HERVÉ LEMAÎTRE

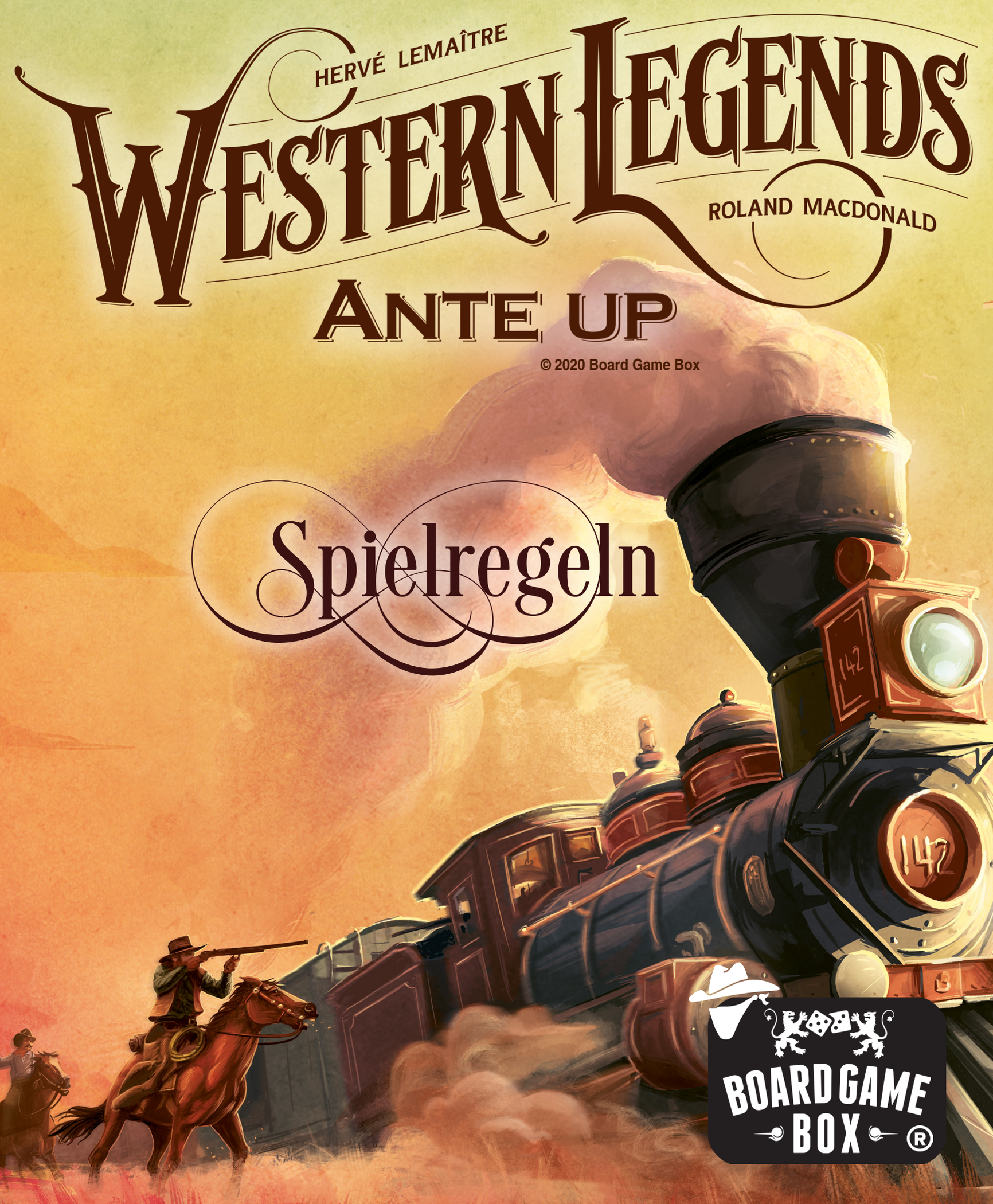
WESTERN LEGENDS

ROLAND MACDONALD

ANTE UP

© 2020 Board Game Box

Spielregeln



BOARD GAME BOX ®

Während sich das Land der unbegrenzten Möglichkeiten weiter nach Westen ausbreitet, warten unsagbarer Reichtum auf diejenigen, die ihren Namen in der Geschichte verewigen wollen. Einige werden mit dem Revolver in der Hand zur Legende, andere zocken sich durch den Weg der Schande. Schwarzer Rauch steigt aus dem Schornstein der Lokomotive während sie sich nähert. Hinter ihr im wolkenlosen Horizont ruft dich eine Stadt namens Buzzard Gulch.

Ante Up ist die erste grosse vollständige Erweiterung zu ***Western Legends***. Diese Erweiterung enthält neue Features wie neue Arten des Glückspiels, den Zockerweg, Ereigniskarten, neue Territorien und die Lokomotive.
Sie fügt auch neue Charaktere, Gegenstände und Storykarten zum Spiel hinzu.
Diese Erweiterung benötigt das Grundspiel ***Western Legends***.

Hervé Lemaître

Ich möchte dem ganzen Team von Kolossal für deren harte Arbeit danken.

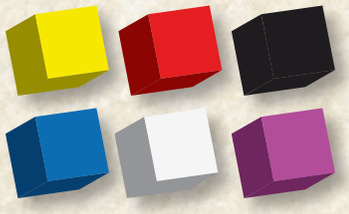
Ein spezielles Dankeschön geht an Chris Hamm für seine unglaubliche Arbeit und seiner Hingabe zu diesem Projekt.

