

FÜR EINE HANDVOLL MEERPIE



SPIELMATERIAL



Spielplan



1 Wirtin



4 Hilfssheriffs



5 Räuber



6 Goldgräber



21 Handwerker



36 Goldwürfel



4 Showdown-Marker



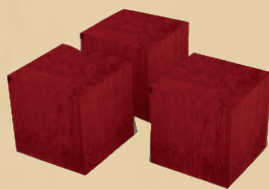
32 Schildplättchen



18 Steinwürfel



2 Showdown-Würfel



3 Dynamitwürfel



6 Goldbarren



1 Beutel

FÜR EINE HANDVOLL MEEPLE

In diesem wilden Western-Brettspiel trifft der klassische Mancala-Mechanismus auf Worker-Placement-Elemente! In deinem Zug schnappst du dir eine Handvoll Meeple und verteilst sie auf dem Spielplan, um dadurch verschiedenste Aktionen auszuführen: Du kannst nach Gold graben, Gebäude in Besitz nehmen, dich auf der Straße duellieren oder explosive Gefängnisausbrüche über die Bühne bringen! Wenn sich der Staub gelegt hat, gewinnt, wer die meisten Punkte hat.

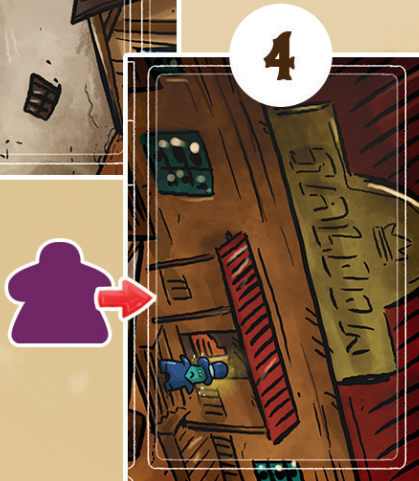
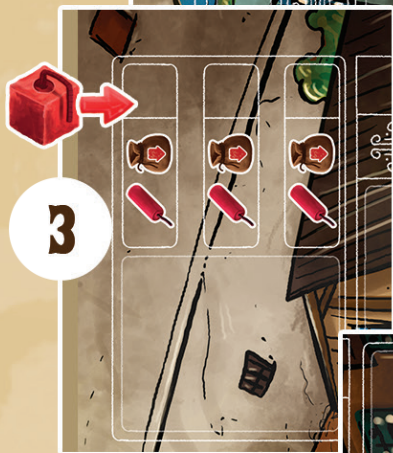
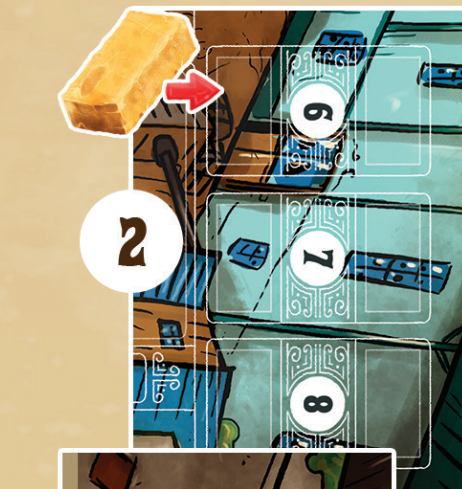


SPIELVORBEREITUNG

1. Legt den Spielplan in die Tischmitte.
2. Legt je 1 Goldbarren auf die 6 Felder der Bank.
3. Legt je 1 Dynamitwürfel auf die 3 Felder des Gefängnisses.
4. Stellt den **lila** Wirtin-Meeple in den Saloon.
5. Stellt je 3 zufällige Meeple in die 12 Gebäude an der Hauptstraße.

Tipp: Ihr könnt den Beutel verwenden, um zufällige Meeple zu ziehen.

6. Befüllt den Beutel mit den 36 Gold- und 18 Steinwürfeln.



SPIELBEGINN

Sucht euch vor Spielbeginn jeweils eine Spielfarbe aus und nehmt euch das dazu passende Spielmaterial:

- 1 Showdown-Marker
- 8 doppelseitig bedruckte Schildplättchen

Bestimmt gemeinsam, wer anfangen und die Startperson sein soll. Beginnend bei der Person rechts von ihr legt ihr nacheinander entgegen dem Uhrzeigersinn jeweils 1 Schildplättchen (mit der 5-Punkte-Seite nach oben) auf eines der vier Eckgebäude an der Hauptstraße (Punkt 7 in der Grafik auf der vorherigen Seite). Dann kann es losgehen!

