGHTCLUB

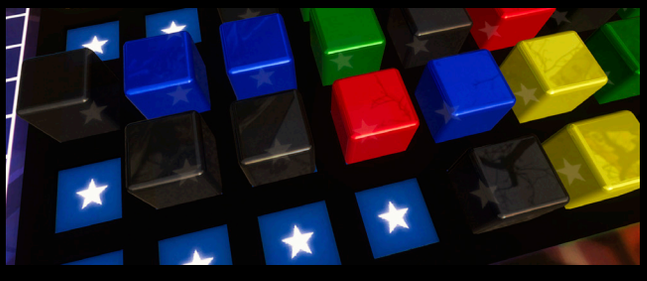
(BLUE LOCATION ACTION)

Either move an Action Cube or Junk Cube from the Game Board *(only from outer corners and Cubes next to empty spaces)* to another space on the Game Board *(you may never move a Cube so it makes it impossible to take a Cube from the Game Board)* OR move up to 2 of your Energy Markers from Schemes to another Scheme *(you may also take them back to your Personal Supply).*

THE NIGHT CLUB IS A GREAT LOCATION IF YOU'RE HAVING A CHANGE OF HEART REGARDING SCHEMES, NEED TO GET SOME ANNOYING JUNK CUBES OUT OF THE WAY, OR INCREASE/LOWER THE ★ VALUE OF A VILLAIN. DON'T UNDERESTIMATE IT!

JUNK CUBES! (NO ACTION)

The Black Cubes on the Game Board are considered Junk and not Action Cubes. They can not be taken and don't serve any other purpose than being in the way!



JUNK CUBES HOGGING ★ SPACES AND BLOCKING ACTION CUBES!

- Commit Action

Move up to 2 Energy Markers from your Personal Supply to a Villain that match the colour of the Action used.

Place the Energy Markers in a pile in the leftmost empty circular space next to the Villains Scheme unless you've previously Committed to the Scheme. If you have, you build upon your previous pile by stacking the Energy Markers on top. Each space can only contain Energy Markers of one Player and the number of Markers it can hold is unlimited.

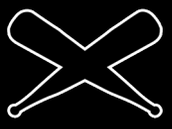
Sort all of the piles of Energy Markers Committed to the Scheme in descending order on the numbered circular spaces, keeping the biggest piles of Energy to the left. Do not change the order of piles with an equal amount of Energy Markers *(you have to Commit more Energy than another Player to change the order between them)*. This is called the COMMIT ORDER.

PARTICIPATING IN VILLAIN SCHEMES IS THE MAIN WAY OF RECEIVING ★, ENERGY, MONEY, AND HUSTLE TRACK ADVANCEMENT IN THE GAME. SO MAKE SURE TO BACK THE SCHEMES THAT ARE THE MOST BENEFICIAL TO YOU!

IN THIS EXAMPLE THE TEAL PLAYER USES BOTH HER BLUE ACTIONS TO COMMIT BY PLACING A TOTAL OF 4 ENERGY MARKERS ON THE BLUE VILLAINS SCHEME. AS SHE NOW HAS THE MOST ENERGY ON THE SCHEME, SHE PLACES HERSELF IN THE FAR LEFT SPACE AND SLIDES HER OPPONENTS ONE SPACE TO THE RIGHT.

- Hustle Track Action

Advance one space upwards on the Hustle Track matching the colour of the Action used with one of your Goon Tokens and Receive the depicted reward next to the space *(if any)*. All rewards are immediately rewarded except for the 5 ★ space, which is received during the end game scoring if the Player is still on the space. If you receive Hustle Track advancement as a reward *(from a Scheme or for advancing on a Hustle Track)*, you may distribute the advancements freely regardless of colour.



THE SYMBOL REPRESENTING THE HUSTLE TRACK. IF IT HAS A NUMBER INSIDE, IT MEANS THAT YOU WILL BE ABLE TO ADVANCE THAT MANY SPACES ON WHICHEVER TRACKS YOU WANT.

When advancing on a Hustle Track for the very first time, place your Goon Token on the first space on the bottom of the track.

IF NONE OF THE OPTIONS ABOVE IS TO YOUR LIKING, YOU CAN GO HUSTLING IN ONE OF THE DISTRICTS! SOMETHING IS BETTER THAN NOTHING... RIGHT?

THE WHITE PLAYER DOESN'T WANT TO USE THE SUPERMARKET OR COMMIT ENERGY TO THE GREEN VILLAINS SCHEME, SO SHE ADVANCES ONE SPACE ON THE HUSTLE TRACK TO RECEIVE 1 ENERGY, AS SHE IS ALREADY ON THE THIRD SPACE ON THE GREEN TRACK.

WHY SEND A HUMAN TO DO A MACHINE'S JOB? WITH POW, YOU'LL GET A LITTLE BIT OF BOTH!

THERE IS NOTHING WRONG LOOKING SHARP WHILE BUSTING SKULLS, RIGHT?

Villain Resolution

When each Player has taken all their Turns, the Round ends with a resolution of all Villain Schemes that have Energy Markers on them in Clockwise Order starting with the red corner of the Game Board. The Player with the most Energy on a Scheme is always the Player resolving the Scheme. Follow the instructions of the Scheme and resolve and reward accordingly *(Add Money and Energy Markers to the Players Supply and register ★ on the Score Track)*.

The reward for the ☆ symbol is the amount of visible ★ with the Villains colour as background on the Game Board. +/- modifying this value *(the value can never be lower than 0)*. Each Goon also gets to add the visible ★ from their Crib Board to their own reward *(the 5th row of the Crib Boards is only counted in 2 player games)*. Energy Markers committed to a successful Scheme are always discarded afterwards to the Common Supply.

But if there is not enough Energy on a Scheme to resolve it, or if the Schemes resolution fails, the Scheme is unsuccessful and Players returns all of their Committed Energy to their Personal Supply *(The Villains takes care of the hospital bill as compensation)*. Players also get to return their Energy if they don't receive a reward from a Scheme they are participating in.

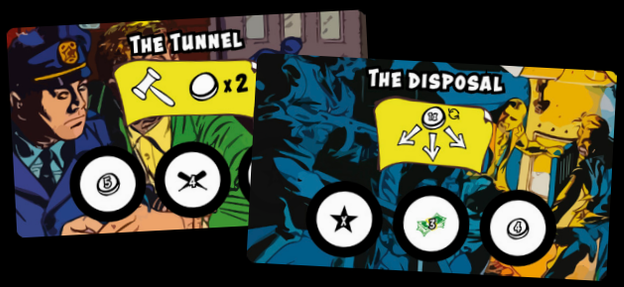
Unless it's the end of the third Round, draw a new Scheme for every Villain, refresh the Players exhausted Item Cards by flipping them back, and discard all Item Cards in the Supermarket and draw 4 new ones. Begin a new Round with the Player with the most ★ on the Score Track as the First Player *(If tied, the Player with the most Energy will be First Player. If still tied, the previous First Player decides)*.

If it is the end of the third Round, proceed to the End Game Scoring!

IN THIS EXAMPLE THE PINK PLAYER RESOLVES KID RANDOM'S SCHEME BY ROLLING A TOTAL OF 3 DICE AS THERE ARE 3 ENERGY MARKERS ON THE SCHEME (1 DICE FOR EVERY 1 ENERGY). THE TOTAL OF THE DICE ROLL IS 13 WHICH MEANS IT SUCCEEDS IN REACHING THE 12+ GOAL. THE PINK PLAYER IS REWARDED WITH A TOTAL OF 9 ★ (6 ★ FOR THE VISIBLE ★ WITH RED BACKGROUND ON THE GAME BOARD + 3 ★ AS THE PINK PLAYER ALSO HAS 3 VISIBLE ★ WITH RED BACKGROUND ON HIS CRIB BOARD) AS WELL AS 2 ENERGY. THE PURPLE PLAYER IS REWARDED 7 ENERGY MARKERS FOR BEING IN SECOND PLACE. NO ONE RECEIVES THE THIRD REWARD.

Villain Schemes

Each Villain has a unique deck of Schemes with a special theme and game mechanic, and some even use extra components. So make sure to carefully go through each Scheme on display so all Players understand them. Some seem deceivingly similar, but there are often small twists and variations that can have a big impact on the outcome!



THERE ARE A TOTAL OF 30 SCHEMES AVAILABLE IN THE GAME PRESENTING DIFFERENT RISK & REWARD!

PLAYERS WILL VENTURE INTO THE UNKNOWN WHEN RESOLVING BLIND RAZOR'S SCHEMES AND RELY ON ODDS WHEN BLINDLY DRAWING FROM A BAG!

Blind Razor Schemes are resolved by players placing the depicted amount of Villain Tokens *(either Blank Tokens or Skull Tokens)* into the Villain Bag. Players will then draw the depicted amount of requested Villain Tokens and claim the Reward based on the result and the Commit Order during the Villain Resolution. Players may in the Commit Order spend Energy from their personal supply to draw an additional Villain Token for the depicted amount of Energy.

RECOMMENDED FOR:
Players enjoying betting on odds and taking a risk!
RANDOMNESS: Medium High
COMPLEXITY : ★★★

1 BLANK TOKEN FOR EVERY ENERGY COMMITTED TO THE SCHEME GOES INTO THE BAG TOGETHER WITH 8 SKULL TOKENS. 5 VILLAIN TOKENS ARE THEN RANDOMLY DRAWN FROM THE BAG. THE AMOUNT OF SKULL TOKENS DICTATES WHICH REWARD THE PLAYER RECEIVES DEPENDING ON THE COMMIT ORDER.

"WHAT YOU SEE IS WHAT YOU GET" IS VERY MUCH THE TRUTH WITH THIS ECCENTRIC SELF-PROCLAIMED DOCTOR, LEAVING NOTHING TO CHANCE!

THE DOCTOR's Schemes are resolved by players claiming the reward individually based on the condition of the Scheme during the Villain Resolution. Usually it is based on committed Energy, but can also be based on what the Player has in their Personal Supply.

RECOMMENDED FOR:
Players that don't like randomness one bit.
RANDOMNESS: Low
COMPLEXITY : ★★

PLAYERS HAVE TO PAY A ONE-TIME ENTRY FEE OF 2 ENERGY TO COMMIT TO THE SCHEME. EACH PLAYER SCORES INDIVIDUALLY BASED ON THE MONEY THEY EACH HAVE IN THEIR PERSONAL SUPPLY (THEY ARE FREE TO PICK ANY ONE REWARD THEY QUALIFY FOR)

1 SKULL TOKEN FOR EVERY 2 ENERGY COMMITTED TO THE SCHEME GOES INTO THE BAG TOGETHER WITH 5 BLANK TOKENS. 4 VILLAIN TOKENS ARE THEN RANDOMLY DRAWN FROM THE BAG. THE AMOUNT OF SKULL TOKENS DICTATES WHICH REWARD THE PLAYER RECEIVES DEPENDING ON THE COMMIT ORDER.

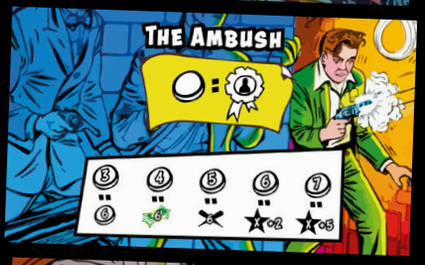
1 SKULL TOKEN FOR EVERY ENERGY COMMITTED TO THE SCHEME GOES INTO THE BAG TOGETHER WITH 5 BLANK TOKEN. 5 VILLAIN TOKENS ARE THEN RANDOMLY DRAWN FROM THE BAG. THE AMOUNT OF SKULL TOKENS DICTATES WHICH REWARD THE PLAYER RECEIVES DEPENDING ON THE COMMIT ORDER.

1 SKULL TOKEN FOR EVERY ENERGY COMMITTED TO THE SCHEME GOES INTO THE BAG TOGETHER WITH 5 BLANK TOKENS. PLAYERS THEN INDIVIDUALLY RANDOMLY DRAWS 1 VILLAIN TOKEN EACH FROM THE BAG, WITHOUT PLACING IT BACK. IF A PLAYER DRAWS A SKULL TOKEN THEY CLAIM THE REWARD INDIVIDUALLY.

1 SKULL TOKEN FOR EVERY 1 ENERGY THE CONTRIBUTING PLAYERS HAVE LEFT IN THEIR PERSONAL SUPPLY (FOR A MAXIMUM OF 10) GOES INTO THE BAG TOGETHER WITH 10 BLANK TOKENS. 6 VILLAIN TOKENS ARE THEN RANDOMLY DRAWN FROM THE BAG. THE AMOUNT OF SKULL TOKENS DICTATES WHICH REWARD THE PLAYER RECEIVES DEPENDING ON THE COMMIT ORDER.

EACH PLAYER SCORES INDIVIDUALLY BASED ON THE ENERGY THEY EACH HAVE COMMITTED TO THE SCHEME.

EACH PLAYER SCORES INDIVIDUALLY BASED ON THE ENERGY THEY EACH HAVE COMMITTED TO THE SCHEME.



EACH PLAYER SCORES INDIVIDUALLY BASED ON THE ENERGY THEY EACH HAVE COMMITTED TO THE SCHEME.

PLAYERS HAVE TO PAY A ONE-TIME ENTRY FEE OF 2 ENERGY TO COMMIT TO THE SCHEME. EACH PLAYER SCORES INDIVIDUALLY BASED ON THE ENERGY THEY EACH HAVE IN THEIR PERSONAL SUPPLY (THEY ARE FREE TO PICK ANY ONE REWARD THEY QUALIFY FOR)

YOUR LOCAL FRIENDLY BUTCHER! ... WITH QUITE A LOT OF FISHY STUFF GOING ON BEHIND THE COUNTER! IF YOU WANT SOMETHING, JOLLY CAN DELIVER!

JOLLY BUTCHER Schemes lets players immediately make the depicted trade when committing Energy to the Scheme. During the Villain Resolution, only one player will score ★, depending on the Commit Order.

RECOMMENDED FOR:
Players that enjoy exchanging stuff!
RANDOMNESS: Low
COMPLEXITY : ★

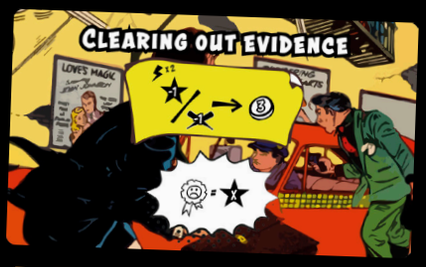
THE COMMITTING PLAYER IMMEDIATELY GETS TO PERFORM THE DEPICTED TRADE (2 ENERGY TO GAIN 2 ★) UP TO 2 TIMES, EACH TIME THEY COMMIT ENERGY TO THE SCHEME. DURING THE VILLAIN RESOLUTION ONLY THE PLAYER IN LAST PLACE IN THE COMMIT ORDER RECEIVES THE ★ REWARD.

"LIVING BY THE DICE", KID RANDOM'S SCHEMES IS ALL ABOUT RISK, REWARD AND TAKING A LEAP OF FATE!

KID RANDOM Schemes are resolved by players rolling a specific amount of Dice based on the total committed Energy during the Villain Resolution. Roll all the Dice, total the sum and check which Reward the Players will receive based on the result and Commit Order. Participating players may in the Commit Order spend Energy from their personal supply to reroll a Die for every Energy spent *(they may not reroll once a Scheme is successful).*

RECOMMENDED FOR:
Players that enjoy the thrill of the dice, high risks and challenges!
RANDOMNESS: High
COMPLEXITY : ★

ROLL 1 DICE FOR EVERY ENERGY COMMITTED TO THE SCHEME. THE RESULT DICTATES WHICH REWARD THE PLAYER RECEIVES DEPENDING ON THE COMMIT ORDER. IN THIS SCHEME THE RESULT NEEDS TO BE 14 OR LOWER.