SPIELMATERIAL

1 Aufsteller Trading Post

1 Zug Miniatur

1 Zocker/Zug Spielbrett



6 Wertungswürfel

1 Buzzard Gulch Spielbrett

12 Faro Spielchips

8 Charakterkarten

Diese werden denen des Grundspiels (und aus evtl. vorhanden Erweiterungen) hinzugefügt.

32 Aufgabenkarten

10 alternative Pokerkarten:
Vendetta, Rumors, Jackpot, Scout, Outfit

24 Gegenstandskarten

Diese werden denen des Grundspiels
(und aus evtl. vorhanden Erweiterungen) hinzugefügt.

22 Ereigniskarten

8 Zug Begegnungskarten

8 Viehchips

9 Legendenchips

12 Frontier Chips

7 Ereignismarker

9 Schurkenchips

3 Goldschürferchips

3 High Roller Chips

6 Longhorn Chips

2 Bergpassmarker

VORBEREITUNG

Die folgenden Schritte, die mit einer Zahl und einem Buchstaben bezeichnet sind, erweitern die Vorbereitungsschritte des Grundspiels.
Die Schritte mit **roten** Nummern ersetzen die entsprechenden Schritte des Grundspiels.

1A. Lege die neuen Spielbretter von ***Ante Up*** neben das ***Western Legends*** Spielbrett gemäß neben stehenden Bild.

1B. Lege alle ***Ante Up*** Marker und Chips separat und verdeckt als Stapel und nach Symbolen getrennt neben das Brett.

3. Stelle die General Store und Trading Post Aufsteller in Reichweite der Spieler auf. Wähle zufällig 1 Waffe und 1 Maultier/Pferd und stecke sie in den Trading Post. Dann stecke gemäß nachstehender Übersicht die entsprechenden Gegenstände in den Trading Post. Die Anzahl ist abhängig wieviele Gegenstände sich im Spiel befinden:
13-14 Gegenstände:
2 verschiedene Gegenstände
15-17 Gegenstände:
3 verschiedene Gegenstände
18+ Gegenstände:
4 verschiedene Gegenstände
Lege alle übrigen Gegenstandskarten in den General Store.

4. Nimm alle Pokerkarten und entscheide welche neuen ***Ante Up*** Pokerkarten mit den original Pokerkarten getauscht werden sollen. Falls ja, dann entferne die entsprechenden original Pokerkarten (Wert und Farbe) und lege diese in die Schachtel zurück. Falls nicht, lege die alternativen ***Ante up*** Pokerkarten zurück in die Schachtel. Mische die Pokerkarten und lege sie als verdeckten Stapel auf das entsprechende Feld (die alternativen Pokerkarten sind für das Spielen mit ***Ante Up*** sehr zu empfehlen).

6A. Lege die orangen Viehchips verdeckt als Stapel auf das farblich passende Feld der Ranch bei Buzzard Gulch, so dass die Belohnungen nicht ersichtlich sind.

7.
- A. Lege die zwei Schürfwürfel und den Nuggetvorrat unten rechts auf den Spielplan.
- B. Stelle den Zug auf das Gleis beim Banhof von Spike's View in Richtung Buzzard Gulch. Mische die Zugsbegegnungskarten und lege als verdeckten Stapel in den entsprechenden Bereich.
- C. Verteile willkürlich je 1 Frontier Chip mit der Nummer nach oben auf jedes Frontierfeld auf dem Buzzard Gulch Spielbrett und lege die unbenutzten Chips zurück in die Schachtel.
- D. Lege je einen Ereignismarker auf das jeweilige 5. Feld des Zocker Wegs, der Marschall Karriere sowie auf dem Wanted Pfad. Lege 1 Ereignismarker auf jedes 5. Feld der Legenden Punkte Leiste bis maximal zum Spielendemarker.

7 Fortsetzung

E. Mische die Ereigniskarten und lege sie verdeckt als Stapel neben das neue Spielbrett.

F. Ziehe und handle 1 Ereigniskarte ab für jede 2 Spieler (aufgerundet). Lege die abgehandelten Ereigniskarten auf einen Ablagestapel neben dem Stapel der Ereigniskarten. **Falls eine dieser abgehandelten Ereigniskarten verlangt, dass der Sheriff bewegt wird, so wird dies ignoriert da der Sheriff noch nicht platziert wurde.**

G. Lege die Bergpassmarker auf das Banditenversteck A bei Sunny Hills und C bei Cliff Junction.

8A. Die Spielerboards werden mit der Seite mit den Feldern für die Legendenchips nach oben vor jeden Spieler gelegt. Diese Seite wird in ***Ante Up*** benutzt, egal ob die Aufgabenkarten benutzt werden oder nicht.

8B. Alle Spieler nehmen den zusätzlichen Wertungswürfel in ihrer Farbe und legen ihn neben den Zocker Weg.

11A. Sobald ein Spieler seine Spieler Miniatur auf den Startort gestellt hat, wird der allfällig dort platzierte Ereignismarker weggenommen und zurück in die Schachtel gelegt.

20A. Jeder Spieler nimmt sich eine Spielerhilfe.