SPIELABLAUF

ORTE UND FELDER

Am Anfang deines Zugs nimmst du Meeple von einem **Ort**. Orte sind die Gebäude, der Saloon und das Gefängnis. An jedem Ort können sich beliebig viele Meeple befinden.

- **Gebäude** sind die 12 Orte, die an beiden Seiten der Hauptstraße zu finden sind.
- In den **Saloon** werden alle Meeple gestellt, die einen Showdown gewonnen haben, sowie Handwerker, die durch die Wirtin dorthin bewegt wurden.
- In das **Gefängnis** werden Räuber gestellt, die von Hilfssheriffs erwischt wurden.

Während deines Zugs stellst du Meeple auf **Felder**. Es gibt Tür- und Showdown-Felder. Auf jedem Feld kann nur 1 Meeple stehen.

- **Tür-Felder** gehören jeweils zu den Gebäuden an der Hauptstraße. Du stellst Meeple auf diese Felder und handelst sie im weiteren Verlauf deines Zugs ab. Nachdem du einen Meeple abgehandelt hast, bewegst du ihn in das entsprechende Gebäude.
- Die beiden **Showdown-Felder** sind die zwei Bereiche an den Enden der Hauptstraße, auf denen Revolver abgebildet sind. Wenn du einen Meeple auf ein Showdown-Feld stellst, löst du damit eventuell einen Showdown aus. Lege deinen Showdown-Marker unter diesen Meeple, um anzuzeigen, dass du diesen Meeple beim nächsten Showdown kontrollierst.
- **Freie Felder** sind alle Tür- und Showdown-Felder, auf denen kein Meeple steht.

ABLAUF EINES SPIELZUGS

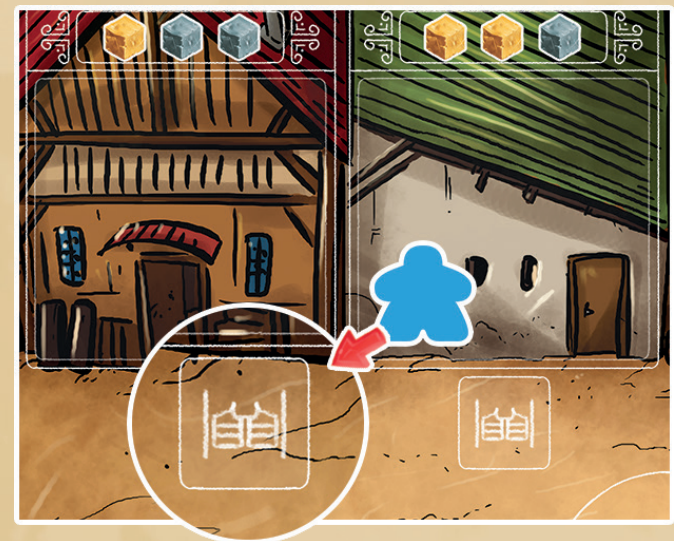
Beginnend bei der Startperson seid ihr immer nacheinander im Uhrzeigersinn am Zug.
Wenn du am Zug bist, führst du folgende Schritte in dieser Reihenfolge durch:

- 1 Wähle einen Ort (entweder ein Gebäude, den Saloon oder das Gefängnis) mit mindestens 1 Meeple und nimm alle Meeple von dort.
- 2 Stelle die Meeple nacheinander auf aufeinanderfolgende freie Felder auf der Hauptstraße, bis du keine Meeple mehr in der Hand hast. Du kannst auf jedes Feld nur 1 Meeple stellen.
 - Falls ein Showdown-Feld belegt ist, überspringst du es und stellst den nächsten Meeple auf der anderen Seite der Hauptstraße auf das freie Tür-Feld direkt neben dem Showdown-Feld.
 - Falls du einen Meeple auf ein Showdown-Feld stellen musst und du schon einen Meeple auf dem anderen Showdown-Feld kontrollierst, musst du eine andere Person wählen und ihren Showdown-Marker unter den gerade aufgestellten Meeple legen. Setze dann deinen Zug wie gewohnt fort. Sobald du den Showdown abhandelst, kontrolliert die gewählte Person den entsprechenden Meeple (siehe „Showdown“ auf Seite 9).
 - Falls die Wirtin der letzte Meeple in deiner Hand ist und du sie auf ein Showdown-Feld stellen müsstest, stelle sie stattdessen in den Saloon. Die Wirtin nimmt **niemals** an einem Showdown teil. In diesem Zug hat sie keinen weiteren Effekt.