THE COMMITTING PLAYER IMMEDIATELY GETS TO PERFORM THE DEPICTED TRADE (LOSE 1 ★ OR 1 HUSTLE TRACK ADVANCEMENT TO GAIN 3 ENERGY) UP TO 2 TIMES, EACH TIME THEY COMMIT ENERGY TO THE SCHEME. DURING THE VILLAIN RESOLUTION ONLY THE PLAYER IN LAST PLACE IN THE COMMIT ORDER RECEIVES THE ★ REWARD.

THE COMMITTING PLAYER IMMEDIATELY GETS TO PERFORM THE DEPICTED TRADE (1 MONEY TO GAIN 3 ENERGY) UP TO 3 TIMES, EACH TIME THEY COMMIT ENERGY TO THE SCHEME. DURING THE VILLAIN RESOLUTION ONLY THE PLAYER IN FIRST PLACE IN THE COMMIT ORDER RECEIVES THE ★ REWARD.

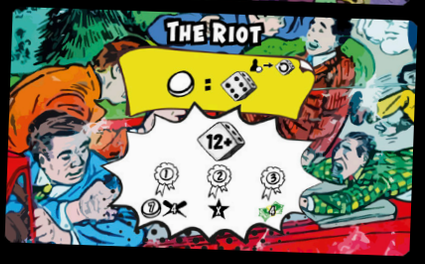
THE COMMITTING PLAYER IMMEDIATELY GETS TO PERFORM THE DEPICTED TRADE (1 ENERGY TO GAIN 3 MONEY) UP TO 2 TIMES, EACH TIME THEY COMMIT ENERGY TO THE SCHEME. DURING THE VILLAIN RESOLUTION ONLY THE PLAYER IN FIRST PLACE IN THE COMMIT ORDER RECEIVES THE ★ REWARD.

THE COMMITTING PLAYER IMMEDIATELY GETS TO PERFORM THE DEPICTED TRADE (1 MONEY TO GAIN 3 HUSTLE TRACK ADVANCEMENT) UP TO 2 TIMES, EACH TIME THEY COMMIT ENERGY TO THE SCHEME. DURING THE VILLAIN RESOLUTION ONLY THE PLAYER IN FIRST PLACE IN THE COMMIT ORDER RECEIVES THE ★ REWARD.

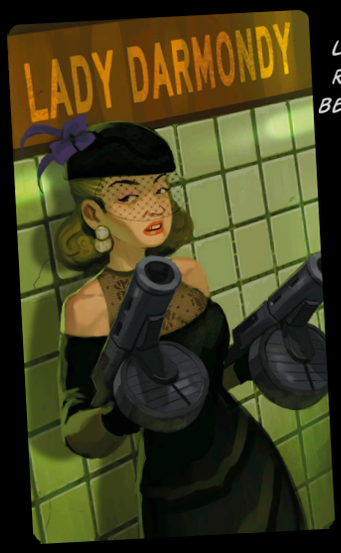
ROLL 1 DICE FOR EVERY 2 ENERGY COMMITTED TO THE SCHEME. THE RESULT DICTATES WHICH REWARD THE PLAYER RECEIVES DEPENDING ON THE COMMIT ORDER.

ROLL 1 DICE FOR EVERY 2 ENERGY COMMITTED TO THE SCHEME. THE RESULT DICTATES WHICH REWARD THE PLAYER RECEIVES DEPENDING ON THE COMMIT ORDER.

ROLL 1 DICE FOR EVERY ENERGY COMMITTED TO THE SCHEME. THE RESULT DICTATES WHICH REWARD THE PLAYER RECEIVES DEPENDING ON THE COMMIT ORDER.



ROLL 1 DICE FOR EVERY ENERGY COMMITTED TO THE SCHEME. THE RESULT DICTATES WHICH REWARD THE PLAYER RECEIVES DEPENDING ON THE COMMIT ORDER.



LADY DARMONDY'S SCHEMES ARE USUALLY REALLY SUCCESSFUL! BUT YOU'LL NEED TO BE REAL CUNNING TO WALK OUT THERE WITH SOMETHING IN YOUR POCKETS...

LADY DARMONDY's Schemes are resolved by Players performing a blind auction for every depicted reward based on their committed Energy. An auction is performed for every reward, left to right during the Villain Resolution, with Players secretly placing Auction Tokens in their hands, revealing their bids at the same time. If tied, the highest bidder shares (rounded down, to a minimum of 1). If all players bid 0 Auction Tokens, the Reward is lost. Auction Tokens can not be saved for later rounds.

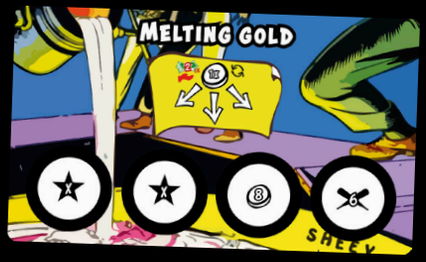
RECOMMENDED FOR:
Players enjoying auction mechanisms and double bluffing
RANDOMNESS: Medium
COMPLEXITY : ★

DURING THE VILLAIN RESOLUTION, THE PLAYERS WILL EACH RECEIVE TWICE THE AMOUNT OF AUCTION TOKENS FOR THE ENERGY THEY INDIVIDUALLY HAVE COMMITTED TO THE SCHEME. THEY WILL THEN CLAIM THE DEPICTED REWARDS BY PERFORMING A BLIND AUCTION FOR EACH REWARD, LEFT TO RIGHT.

MARY KLYDE'S SCHEMES ARE ABOUT TACTICAL POSITIONING AND LIKE SO MANY THINGS IN LIFE, BEING THERE AT THE RIGHT TIME.

MARY KLYDE's Schemes are resolved by players claiming the depicted rewards in the Commit Order during the Villain Resolution. Each participating player gets to place 1 of their committed Energy on an available reward and immediately receive it. Players continue claiming rewards until all rewards are claimed or all committed energy has been used.

RECOMMENDED FOR:
Competitive players that don't like randomness!
RANDOMNESS: Low
COMPLEXITY : ★



PLAYERS HAVE TO PAY A ONE-TIME ENTRY FEE OF 2 MONEY TO COMMIT TO THE SCHEME. PLAYERS CLAIM THE DEPICTED REWARDS IN THE COMMIT ORDER DURING THE VILLAIN RESOLUTION. EACH PARTICIPATING PLAYER GETS TO PLACE 1 OF THEIR COMMITTED ENERGY ON AN AVAILABLE REWARD AND IMMEDIATELY RECEIVE IT. IF ANY REWARDS ARE LEFT UNCLAIMED, PLAYERS CONTINUE TAKING TURNS.

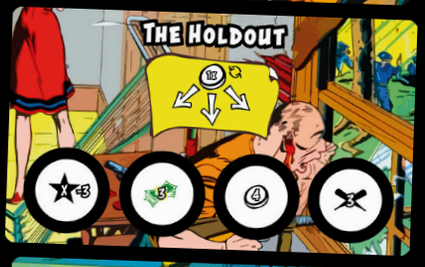
DURING THE VILLAIN RESOLUTION, THE PLAYERS WILL EACH RECEIVE TWICE THE AMOUNT OF AUCTION TOKENS FOR THE ENERGY THEY INDIVIDUALLY HAVE COMMITTED TO THE SCHEME. THEY WILL THEN CLAIM THE DEPICTED REWARDS BY PERFORMING A BLIND AUCTION FOR EACH REWARD, LEFT TO RIGHT.

DURING THE VILLAIN RESOLUTION, THE PLAYERS WILL EACH RECEIVE TWICE THE AMOUNT OF AUCTION TOKENS FOR THE ENERGY THEY INDIVIDUALLY HAVE COMMITTED TO THE SCHEME. THEY WILL THEN CLAIM THE DEPICTED REWARDS BY PERFORMING A BLIND AUCTION FOR EACH REWARD, LEFT TO RIGHT.

DURING THE VILLAIN RESOLUTION, THE PLAYERS WILL EACH RECEIVE TWICE THE AMOUNT OF AUCTION TOKENS FOR THE ENERGY THEY INDIVIDUALLY HAVE COMMITTED TO THE SCHEME. THEY WILL THEN CLAIM THE DEPICTED REWARDS BY PERFORMING A BLIND AUCTION FOR EACH REWARD, LEFT TO RIGHT.

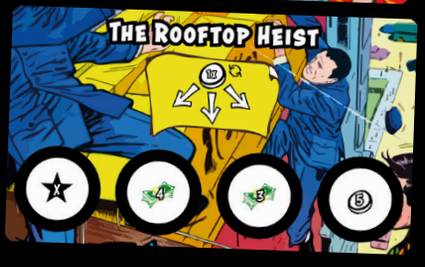
DURING THE VILLAIN RESOLUTION, THE PLAYERS WILL EACH RECEIVE TWICE THE AMOUNT OF AUCTION TOKENS FOR THE ENERGY THEY INDIVIDUALLY HAVE COMMITTED TO THE SCHEME. THEY WILL THEN CLAIM THE DEPICTED REWARDS BY PERFORMING A BLIND AUCTION FOR EACH REWARD, LEFT TO RIGHT.

PLAYERS CLAIM THE DEPICTED REWARDS IN THE COMMIT ORDER DURING THE VILLAIN RESOLUTION. EACH PARTICIPATING PLAYER GETS TO PLACE 1 OF THEIR COMMITTED ENERGY ON AN AVAILABLE REWARD AND IMMEDIATELY RECEIVE IT. IF ANY REWARDS ARE LEFT UNCLAIMED, PLAYERS CONTINUE TAKING TURNS.



PLAYERS CLAIM THE DEPICTED REWARDS IN THE COMMIT ORDER DURING THE VILLAIN RESOLUTION. EACH PARTICIPATING PLAYER GETS TO PLACE 1 OF THEIR COMMITTED ENERGY ON AN AVAILABLE REWARD AND IMMEDIATELY RECEIVE IT. IF ANY REWARDS ARE LEFT UNCLAIMED, PLAYERS CONTINUE TAKING TURNS.

PLAYERS CLAIM THE DEPICTED REWARDS IN THE COMMIT ORDER DURING THE VILLAIN RESOLUTION. EACH PARTICIPATING PLAYER GETS TO PLACE 1 OF THEIR COMMITTED ENERGY ON AN AVAILABLE REWARD AND IMMEDIATELY RECEIVE IT. IF ANY REWARDS ARE LEFT UNCLAIMED, PLAYERS CONTINUE TAKING TURNS.



PLAYERS CLAIM THE DEPICTED REWARDS IN THE COMMIT ORDER DURING THE VILLAIN RESOLUTION. EACH PARTICIPATING PLAYER GETS TO PLACE 1 OF THEIR COMMITTED ENERGY ON AN AVAILABLE REWARD AND IMMEDIATELY RECEIVE IT. IF ANY REWARDS ARE LEFT UNCLAIMED, PLAYERS CONTINUE TAKING TURNS.

ITEM CARDS

Increases your Energy Marker limit when committing to a Scheme to 3 (instead of 2).

You may once per round take back 2 of your Energy Markers after scoring a Scheme.

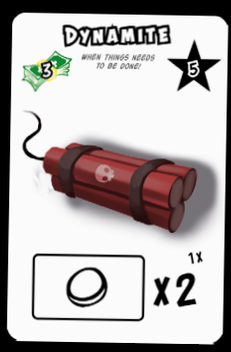
You may once per Round on your turn add 1 Energy Marker from the Common Supply to a Scheme.

You may once per Round on your turn move up to 2 Energy Marker from your supply to a Scheme.

You may once per Round on your turn receive 1 Energy Marker from the Common Supply.

You may once per Round on your turn move up to 2 of your Energy Markers from a Scheme to another Scheme.

You may on your turn convert Money to Energy.



You may once per game count your Energy Markers on a Scheme as Twice as much. Decide in Commit Order if to use or not.

You may once per game on your turn receive 6 Energy from the Common Supply.

You receive 2 ★ for each Scheme you're not participating in.

You may once per Round on your turn add 2 Energy Marker from the Common Supply to a Scheme.

You may once per Round on your turn move 2 Action Cubes or Junk Cubes from the Game Board to empty spaces on the Game Board.

You may once per round treat an Action Cube as any colour of your choice.

Double the effect of a Location Action (not a Commit or Hustle Track Action) once per round.

To use an Item, simply exhaust it by rotating it 90 degrees to show that is has been used, then perform the instructions of the card. When using items with once per game abilities, flip the card upside down to remember it has been used and cannot be refreshed.

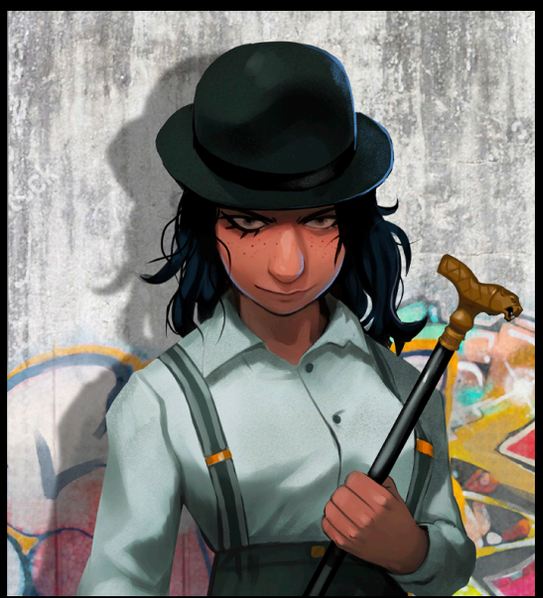
END OF THE GAME

After the third villain resolution round *(when each player have 3 Action Cubes on each Row of their Crib Board)*, the Game ends and Players register the final Score by adding the following ★:

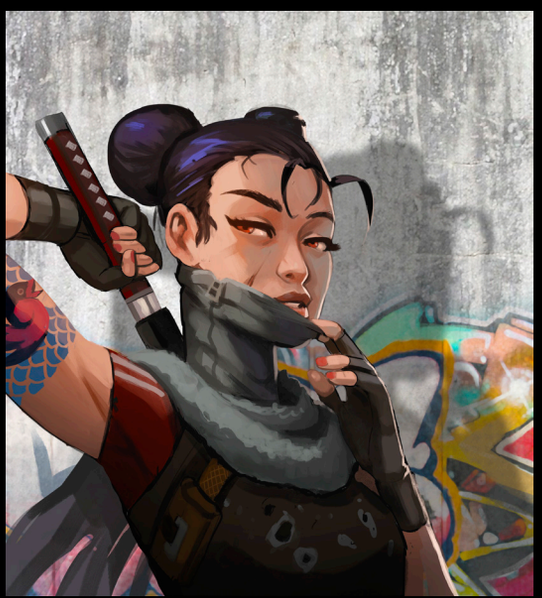
* ★ from their Item cards
* 1 ★ for every 2 Money they have left
* 1 ★ for every 3 Energy Markers they have left
* The Player that is placed highest on each respective Hustle Track receives ★ equal to the player count *(ties are split rounded up)*. The Players also receives 5 ★ for every Hustle Track they've reached the top of.

The Player with the most ★ wins the game! In case of a tie, the Player with the most Items left wins. If still tied, the turn order brakes ties.

IN THIS EXAMPLE THE PURPLE PLAYER WILL SCORE 1 ★ FOR THE 2 MONEY HE HAS LEFT, 1 ★ FOR THE 3 ENERGY HE HAS LEFT, AND 10 ★ FOR HIS ITEM CARDS. HE IS POSITIONED THE HIGHEST ON THE YELLOW HUSTLE TRACK WHICH ALSO GIVES HIM 4 ★ AS HE'S PLAYING A 4 PLAYER GAME.



YES, SOMETIMES COSPLAYING CAN GO TO FAR... WAY TOO FAR!



INSPIRED BY THE NOBLE SHINOBIS, RIN DOES THE SAME STUFF, ONLY WITHOUT THE HONOUR THING!

