



DICE TOWN



LUDOVIC MAUBLANC - BRUNO CATHALA

WILD WEST



REGELN



Matagot

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

© 2019 Matagot
48 rue de la Bienfaisance, F-75008 Paris
www.matagot.com



BOARD GAME BOX

DICE TOWN

LUDOVIC MAUBLANC - BRUNO CATHALA

WILD WEST

Das frühere Nest namens Dice Town entwickelte sich und zieht mehr und mehr Abenteurer an, angezogen vom Gold und dem Versprechen schnell Geld zu machen. Dementsprechend bieten die Läden (Stores), Saloons und andere an der Main Street bessere Angebote.

SPIELINHALT

- 1 Würfelbecher
- 5 Poker Würfel
- 11 General-Store-Karten
- 10 Ranch Karten
- 12 Flusskarten
- 12 Schurken Karten
- 10 \$1 Geldscheine
- 10 Gold Nuggets
- 1 Indianer Würfel
- 6 Doc Badluck Karten
- 1 Regelheft

ZIEL DES SPIELES

Du gewinnst das Spiel durch Gold schürfen, Dollars verdienen und Ausrüstungen, Land und Ranches erwerben!

SPIELAUFBAU

- Mische die neuen General Store Karten mit den übrigen Karten vom Grundspiel und lege den Stapel verdeckt auf den General Store. *Wenn du die Indianer Erweiterung nicht spielst (siehe Seite 8), dann lege die Karte «Rauchsignal» zurück.*



- Mische die Ranch Karten mit den Grundstückskarten des Grundspiels. Lege sie verdeckt über die Town Hall. Danach lege 3 Karten offen auf die dafür vorgesehenen Felder.



- 3 Lege die 40 Gold Nuggets auf die Gold Mine (30 vom Grundspiel und die 10 von dieser Erweiterung).
- 4 Mische die 12 Flusskarten. Lege diese verdeckt oben auf die Gold Mine.
- 5 Lege \$ 3 auf die Bank und \$ 2 auf die Postkutsche.



- 6 Mische die Schurkenkarten und lege sie neben den Saloon (oben) neben das Spielbrett.
- 7 Lege die zwei obersten Karten oberhalb des Sheriffs mit der «Wanted» Seite nach oben neben das Spielbrett.



- 8 Jeder Spieler nimmt sich 1 Würfelbecher, 5 Würfeln und \$ 8.



- 9 Jeder Spieler erhält zusätzlich 1 Doc Badluck Karte und legt sie vor sich hin.
- 10 Der jüngste Spieler nimmt die Sheriff Karte.

2-SPIELER SETUP

Nimm 10 zufällige Besitzrechts-/Ranchkarten und lege sie zurück in die Schachtel ohne diese anzuschauen.

Lege nur 30 Goldnuggets in die Goldmine.

- 11 Wenn mit der Indianer Erweiterung gespielt wird (siehe Seite 8), platziert den Würfeln auf das Indianerdorf zwischen Town Hall und Doc Badluck.

DAS SPIEL SPIELEN

Jeder Spieler bildet durch das Würfeln seine Pokerhand und versucht die bestmögliche Kombination gemäss den Regeln des Grundspiels. **Jedoch gibt es neu ZWEI Aktionen pro Ort.**

An jedem Ort kann der Spieler mit der besten Pokerhand für diesen Ort **die bevorzugte Aktion aus den beiden verfügbaren Aktionen wählen und ausführen**. Der Spieler mit der zweitbesten Pokerhand für diesen Ort, der zweitbeste Spieler, führt die verbliebene Aktion aus. Nicht vergessen: der Sheriff entscheidet bei jedem Unentschieden (siehe Seite 5 für Details).

Wenn nur ein Spieler den Ort kontrolliert (bzw. als Einziger für diesen Ort gewürfelt hat), gibt es keinen zweitbesten Spieler für diesen Ort.

2-SPIELER SPIEL

Die Spieler wählen auch aus zwei Aktionen aus für jeden Ort, den sie kontrollieren. Aber der zweitbeste Spieler darf die verbleibende Aktion nicht ausführen.





1) GOLDMINE

Der Spieler mit den meisten **9er**  wählt eine aus den folgenden Aktionen. Der zweitbeste Spieler darf die zweite Aktion ausführen.

Aktion des Grundspiels

Gold schürfen in der Mine: nimm 1 Goldnugget für jede **9**  in deiner Pokerhand.

Aktion der Erweiterung

Goldwaschen: Zieh eine Flusskarte und führe deren Effekt sofort aus. Lege dann die Karte in die Schachtel.

Siehe Flusskarten auf Seite 7.