2A Meeple aus Gebäuden aufstellen

- Wenn du die Meeple aus einem Gebäude nimmst, musst du den ersten Meeple auf das Tür-Feld eines benachbarten Gebäudes stellen. Bei einem Eckgebäude stellst du ihn entweder auf das benachbarte Showdown-Feld oder das Tür-Feld des benachbarten Gebäudes. Die nächsten Meeple musst du dann in dieselbe Richtung aufstellen.

Beispiel: Falls du den ersten Meeple entgegen dem Uhrzeigersinn zum gewählten Gebäude aufstellst, musst du auch alle anderen Meeple in dieser Runde entgegen dem Uhrzeigersinn aufstellen.



Beispiel: **Schritt 2A**

2B Meeple aus dem Saloon oder Gefängnis aufstellen

- Wenn du die Meeple aus dem Saloon oder Gefängnis nimmst, darfst du den ersten Meeple auf ein beliebiges Tür- oder (freies) Showdown-Feld stellen und frei entscheiden, in welche Richtung du die restlichen aufstellst. (Du darfst die Richtung danach nicht mehr wechseln.)
- Wenn du die Meeple aus dem Gefängnis nimmst, lege außerdem sofort 1 Dynamitwürfel vom Gefängnis in den Beutel. (Falls kein Dynamit mehr auf dem Gefängnis liegt, überspringst du diesen Schritt.)

3 Handle alle Meeple, die du aufgestellt hast, in beliebiger Reihenfolge ab (siehe „Meeple-Aktionen“ auf Seite 7).

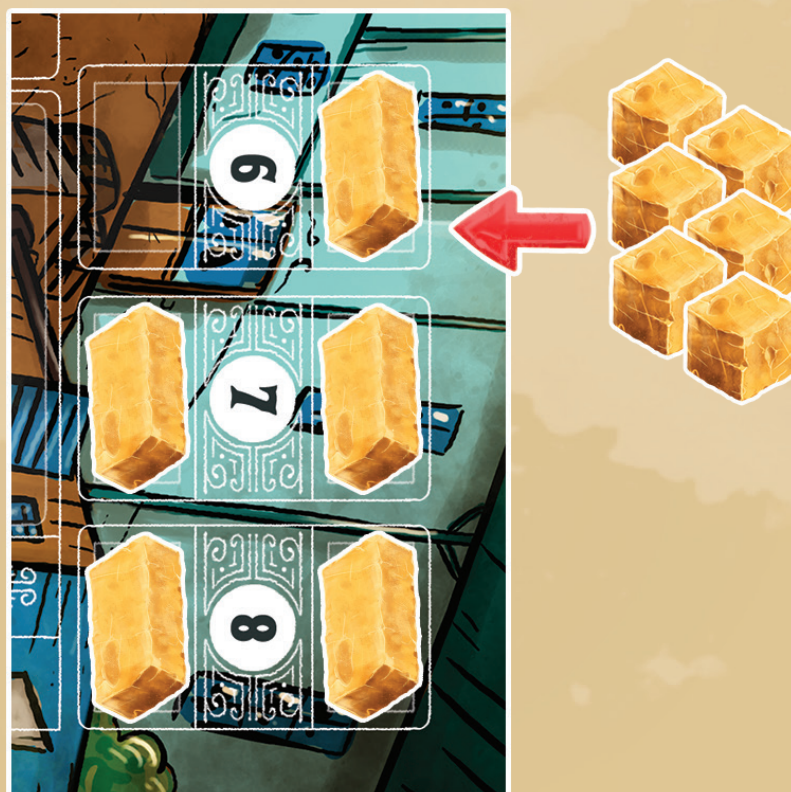
4 Überprüfe den niedrigsten Wert eines verfügbaren Goldbarrens in der Bank. Falls du mindestens so viele Goldwürfel in deinem Vorrat hast, musst du entsprechend viele deiner Goldwürfel in den Beutel legen und dann den Goldbarren in deinen Vorrat legen.