SUMMARY

The Game consists of 3 Rounds in which Players take 4 Turns each (5 Turns in a 2 Player Game) in clockwise Turn Order, performing 2 Actions. Every Round ends with a Villain Resolution in which the Villain Schemes are resolved in clockwise order from the top left corner. After 3 Rounds, Players tally up the Score and the Player with the most ★ wins the Game!

Turn Breakdown

Take an Action Cube from the Game Board and place it on an empty Action Space in the row of the current turn on your Crib Board.

In any order of your choice, perform two Actions correlating to the colours of the Action Space and the Action Cube.

Endgame Scoring

* ★ from your Item cards
* 1 ★ for every 2 Money you have left
* 1 ★ for every 3 Energy Markers you have left
* The Player that is placed highest on each respective Hustle Track receives ★ equal to the player count *(ties are split rounded up)*. The Players also receives 5 ★ for every Hustle Track they've reached the top of.

Iconography

= Individually

= Energy in the Players Supply

= Immediately

= Once per round usage

= Victory Points

= Reward

= Last in Commit Order

= Hustle Track Advancement

= Pay

= Auction

= Bank

= Scheme

Possible Actions

- Work out at the Dojo

(RED LOCATION ACTION)

Take an Energy Marker of your own colour from the Common Supply and add it to your Personal Supply.

- Earn extra at the Diner

(YELLOW LOCATION ACTION)

Take 1 Money Token from the Supply and add it to your Personal Supply.

- Get new stuff at the Supermarket

(GREEN LOCATION ACTION)

Buy one of the available Items and add it to your Personal Supply. Draw a new Item Card to replace the one just bought.

- Mix things up at the Nightclub

(BLUE LOCATION ACTION)

Either move an Action Cube or Junk Cube from the Game Board to another space on the Game Board OR move up to 2 of your Energy Markers from Schemes to another Scheme *(you may also take them back to your Personal Supply)*.

- Commit Action

Move up to 2 Energy Markers from your Personal Supply to a Villain that match the colour of the Action used.

- Hustle Track Action

Advance one space upwards on the Hustle Track matching the colour of the Action used, with one of your Goon Tokens. Receive the depicted reward (if any).

Glossary

COMMITTED ENERGY - Placed Energy on a Villains Scheme

COMMIT ORDER - The order left from right on a Villains Scheme, determined by the most Energy committed.

2020 © ALL OR NONE GAMES
WWW.ALLORNONEGAMES.COM

PRÉSENTATION

Dans Goons, les joueurs vont se lancer dans une nouvelle carrière excitante en tant qu'homme de main, se jetant volontairement en plein cœur des problèmes en prenant part aux plans loufoques de différents méchants. Le but est bien sûr de gagner autant d'argent que possible, de récupérer le matos le plus bling-bling et d'être dans les petits papiers des vilains locaux !

Lors du tour d'un joueur, ce dernier devra tenter de combiner intelligemment deux actions, en choisissant un cube action de la ville et en le plaçant dans sa planque !

Les actions incluent le fait de se rendre au Dojo pour améliorer son énergie, d'aller au supermarché acheter du nouveau matériel, de faire quelques heures supp' au Diner du coin, de faire bouger les choses à la boîte de nuit, ou encore de créer un peu d'agitation dans les rues !

Mais, plus important, les joueurs utiliseront leurs actions pour accomplir différents plans audacieux de vilains, en plaçant leurs marqueurs d'énergie sur eux afin d'augmenter les chances de succès et les récompenses !

Chaque méchant du jeu possède un thème unique et une mécanique de scoring qui lui est propre, alors les joueurs devront choisir avec soin lesquels soutenir.

Le Goon avec le plus de ★ (points de victoire) à la fin du jeu est vraiment super fort et gagne tout le tralala qui va avec !

Après avoir passé les années 80 en tant que truand des rues, Dennis en a fait un choix de carrière !

MISE EN PLACE

* Placez le plateau de jeu au milieu de la table, et placez la grille par dessus. Mélangez ensemble tous les cubes actions et les cubes déchets et placez-les aléatoirement sur la grille. Faites attention à ne placer aucun cube déchet dans les 4 coins de la grille (1).

* Choisissez 4 paquets de vilains parmi les 6 présents dans le jeu *(sélectionnés aléatoirement ou en fonction du choix des joueurs)*. Mélangez séparément chaque paquet et placez-en un aléatoirement dans les 4 coins du plateau de jeu réservés aux vilains. Piochez la carte du dessus de chaque paquet et posez-la à côté de chaque vilain dans l'espace réservé aux plans (2). Si vous jouez avec Kid Random, posez les dés vilains à côté du plateau de jeu. Si vous jouez avec Lady Darmondy, placez les jetons actions près d'elle. Si vous jouez avec Blind Razor, placez les cubes vilains et le sac à côté de lui (3).

* Préparez la réserve commune et placez les marqueurs énergie à côté du bord rouge du plateau (4), et les jetons argent proche du bord jaune (5). Pour le coin vert, mélangez les cartes objet en un seul paquet, et révélez-en 4 à côté de la pioche (6).

* Choisissez aléatoirement un premier joueur et sélectionnez votre carte Goon dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par le premier joueur. Placez votre carte Goon *(avec le symbole du pouvoir de Goon face visible)* sur votre plateau planque *(la cinquième ligne n'est utilisée qu'à 2 joueur)* (7). Placez un jeton Goon à la couleur de chaque joueur sur la piste de score (8).

* En fonction du nombre de joueurs, donnez à chacun 4 jetons Goon supplémentaires *(ce sont les mêmes que ceux du score)* et les ressources suivantes de la réserve (9) :
2 joueurs : 9 marqueurs énergie et 2 argents
3+ joueurs : 7 marqueurs énergie et 1 argents

C'est tout bon, vous êtes prêts à commencer !

DESIGN DU JEU PAR TOBIAS HALL, ILLUSTRATIONS D'ANTHONY COURNOYER. LES VISUELS DE FOND DES CARTES PLANS DES VILAINS QUI ONT ÉTÉ RETRAVAILLÉES SONT ISSUES DE LA SÉRIE DE COMICS « CRIME DOES NOT PAY ». TRADUCTION PAR NOËLIE GUILLEMOTTE.

UN GRAND MERCI À TOUS NOS INCROYABLES SOUTIENS ! REMERCIEMENT SPÉCIAL À ADAM NETTLETON POUR SON IMPITOYABLE TEST DU JEU !

POUR PLUS D'INFORMATIONS, UNE FAQ ET DES ÉCLAIRCISSEMENTS, VEUILLEZ VISITER LA PAGE WWW.ALLORNONEGAMES.COM/GOONS

2020 © ALL OR NONE GAMES
WWW.ALLORNONEGAMES.COM

Déroulement du jeu

Le jeu se joue en 3 manches au cours desquelles les joueurs font 4 tours de jeu chacun (5 tours dans une partie à 2 joueurs), dans l'ordre des aiguilles d'une montre, en accomplissant 2 actions par tour. Chaque manche se termine avec la résolution des vilains. Après 3 manches, les joueurs comptent leurs points et celui avec le plus de ★ gagne le jeu !

Déroulé d'un tour

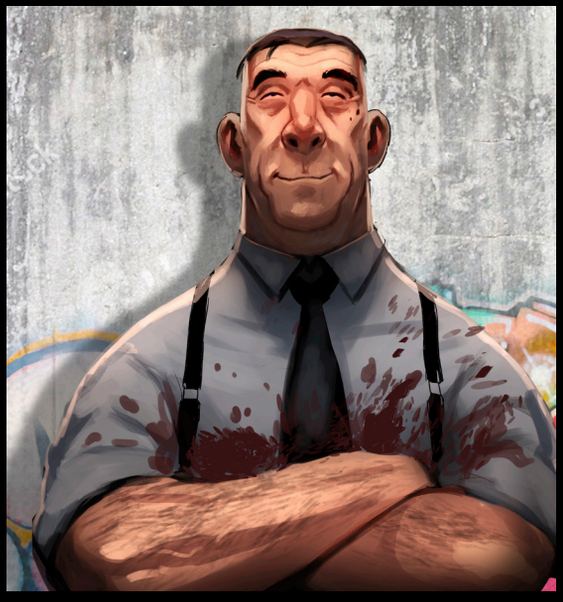
Lors du tour d'un joueur, ce dernier explore les différentes options offertes par la ville en prenant un cube action du plateau principal. Les joueurs ne peuvent prendre que des cubes des coins extérieurs, ou des cubes directement adjacents *(pas en diagonale)* à un espace libre.

Le joueur place ensuite ce cube action sur un espace libre de la grille de son plateau planque, sur la ligne correspondant au tour en cours *(5 tours pour le jeu à 2 joueurs, 4 tours pour un jeu à 3+)*. Dans l'ordre de leur choix, les joueurs accomplissent les actions associées à la couleur du cube ainsi qu'à celle de l'emplacement sur lequel il est posé.

Dans cet exemple, le joueur peut prendre le cube bleu dans le coin en bas à gauche, ou bien n'importe quel cube adjacent à un emplacement libre.

Pouvoir de Goon

Chaque joueur possède un pouvoir spécial sous la forme d'un carré de deux couleurs sur leur carte Goon. Durant leur tour, ils peuvent utiliser ce pouvoir pour prendre du plateau principal un cube qui correspond à l'une des deux couleurs *(sans la restriction de devoir le prendre adjacent à un espace libre)*, accomplir l'action, et retirer le cube du jeu. Une fois le pouvoir utilisé, le joueur retourne sa carte.



Voici Charlie, aussi vieux jeu que le vieux jeu puisse être !

Dans cet exemple, lors de son second tour, le joueur violet accompli une action bleue et une jaune en plaçant son cube d'action bleu sur l'emplacement jaune de son plateau planque. Le cube restera à cet emplacement jusqu'à la fin du jeu.

Le joueur violet décide aussi, durant son tour de jeu, d'utiliser son pouvoir de Goon en prenant un cube vert du plateau principal, en accomplissant l'action associée, puis il retourne sa carte.

ACTIONS

- FAIRE DE L'EXERCICE AU DOJO
(ACTION ROUGE)
Prenez un marqueur d'énergie de votre couleur de la réserve et ajoutez-le à votre réserve personnelle.

Vous aurez besoin d'énergie pour participer à tous ces plans machiavéliques, alors soyez assurés de ne jamais en manquer !

- FAIRE DES HEURES SUPP' AU DINER
(ACTION JAUNE)
Prenez un marqueur argent de la réserve générale et placez-le dans votre réserve personnelle.

L'argent peut être utilisé pour acheter du matériel au supermarché, mais vaut également des A (1 ★ par tranche de 2 argents).

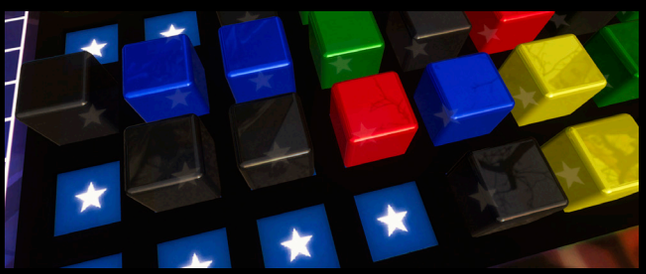
- ACHETER DU NOUVEAU MATÉRIEL AU SUPERMARCHÉ
(ACTION VERTE)
Achetez l'un des objets disponibles et ajoutez-le à votre réserve personnelle. Piochez une nouvelle carte pour remplacer celle que vous venez d'acheter. Un joueur peut avoir plusieurs fois le même objets *(pour les ★)*, mais les pouvoirs des cartes ne se cumulent pas.

Les objets donnent des pouvoirs utiles aux joueurs. Ils valent également beaucoup de ★. Soyez sûrs de penser à récupérer de bons outils durant la partie !

- FAIRE BOUGER LES CHOSES EN BOÎTE DE NUIT
(ACTION BLEUE)
Vous pouvez au choix déplacer un cube action ou un cube déchet du plateau de jeu *(seulement ceux qui sont dans les coins ou adjacents à un espace vide)* vers un autre emplacement du plateau *(vous ne pouvez jamais déplacer un cube de manière à ce qu'il empêche un autre cube d'être pris)* OU déplacez jusqu'à deux marqueurs énergie, issus d'un ou plusieurs plans, sur un nouveau plan *(vous pouvez sinon les remettre dans votre réserve personnelle)*.

La boîte de nuit est le bon endroit si vous changez d'avis sur les plans machiavéliques auxquels vous êtes mêlés, si vous voulez vous débarrasser de certains déchets qui vous gênent, ou encore si vous voulez augmenter ou diminuer la puissance d'un vilain. Ne la sous-estimez pas !

CUBES DÉCHETS ! (PAS D'ACTION)
Les jetons noirs sur le plateau sont considérés comme des déchets et non pas comme des cubes actions. Ils ne peuvent pas être pris et ne servent aucun autre but que d'être dans le passage !



Les cubes déchets accaparent les espaces ★ et bloquent les cubes actions !

- PARTICIPER AUX PLANS

Déplacez jusqu'à deux marqueurs énergie de votre réserve vers un vilain dont la couleur correspond au cube ou à l'emplacement utilisé.

Placez les marqueurs énergie en pile sur l'espace vide le plus à gauche du plan du vilain, à moins que vous ne vous soyez déjà engagé dans ce plan. Dans ce cas, déposez vos marqueurs sur votre pile déjà présente. Chaque emplacement ne peut contenir les marqueurs énergie que d'un seul joueur, et le nombre de marqueurs qu'il peut contenir est illimité.

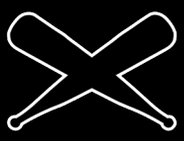
Rangez ensuite les piles de marqueurs énergie associées au plan en ordre décroissant vers la droite : la pile contenant le plus de marqueurs sera dans l'emplacement le plus à gauche du plan,celle contenant le moins de marqueurs sera la plus à droite. Ne changez pas l'ordre des piles qui possèdent le même montant d'énergie *(vous devez fournir plus d'énergie qu'un autre joueur si vous souhaitez le dépasser)*. Cela définit l'ORDRE DE PARTICIPATION.

Participer aux plans des vilains est la meilleure manière de recevoir des ★, de l'énergie, de l'argent, et une prime d'avancement sur la piste d'agitation ; alors faites de votre mieux pour participer aux plans qui vous rapporteront le plus !

Dans cet exemple, la joueuse turquoise a utilisé ses deux actions bleues pour rejoindre un plan en plaçant un total de 4 marqueurs énergie sur le plan du vilain bleu. Comme elle possède maintenant le plus d'énergie sur cette carte, elle place ses marqueurs sur l'emplacement le plus à gauche du plan, et déplace ses adversaires d'un cran vers la droite.

- CRÉER DE L'AGITATION EN VILLE

Si vous ne souhaitez ni accomplir l'action associée à la couleur du cube choisi ou à la couleur de l'emplacement du cube, ni participer à un plan, vous pouvez à la place avancer d'un espace vers le haut sur la piste d'agitation *(correspondante à la couleur de l'action que vous ne souhaitez pas accomplir)* votre jeton Goon et recevoir la récompense associée *(s'il y en a une)*. Si vous gagnez un avancement sur la piste d'agitation en guise de récompense *(d'un plan ou d'une piste d'agitation)*, vous pouvez les dépenser librement sans vous soucier de la couleur. Toutes les récompenses sont immédiatement récupérées sauf celle de la case 5 ★ qui est reçue durant le décompte des points de fin de partie, si le joueur est toujours présent sur la case.