WAS NEU IST

EREIGNISCHIPS:

Western Legends: Ante Up führt ein Ereignisdeck ein, voll mit neuen Herausforderungen für die Spieler. Wenn ein Wertungswürfel irgendeines Spielers das erste Mal auf oder über ein Feld mit einem Ereignismarker bewegt wird, muss dieser Spieler sofort ein Ereignis abhandeln. Dafür deckt der Spieler die oberste Ereigniskarte auf und befolgt die Anweisungen. Diese Anweisungen verlangen meist, dass ein oder mehrere Ereignischips auf verschiedene Orte auf dem Spielplan gelegt werden. Nachdem ein Ereignismarker ausgelöst wurde, wird er zurück in die Schachtel gelegt.Es gibt verschiedene Arten von Chips die durch Ereignisse auf das Spielbrett gelegt werden. Solche Chips werden als Ereignischips bezeichnet, auch wenn diese nicht explizit durch Ereignisse gelegt werden. **Sobald ein Ereignis einen Spieler anweist, einen dieser Chips auf ein Feld zu legen, geht das nur wenn das Feld unbesetzt ist. In diesem Zusammenhang heißt unbesetzt frei von Miniaturen, Markern oder Chips.**

Hier sind die verschiedenen Typen von Ereignischips:

SCHURKE

GOLDSCHÜRFER

HIGH ROLLER

LONGHORN

LONGHORN CHIPS:

Spieler können diese auf 1 von 3 Arten erhalten:

1. Wenn der Spieler sich auf demselben Feld befindet, kann er über eine Aktion den Longhorn Chip nehmen.
2. Ein Longhorn Chip kann als Belohnung eines Frontier Chips gewonnen werden. In diesem Fall ist keine Aktion des Spielers nötig und der Longhorn Chip wird automatisch gewonnen.
3. Longhorn Chips können durch einen erfolgreichen Raub eines Spielers mit 1 oder mehreren Longhorn Chips in dessen Besitz gewonnen werden.

Ein Spieler kann eine beliebige Anzahl Longhorns in seinem Besitz haben. Die Anzahl der Longhorn Chips im Besitz eines Spielers ist unabhängig von dessen regulären Viehchips. Jeder Longhorn Chip im Besitz eines Spielers reduziert jedoch die mögliche Bewegung um 1 Feld bis zu einem Minimum von 1 Feld. Die Spieler können Longhorn Chips bei jedem der folgenden Orte abliefern und erhalten dafür 1 LP und $30:

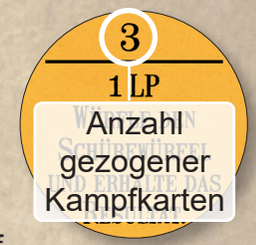
Longhorn Chips werden im Falle einer Verhaftung oder eines Raubs wie ein Viehchip behandelt. Nachdem ein Spieler verhaftet wurde, muss er alle Longhorn Chips abgeben. Wenn ein Spieler einen anderen ausraubt, der 1 oder mehr Longhorn Chips hat, so kann er einen davon auswählen. Aber der Spieler kann nicht einen Longhorn und einen Viehchip nehmen.

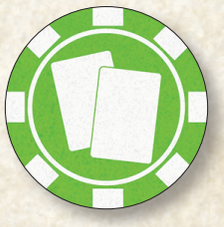
SCHURKENCHIPS:

Wenn sich ein Spieler auf ein Feld bewegt, auf dem sich ein Schurkenchip befindet, so muss die Bewegungsaktion gestoppt und der Chip aufgedeckt werden. Die Nummer über der Linie auf der Rückseite des Chips zeigt an, wieviele Kampfkarten gezogen werden müssen. Dann wird der Kampf zwischen dem Spieler und dem Schurken wie ein Kampf mit einem NSC abgehandelt. Ungeachtet des Ausgangs dieses Kampfes wird der Schurkenchip danach auf den Vorratsstapel zurück gelegt. Die Belohnung für das Gewinnen des Kampfes wird unterhalb der Linie auf der Rückseite des Chips beschrieben. Wenn der Spieler den Kampf verliert, erleidet er 1 Verletzung und zieht 1 Pokerkarte.

GOLDSCHÜRFER CHIPS:

Wenn sich ein Spieler auf ein Feld bewegt, auf dem sich ein Goldschürfer Chip befindet, so muss die Bewegungsaktion gestoppt und der Chip aufgedeckt werden. Die Nummer über der Linie auf der Rückseite des Chips zeigt an, wieviele Kampfkarten gezogen werden müssen. Dann wird der Kampf zwischen dem Spieler und dem Goldschürfer wie ein Kampf mit einem NSC abgehandelt. Ungeachtet des Ausgangs dieses Kampfes wird der Goldschürfer Chip danach auf den Vorratsstapel zurück gelegt. Die Belohnung für das Gewinnen des Kampfes wird unterhalb der Linie auf der Rückseite des Chips beschrieben. Wenn der Spieler den Kampf verliert, erleidet er 1 Verletzung und zieht 1 Pokerkarte.





HIGH ROLLER CHIPS:

High Roller Chips werden auf Saloons gelegt. Ein Spieler kann Poker gegen einen High Roller spielen indem er eine Aktion in einem Saloon einsetzt, in dem sich ein High Roller befindet. Der Spieler muss ein Ante von $20 bringen und der Spieler (Dealer), der für den High Roller spielt, legt seine eigenen Poker-Handkarten beiseite und zieht sich soviele Pokerkarten als Handkarten vom Stapel, wie auf dem Chip oberhalb der Linie erwähnt ist. Die Belohnung auf dem Chip ersetzt die vom normalen Pokerspiel und der Dealer setzt kein zusätzliches Geld. Wenn der Spieler gewinnt, erhält er die Ante, die Belohnung auf dem High Roller Chip sowie zusätzliche Belohnungen durch Charakter Fähigkeiten, Gegenstände oder durch Karten wie Glück oder Jackpot. Wenn der Spieler verliert, wird die Ante in den Vorrat zurück gelegt. Wenn ein Spieler einen High Roller herausfordert, dürfen keine weiteren Spieler teilnehmen, weil ein Spiel gegen einen High Roller immer eine 1 zu 1 Herausforderung ist (oder ein Heads up). Ungeachtet des Ausgangs dieses Heads up wird der High Roller Chip danach auf den Vorratsstapel zurück gelegt. Einen High Roller heraus zu fordern, wird als Zocken betrachtet.