Beispiel: Schritt 2B



Beispiel: Schritt 4

Hinweis: Nimm immer den Goldbarren, der die wenigsten Goldwürfel erfordert. Dieser Schritt findet erst am Ende deines Zugs statt, nachdem du alle Meeple-Aktionen ausgeführt hast. Du kannst deine Goldbarren **nicht** einsetzen, um Kosten zu bezahlen – sie geben dir nur am Spielende Punkte.



MEEPLE-AKTIONEN

Die Meeple-Aktionen können vom Feld des Meeples abhängen und davon, welche anderen Meeple sich bereits in den entsprechenden Gebäuden befinden. Du musst die Aktionen der Goldgräber, Räuber, Hilfssheriffs und der Wirtin ausführen, falls möglich; für den Handwerker gelten besondere Regeln (siehe unten). Wenn auf beiden Showdown-Feldern jeweils 1 Meeple steht, musst du beim Abhandeln deiner Meeple auch den Showdown abhandeln.

Hinweis: Du **musst** alle Meeple abhandeln, die du aufgestellt hast, darfst aber die Reihenfolge selbst wählen.

■ Handwerker [GRAU]

- A** Wenn du einen Handwerker vor einem Gebäude ohne Schild abhandelst, darfst du ein Schildplättchen aus deinem Vorrat bauen, wenn du möchtest. Um ein Schildplättchen zu bauen, musst du die auf dem Gebäude angegebenen Kosten bezahlen, indem du deine Gold- und/oder Steinwürfel zurück in den Beutel legst. Lege danach ein Schildplättchen aus deinem Vorrat mit der 5-Punkte-Seite nach oben auf das Gebäude.



- B** Wenn du einen Handwerker vor einem Gebäude abhandelst, auf dem bereits ein Schild mit der 5-Punkte-Seite nach oben liegt, darf die Person, der es gehört, dieses Schild aufwerten, wenn sie möchte. Um ein Schild aufzuwerten, muss die Person, der es gehört, die auf dem Gebäude angegebenen Kosten bezahlen. Danach dreht sie das Schild auf die 10-Punkte-Seite.

Hinweis: Falls das Schild auf dem Gebäude nicht dir selbst, sondern einer anderen Person gehört, darf sie es aufwerten, obwohl du gerade am Zug bist. Du kannst dies nicht verhindern.



■ Goldgräber [GELB]

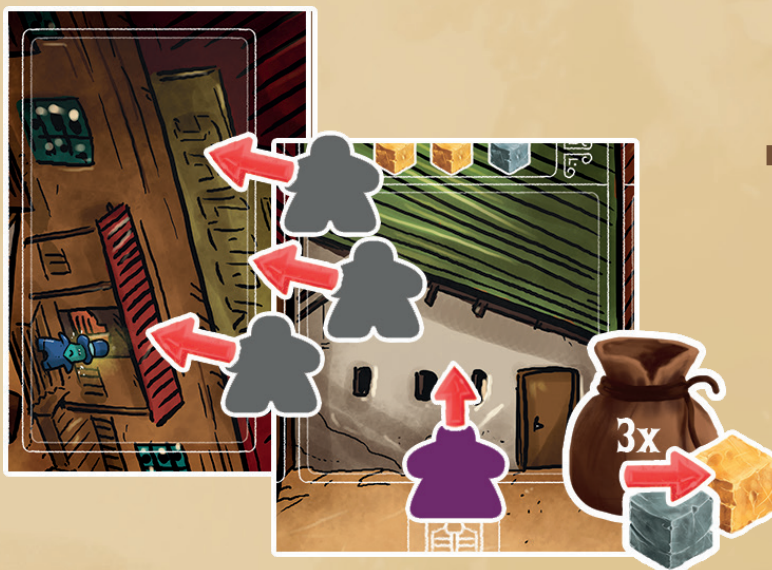
Wenn du einen Goldgräber vor einem Gebäude mit einem Schild abhandelst, zieht die Person, der dieses Schild gehört, Würfel aus dem Beutel. Wenn ein Gebäude kein Schild hat, zieht niemand Würfel aus dem Beutel.

- Bei einem 5-Punkte-Schild zieht die Person 2 Würfel aus dem Beutel.
- Bei einem 10-Punkte-Schild zieht die Person 4 Würfel aus dem Beutel.