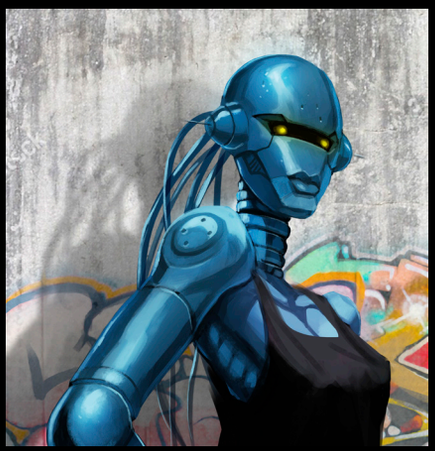


Ce symbole représente la piste d'agitation. Si il possède un numéro inscrit à l'intérieur, cela signifie que vous pouvez avancer d'autant d'espace sur la piste de votre choix.

Lorsque vous débutez sur une piste, placez votre jeton Goon sur l'espace tout en bas.

Si aucune des options proposées ci-dessus ne vous plaisent, autant aller semer la pagaille dans les rues ! C'est mieux que rien, non ?

La joueuse blanche ne veut pas aller au supermarché ou investir de l'énergie dans le plan du vilain vert, alors elle choisit à la place d'avancer sur la piste d'agitation verte afin de recevoir 1 énergie, comme elle est déjà sur le troisième emplacement.



Pourquoi envoyer un humain faire le travail d'une machine ? Avec Pow, vous aurez un peu des deux...

Il n'y a rien de mal à avoir l'air tiré à quatre épingles pendant qu'on éclate des crânes, pas vrai ?

RÉSOLUTION DES VILAINS

Lorsque chaque joueur a terminé ses tours, le manche prend fin avec la résolution des plans des vilains qui possèdent des marqueurs énergie, en commençant par le plan rouge et en continuant dans le sens horaire. Le joueur qui a investi le plus d'énergie dans un plan est celui qui le résout. Suivez les instructions du plan et gagnez les récompenses associées *(ajoutez l'argent et les marqueurs énergie à votre réserve personnelle et ajustez votre marqueur de score sur la piste en fonction des A gagnées)*.

La récompense pour le symbole ☆ est équivalente au nombre de ★ de la couleur du vilain visibles sur la plateau de la ville. +/- peuvent modifier cette valeur, mais elle ne peut jamais être plus basse que 0. Chaque Goon ajoute aussi les ★ présentes sur la grille de leur plateau planque à leur score *(la cinquième ligne n'est comptabilisée que lors du jeu à 2)*. Les marqueurs énergie qui ont été utilisés dans un plan victorieux sont défaussés dans la réserve générale.

Cependant, si il n'y a pas assez d'énergie sur un plan pour le résoudre, ou si la résolution échoue, le plan est raté et les joueurs récupèrent leurs marqueurs énergie *(les vilains prennent en charge les frais d'hospitalisation en compensation de l'échec du plan)*. Les joueurs récupèrent également leurs marqueurs si ils ne gagnent pas de récompense pour les plans auxquels ils participent.

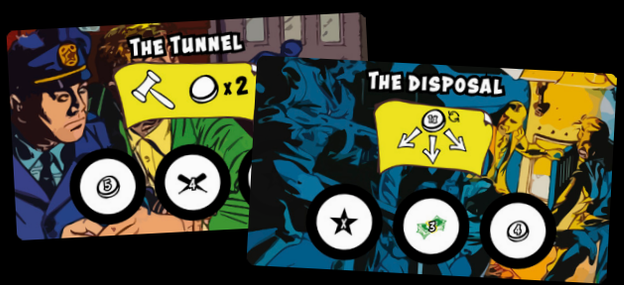
À moins que ce ne soit la fin de la troisième manche, piochez un nouveau plan pour chaque vilain, rafraîchissez les objets utilisés des joueurs en les pivotant du bon côté, et défaussez toutes les cartes du supermarché pour en piocher 4 nouvelles. Débutez un nouveau tour avec le joueur ayant le plus de ★ sur la piste de score comme premier joueur *(si il y a égalité, le joueur avec le plus d'énergie devient le premier joueur. Si il y a toujours égalité, c'est l'ancien premier joueur qui décide)*.

Si c'est la fin de la troisième manche, passez au décompte des points de fin de partie !

Dans cet exemple, le joueur rose résout le plan de Kid Random en lançant un total de 3 dés, comme il y a 3 marqueurs énergie sur le plan (1 dé pour 1 énergie). Le total des dés est de 13, ce qui signifie que le plan est un succès, puisqu'il fallait atteindre un total de 12 ou plus. Le joueur rose est récompensé avec 9 ★ (6 pour les ★ visibles sur fond rouge du plateau de jeu + 3 ★ visibles dans la colonne rouge de son plateau planque), ainsi que 2 énergies . Le joueur violet reçoit 7 énergies puisqu'il est à la seconde place. Personne ne reçoit la dernière récompense.

PLANS DES VILAINS

Chaque vilain possède son propre paquet de plans, avec une mécanique et un thème uniques, et même avec des composants supplémentaires pour certains. Soyez assurés que chaque joueur a compris les plans qui sont en jeu. Certains semblent similaires, mais il y a de petits changements et des variations qui peuvent avoir un impact énorme sur le résultat !

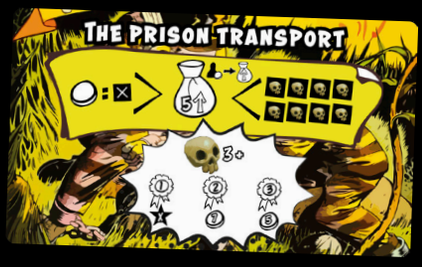


Il y a un total de 30 plans disponibles dans le jeu, présentant différents risques et récompenses !

LES JOUEURS S'AVENTURENT DANS L'INCONNU QUAND ILS RÉSOLVENT LES PLANS DE BLIND RAZOR ET PRIENT POUR AVOIR DE LA CHANCE LORSQU'ILS DOIVENT PIOCHER COMPLÈTEMENT À L'AVEUGLE DANS UN SAC !

Les plans de Blind Razor sont résolus en plaçant un certain montant de jetons vilain *(il y a des noirs et des crânes)* dans le sac vilain, plus un nombre de jetons déterminé par les marqueurs énergie présents sur le plan. Les joueurs piochent le montant décrit par les cartes plans et peuvent gagner des récompenses en fonction des résultats et de l'ordre de participation. Les joueurs peuvent, dans l'ordre de participation, dépenser de l'énergie de leur réserve personnelle afin de piocher des jetons vilain supplémentaires en fonction du montant d'énergie inscrit sur le plan.

RECOMMANDÉ POUR : Les joueurs qui aiment parier et prendre des risques !
HASARD : Moyen-haut
COMPLEXITÉ : ★★★



1 jeton noir pour chaque énergie investie dans le plan va dans le sac avec 8 jetons crâne. 5 jetons sont tirés aléatoirement du sac. Le montant de jetons crâne détermine quelles récompenses vont recevoir les joueurs en fonction de l'ordre de participation.

« CE QUE TU VOIS EST CE QUE TU GAGNES » RELÈVE PRESQUE ENTIÈREMENT DE LA VÉRITÉ AVEC CET EXCENTRIQUE AUTO-PROCLAMÉ DOCTEUR, QUI NE LAISSE RIEN AU HASARD !

Les plans de THE DOCTOR sont résolus par leurs joueurs qui gagnent individuellement des récompenses en fonction des conditions imposées par les plans. Habituellement, elles sont basées sur l'énergie investie dans les plans, mais peuvent également utiliser ce que les joueurs ont dans leur réserve personnelle.

RECOMMANDÉ POUR : Les joueurs qui n'aiment pas l'aléatoire.
HASARD : Bas
COMPLEXITÉ : ★★

Les joueurs doivent régler leur ticket d'entrée en payant 2 énergies pour pouvoir participer au plan. Chaque joueur gagne individuellement des récompenses en fonction de l'argent qu'ils possèdent dans leur réserve personnelle (ils sont libres de choisir n'importe quelle récompense dont ils remplissent les conditions).

1 jeton crâne pour 2 énergies investies dans le plan va dans le sac avec 5 jetons noirs. 4 jetons sont ensuite piochés. Le montant de jetons crâne détermine quelles récompenses vont recevoir les joueurs en fonction de l'ordre de participation.

1 jeton crâne par énergie investie dans le plan va dans le sac avec 5 jetons noirs. 5 jetons sont piochés. Le montant de jetons crâne détermine quelles récompenses vont recevoir les joueurs en fonction de l'ordre de participation.

1 jeton crâne par énergie investie dans le plan va dans le sac avec 5 jetons noirs. Chaque joueur pioche individuellement un jeton du sac, sans le remettre dedans. Si un joueur pioche un jeton crâne, il peut réclamer la récompense. Vous pouvez dépenser de l'énergie pour continuer de piocher même une fois qu'un jeton crâne a été pioché par un autre joueur.

1 jeton crâne pour chaque énergie laissée par les joueurs contribuant au plan dans leur réserve personnelle (pour un maximum de 10) va dans le sac avec 10 jetons noirs. 6 jetons sont tirés aléatoirement du sac. Le montant de jetons crâne détermine quelles récompenses vont recevoir les joueurs en fonction de l'ordre de participation.

Chaque joueur gagne individuellement des récompenses en fonction de l'énergie investie dans ce plan.

Chaque joueur gagne individuellement des récompenses en fonction de l'énergie investie dans ce plan.

Chaque joueur gagne individuellement des récompenses en fonction de l'énergie investie dans ce plan.

Les joueurs doivent régler leur ticket d'entrée en payant 2 énergies pour pouvoir participer au plan. Chaque joueur gagne individuellement des récompenses en fonction du nombre d'énergies qu'ils possèdent dans leur réserve personnelle (ils sont libres de choisir n'importe quelle récompense dont ils remplissent les conditions).

VOTRE BOUCHER LOCAL ET AMICAL !... AVEC PAS MAL DE TRUCS LOUCHES QUI SE PASSENT DERRIÈRE SON COMPTOIR. SI VOUS VOULEZ QUELQUE CHOSE, JOLLY PEUT VOUS LE DÉNICHER !

JOLLY BUTCHER permet aux joueurs de réaliser des échanges lorsqu'ils investissent de l'énergie dans ses plans. Durant la phase de résolution des vilains, seul un joueur gagnera des ★, en fonction de l'ordre de participation.

RECOMMANDÉ POUR : Les joueurs qui aiment échanger des trucs !
HASARD : Bas
COMPLEXITÉ : ★

Dès qu'un joueur investi dans ce plan, il peut immédiatement procéder à l'échange indiqué (donner 2 énergies pour gagner 2 ★) jusqu'à 2 fois chaque fois qu'il participe au plan. Durant la résolution des vilains, seul le joueur en dernière position dans l'ordre de participation reçoit la récompense en ★.

« VIVRE À TRAVERS LE DÉ » : LES PLANS DE KID RANDOM NE SONT COMPOSÉS QUE DE RISQUES, DE RÉCOMPENSES ET DE JEU AVEC LE DESTIN !

Les plans de KID RANDOM sont résolus par des lancers d'un certain nombre de dés, déterminé par le montant d'énergie investie dans les plans. Lancez tous les dés, et, en fonction de la somme totale, regardez quelles récompenses gagnent les joueurs en fonction de l'ordre de participation. Les joueurs participants au plan peuvent, dans l'ordre de participation, dépenser de l'énergie de leur réserve personnelle pour relancer 1 dé par énergie dépensée. Ils ne peuvent plus relancer de dé dès lors que le plan est un succès.

RECOMMANDÉ POUR : Les joueurs qui aiment le frisson des lancers de dés, les risques élevés et les défis !
HASARD : Élevé
COMPLEXITÉ : ★

Lancez 1 dé par énergie dépensée dans le plan. Le résultat indique quelles récompenses reçoivent les joueurs en fonction de leur place dans l'ordre de participation. Pour ce plan, le résultat doit être de 10 ou moins.

Dès qu'un joueur investi dans ce plan, il peut immédiatement procéder à l'échange indiqué (perdre 1 ★ ou descendre d'un cran sur une piste d'agitation pour gagner 3 énergies) jusqu'à 2 fois chaque fois qu'il participe à ce plan. Durant la résolution des vilains, seul le joueur en dernière position dans l'ordre de participation reçoit la récompense en ★.

Dès qu'un joueur investi dans ce plan, il peut immédiatement procéder à l'échange indiqué (donner 1 argent pour gagner 3 énergies) jusqu'à 2 fois chaque fois qu'il participe au plan. Durant la résolution des vilains, seul le joueur en première position dans l'ordre de participation reçoit la récompense en ★.

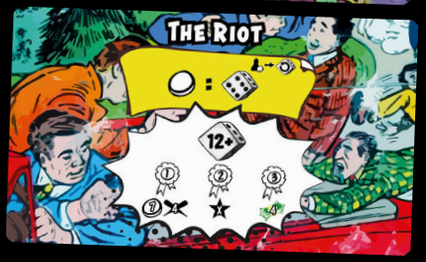
Dès qu'un joueur investi dans ce plan, il peut immédiatement procéder à l'échange indiqué (donner 1 énergie pour gagner 3 argents) jusqu'à 2 fois chaque fois qu'il participe au plan. Durant la résolution des vilains, seul le joueur en première position dans l'ordre de participation reçoit la récompense en ★.

Dès qu'un joueur investi dans ce plan, il peut immédiatement procéder à l'échange indiqué (donner 1 argent pour gagner 3 avancements sur une piste d'Agitation) jusqu'à 2 fois chaque fois qu'il participe au plan. Durant la résolution des vilains, seul le joueur en première position dans l'ordre de participation reçoit la récompense en ★.

Lancez 1 dé pour 2 énergies dépensées dans le plan. Le résultat indique quelles récompenses reçoivent les joueurs en fonction de leur place dans l'ordre de participation.

Lancez 1 dé pour 2 énergies dépensées dans le plan. Le résultat indique quelles récompenses reçoivent les joueurs en fonction de leur place dans l'ordre de participation.

Lancez 1 dé par énergie dépensée dans le plan. Le résultat indique quelles récompenses reçoivent les joueurs en fonction de leur place dans l'ordre de participation.



Lancez 1 dé par énergie dépensée dans le plan. Le résultat indique quelles récompenses reçoivent les joueurs en fonction de leur place dans l'ordre de participation.

LES PLANS DE LADY DARMONDY SONT SOUVENT COURONNÉS DE SUCCÈS ! MAIS IL VA VOUS FALLOIR BEAUCOUP DE RUSE POUR POUVOIR REPARTIR AVEC LES POCHES REMPLIES...

Les plans de LADY DARMONDY sont résolus via les jetons enchères qui dépendent des jetons énergie joués par chaque joueur (chacun gagne un montant de jetons enchères égal au double des marqueurs énergie de sa couleur. 3 énergies = 6 jetons enchères). Une enchère est organisée pour chaque récompense du plan, de gauche à droite, durant laquelle les joueurs misent secrètement un certain montant de jetons enchères. Les paris sont révélés en même temps. En cas d'égalité, la récompense est partagée (arrondie à l'inférieur, pour un minimum de 1). Si personne n'a misé de jeton enchère, la récompense est perdue. Les jetons ne peuvent pas être réutilisés une fois qu'ils ont été misé, et ne peuvent pas être gardé pour les prochaines manches.

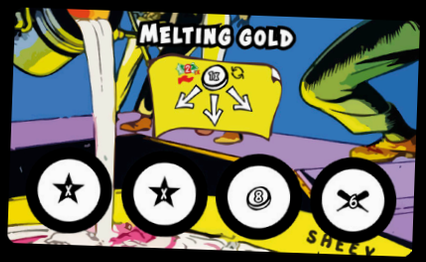
RECOMMANDÉ POUR : Les joueurs qui aiment le bluff et la mécanique d'enchères
HASARD : Moyen
COMPLEXITÉ : ★

Durant la phase de résolution des vilains, chaque joueur reçoit 2 jetons enchères pour chaque énergie de leur couleur investie dans le plan. Ils vont ensuite faire des paris pour chaque récompense, de gauche à droite.