ZOCKEN:

Im ***Ante Up*** können Spieler zocken, in dem sie Faro oder Poker spielen oder gegen einen High Roller antreten. Jeder Spieler, der so zockt, egal ob selber initiiert oder nicht, hat es so gewollt und muss die entsprechenden Effekte abhandeln.

ZOCKER WEG:

Jeder Spieler, egal ob als Marschall, Wanted oder neutraler Spieler, kann den Zocker Weg gehen. Jedes Mal, wenn ein Spieler einen Zocker Punkt erhält, geht er ein Feld weiter auf dem Zocker Weg und erhält sofort die entsprechende Belohnung.

Wenn ein Spieler auf dem letzten Feld des Zoker Weges angelangt ist und weitere Zocker Punkte erhält, dann erhält er die Belohnung des letzten Feldes erneut (2 Legendenchips, überzählige Chips auf insgesamt 3 Legendenchips abwerfen, da jeder Spieler maximal 3 Legendenchips besitzen darf.)

Bei der Endwertung erhält der Spieler, der am weitesten auf dem Zocker Weg vorangeschritten ist, 1 LP. Bei Gleichstand erhalten die beteiligten Spieler je 1 LP.

GOLD NUGGETS:

Mehrere Effekte verteilen Gold Nuggets an verschiedenen Orten auf dem Spielbrett. Um ein solches Nugget aufzunehmen, braucht es keine Aktion. Jeder Spieler, der seine Bewegung auf einem Feld mit einem Nugget beendet, kann sämtliche Nuggets auf diesem Feld nehmen solange es seine maximale Kapazität nicht überschreitet (4 ohne Muli, 6 mit Muli).

SPIELEN MIT ANTE UP

STARTPHASE

Die einzige Änderung in der Startphase ist die Bewegung des Zuges zum nächsten Checkpoint durch den Spieler.

Während der STARTPHASE führt der aktive Spieler folgende Schritte aus:

- Bewegen des Zuges
- Auf Startphase-Effekte prüfen
- 1 wählen: Erhalte $20, ziehe 2 Pokerkarten oder erhalten $10 und ziehe 1 Pokerkarte
- Ein aktives Maultier/Pferd und Waffe für diese Runde wählen

Der Zug bewegt sich in der Startphase und fährt zum nächsten Checkpoint wie auf dem Bild gezeigt (Bahnhöfe, Bergpässe, Banditenverstecke). Die Spitze des Zuges wird in das Feld des Checkpoints gestellt. Der Zug befindet sich während des ganzen Zugs des Spielers auf diesem Ort.

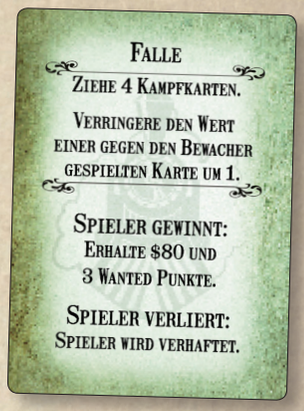
Der Zug hält an jeder diesen Stationen.

EINE ORTSAKTION AUSFÜHREN:

Western Legends: Ante Up bringt neue Ortsaktionen ins Spiel sowie eine Anzahl von neuen Orten wo Spieler Ortsaktionen ausführen können.

DER ZUG:
Der Zug wird auf dem Feld, wo er sich aufhält, wie ein Ort behandelt. Und weil alle Zug Checkpoints selber auch einen eigenen Ort darstellen, können die Spieler die eine oder andere Aktion gleichwohl ausführen. Wenn sich ein Spieler in dem Feld aufhält wo sich die Spitze des Zuges befindet, kann er einen Zugüberfall versuchen.

ZUGÜBERFALL:
Befindet sich ein Spieler auf demselben Ort wie der Zug, kann er mit einer Aktion
einen Zugüberfall starten. Dafür zieht der Spieler eine Zug-Begegnungskarte und befolgt die Anweisungen. Die meisten Zug-Begegnungskarten verlangen nach einem erfolgreichen Kampf gegen den Bewacher des Zugs. Ein Zugüberfall ist nur einmal pro Runde erlaubt.



KAMPF GEGEN DEN ZUG BEWACHER:
Der Spieler rechts vom aktiven Spieler übernimmt die Rolle des “Bewachers” und zieht die Anzahl Kampfkarten die auf der Zug-Begegnungskarte aufgeführt ist.

- Handle die mögliche Effekte zu Beginn eines Kampfes ab.
- Der aktive Spieler wählt 1 Pokerkarte von seiner Hand und spielt sie verdeckt aus.
- Der Zug Bewacher spielt 1 Kampfkarte verdeckt aus.
- Beide Karten werden aufgedeckt.
- Bonuseffekte von Charakterfähigkeiten, Gegenständen, Waffen und der ausgespielten Pokerkarte werden angewendet.
- Der aktive Spieler darf eine beliebige Anzahl von Reaktionen ausspielen.
- Die Effekte der ausgespielten Kampfkarte werden angewendet.
- Der höchste Wert gewinnt den Kampf. Bei Gleichstand gewinnt der Zug Bewacher.
- Wenn der aktive Spieler den Bewacher besiegt, erhält er die Belohnungen wie auf der Zug-Begegnungskarte aufgeführt.
- Wenn der aktive Spieler verliert, muss er die Konsequenzen gemäss Zug-Begegnungskarte tragen und erleidet zudem 1 Verletzung und zieht 1 Pokerkarte.
- Ausgespielte Pokerkarten werden abgeworfen, die gespielten Kampfkarten werden gemischt unter den Kampfstapel gelegt.