2) BANK

Der Spieler mit den meisten **10er**  wählt eine aus den folgenden Aktionen. Der zweitbeste Spieler darf die zweite Aktion ausführen.

Aktion des Grundspiels

Raube die Bank aus: Nimm alle 1\$ Geldscheine die über der Bank liegen.

Aktion der Erweiterung

Raube die Postkutsche aus: Nimm 1\$ Geldschein pro gewürfelter **10**  in deiner Pokerhand.



Bevor ihr weiter in den General Store geht, vergesst nicht die Geldscheine von der Postkutsche auf die Bank zu legen.

3) GENERAL STORE

Der Spieler mit den meisten **Jacks**  wählt eine aus den folgenden Aktionen. Der zweitbeste Spieler darf die zweite Aktion ausführen.

Aktion des Grundspiels

Geh in den General Store: Ziehe sovielen Karten wie Jacks  sich in deiner Pokerhand befinden. Wähle eine davon aus und lege die anderen zurück in den Stapel. In der ersten Runde führt der Spieler, der den General Store erwürfelt hat, seine Aktion 2x aus.

Diese Erweiterung fügt 12 neue Karten zum General Store Kartendeck hinzu (13 mit der Karte «Rauchsignal»). Siehe die neuen General Store Karten auf Seite 8.



Aktion der Erweiterung

Besuche Doc Badluck: Nimm eine offene Elixir Karte oder die oberste Karte vom Elixir Kartendeck. Führe deren Effekt sofort aus.



4) SALOON

Der Spieler mit den meisten Queens  wählt eine aus den folgenden Aktionen. Der zweitbeste Spieler darf die zweite Aktion ausführen.

Aktion des Grundspiels
Gewinne die Gunst der Saloon Mädchen und nutze deren Charme, um einen Gegner zu bestehlen: Ziehe bei einem beliebigen Gegner so viele Karten wie sich Queens  in der Pokerhand befinden, behalte eine und gib die übrigen zurück.

Aktion der Erweiterung
Rekrutiere einen Schurken: nimm die oberste Karte des Schurkendecks .

(siehe Seite 6)



5) SHERIFF

Der Spieler mit den meisten Kings  wählt eine aus den folgenden Aktionen. Der zweitbeste Spieler darf die zweite Aktion ausführen.

Aktion des Grundspiels
Du wirst der neue Sheriff und darfst dir den Sheriffstern nehmen.

Aktion der Erweiterung
Du erwischst einen Schurken. (siehe Seite 6)

Wichtige Klarstellung:

Der Sheriff entscheidet immer noch bei Gleichständen. Neu muss der Sheriff mehr Entscheidungen treffen, weil jetzt zwei Spieler je eine Aktion pro Ort ausführen können. Wenn mehrere Spieler einen Gleichstand pro Ort haben, so muss der Sheriff entscheiden wer die erste und wer die zweite Aktion ausführen darf. Wenn mehrere Spieler einen Gleichstand für die zweite Aktion haben, so muss der Sheriff entscheiden, wer die zweite Aktion ausführen darf nachdem der beste Spieler die erste Aktion ausgeführt hat. Der übrige Spieler darf an diesem Ort keine Aktion mehr ausführen. Vergiss nicht, eine gute alte Bestechung hat schon immer geholfen, die Entscheidung des Sheriffs zu beeinflussen!

6) TOWN HALL

Der Spieler mit der besten Pokerhand wählt eine aus den folgenden Aktionen. Der Spieler mit der zweitbesten Pokerhand darf die zweite Aktion ausführen.

Aktion des Grundspiels
Unterstütze den Bürgermeister: Nimm dir die unterste Karte plus eine zusätzliche Besitzrechtskarte für jedes Ass in deiner Pokerhand (maximal jedoch nur die 3 offen liegenden Karten). Ersetze dann die leeren Felder gemäss den Regeln des Grundspiels.

Aktion der Erweiterung
Nimm dir die oberste Karte der Besitzrechtskarten.



Die Grundstückskarten bestehen neu aus den Besitzrechtskarten und den Ranch Karten. Wenn du eine Ranch Karte erhältst, dann lege sie offen vor dir hin. Die Gegner können diese Karte nicht stehlen (ausser mit der «Whiskey» Karte, siehe Seite 8). Am Ende des Spiels ist jede Ranch Karte Siegpunkte wert (siehe Seite 7).



7) Doc Badluck

Wie im Grundspiel muss der Spieler, der keinen Ort beherrscht hat, Doc Badluck aufsuchen. Die Doc Badluck Aktion wird gleich wie im Grundspiel ausgeführt.

Doc Badluck Karten

Es ist nicht immer einfach sich zu merken, wer einen Ort beherrschte und entsprechend eine Aktion machen durfte.