LES PLANS DE MARY KLYDE NÉCESSITENT UN BON POSITIONNEMENT TACTIQUE ET, COMME POUR BEAUCOUP DE CHOSES DANS LA VIE, D'ÊTRE LÀ AU BON MOMENT.

Pour résoudre les plans de MARY KLYDE, les joueurs réclament les récompenses inscrites sur les plans en plaçant, chacun leur tour, une énergie (de leur couleur) investie dans le plan sur un espace libre de la carte. Ils gagnent immédiatement la récompense associée, et continuent ainsi jusqu'à ce que toutes les récompenses soient récupérées ou qu'il n'y ai plus d'énergie à placer.

RECOMMANDÉ POUR : Les joueurs compétitifs qui n'aiment pas le hasard !
HASARD : Bas
COMPLEXITÉ : ★



Les joueurs doivent payer un coût de 2 jetons argent pour pouvoir participer à ce plan. Les joueurs réclament les diverses récompenses indiquées sur la carte, dans l'ordre de participation. Chaque participant place l'un de ses marqueurs énergie investi dans le plan sur un emplacement libre et gagne immédiatement la récompense associée. Les tours s'enchaînent jusqu'à ce que toutes les récompenses aient été récupérées.

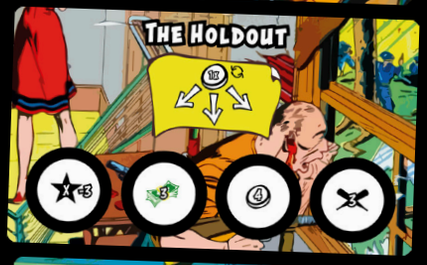
Durant la phase de résolution des vilains, chaque joueur reçoit 2 jetons enchères pour chaque énergie de leur couleur investie dans le plan. Ils vont ensuite faire des paris pour chaque récompense, de gauche à droite.

Durant la phase de résolution des vilains, chaque joueur reçoit 2 jetons enchères pour chaque énergie de leur couleur investie dans le plan. Ils vont ensuite faire des paris pour chaque récompense, de gauche à droite.

Durant la phase de résolution des vilains, chaque joueur reçoit 2 jetons enchères pour chaque énergie de leur couleur investie dans le plan. Ils vont ensuite faire des paris pour chaque récompense, de gauche à droite.

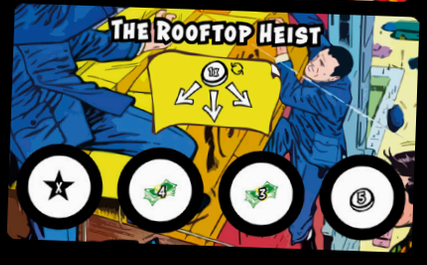
Durant la phase de résolution des vilains, chaque joueur reçoit 2 jetons enchères pour chaque énergie de leur couleur investie dans le plan. Ils vont ensuite faire des paris pour chaque récompense, de gauche à droite.

Les joueurs réclament les diverses récompenses indiquées sur la carte, dans l'ordre de participation. Chaque participant place l'un de ses marqueurs énergie investi dans le plan sur un emplacement libre et gagne immédiatement la récompense associée. Les tours s'enchaînent jusqu'à ce que toutes les récompenses aient été récupérées.



Les joueurs réclament les diverses récompenses indiquées sur la carte, dans l'ordre de participation. Chaque participant place l'un de ses marqueurs énergie investi dans le plan sur un emplacement libre et gagne immédiatement la récompense associée. Les tours s'enchaînent jusqu'à ce que toutes les récompenses aient été récupérées.

Les joueurs réclament les diverses récompenses indiquées sur la carte, dans l'ordre de participation. Chaque participant place l'un de ses marqueurs énergie investi dans le plan sur un emplacement libre et gagne immédiatement la récompense associée. Les tours s'enchaînent jusqu'à ce que toutes les récompenses aient été récupérées.



Les joueurs réclament les diverses récompenses indiquées sur la carte, dans l'ordre de participation. Chaque participant place l'un de ses marqueurs énergie investi dans le plan sur un emplacement libre et gagne immédiatement la récompense associée. Les tours s'enchaînent jusqu'à ce que toutes les récompenses aient été récupérées.

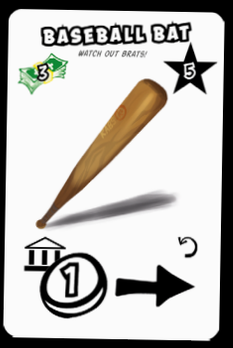
CARTES OBJETS

SAC À DOS

Augmentez votre limite de participation à un plan à 3 énergies (au lieu de 2).

PANSEMENTS

Vous pouvez, une fois par manche, récupérer 2 de vos énergies après avoir accompli et marqué les points d'un plan.



BATTE DE BASEBALL

Vous pouvez, une fois par manche et pendant votre tour, ajouter 1 énergie de la réserve générale à un plan.

POING AMÉRICAIN

Vous pouvez, une fois par manche et pendant votre tour , déplacer 2 énergies de votre réserve à un plan.

PISTOLET À BULLES

Vous pouvez, une fois par manche et pendant votre tour, recevoir 1 énergie de la réserve.

MASQUE DE CLOWN

Vous pouvez, une fois par manche et pendant votre tour, déplacer jusqu'à 2 énergies d'un plan à un autre.

PIED-DE-BICHE

Durant votre tour, vous pouvez convertir de l'argent en énergie (1 argent = 1 énergie).

DYNAMITE

Vous pouvez, une fois durant la partie, considérer le montant de votre énergie investie dans un plan comme doublé. Décidez, dans l'ordre de participation, si vous l'utilisez ou non.

CASQUE

Vous pouvez, une fois durant la partie et pendant votre tour, recevoir 6 énergies de la réserve générale.

COMBINAISON

Vous recevez 2 A pour chaque plan auquel vous ne participez pas.

PISTOLET À POMPE MODIFIÉ

Vous pouvez, une fois par manche et pendant votre tour, ajouter 2 énergies de la réserve générale à un plan.

FAUX

Vous pouvez, une fois par manche et pendant votre tour, déplacer 2 cubes actions ou déchet du plateau de jeu vers des emplacements libres.

COUTEAU SUISSE

Vous pouvez, une fois par manche, considérer un cube action comme de la couleur de votre choix.

MÂCHOIRE DE REQUIN

Une fois par manche, doublez les effets d'une action de lieu (Dojo, supermarché, boîte de nuit, diner).

Pour vous servir d'un objet, tournez-le de 90 degrés pour montrer qu'il a été utilisé, et accomplissez son pouvoir. Si vous faites une action qui n'est valable qu'une fois durant la partie, retournez la carte tête en bas pour vous souvenir que vous ne pouvez pas rafraîchir cet objet.

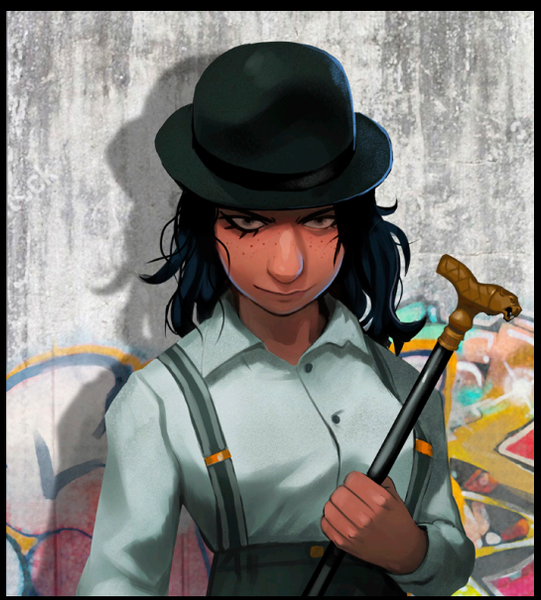
FIN DU JEU

Après la troisième phase de résolution des vilains *(c'est-à-dire lorsque les joueurs ont tous 3 cubes action dans chaque colonne de leur plateau planque)*, le jeu se termine et les joueurs gagnent des points supplémentaires en ajoutant :

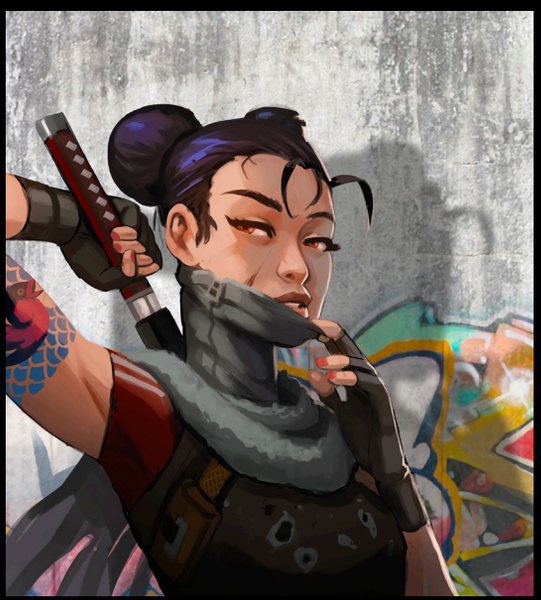
* ★ des objets
* 1 ★ pour chaque lot de 2 argents
* 1 ★ pour chaque lot de 3 énergies restantes sur leur plateau planque
* Un nombre de ★ égal au nombre de joueurs pour le joueur positionné le plus haut dans chaque piste d'agitation *(si il y a égalité, les joueurs partagent les A, arrondies au supérieur)* et 5 ★ pour les joueurs positionnés en haut de chaque piste.

Le joueur avec le plus de ★ gagne le jeu ! En cas d'égalité, le joueur avec le plus d'objets gagne. Si il y a encore une égalité, l'ordre du tour détermine le gagnant.

Dans cet exemple, la joueuse violette gagnera 1 ★ pour les 2 argents restants, 1 ★ pour les 3 énergies encore sur son plateau, et 11 ★ pour ses objets. Il est positionné le plus haut sur la piste d'agitation jaune, ce qui lui fait gagner 4 ★ dans une partie à 4 joueurs.



Oui, parfois le cosplay va trop loin.
BEAUCOUP TROP LOIN !



Inspirée par les nobles shinobis, Rin suit les mêmes règles, mais sans ce truc qu'on appelle honneur.

RÉSUMÉ

Le jeu se déroule en 3 manches durant lesquelles les joueurs jouent 4 tours (5 tours dans une partie à 2 joueurs) dans le sens des aiguilles d'une montre, en accomplissant 2 actions Chaque fin de manche se termine avec la phase de résolution des vilains, durant laquelle les plans des vilains sont résolus dans l'ordre des aiguilles d'une montre en commençant par le plan en haut à gauche (le rouge). Après 3 manches, les joueurs comptent les points et le joueur avec le plus de ★ gagne le jeu !

DÉROULÉ D'UN TOUR

Prenez un cube action du plateau de jeu et placez-le sur un emplacement libre de votre plateau Planque, dans la ligne correspondant au tour en cours.

Dans l'ordre de votre choix, réalisez 2 actions en lien avec la couleur du cube action et avec la couleur de l'emplacement sur lequel vous l'avez posé.

SCORING DE FIN DE PARTIE

* ★ des objets
* 1 ★ pour chaque lot de 2 argents
* 1 ★ pour chaque lot de 3 énergies restantes sur leur plateau planque
* Un nombre de ★ égal au nombre de joueurs pour le joueur positionné le plus haut dans chaque piste d'agitation *(si il y a égalité, les joueurs partagent les A, arrondies au supérieur)* et 5 ★ pour les joueurs positionnés en haut de chaque piste.

ICONOGRAPHIE

= Individuellement

= Énergie sur le plateau planque

= Immédiatement

= Utilisation une fois par tour

= Points de victoire

= Récompense

= Dernier dans l'ordre de participation

= Avancement sur la piste d'agitation

= Payez

= Enchère

= Réserve générale

= Plan

ACTIONS POSSIBLES

- FAIRE DE L'EXERCICE AU DOJO

(ACTION ROUGE)

Prenez un marqueur d'énergie de votre couleur de la réserve et ajoutez-le à votre réserve personnelle.

- FAIRE DES HEURES SUPP' AU DINER

(ACTION JAUNE)

Prenez un marqueur argent de la réserve générale et placez-le dans votre réserve personnelle.

- ACHETER DU NOUVEAU MATÉRIEL AU SUPERMARCHÉ

(ACTION VERTE)

Achetez l'un des objets disponibles et ajoutez-le à votre réserve personnelle. Piochez une nouvelle carte pour remplacer celle que vous venez d'acheter.

- FAIRE BOUGER LES CHOSES EN BOÎTE DE NUIT

(ACTION BLEUE)

Vous pouvez au choix déplacer un cube action ou un cube déchet du plateau de jeu vers un autre emplacement du plateau OU déplacez jusqu'à deux marqueurs énergie, issus d'un ou plusieurs plans, sur un nouveau plan *(vous pouvez sinon les remettre dans votre réserve personnelle).*

- PARTICIPER AU PLAN

Déplacez jusqu'à deux marqueurs énergie de votre réserve vers un vilain dont la couleur correspond à l'action utilisée.

- CRÉER DE L'AGITATION EN VILLE

Avancez d'un espace vers le haut sur la piste d'agitation *(correspondante à la couleur du cube action utilisé)* votre jeton Goon et recevez la récompense associée.

GLOSSAIRE

ÉNERGIE INVESTIE : l'énergie placée sur les plans des vilains.

ORDRE DE PARTICIPATION : l'ordre d'action, déterminé par l'énergie investie ; la pile de gauche est la plus élevée jusqu'à celle de droite contenant le moins d'énergie.

2020 © ALL OR NONE GAMES
WWW.ALLORNONEGAMES.COM

ÜBERBLICK

In Goons probieren sich die Spieler in spannenden Karrieren als Handlanger und werfen sich direkt in die Arbeit, indem sie sich verschiedenen Schurken und deren verrückten Plänen anschließen. Das Ziel ist es, so viel Geld wie möglich zu verdienen, die beste Ausrüstung zu erhalten und in der Gunst der lokalen Schurken aufzusteigen.

Wenn ein Spieler an der Reihe ist, versucht er geschickt zwei Aktionen zu kombinieren, indem er einen Aktionsstein vom Spielplan entfernt und auf einem Aktionsfeld seines Spielertableaus platziert.

Zu den Aktionen gehören der Besuch im Dojo (The Dojo), um die Energie zu steigern oder das Einkaufen neuer Ausrüstung im Supermarkt (The Supermarket). Im Restaurant (The Local Diner) können sich die Spieler etwas extra Geld verdienen und im Nachtclub (The Nightclub) werden die Dinge auf dem Spielplan neu gemischt. Und ansonsten kann man auch immer auf den Straßen für Unruhe sorgen.

Der Schwerpunkt liegt aber im Engagement der Spieler bei den unterschiedlichen Plänen der einzelnen Schurken. Durch das Platzieren von Energiemarken erhöht ihr die Erfolgschancen und Belohnungen!

Jeder Schurke im Spiel verfolgt einen eigenen Plan und besitzt einen einzigartigen Punktemechanismus. Die Spieler müssen daher sorgfältig abwägen, wen sie unterstützen wollen.

Der Goon mit den meisten ★ (Siegpunkten) am Ende des Spiels ist absolut fantastisch und gewinnt mit allem Drum und Dran!

Nachdem er die 80er Jahre als Straßenschläger unsicher gemacht hat, hat Dennis dies in eine Karriere verwandelt!

AUFBAU

* Legt den Spielplan in die Mitte des Tisches mit dem Spielplan-Raster oben drauf. Mischt alle Aktionssteine mit den Schrottsteinen und legt sie nach dem Zufallsprinzip auf dem Gitter aus. Stellt sicher, dass keine Schrottsteine in den äußeren Ecken liegen (1).