ZUG SPIELBRETT UND DEN ZUG ÜBERFALLEN:

Die Zugfelder auf dem Zocker/Zug Spielbrett stimmen mit den Banditenverstecken auf dem Western Legends Basisspielbrett überein. Wenn der Zug sich auf einem der Felder des neuen Spielbretts befindet, kann ein Spieler, der sich auf dem entsprechenden Banditenversteck aufhält, den Zug mit einer Aktion überfallen. Beispiel: wenn sich der Zug auf dem Feld B auf dem Zugspielbrett befindet, kann ein Spieler, der sich auf dem dazugehörigen Banditenversteck B auf dem ***Western Legends*** Basisspielbrett aufhält, den Zug überfallen.

GENERAL STORE UND TRADING POST:

Während der General Store nur über die entsprechenden Orte in Darkrock und Red Falls erreicht werden kann, ist der Zugang zum Trading Post nur über den Ort in Buzzard Gulch möglich. Wenn ein Spieler auf einem Feld angrenzend zu einem General Store oder Trading Post steht, kann er eine Aktion ausgeben um beliebig viele Gegendstandskarten zu kaufen oder zu verbessern, vorausgesetzt, er hat genug Geld und die Gegenständen sind verfügbar. Während der Spielvorbereitung werden eine bestimmte Anzahl Gegenstände zufällig in den Trading Post gesteckt und sind nur dort zum Kaufen oder Verbessern erhältlich. Umgekehrt kann ein Spieler, der sich bei einem General Store befindet, auch nur die Gegenstände kaufen/verbessern, die sich im General Store Aufsteller befinden. Die einzigen Ausnahmen zu dieser Regel sind Promotion Artikel die im General Store wie im Trading Post erhältlich sind sowie wenn ein Spieler die Karte Outfit spielt wodurch alle Gegenstände für diesen Spieler verfügbar werden. Alle anderen Regeln zum Kaufen, Verbessern und den Gegenständen können auf Seite 9 in den ***Western Legends*** Spielregeln des Basisspiels nachgelesen werden.

RANCHES:

Western Legends: Ante Up fügt eine neue Ranch und Viehchips in einer neuen Farbe hinzu. Alle Regeln bezüglich Ranches, dem Erwerben von Viehchips, Viehtreiben und Viehdiebstahl bleiben bestehen und werden mit folgender Regel ergänzt:

Longhorns: Spieler können Longhorn Chips wie normale Viehchips zu anderen Ranches oder Bahnhöfen bringen um 1 LP und $30 pro Chip zu erhalten. Siehe Seite 6 für mehr Informationen über die Longhorn Chips.

BAHNHÖFE:

Western Legends: Ante Up fügt einen neuen Banhof auf der Buzzard Gulch Karte hinzu. Alle Regeln betreffend Viehtreiben bleiben bestehen. Zusätzlich können die Spieler jetzt Longhorn Chips zu den Bahnhöfen bringen und sie können mit dem Zug reisen.

Longhorns: Spieler können Longhorn Chips zu jeder Ranch bringen wie normale Viehchips und erhalten 1 LP und $30. Siehe Seite 6 für mehr Informationen über die Longhorn Chips und lese die Sektion über die Ereignischips.

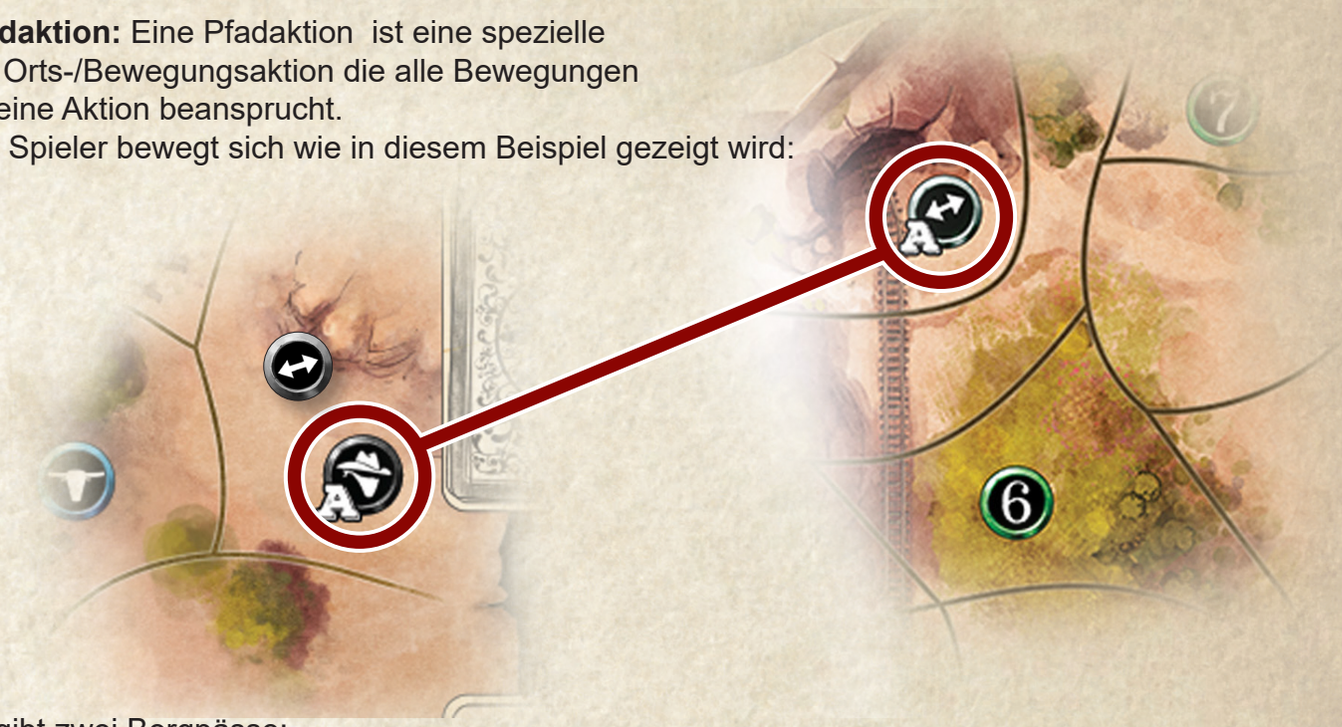
Mit dem Zug reisen: Ein Spieler auf dem Feld mit einem Bahnhof kann mit einer Aktion mit dem Zug reisen. Die *Mit dem Zug reisen*-Aktion ist eine spezielle Orts-/Bewegungsaktion. Der Spieler zahlt $10, bewegt sich zum anderen Bahnhof und bewegt sich dann weiter von diesem Bahnhof bis zu seiner maximalen Bewegungsweite, abhängig ob er ein Maultier oder Pferd hat. Dies gilt als eine Bewegungsaktion.