Zu Beginn jeder Runde legen alle Spieler ihre Doc Badluck Karte offen vor sich hin (Wagen offen).



Sobald ein Spieler einen Ort kontrolliert und eine Aktion ausführt (egal ob erste oder zweite Aktion), muss er sofort seine Doc Badluck Karte umdrehen (Wagen geschlossen).

Am Ende der Runde dürfen nur die Spieler Doc Badluck aufsuchen die eine offene Doc Badluck Karte haben (Wagen offen).

SCHURKEN

REKRUTIERUNG UND SPIELN DER SCHURKEN

Wenn ein Schurke rekrutiert wurde, lege sie vor dir hin (sie kann in der Saloon Aktion nicht gestohlen werden). Jeder Schurke entspricht einem Paar Würfeln, das auf der Karte angegeben wird.

Im Spiel kann ein Schurke jederzeit eingesetzt werden, aber **BEVOR gewürfelt wird**: indem **EIN oder ZWEI Würfeln** auf den rekrutierten Schurken gelegt wird mit der Seite nach oben die auf der Schurkenkarte angegeben ist. Würfeln dann die übrigen Würfeln ganz normal (mit dem Becher).



Beispiel: Ein Spieler muss noch 3 Würfeln spielen, um die Pokerhand zu komplettieren. Er nimmt einen Schurken mit zwei Jacks und benützt den Schurken um 2 von den 3 Würfeln zu Jacks zu machen. Der übrig gebliebene Würfel wird wie gehabt gewürfelt.

Nachdem eine Schurkenkarte gespielt wurde, muss diese sofort auf die «Wanted» Seite umgedreht und oberhalb des Hauses vom Sheriff platziert werden.

Hinweise:

- Es gibt kein Limit wieviele Schurken ein einzelner Spieler in einer Runde haben oder benutzen darf.
- Wenn eine Schurkenkarte gespielt wird, um die eigene Pokerhand zu vervollständigen, endet die Würfelrunde nicht sofort. Die anderen Spieler würfeln nochmals ganz normal und können entscheiden, ob sie ein Würfel oder mehrere behalten wollen. Erst der darauf folgende Wurf gilt als finaler Wurf bei dem die Spieler das Ergebnis behalten müssen.

SCHURKEN GEFANGEN NEHMEN

Jeder Schurke, der oberhalb des Hauses vom Sheriff und mit der Seite «Wanted» nach oben liegt, kann gefangen genommen werden. Jeder Schurke zeigt einen Würfel an auf der «Wanted» Seite. Um den Schurken gefangen nehmen zu können, müssen alle Kings in der Pokerhand erneut gewürfelt werden. Dann kann mit jedem passenden Würfel (z.B. 9) der entsprechende Schurke geschnappt werden.

Danach muss die Pokerhand wieder hergestellt werden, die vor dieser Schurken Aktion war.





Beispiel: Es gibt drei gesuchte Schurken («wanted»). Zwei zeigen eine 9 und eine zeigt einen King.

Ein Spieler mit 3 Kings entscheidet sich, sie gefangen zu nehmen. Er würfelt seine drei Würfel und erhält 9 /Queen /Queen. Mit seiner 9, nimmt er einen der beiden Schurken, die eine 9 zeigen. Aber seine Queens sind unbrauchbar, weil es gibt hier keine gesuchten Schurken, die eine Queen zeigen.

Die gefangen genommenen Schurken werden vor dem Spieler mit der «wanted» Seite nach oben hingelegt. Gefangen genommene Schurken können nicht gestohlen werden und können nicht zur Pokerhand gezählt werden. Hingegen wird das Kopfgeld («reward» in \$) am Ende des Spiels in den Punktestand eingerechnet.

ENDE DER RUNDE

Nachdem alle Spieler ihre Aktionen durchgeführt haben, nehmen sie die Würfel und starten eine neue Runde. Das Spiel endet nach dem Ende der Runde, in der entweder alle Gold Nuggets oder Besitzrechtskarten aufgebraucht wurde. Die Spieler zählen dann ihre Siegpunkte (SP).

ENDE DES SPIELS

Wie im Grundspiel zählt jeder Spieler seine SP wie folgt:

- 1 SP für jedes Gold Nugget
- 1 SP für je \$2 (nicht vergessen das Kopfgeld der Schurken in das \$ Total einzurechnen. Ungespielte Schurken haben keinen Wert)
- 5 SP für den Sheriffstern
- SP von den General-Store-Karten, die einen SP-Wert haben
- SP von den eigenen Besitzrechtskarten
- **SP von den Ranches:** Der Wert der Ranches ergibt sich durch die Anzahl Ranch Karten die der Spieler am Ende des Spiels hat. Die erste Ranch gibt 1 SP, die Zweite 2 SP, die Dritte 3 SP und so weiter. Also, wenn ein Spieler am Ende 4 Karten hat, erhält er 10 SP (1+2+3+4=10).