* Mischt 4 Schurken-Decks *(nach Spielerpräferenz oder zufällig)* und legt sie nach dem Zufallsprinzip auf die Felder für Schurken in den Ecken des Spielplans. Zieht die obersten Karten und platziert sie neben dem Schurken auf den zugewiesenen Flächen (2). Wenn ihr Kid Random verwendet, legt die Schurken-Würfel neben ihn. Bei Lady Darmondy legt die Auktionsmarken daneben. Bei Verwendung von Blind Razor die Schurkenmarken und den Schurkenbeutel (3).

* Platziert die Energiemarken in einem gemeinsamen Vorrat neben der roten Ecke des Spielplans (4), die Geldmarken neben der gelben Ecke (5) und neben der grünen Ecke den gemischten Stapel Gegenstandskarten. Zieht anschließend 4 Karten und legt diese neben dem Deck aus (6).

* Bestimmt nach dem Zufallsprinzip einen Startspieler. Im Uhrzeigersinn, beginnend beim Startspieler, wählt nun jeweils eine Goon-Karte und legt diese *(mit dem Goon-Fähigkeitssymbol oben)* auf euer Spielertableau *(die 5. Reihe des Spielertableaus wird NUR im 2-Personen-Spiel verwendet)*. Zuletzt platziert noch das Spielertableau-Raster (7) und für jeden Spieler eine Goon- Marke auf der Punkteleiste (8).

* Jeder Spieler erhält 4 zusätzliche Goon-Marken und die folgenden Ressourcen abhängig von der Spieleranzahl (9):

2 Spieler: 9 Energiemarken & 2 Geldmarken
3+ Spieler: 7 Energiemarken & 1 Geldmarken

Gut gemacht, ihr seid startklar!

SPIELENTWURF VON TOBIAS HALL. KUNST VON ANTHONY COURNOYER. HINTERGRUNDKUNST FÜR DIE SCHURKENPLÄNE WURDE AUS DER COMIC-SERIE "CRIME DOES NOT PAY" DIGITAL NACHGEZEICHNET UND MANIPULIERT. ÜBERSETZUNG DURCH MATHIAS GRUNWALD.

EIN HERZLICHES DANKESCHÖN AN UNSERE GROßARTIGEN UNTERSTÜTZER! BESONDERER DANK AN ADAM NETTLETON FÜR SEINE ZAHLREICHEN SPIELTESTS!

FÜR WEITERE INFORMATIONEN, FAQ UND KLARSTELLUNGEN BESUCHT BITTE WWW.ALLORNONEGAMES.COM/GOONS

2020 © ALL OR NONE GAMES
WWW.ALLORNONEGAMES.COM

SPIELABLAUF

Das Spiel besteht aus 3 Runden, in denen die Spieler 4 Züge (5 Züge in einem 2- Personen-Spiel) im Uhrzeigersinn absolvieren, wobei jeweils immer 2 Aktionen ausgeführt werden. Jede Runde endet mit einer Schurken-Ausführung. Nach 3 Runden zählen die Spieler ihre Punkte zusammen und der Spieler mit den meisten ★ gewinnt das Spiel!

ZUGABLAUF

Wenn ein Spieler an der Reihe ist, erkundet er die Möglichkeiten der Stadt, indem er einen Aktionsstein von Spielplan nimmt. Die Spieler dürfen Aktionssteine nur von einem äußeren Eckfeld oder direkt angrenzend *(nicht diagonal)* an ein leeres Feld nehmen.

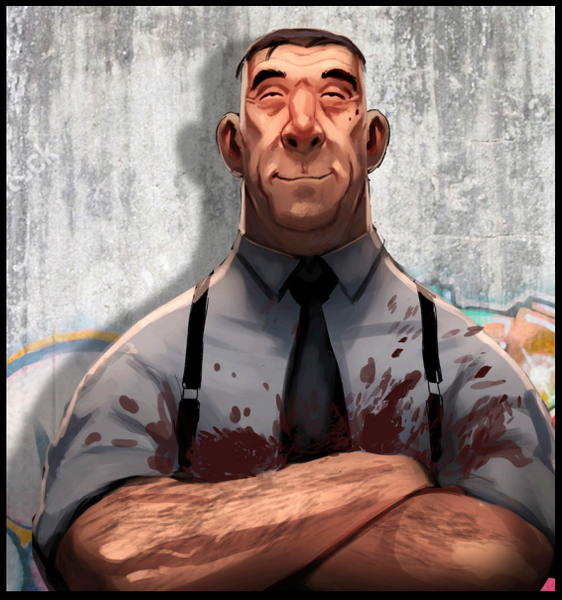
Der Spieler legt dann den Aktionsstein auf ein leeres Aktionsfeld in der Reihe seines Spielertableaus, die der aktuellen Zug entspricht. In einer beliebigen Abfolge führt der Spieler zwei Aktionen aus, die mit den Farben des Aktionsfelds und des Aktionssteins übereinstimmen.

In diesem Beispiel könnte der Spieler den blauen Aktionsstein in der äußersten linken unteren Ecke oder einen Aktionsstein neben einem leeren Feld nehmen.

GOON-FÄHIGKEITEN

Jeder Spieler hat eine Goon-Fähigkeit, dargestellt durch 2 verschiedenfarbige Würfel auf seiner Goon-Karte. Die Spieler dürfen diese Fähigkeit in ihrem Zug einmal pro Spiel verwenden, indem sie einen beliebigen Aktionsstein vom Spielplan nehmen, der 1 der 2 Farben *(ohne die Einschränkung, dass ein Aktionsstein neben einem leeren Feld liegen muss)* entspricht, und führt dann eine Aktion durch. Der Aktionsstein wird anschließend aus dem Spiel entfernt und der Spieler dreht seine Goon-Karte um.

In diesem Beispiel führt der lilafarbene Spieler in der zweiten Zug eine blaue Aktion und eine gelbe Aktion aus, da er den blauen Aktionsstein auf einem gelben Aktionsfeld auf dem Spielertableau platziert. Die Würfel verbleiben während des gesamten Spiels auf ihren zugewiesenen Feldern.



Treffen Sie Charlie, so altmodisch wie die alte Schule nur sein kann!

Der violette Spieler beschließt, seine Goon-Fähigkeit zu nutzen. Er nimmt einen grünen Aktionsstein vom Spielplan, führt die Aktion aus und dreht seine Goon-Karte um.

AKTIONEN

- IM DOJO TRAINIEREN
(ROTE AKTION)
Nimm 1 Energiemarke in deiner Farbe aus dem gemeinsamen Vorrat und füge ihn deinem persönlichen Vorrat hinzu.

Du benötigst Energie für die Teilnahme an den Plänen der einzelnen Schurken und solltest immer darauf achten, dass du nicht ohne Energie dastehst.

-IM RESTAURANT JOBBEN
(GELBE AKTION)
Nimm 1 Geldmarke aus dem gemeinsamen Vorrat und füge sie deinem persönlichen Vorrat hinzu.

Geld wird beim Kauf von Artikeln im Supermarkt benötigt, welche ebenfalls ★ wert sind (1 ★ für je 2 Geld).

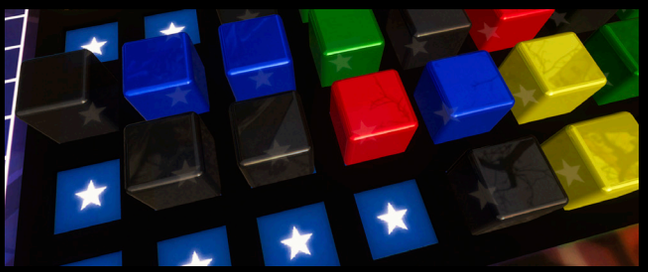
- IM SUPERMARKT EINKAUFEN
(GRÜNE AKTION)
Kaufe einen der verfügbaren Artikel und füge ihn deinem persönlichen Vorrat hinzu. Decke eine neue Gegenstandskarte als Ersatz für die gerade gekaufte auf. Ein Spieler darf mehrere Exemplare desselben Artikels haben *(für die ★)*, aber die Fähigkeiten des Gegenstandes sind nicht stapelbar.

Gegenstände geben den Spielern einige praktische Fähigkeiten, die sie während des Spiels einsetzen können. Sie sind außerdem eine ganze Menge an ★ wert. Stellt also sicher, dass ihr euch immer nette Ausrüstung besorgt, anstatt euren Reichtum aufzutürmen!

- DEN NACHTCLUB AUFMISCHEN
(BLAUE AKTION)
Versetze einen Aktionswürfel ODER einen Schrottwürfel auf dem Spielplan *(nur von den äußeren Ecken und Würfel neben leeren Feldern)* auf ein anderes Feld auf dem Spielplan *(Würfel dürfen niemals so bewegt werden, dass anschließend das Nehmen eines Würfels unmöglich wäre)* ODER versetzte bis zu 2 eigene Energiemarken von beliebigen Schurkenplänen auf EINEN anderen *(du darfst sie auch zurück in deinen persönlichen Vorrat nehmen)*.

Der Nachtclub ist ein großartiger Ort, wenn du deine persönliche Strategie geändert hast oder einfach lästigen Schrott aus dem Weg räumen oder den ★-Wert eines Schurken erhöhen/verringern willst. Unterschätze nicht die zahlreichen Möglichkeiten!

SCHROTTWÜRFEL! (KEINE AKTION)
Die schwarzen Würfel auf dem Spielplan gelten als Schrott und nicht als Aktionswürfel. Sie können nicht genommen werden und dienen einzig dem Zweck, im Weg zu sein!



Schrottwürfel blockieren ★-Felder und Aktionswürfel!

- AUFWENDUNG

Füge dem Plan des Schurken mit der Farbe der in diesem Zug verwendeten Aktion bis zu 2 Energiemarken aus deinem persönlichen Vorrat hinzu.

Lege die Energiemarken als Stapel auf das äußerste linke, leere, kreisförmige Feld des Schurkenplans Wenn du vorher schon einmal Energie für diesen Plan aufgewandt hast, lege die Energiemarken auf deinen vorhandenen Stapel. Jedes Feld kann nur die Energiemarken eines Spielers enthalten *(die Höhe eines Stapels ist unbegrenzt).*

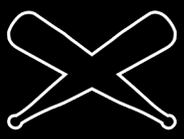
Sortiere anschließend alle Stapel des Schurkenplans in absteigender Reihenfolge auf den nummerierten kreisförmigen Feldern. Bei Gleichständen bleibt die Reihenfolge unverändert *(es muss mehr Energie eingesetzt werden, um die Reihenfolge zu ändern).* Dies wird als VERPFLICHTENDE RANGORDNUNG bezeichnet.

Die Teilnahme an den Plänen der Schurken ist der effektivste Weg, um an ★, Energie und Geld zu gelangen, sowie auf der Abzockleiste voranzuschreiten. Du solltest dich daher auf die für dich am vorteilhaftesten Schurkenpläne konzentrieren!

In diesem Beispiel verwendet die türkisfarbene Spielerin die beiden blauen Aktionen ihres Zuges für eine Aufwendung, indem sie insgesamt 4 Energiemarken dem Plan des blauen Schurken hinzufügt. Da sie nun die meiste Energie auf dem Schurkenplan besitzt, platziert sie sich auf dem äußersten linken Feld und schiebt ihre Gegner jeweils ein Feld nach rechts.

- ABZOCKLEISTEN-AKTION

Rücke auf der Abzockleiste, die der Farbe der verwendeten Aktion entspricht, mit einer eigenen Goon-Marke ein Feld nach oben und erhalte die abgebildete Belohnung *(falls vorhanden)*. Wenn man eine Bewegung auf der Abzockleiste als Belohnung durch einen Schurkenplan erhält, darf man seine Goon-Marke unabhängig von der Farbe auf einer beliebigen Leiste vorrücken. Alle Belohnungen werden sofort vergeben, mit Ausnahme des Feldes 5 ★, das erst während der Endspielwertung vergeben wird, vorausgesetzt, der Spieler befindet sich noch auf dem Feld.



Dieses Symbol repräsentiert die Abzockleiste. Eine Nummer innerhalb des Symbols gibt die Anzahl der Felder an, die man auf einer beliebigen Leiste vorrücken darf.

Wenn zum ersten Mal auf einer Abzockleiste vorgerückt wird, platziere als erstes eine Goon-Marke auf dem ersten Feld der gewählten Leiste.

Wenn dir keine der genannten Aktionsmöglichkeiten zusagt, kannst du auch einfach in einem der Stadtteile deine krummen Dinger durchziehen! Ist immerhin besser als nichts...oder?

Der weiße Spieler möchte nicht den Supermarkt benutzen oder Energie beim grünen Schurken aufwenden und rückt stattdessen ein Feld auf der grünen Abzockleiste vor. Dafür erhält er als Belohnung 1 Energie.

Warum einen Menschen schicken, um die Arbeit einer Maschine zu erledigen? Mit POW bekommen sie ein bisschen von beidem!

Es ist doch nichts Falsches daran, scharf auszusehen, wenn man Schädel einschlagen muss, oder?

SCHURKEN-AUSFÜHRUNG

Wenn alle Spieler alle ihre Züge absolviert haben endet die Runde mit der Ausführung aller Schurkenpläne mit Energiemarken im Uhrzeigersinn, beginnend mit der roten Ecke des Spielplans. Der Spieler mit der meisten Energie bei einem Plan führt die folgenden Schritte aus. Er befolgt die Anweisungen des Plans und belohnt die Spieler entsprechend *(Geldmarken und Energiemarken an die Spieler ausgeben und ★ auf der Punkteleiste per Goon-Marke festhalten).*

Die Belohnung für das Symbol ☆ ist die Menge der sichtbaren ★ des farblich entsprechenden Schurken auf dem Spielplan. +/- ändern diesen Wert entsprechend *(der Wert kann niemals niedriger sein als 0).* Jeder Goon fügt auch die sichtbaren ★ seines Spielertableaus den Punkten hinzu *(die 5. Reihe wird nur bei Spielen mit 2 Spielern gezählt).* Aufgewandte Energiemarken eines erfolgreich ausgeführten Plans werden anschließend in den gemeinsamen Vorrat abgeworfen.

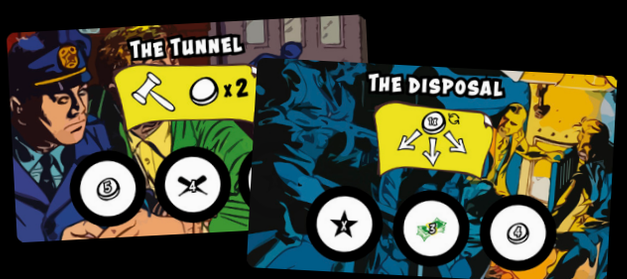
Falls nicht genügend Energie für die Ausführung eines Plans aufgewandt wurde, oder wenn die Ausführung des Plans scheitert, ist der Plan misslungen und die Spieler erhalten ihre aufgewandten Energiemarken zurück in ihren persönlichen Vorrat *(Die Schurken kümmern sich als Entschädigung um die Krankenhausrechnung).* Die Spieler erhalten ihre Energiemarken ebenfalls zurück, wenn sie bei der Ausführung eines Plans, bei dem sie Energie aufgewandt haben, keine Belohnung erhalten.

Am Ende jedes Runde, außer bei Spielende, wird für jeden Schurken ein neuer Plan aufgedeckt und der Supermarkt mit neuen Gegenständen bestückt. Der Spieler mit den meisten ★ wird neuer Startspieler *(Bei Gleichstand startet der Spieler mit mehr Energiemarken. Ansonsten bestimmt der vorherige Startspieler einen Startspieler).* Bei Spielende wird stattdessen die Endabrechnung durchgeführt.