Hinweis: Die Bewegung des Sheriffs von einem Bahnhof zum anderen zählt als 1 Feld.

BERGPÄSSE:

Western Legends: Ante Up fügt Bergpässe zum Spiel hinzu. Wenn sich ein Spieler beim Bergpass befindet, kann er eine Aktion als Pfadaktion ausgeben um zwischen dem Basisspielbrett und den Buzzard Gulch Territorien zu reisen.

Pfadaktion: Eine Pfadaktion ist eine spezielle der Orts-/Bewegungsaktion die alle Bewegungen für eine Aktion beansprucht.
Der Spieler bewegt sich wie in diesem Beispiel gezeigt wird:



Es gibt zwei Bergpässe:

- Bergpass A verbindet das Banditenversteck A in der oberen rechten Ecke des Basisspielbrettes mit dem Bergpass Feld A in der linken oberen Ecke von Buzzard Guld. Eine Pfadaktion beginnt auf einem der beiden Felder und führt zum entsprechend anderen Feld.
- Bergpass C verbindet das Banditenversteck C in der unteren rechten Ecke des Basisspielbrettes mit dem Bergpass Feld C in der linken unteren Ecke von Buzzard Gulch. Eine Pfadaktion beginnt auf einem der beiden Felder und führt zum entsprechend anderen Feld.

Hinweis: Die Bewegung des Sheriffs mittels Bergpässe zählt als 1 Feld.

FRONTIER FELDER:

Wenn ein Spieler auf einem Frontier Feld steht auf dem noch ein Frontier Chips liegt, kann er eine Frontier Aktion ausgeben um das Land zu erforschen und für Belohnungen zu entwickeln.

Frontier Action: Um eine Frontier Aktion auszuführen, muss sich der Spieler auf einem Frontier Feld befinden, auf dem ein verdeckter Frontier Chip liegt. Der Spieler muss Pokerkarten abwerfen, die dem Wert oder höher entspricht als die Summe der Zahlen auf dem Frontier Feld und dem Frontier Chip.
Zu diesem Zweck gelten folgende Werte: 2-9 entsprechen dem Wert auf der Karte, 10 bis King (König) sind 10 und das Ass 11 wert. Nachdem der Spieler die nötigen Pokerkarten abgeworfen hat, kann er den Frontier Chip umdrehen und erhält die beschriebene Belohnung.
Dann legt der Spieler den Chip zurück in die Schachtel.

SALOON:

Ante Up fügt dem Spiel einen neuen Saloon hinzu und ändert die Regeln für alle Saloons. Zusätzlich kann zum Pokerspiel das neue Spiel Faro gespielt werden oder ein High Roller in einem Heads up (Zweierspiel) heraus gefordert werden, sofern sich ein High Roller im Saloon befindet. Die Pokerregeln wurden etwas angepasst bezüglich der Belohnungen, jedoch nicht im Spielablauf.

Poker: Wenn ein Spieler angrenzend zu einem Saloon steht, kann er eine Partie Poker spielen. Dazu muss er 1 Aktion ausgeben und alle anderen Spieler, die sich in derselben Stadt befinden, können an dieser Partie teilnehmen. Das ist das Standardpokerspiel von ***Western Legends***. Es gelten alle diese Regeln mit den folgenden Ausnahmen:

- Wenn der aktive Spieler das Pokerspiel gewinnt, kann er zwischen 1 LP oder 1 Zocker Punkt wählen. Egal was er wählt, er erhält zudem alles Geld im Pott wie bisher.

- Wenn ein anderer als der aktive Spieler gewinnt, erhält dieser 1 Zocker Punkt. Dieser Spieler erhält zudem alles Geld im Pott wie bisher.

- Bei einem Gleichstand gewinnt der aktive Spieler und kann zwischen 1 LP oder 1 Zocker Punkt wählen.

- Wenn mehrere nicht aktive Spieler an einem Gleichstand beteiligt sind, erhalten alle 1 Zocker Punkt und teilen sich den Pott abgerundet zu gleichen Teilen. Übrig gebliebenes Geld geht zurück in den Vorrat.