Der Spieler mit der höchsten Siegpunkte Summe ist der Gewinner.

FLUSSKARTEN



Gold!
Nimm 2 Goldnuggets aus der Mine.



Gold!
Nimm 3 Goldnuggets aus der Mine.



Gold!
Nimm 4 Goldnuggets aus der Mine.



Gold!
Nimm 5 Goldnuggets aus der Mine.



Sternabzeichen
Nimm dir den Sheriff Stern (du bist jetzt Sheriff).



Portemonnaie
Nimm dir \$2 aus der Bank.



Portemonnaie
Nimm dir \$3 aus der Bank.



Entdeckung
Ziehe 3 Flusskarten, nimm eine und lege die anderen beiden oben auf den Stapel zurück in der Reihenfolge deiner Wahl.



Coupon
Nimm eine General-Store-Karte deiner Wahl vom Ablagestapel.



Nichts
Du hast nichts gefunden!

DIE NEUEN GENERAL-STORE-KARTEN



Rindvieh

Spiele diese Karte am Spielende.
Diese Karte ist 7 SP wert.



Geschenk

Spiele diese Karte sofort aus
Ein Spieler deiner Wahl gibt dir eine seiner General-Store-Karten.



Winchester

Spiele diese Karte am Spielende.
Diese Karte ist 6 SP wert.



Zwei Revolver

Spiele diese Karte wenn du einen Schurken gefangen nimmst.
Nach deinem ersten Wurf darfst du einen Würfel deiner Wahl nochmal würfeln.



Maultier

Spiele diese Karte am Spielende.
Diese Karte ist 1 SP wert für jede General-Store-Karte (inklusive dieser Karte).



Schwindler

Spiele diese Karte sofort aus.
Jeder Spieler muss dir \$2 geben.



Hund

Spiele diese Karte am Spielende.
Diese Karte ist 2 SP wert für jeden gefassten Schurken.



Whiskey

Spiele diese Karte, wenn du einen Spieler im Saloon bestiehlst.
Klaue eine Ranch Karte von diesem Spieler anstelle einer Karte in seiner Hand.



Versicherung

Spiele diese Karte, wenn ein Gegner dich im Saloon bestiehlt.
Ziehe dieselbe Karte, die dir gestohlen wurde.



Desperado

Spiele diese Karte, wenn du einen Schurken rekrutierst.
Anstelle der obersten Karte darfst du irgendeinen Schurken vom Deck nehmen. Mische danach das Deck neu.

DIE INDIANER ERWEITERUNG

Inhalt: 1 Indianerwürfel, 1 Karte «Rauchsignal»
Setup: Platziert den Würfel auf das Indianerdorf (siehe Seite 3). Mischt die Karte «Rauchsignal» in das Deck der General-Store-Karten.

Nach der erfolgten Aktion in der Town Hall darf der Spieler mit der besten Pokerhand eine Karte der neu erhaltenen Besitzrechtskarten auswählen und dem Indianerstamm geben. Wenn dieser Spieler darauf verzichtet, darf der Spieler mit der zweitbesten Pokerhand diese Aktion durchführen. Wenn einer der beiden Spieler diese Aktion wählt, so legt er EINE der neu erhaltenen Besitzrechtskarten zurück in die Schachtel und nimmt dafür den Indianerwürfel. In der nächsten Runde wird der Indianerwürfel von diesem Spieler vor der Aktion in der Goldmine gewürfelt und den gewürfelten Effekt ausgeführt. Am Ende der Spielrunde wird der Würfel zurück ins Indianerdorf gelegt sofern kein Spieler, der eine Besitzrechtskarte gewonnen hat, sich nicht dafür entscheidet, eine dieser Besitzrechtskarten dem Indianerstamm zu geben.



Segen des Schamanen

Wende die Seite eines Würfels deiner Wahl auf die Seite deiner Wahl.



Hinterhalt

Ein Spieler deiner Wahl muss einen Würfel deiner Wahl neu würfeln.



Bodyguard

Bis zur nächsten Runde darf dich niemand beklauen.



Kriegspfad

Lege den Würfel auf einen Ort deiner Wahl. Der Ort ist gesperrt und dessen Effekt darf in dieser Runde nicht gespielt werden.



Rauchsignal

Spiele diese Karte am Ende einer Runde nachdem die Doc Badluck Aktion gespielt wurde.
Nimm dir den Indianerwürfel vom Dorf oder von einem anderen Spieler.