In diesem Beispiel erfolgt die Ausführung des Plans von Kid Random durch den pinken Spieler. Er wirft insgesamt 3 Würfel, entsprechend der Anzahl der Energiemarken (1 Würfel für je 1 Energie), und würfelt in der Gesamtsumme eine 13. Es gelingt also das Ziel von 12+ zu erreichen und der pinke Spieler wird mit insgesamt 9 ★ belohnt (6 ★ für die sichtbaren ★ mit rotem Hintergrund auf dem Spielplan + 3 für die sichtbaren ★ mit rotem Hintergrund auf seinem Spielertableau sowie + 2 für die aufgewandte Energie). Der violette Spieler wird für den zweiten Platz mit 7 Energiemarken belohnt. Niemand erhält die dritte Belohnung.

SCHURKEN-PLÄNE

Jeder Schurke besitzt ein einzigartiges Schurken-Deck mit einer speziellen Thematik und Spielmechanik, und einige sogar mit zusätzlichen Komponenten. Stellt also sicher, dass die Mechaniken der offen ausliegenden Pläne sorgfältig erklärt werden, damit sie von allen Spielern verstanden werden. Einige Pläne erscheinen auf den ersten Blick täuschend ähnlich, variieren aber oft in wenigen Aspekten, die großen Einfluss auf das letztendliche Ergebnis haben.



Im Spiel sind insgesamt 30 Pläne verfügbar mit 6 unterschiedlichen Belohnungen!

SPIELER WAGEN SICH BEI DER AUSFÜHRUNG VON BLIND RAZORS PLÄNEN INS UNGEWISSE UND VERLASSEN SICH AUF IHR GLÜCK, WENN SIE BLIND AUS EINEM BEUTEL ZIEHEN!

Bei Blind Razors Plänen wird die abgebildete Anzahl an Schurkenmarken *(Blanko- oder Totenkopf-Marken)* in den Schurkenbeutel geworfen plus Schurkenmarken in der Anzahl der insgesamt aufgewandten Energie des Plans. Die Spieler ziehen dann die abgebildete Menge an Schurkenmarken und erhalten Belohnungen auf der Grundlage des Ergebnisses und der verpflichtenden Rangordnung während der Schurken-Ausführung. Die Spieler können zusätzlich, in der verpflichtenden Rangordnung, Energie aus ihrem persönlichen Vorrat ausgeben, um jeweils eine weitere Marke aus dem Beutel zu ziehen *(die Energiekosten entsprechen denen des aktuellen Plans).*

EMPFOHLEN für Spieler, die gerne auf ihr Glück vertrauen und kein Risiko scheuen!
GLÜCKSFAKTOR: mittel bis hoch
KOMPLEXITÄT: ★★★

1 Blankomarke für jede für den Plan aufgewandte Energie und 8 Totenkopfmarken kommen in den Schurkenbeutel. 5 Schurkenmarken werden dann zufällig aus dem Beutel gezogen. Die Anzahl der Blankomarken diktiert die Belohnung der Spieler in Abhängigkeit der verpflichtenden Rangordnung.

"DAS, WAS DU SIEHST, BEKOMMST DU AUCH" IST BEI DIESEM EXZENTRISCHEN, SELBSTERNANNTEN ARZT SEHR WOHL DIE WAHRHEIT, DENN REIN GARNICHTS WIRD DEM ZUFALL ÜBERLASSEN!

Bei THE DOCTORs Plänen erhalten die am Plan beteiligten Spieler die Belohnung während der Schurken-Auflösung individuell, basierend auf der aufgewandten Energie oder auf Basis des persönlichen Vorrats.

EMPFOHLEN für Spieler, die sich nicht auf ihr Glück verlassen wollen.
GLÜCKSFAKTOR: niedrig
KOMPLEXITÄT: ★★

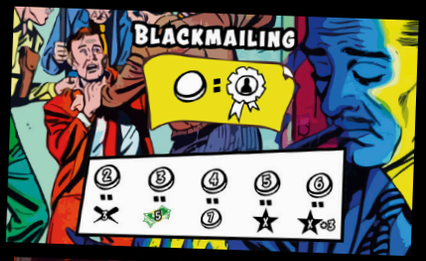
Die Spieler müssen eine einmalige Gebühr von 2 Energie für eine Teilnahme an dem Plan bezahlen. Jeder Spieler punktet individuell auf der Grundlage des Geldes, das er in seinem persönlichen Vorrat hat (es darf auch eine niedrigere Belohnung gewählt werden).

1 Totenkopfmarke für je 2 für den Plan aufgewandten Energie und 5 Blankomarken kommen in den Schurkenbeutel. 4 Schurkenmarken werden dann zufällig aus dem Beutel gezogen. Die Anzahl der Totenkopfmarken diktiert die Belohnung der Spieler in Abhängigkeit der verpflichtenden Rangordnung.

1 Totenkopfmarke für jede für den Plan aufgewandten Energie und 5 Blankomarken kommen in den Schurkenbeutel. 5 Schurkenmarken werden dann zufällig aus dem Beutel gezogen. Die Anzahl der Totenkopfmarken diktiert die Belohnung der Spieler in Abhängigkeit der verpflichtenden Rangordnung.

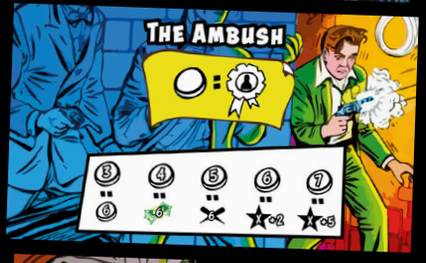
1 Totenkopfmarke für jede für den Plan aufgewandten Energie und 5 Blankomarken kommen in den Schurkenbeutel. Die Spieler ziehen dann einzeln per Zufall je 1 Schurkenmarke aus dem Beutel, ohne sie zurückzuwerfen. Zieht ein Spieler eine Totenkopfmarke, beansprucht er die Belohnung individuell.

1 Totenkopfmarke für je 1 Energie, die die am Plan beteiligten Spieler noch in ihrem persönlichen Vorrat übrighaben (maximal 10) und 10 Blankomarken kommen in den Schurkenbeutel. 6 Schurkenmarken werden dann zufällig aus dem Beutel gezogen. Die Anzahl der Totenkopfmarken diktiert die Belohnung der Spieler in Abhängigkeit der verpflichtenden Rangordnung.

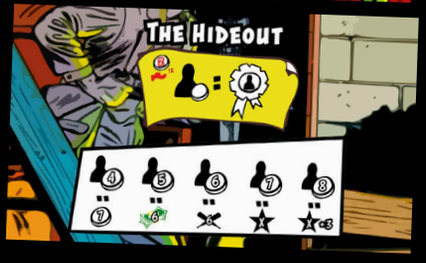


Jeder Spieler punktet individuell auf der Grundlage der Energie, die er für den Plan aufgewandt hat.

Jeder Spieler punktet individuell auf der Grundlage der Energie, die er für den Plan aufgewandt hat.



Jeder Spieler punktet individuell auf der Grundlage der Energie, die er für den Plan aufgewandt hat.



Die Spieler müssen eine einmalige Gebühr von 2 Energie für eine Teilnahme an dem Plan bezahlen. Jeder Spieler punktet individuell auf der Grundlage der Energie, die er in seinem persönlichen Vorrat hat (es darf auch eine niedrigere Belohnung gewählt werden).

DEIN FREUNDLICHER METZGER VOR ORT! ... MIT GANZ SCHÖN HEIßER WARE UNTER DER THEKE! WENN DU ETWAS BRAUCHST, JOLLY KANN ES BESORGEN!

Bei JOLLY BUTCHERs Plänen können Spieler sofort den abgebildeten Handel ausführen., wenn sie Energie für den Plan aufwenden. Bei der Schurken-Ausführung erhält lediglich ein Spieler ★.

EMPFOHLEN für Spieler, die gerne Sachen tauschen!
GLÜCKSFAKTOR: niedrig
KOMPLEXITÄT: ★

Der Energie aufwendende Spieler darf den abgebildeten Handel bis zu 2 Mal sofort ausführen (2 Energie ausgeben und 2 ★ erhalten). Bei der Schurken-Ausführung erhält lediglich der Spieler auf der hintersten Position der verpflichtenden Rangordnung ★.

KID RANDOM, DER „KÖNIG DER WÜRFEL", SPIELT BEI SEINEN PLÄNEN GERNE MIT DEM FEUER UND DEM SCHICKSAL!

Bei KID RANDOMs Plänen würfeln die am Plan beteiligten Spieler eine bestimmte Anzahl an Würfeln während der Schurken-Auflösung, basierend auf der aufgewandten Energie. Würfelt alle Würfel, berechnet die Gesamtzahl und erhaltet Belohnungen je nach Ergebnis. Die Spieler können, in der verpflichtenden Rangordnung, zusätzlich Energie aus ihrem persönlichen Vorrat ausgeben, um jeweils einen Würfel neu zu werfen. Sobald der Plan erfolgreich ist, dürfen keine Würfel mehr neu gewürfelt werden.

EMPFOHLEN für Spieler, die den Nervenkitzel lieben und nicht vor hohem Risiko und Herausforderungen zurückschrecken!
GLÜCKSFAKTOR: hoch
KOMPLEXITÄT: ★

Würfelt 1 Würfel für jede für den Plan aufgewandten Energie. Das Ergebnis diktiert die Belohnung der Spieler in Abhängigkeit der verpflichtenden Rangordnung. Das Würfelergebnis muss kleiner oder gleich 14 sein.

Der Energie aufwendende Spieler darf den abgebildeten Handel bis zu 2 Mal sofort ausführen (verliere 1 ★ oder 1 Schritt auf der Abzockleiste für 3 Energie). Bei der Schurken-Ausführung erhält lediglich der Spieler auf der hintersten Position der verpflichtenden Rangordnung ★.

Der Energie aufwendende Spieler darf den abgebildeten Handel bis zu 2 Mal sofort ausführen (1 Geld ausgeben und 3 Energie erhalten). Bei der Schurken-Ausführung erhält lediglich der Spieler auf der vordersten Position der verpflichtenden Rangordnung ★.

Der Energie aufwendende Spieler darf den abgebildeten Handel bis zu 2 Mal sofort ausführen (1 Energie ausgeben und 3 Geld erhalten). Bei der Schurken-Ausführung erhält lediglich der Spieler auf der vordersten Position der verpflichtenden Rangordnung ★.

Der Energie aufwendende Spieler darf den abgebildeten Handel bis zu 2 Mal sofort ausführen (1 Geld ausgeben und 3 Schritte auf Abzockleisten ausführen). Bei der Schurken-Ausführung erhält lediglich der Spieler auf der vordersten Position der verpflichtenden Rangordnung ★.

Würfelt 1 Würfel für je 2 für den Plan aufgewandten Energie. Das Ergebnis diktiert die Belohnung der Spieler in Abhängigkeit der verpflichtenden Rangordnung.

Würfelt 1 Würfel für je 2 für den Plan aufgewandten Energie. Das Ergebnis diktiert die Belohnung der Spieler in Abhängigkeit der verpflichtenden Rangordnung.

Würfelt 1 Würfel für jede für den Plan aufgewandten Energie. Das Ergebnis diktiert die Belohnung der Spieler in Abhängigkeit der verpflichtenden Rangordnung.

Würfelt 1 Würfel für jede für den Plan aufgewandten Energie. Das Ergebnis diktiert die Belohnung der Spieler in Abhängigkeit der verpflichtenden Rangordnung.

LADY DARMONDYS PLÄNE SIND IN DER REGEL IMMER ERFOLGREICH! ABER IHR MÜSST SCHON GANZ SCHÖN GERISSEN SEIN, UM EUCH EURE TASCHEN VOLLSTOPFEN ZU KÖNNEN.

Bei LADY DARMONDYs Plänen werden die Belohnungen während der Schurken-Auflösung durch Blindauktionen verteilt. Die Spieler wandeln ihre für den Plan aufgewandte Energie in Auktionsmarken um. Heimlich platzieren die Spieler Auktionsmarken in ihren Händen und legen anschließend ihre Gebote zur gleichen Zeit offen. Bei Gleichstand teilen sich die Höchstbietenden die Belohnung *(abgerundet, mindestens 1)*. Wenn alle Spieler 0 Auktionsmarken bieten, ist die Belohnung verloren. Auktionsmarken können nicht für spätere Runden aufgehoben werden.

EMPFOHLEN für Spieler, die Auktionen und Bluffen mögen
GLÜCKSFAKTOR: mittel
KOMPLEXITÄT: ★

Spieler verdoppeln ihre für den Plan aufgewandte Energie und wandeln diese in Auktionsmarken um. Anschließend wird von links nach rechts für jede Belohnung eine blinde Auktion durchgeführt.

Spieler verdoppeln ihre für den Plan aufgewandte Energie und wandeln diese in Auktionsmarken um. Anschließend wird von links nach rechts für jede Belohnung eine blinde Auktion durchgeführt.

Spieler verdoppeln ihre für den Plan aufgewandte Energie und wandeln diese in Auktionsmarken um. Anschließend wird von links nach rechts für jede Belohnung eine blinde Auktion durchgeführt.

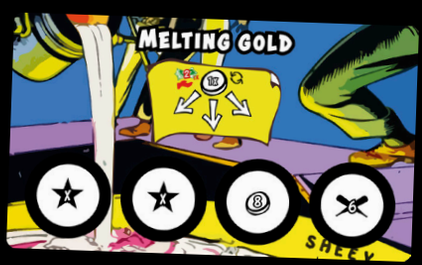
Spieler verdoppeln ihre für den Plan aufgewandte Energie und wandeln diese in Auktionsmarken um. Anschließend wird von links nach rechts für jede Belohnung eine blinde Auktion durchgeführt.

Spieler verdoppeln ihre für den Plan aufgewandte Energie und wandeln diese in Auktionsmarken um. Anschließend wird von links nach rechts für jede Belohnung eine blinde Auktion durchgeführt.

BEI MARY KLYDES PLÄNEN GEHT ES UM DIE TAKTISCHE POSITIONIERUNG UND, WIE BEI SO VIELEN DINGEN IM LEBEN, MUSS MAN ZUR RICHTIGEN ZEIT AM RICHTIGEN ORT SEIN.

MARY KLYDEs Pläne werden von den Spielern in der verpflichtenden Rangordnung während der Schurken-Ausführung gelöst. Die Spieler platzieren eine aufgewandte Energie auf eine verfügbare Belohnung und erhalten diese sofort. Die Spieler beanspruchen solange Belohnungen in der verpflichtenden Rangordnung, bis alle Belohnungen in Anspruch genommen oder die gesamte aufgewandte Energie verbraucht wurde.

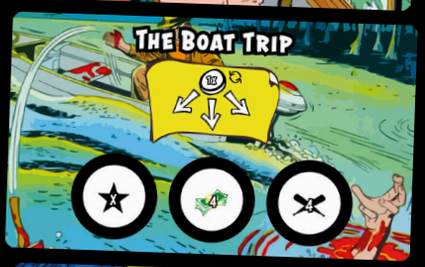
EMPFOHLEN für kompetitive Spieler, die keine Zufälle mögen.
GLÜCKSFAKTOR: niedrig
KOMPLEXITÄT: ★



Die Spieler müssen eine einmalige Teilnahmegebühr von 2 Geldmarken entrichten, um sich für den Plan zu verpflichten. Die Spieler beanspruchen jeweils 1 abgebildete Belohnung in der verpflichtenden Rangordnung während der Schurken-Ausführung für sich. Wenn eine Belohnung nicht in Anspruch genommen wird, wechseln sich die Spieler weiterhin ab.

Die Spieler beanspruchen die abgebildeten Belohnungen in der verpflichtenden Rangordnung während der Schurken-Ausführung. Belohnungen werden solange von den Spielern beansprucht, bis alle Belohnungen in Anspruch genommen oder die gesamte aufgewandte Energie verbraucht wurde. Wenn eine Belohnung nicht in Anspruch genommen wird, wechseln sich die Spieler weiterhin ab.