Faro: Wenn ein Spieler angrenzend zu einem Salon steht, kann er eine Partie Faro spielen. Dazu muss der Spieler 1 Aktion ausgeben und, wie beim Pokerspiel, können alle Spieler in derselben Stadt an dieser Partie teilnehmen. Wenn andere Spieler ins Spiel einsteigen, erhält der aktive Spieler $10.
Sobald feststeht, wie viele Spieler mitmachen, fängt das Spiel an!

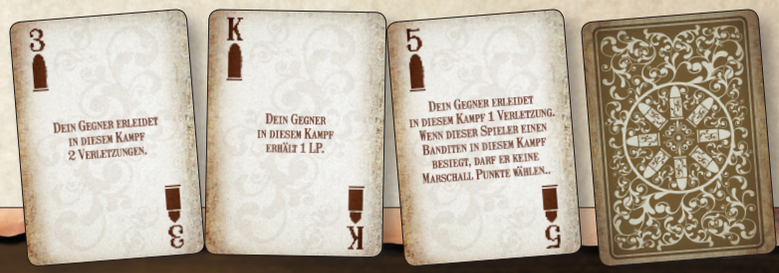
1. Der nächste Spieler rechts vom aktiven Spieler, der nicht mitmacht, zieht die obersten 4 Kampfkarten und deckt 3 davon auf. Wenn alle Spieler mitmachen, ist der aktive Spieler der Dealer und deckt die 3 Karten auf.

2. Im Uhrzeigersinn mit dem aktiven Spieler als Letzter setzen alle teilnehmenden Spieler ihre Einsätze. Es können 1 oder 2 Einsätze mit je $10 oder $20 gesetzt werden. Jeder Spieler hat zwei Faro Spielchips mit denen er setzen kann. Jeder Chip hat auf einer Seite $10 und auf der anderen Seite $20 aufgedruckt. Die Spieler legen ihre Spielchips auf den Kartenwert im Wettbereich (unten auf dem Buzzard Gulch Spielbrett) auf den sie setzen wollen und zwar entweder mit $10 oder $20 nach oben, je nachdem wie viel sie setzen wollen. Jeder Spieler kann einen oder beide Chips auf denselben Kartenwert oder auf 2 verschiedene Kartenwerte setzen. **Die Summe darf jedoch nicht höher sein als der Spieler aktuell an Geld hat.** Alle teilnehmenden Faro Spieler dürfen auf alle Kartenwerte setzen, egal ob ein anderer Spieler auch darauf setzt.

3. Der Dealer nimmt alle 4 Kampfkarten und mischt sie verdeckt. Der aktive Spieler hat die Gelegenheit, die Karten abzuheben. Der Dealer deckt die erste Karte auf. Alle Einsätze auf dieser Karte sind verloren. Die Spieler, die auf diesen Kartenwert gesetzt haben, zahlen den gesetzen Betrag in den Vorrat und nehmen ihre darauf gelegten Spielchips zurück. Der Dealer deckt dann die zweite Kampfkarte auf. Alle Einsätze auf dieser Karte gewinnen. Jeder Gewinner erhält 1 Zocker Punkt und wird 1:1 ausbezahlt, beispielsweise erhält der Spieler $20 wenn er $20 gesetzt hat. Im Uhrzeigersinn mit dem aktiven Spieler als Letzter entscheidet jeder Spieler, der noch Spielchips auf dem Faro Spielbrett hat, ob er diese zurücknehmen und somit aus dem Spiel aussteigen möchte. Jeder Spieler der seine Spielchips nicht genommen hat, spielt in der Bonusrunde.

4. Die Bonusrunde besteht aus einer weiteren aufgedeckten Karte. Alle Einsätze, die nicht dieser Karte entsprechen, verlieren. Alle Verlierer zahlen ihren Einsatz in den Vorrat und nehmen ihre Spielchips vom Faro Spielbrett. Alle richtig gesetzten Einsätze gewinnen den Jackpot. Die Gewinner erhalten 1 weiteren Zocker Punkt und werden 3:1 ausbezahlt, beispielsweise erhält ein Spieler, der $20 gesetzt hat, $60 ausbezahlt. Die Spieler nehmen ihre Gewinne vom Vorrat und ihre Spielchips vom Faro Spielbrett. Die gespielten Kampfkarten werden gemischt unter den Kampfstapel gelegt.

AUFDECKEN:
Der aktive Spieler zieht die 4 obersten Kampfkarten und deckt 3 davon auf bevor alle Spieler ihr Einsätze tätigen.



EINSÄTZE:
Im Uhrzeigersinn mit dem aktiven Spieler zuerst, setzen alle teilnehmenden Spieler ihre Spielchips auf dem Spielbrett und zeigen damit an, auf welche Karten sie setzen.

VERLIERER:
Alle Einsätze sind verloren. Die Spieler legen den gesetzten Betrag von ihrem Spielertableau zurück in den Vorrat.

GEWINNER:
Spieler, die darauf gewettet haben, erhalten 1 Zocker Punkt sowie eine 1:1 Auszahlung.

AUFHÖREN UND SPIELEN:
Spieler, die noch Spielchips auf dem Faro Spielbrett haben, können entweder aufhören und ihre verbleibenden Chips nehmen oder um den Jackpot spielen.

JACKPOT:
Spieler, die den Jackpot gewinnen, erhalten 1 Zocker Punkt sowie eine 3:1 Auszahlung.

VERLIERER:
Spieler, die verloren haben, zahlen ihren Einsatz in den Vorrat.

BÜRO DES MARSCHALLS:
Hier werden die Wanted Spieler gebracht wenn sie in den Buzzard Gulch Territorien durch den Sheriff oder einem Spieler verhaftet wurden. Wenn ein Spieler verhaftet wird und ins Büro des Marschall gebracht wird, wird auch der Sheriff hier hin gebracht.

SCHURKEN CAMP:
Das Schurken Camp ist eine Mischung aus Ranch und Banditenversteck vom Basisspiel ***Western Legends***. Hier können Spieler Vieh stehlen, Longhorns abliefern und gegen Banditen kämpfen, die durch Ereigniskarten hier hin gestellt wurden.

Viehdiebstahl: Nachdem ein Spieler seine Bewegungsaktion beim Schurken Camp beendet, kann er Viehchips in jeder Farbe abliefern um 1 Wanted Punkt sowie die auf der Rückseite abgedruckte Belohnung zu erhalten. Sobald ein Viehchip abgeliefert wurde, wird dieser in den Stapel der Viehchips der entsprechenden Ranch gemischt.

Longhorn: Spieler können Longhorn Chips wie normale Viehchips beim Schurken Camp abliefern und erhalten dafür 1 LP und $30.

SPIELENDE

Die einzige Änderung für das Spielende bei ***Western Legends: Ante up*** liegt darin, dass der Spieler, der am weitesten auf dem Zocker Weg vorangeschritten ist, 1 LP erhält. Bei einem Gleichstand auf dem Zocker Weg erhalten alle am Gleichstand beteiligten Spieler je 1 LP.

VARIANTEN

HIGH STAKES POKER:

Dieser Bereich beinhaltet Regeln für Spieler, die ihr ***Western Legends: Ante Up*** Erlebnis mit einer weiteren Art des Zockens erweitern wollen. High Stakes Poker ersetzt nicht das Pokerspiel wie oben beschrieben, sondern ist eine weitere Spielart die die Spieler wählen können wenn diese ein Pokerspiel auf einem Feld angrenzend zu einem Saloon anfangen möchten. High Stakes Poker ist immer noch Poker und Zocken im Sinne von Spieleffekten oder Abhandeln von Fähigkeiten.

Wenn kein weiterer Spieler in eine High Stakes Poker Runde einsteigen möchte, übernimmt der Spieler rechts vom aktiven Spieler die Rolle des Dealers. Der Dealer legt seine Handkarten beiseite und zieht 5 Pokerkarten vom Deck. Der Saloon legt $40 vom Vorrat zu den Einsätzen der Spieler in den Pott.

Nachdem alle Spieler ihr Ante bezahlt haben und ihre Pokerkarten gezogen haben, werden die obersten 3 Pokerkarten des Decks aufgedeckt. Das wird der “Flop” genannt. Die Spieler entscheiden ob sie weitere $20 setzen oder folden, also die Hand aufgeben wollen. Das geschieht im Uhrzeigersinn mit dem aktiven Spieler zuletzt. Wenn alle Spieler bis auf einen folden, endet die Pokerpartie und dieser Spieler gewinnt. Andernfalls geht die Pokerrunde weiter und der Saloon fügt weitere $20 vom Vorrat in den Pott hinzu. Wenn nur der aktive Spieler und der Dealer, der für den Saloon spielt, im Spiel sind, setzt der Dealer immer die zusätzlichen $20. Wenn mindestens zwei Spieler in der Pokerpartie bleiben, werden die obersten 2 Karten vom Pokerdeck aufgedeckt. Diese werden “Turn” und “River” genannt. Die Spieler bilden mit 2 ihrer Handkarten sowie 3 Karten vom Flop, Turn und River die bestmögliche Pokerhand. Wenn ein Spieler beim Ante setzen keine Handkarten hat, so spielt dieser mit der einen Pokerkarte die er zu Beginn des Pokerspiels ziehen darf und bildet mit dieser und 3 Karten vom Flop, Turn und River seine Pokerhand. Für die Rangfolge der Pokerkombinationen, siehe Seite 10 der Spielregeln des ***Western Legends*** Basisspiels.

Der Gewinner nimmt alles Geld im Pott und erhält 1 Zocker Punkt sowie 1 LP, egal wer das Spiel initiiert hat.

Im Falle eines Gleichstandes im High Stakes Poker gelten folgende Regeln:

- Der aktive Spieler gewinnt ganz normal und erhält 1 Zocker Punkt und 1 LP.
- Wenn mehrere nicht aktive Spieler im Gleichstand sind, erhalten sie alle je 1 Zocker Punkt und 1 LP. Der Pott wird unter ihnen aufgeteilt (abgerundet). Übriges Restgeld geht zurück in den Vorrat.

Mitwirkende

- Autor: Hervé Lemaître
- Illustrator: Roland MacDonald
- Grafik-Designer: Chris Byer
- Entwickler: Chris Hamm
- Design: Chris Hamm
- Produktion: Zongxiu Yao-Charpentier
- Title Font: Lennart Wolfert
- Deutsche Ausgabe: Swetlana und Michael Zimmerli
- Speziellen Dank an Robin Schulze für die Hilfe bei der Prüfung der Spielregeln

Western Legends Ante UP ist ein Qualitätsprodukt. Sollte dennoch etwas fehlen, helfen wir Dir gerne unter www.boardgamebox.life/de/service/ weiter.

HERVÉ LEMAÎTRE

WESTERN LEGENDS

ROLAND MACDONALD

ANTE UP

© 2020 Board Game Box

BOARD GAME BOX ®