Die Spieler beanspruchen die abgebildeten Belohnungen in der verpflichtenden Rangordnung während der Schurken-Ausführung. Belohnungen werden solange von den Spielern beansprucht, bis alle Belohnungen in Anspruch genommen oder die gesamte aufgewandte Energie verbraucht wurde. Wenn eine Belohnung nicht in Anspruch genommen wird, wechseln sich die Spieler weiterhin ab.



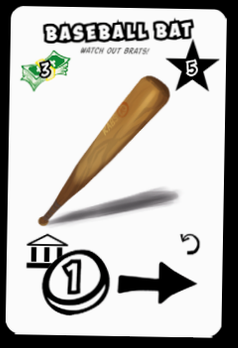
Die Spieler beanspruchen die abgebildeten Belohnungen in der verpflichtenden Rangordnung während der Schurken-Ausführung. Belohnungen werden solange von den Spielern beansprucht, bis alle Belohnungen in Anspruch genommen oder die gesamte aufgewandte Energie verbraucht wurde. Wenn eine Belohnung nicht in Anspruch genommen wird, wechseln sich die Spieler weiterhin ab.

Die Spieler beanspruchen die abgebildeten Belohnungen in der verpflichtenden Rangordnung während der Schurken-Ausführung. Belohnungen werden solange von den Spielern beansprucht, bis alle Belohnungen in Anspruch genommen oder die gesamte aufgewandte Energie verbraucht wurde. Wenn eine Belohnung nicht in Anspruch genommen wird, wechseln sich die Spieler weiterhin ab.

GEGENSTANDSKARTEN

Erhöht das Energiemarken-Limit bei der Aufwendung für einen Plan (anstatt 2).

Einmal pro Runde dürfen 2 eigene Energiemarken nach der Schurken-Ausführung wieder zurück in den persönlichen Vorrat genommen werden.



Einmal pro Runde darf im eigenen Zug 1 Energiemarke aus dem gemeinsamen Vorrat zu einem Schurken-Plan gelegt werden.

Einmal pro Runde dürfen im eigenen Zug bis zu 2 Energiemarken aus dem persönlichen Vorrat zu einem Schurken-Plan gelegt werden.

Einmal pro Runde darf im eigenen Zug 1 Energiemarke aus dem gemeinsamen Vorrat genommen werden.

Einmal pro Runde dürfen im eigenen Zug bis zu 2 eigene Energiemarken von einem Schurken-Plan auf einen anderen verschoben werden.

Im eigenen Zug darf Geld eins zu eins in Energie umgetauscht werden.

Einmal pro Spiel darf die eigene, aufgewandte Energie eines Schurken-Plans doppelt gezählt werden. Entscheide dich, wenn du nach der verpflichtenden Rangordnung an der Reihe bist.

Einmal pro Spiel im eigenen Zug 6 Energie aus dem gemeinsamen Vorrat erhalten.

Erhalte 2 ★ für jeden Schurken-Plan, an dem du nicht teilnimmst.

Einmal pro Runde dürfen im eigenen Zug 2 Energiemarken aus dem gemeinsamen Vorrat zu einem Schurken-Plan gelegt werden.

Einmal pro Runde dürfen im eigenen Zug 2 Aktionswürfel oder Schrottsteine vom Spielplan auf leere Felder versetzt werden.

Einmal pro Runde darf im eigenen Zug 1 Aktionswürfel wie ein Aktionswürfel beliebiger Farbe behandelt werden.

Verdoppelt einmal pro Runde die Wirkung einer Standortaktion (keine Aufwendung oder Abzockleisten-Aktion).

Um einen Gegenstand zu benutzen, erschöpft ihr ihn, indem er um 90° gedreht wird und zeigt so, dass er benutzt wurde. Führt, dann Anweisung der Karte aus. Wenn der Gegenstand eine pro Spiel einmalige Aktion besitzt, dreht die Gegenstandskarte nach Benutzung einfach auf den Kopf.

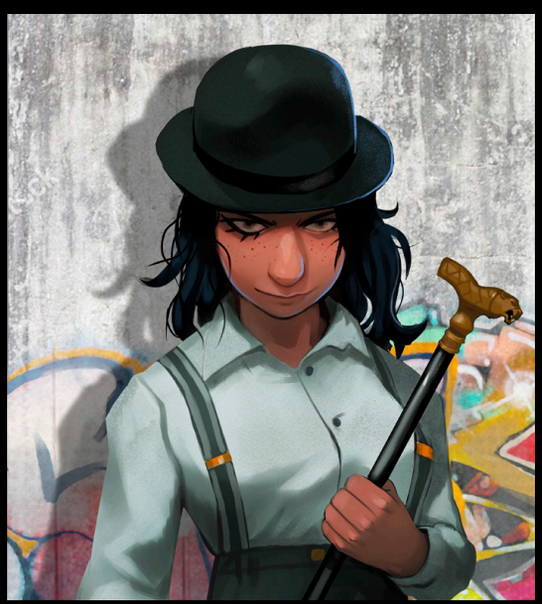
ENDE DES SPIELS

Nach der dritten Schurken-Ausführung *(wenn bei jedem Spieler 3 Aktionswürfel in jeder Reihe seines Spielertableaus liegen)*, endet das Spiel und die Spieler ermitteln ihre endgültigen ★:

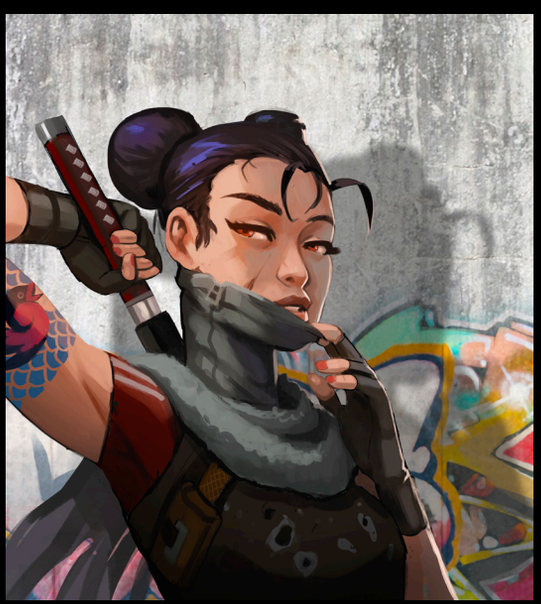
* ★ auf ihren Gegenstandskarten
* 1 ★ für je 2 Geldmarken
* 1 ★ für je 3 Energiemarken
* ★ entsprechend der Spieleranzahl erhält der Spieler auf der höchsten Position der einzelnen Abzockleisten *(bei Gleichstand teilen sich die Spieler die ★ aufgerundet)* und 5 ★ für die Spieler auf der höchsten Position der einzelnen Abzockleisten.

Der Spieler mit den meisten ★ gewinnt das Spiel! Im Falle eines Unentschiedens gewinnt der Spieler mit den meisten Gegenstandskarten. Sollte weiterhin Gleichstand bestehen entscheidet die Spielerreihenfolge.

In diesem Beispiel erhält der lilafarbene Spieler 1 ★ für die 2 Geldmarken, 1 ★ für 3 Energiemarken und 10 ★ seine Gegenstandskarten. Er befindet sich auf der höchsten Position der gelben Abzockleiste und erhält daher weitere 4 ★, da es sich um eine Vier-Spieler-Partie handelt.



Ja, manchmal kann selbst Cosplay zu weit gehen... VIEL ZU WEIT!



Inspiriert von edlen Shinobis macht Rin ihr Ding, nur ohne die Sache mit der Ehre!

ZUSAMMENFASSUNG

Das Spiel besteht aus 3 Runden, in denen die Spieler 4 Züge (5 Züge in einem 2- Personen-Spiel) im Uhrzeigersinn absolvieren, wobei jeweils immer 2 Aktionen ausgeführt werden. Jede Runde endet mit einer Schurken-Ausführung. Nach 3 Runden zählen die Spieler ihre Punkte zusammen und der Spieler mit den meisten ★ gewinnt das Spiel!

ZUGABLAUF

Nimm einen Aktionswürfel vom Spielplan und lege ihn auf ein leeres Aktionsfeld in der Reihe der aktuellen Zug auf deinem Spielertableau. Führe in beliebiger Reihenfolge zwei Aktionen aus, die mit der Farbe des Aktionsfelds und des Aktionssteins übereinstimmen.

ENDSPIELWERTUNG

* ★ auf ihren Gegenstandskarten
* 1 ★ für je 2 Geldmarken
* 1 ★ für je 3 Energiemarken
* ★ entsprechend der Spieleranzahl erhält der Spieler auf der höchsten Position der einzelnen Abzockleisten *(bei Gleichstand teilen sich die Spieler die ★ aufgerundet)* und 5 ★ für die Spieler auf der höchsten Position der einzelnen Abzockleisten.

IKONOGRAPHIE

= Individuell

= Energiemarken im persönlichen Vorrat

= Sofort

= Verwendung einmal pro Runde

= Siegpunkte

= Belohnung

= An letzter Stelle in der verpflichtenden Rangordnung

= Fortschritt auf der Abzockleiste

= Bezahlen

= Auktion

= Gemeinsamer Vorrat

= Schurken-Plan

AKTIONEN

- IM DOJO TRAINIEREN

(ROTE AKTION)

Nimm 1 Energiemarke in deiner Farbe aus dem gemeinsamen Vorrat und füge ihn deinem persönlichen Vorrat hinzu.

- IM RESTAURANT JOBBEN

(GELBE AKTION)

Nimm 1 Geldmarke aus dem gemeinsamen Vorrat und füge sie deinem persönlichen Vorrat hinzu.

- IM SUPERMARKT EINKAUFEN

(GRÜNE AKTION)

Kaufe einen der verfügbaren Artikel und füge ihn deinem persönlichen Vorrat hinzu. Decke eine neue Gegenstandskarte als Ersatz für die gerade gekaufte auf.

- DEN NACHTCLUB AUFMISCHEN

(BLAUE AKTION)

Versetze einen Aktionswürfel ODER einen Schrottwürfel auf dem Spielplan auf ein anderes Feld auf dem Spielplan ODER versetzte bis zu 2 eigene Energiemarken von beliebigen Schurkenplänen auf EINEN anderen *(du darfst sie auch zurück in deinen persönlichen Vorrat nehmen).*

- AUFWENDUNG

Füge dem Plan des Schurken mit der Farbe der in diesem Zug verwendeten Aktion bis zu 2 Energiemarken aus deinem persönlichen Vorrat hinzu. Lege die Energiemarken als Stapel auf das äußerste linke, leere, kreisförmige Feld des Schurkenplans.

- ABZOCKLEISTEN-AKTION

Auf der Abzockleiste, entsprechend der Farbe der verwendeten Aktion, mit einer eigenen Goon- Marke, eine Position nach oben rücken und die abgebildete Belohnung erhalten.

GLOSSAR

AUFGEWANDTE ENERGIE - Auf einem Schurken-Plan platzierte Energiemarken.

VERPFLICHTENDE RANGORDNUNG - Die Reihenfolge von links nach rechts auf einem Schurken-Plan, bestimmt durch die aufgewandte Energie.

2020 © ALL OR NONE GAMES
WWW.ALLORNONEGAMES.COM

THE FOLLOWING FEARLESS, BRILLIANT AND EXCEPTIONALLY GOOD LOOKING GOONS HELPED PULL OF THIS CRAZY SCHEME!

CES GOON COURAGEUX, BRILLANTS ET EXCEPTIONNELLEMENT BEAUX À VOIR ONT AIDÉ AU DÉVELOPPEMENT DE CE PLAN COMPLÈTEMENT FOU !

DIE FOLGENDEN FURCHTLOSEN, BRILLANTEN UND AUSSERGEWÖHNLICH GUT AUSSEHENDEN GOONS HABEN GEHOLFEN, DIESEN VERRÜCKTEN PLAN ZU SCHMIEDEN!

AARON HAYES
ABEL LOVES GWEN HOSEA REYES
ADAM NETTLETON
ADRIAN ZAIN CHUA
ALBIN SCHARNER
ALEKSANDR SHERMEEN
ALEX A
ANDREAS LANGE
ANDREW BENNETT
ANDREW JENSEN
BENJAMIN GUINANE
BJÖRN ANDERSSON
BJÖRN DRUID
BJÖRN KALIES
BJÖRN KRUSE
BJÖRN PRÖMPELER
BLACKBYTE
BLAKE WILSON
BRADEN HILL
BRANDON MURPHY
BRAYDEN SCHMIDT
CARL-ALEX NELDER
CHAD HANTAK
CHRISTIAN GOMOLKA
CHRISTIAN HECKMANN
CHRISTOPH SCHAEFER
CHRISTOPHER REID
CHUCHUEN
D. P. LÓPEZ
DAMION MEANY
DANIEL BROBÄCK
DANIEL BROWNSILL
DARON SHUPE
DEVLIN COUSINS
ELISE BALK
EMIL JOHANSSON
EMMA SANDREY
ERIC MOYER
ERIK BYSTRÖM
EVAN MCCOY
FELIX LINDGREN
FEZ
FREDRIK LINDSTRÖM
FREDZGREEN
FRIEDHELM KÖNIG
GABRIEL FIEDLER
GARRET SLAPPER
GEORGE THE GERMAN
GERTJAN DAVIES
GO KAMIYAMA
GUY DE CONINCK
H GUNNAR SVERREDAL
HENRIC DENZLER
HENRIC JOHANSSON
JACK GULICK
JASON OWENS
JEFF "TOY" HEEMSTRA
JEFF PATTERSON
JERRY K PARSONS
JIM PRIEST
JOE APONICK
JON GIBBONS
JONATHAN "THE COACH" BELAIR
JORDI CORDOBA
JOSE FRANCISCO LOPEZ LOPEZ
JOSH HERRESHOFF
JOSHUA MEYER
JÖRG VOSSE
KALLE TRENTER
KANAPOD MANORAT
KELVIN CHADWICK
KEVIN GALLAGHER
KRISTIAN ROSE
KRISTIN MORIN
KYLE WILLIAMS
LARS BECKER
LARS EKSTRÖM
LAWRENCE TURNER
LEWIS JOHNSON
LOU AND KIARA SABINA
LÖWENPOWER LEONHARDY
M.S. EDWARDS
MARC, EVI & STIG ZIJNDEBESTE
MARCO AHUMADA JUNTUNEN
MARCO SCHUURMAN
MARCUS HELLBERG
MARKO JURIČIĆ AND STEPHANIE SCHNEIDER
MARKUS TÅNGRING
MARTIN MATHIESEN
MARTIN RITZMANN
MARTIN SCHULZ
MATHIAS GRUNWALD
MATTHEW JACKSON
MICHAEL HÅLLING
MICHAEL KEELEY
MICHAEL ROSWICK
MILAN JANOSIK
MILOUDENISTIBO
MITCHELL WILLIAM VAN DEN BRINK
MR JAN SILVERUDD
MX. TIFFANY LEIGH
MÅRTEN LAGERSTEDT
NANON VISUTTIPINATE
NICKLAS LIDMAN
NOËLIE GUILLEMOTTE
PARAMYTHI
PEDER BERGENWALL
PELLE LARSSON
PETER "TEK" MAYER
PHIL 'EDTHERABBIT' STOCKS
RANDY JUNG
RICK GUERRA
RIKARD CRISTOFFER WESTERSTRÖM
ROB KEYWOOD
ROBERT LOHMANN
ROGER KAESTLE
RUNE PRÆST
SAMUEL "PROFESSEUR !" TISSIER
SCOTT WAY
SEAN NICHOLAS PUTCELLA
SEBASTIAN SCHWARZ
STAAKE
STEFANOS KONSTANTINIDIS
STIAN HAUGEN
STYX BABIN
SVEN FINDEISEN
TAKUHO BARROWS
TAPIO K.
TERRY DANO
THOMAS RINGSTRÖM
TOMAS TURBO TURUNEN
VOLKER GUDAT
WENDEL LITCHFIELD
WES ROBINSON
WILLIAM BEASLEY
YOHAN LEE