■ Hilfssheriffs [BLAU]

Wenn du einen Hilfssheriff vor einem Gebäude mit mindestens 1 Räuber darin abhandelst, ziehst du für jeden Räuber im Gebäude 2 Würfel aus dem Beutel. Stelle danach alle Räuber aus dem Gebäude ins Gefängnis.



■ Wirtin [LILA]

Wenn du die Wirtin vor einem Gebäude mit mindestens 1 Handwerker darin abhandelst, ziehst du für jeden Handwerker im Gebäude 1 Würfel aus dem Beutel. Stelle danach alle Handwerker aus dem Gebäude in den Saloon.

■ Räuber [ROT]

Wenn du einen Räuber vor einem Gebäude mit mindestens 1 Goldgräber darin abhandelst, ziehst du für jeden Goldgräber im Gebäude 2 Würfel aus dem Beutel.



■ Showdown (Zwei beliebige Meeple auf den Showdown-Feldern)

Du musst einen Showdown abhandeln, wenn auf beiden Showdown-Feldern jeweils 1 Meeple steht. Die Personen, deren Showdown-Marker unter den Meeplen liegen, führen jeweils folgende Schritte in dieser Reihenfolge durch:

1. Wirf einen Showdown-Würfel.
2. Wer den Meeple mit der höheren Schusskraft kontrolliert, darf den Showdown-Würfel ein Mal neu werfen. Welcher Meeple die höhere Schusskraft hat, wird wie folgt bestimmt:

Hilfssheriffs ► **Räuber** ► **Goldgräber** ► **Handwerker**

Wer die höhere Augenzahl wirft, gewinnt den Showdown.

Bei Gleichstand gewinnt, wer den Meeple mit der höheren Schusskraft kontrolliert.

***Hinweis:** Falls ihr die gleiche Augenzahl werft und eure Meeple die gleiche Schusskraft haben, legt ihr beide Meeple auf den Friedhof, als hättet ihr beide verloren (siehe Schritt 3), und zieht Würfel aus dem Beutel, als hättet ihr beide gewonnen (siehe Schritt 4).*

3. Wenn du verloren hast, legst du deinen Meeple in ein Grab auf dem Friedhof.

***Hinweis:** Falls es kein freies Grab mehr gibt, legst du den Meeple in die Spielschachtel.*

4. Wenn du gewonnen hast, stellst du deinen Meeple in den Saloon und ziehst als Belohnung Würfel aus dem Beutel. Die Anzahl der Würfel hängt vom Meeple ab, der verloren hat:

Hilfssheriff: 4 Würfel; Räuber: 3 Würfel; Goldgräber: 2 Würfel; Handwerker: 1 Würfel
(Diese Information ist auch neben dem Friedhof abgebildet.)

Legt nach dem Showdown eure Showdown-Marker zurück in euren jeweiligen Vorrat.



DYNAMIT

- Nachdem du einen Dynamitwürfel aus dem Beutel gezogen hast, müsst ihr **alle** jeweils die Hälfte eurer **Steinwürfel** (abgerundet) zurück in den Beutel legen.

Beispiel: Wenn du 3 Steinwürfel hast, musst du 1 davon in den Beutel legen.

- Lege danach den gezogenen Dynamitwürfel auf das Explosionsfeld in der Mitte des Spielplans.

SPIELENDE

AUSLÖSEN DES SPIELENDEN

Das Spielende wird ausgelöst, wenn eine dieser Bedingungen erfüllt ist:

1. Es gibt keine Goldbarren mehr in der Bank.
2. Es gibt keine leeren Gräber mehr auf dem Friedhof.
3. Alle drei Dynamitwürfel liegen auf dem Explosionsfeld.

In allen drei Fällen spielt ihr so lange weiter, bis ihr alle gleich oft am Zug wart. (Ihr endet also bei der Person, die rechts von der Startperson sitzt.) Danach führt ihr die Wertung durch.

WERTUNG

Ihr erhaltet jeweils wie folgt Punkte:

- 1 Punkt für jedes eigene Gold
- 10 Punkte für jeden eigenen Goldbarren
- Punkte für eigene gebaute/aufgewertete Schilder (jeweils 5 oder 10 Punkte)



Wer die meisten Punkte hat, gewinnt! Bei Gleichstand gewinnt, wer die meisten Punkte und die meisten Stein- und Goldwürfel (zusammengerechnet) hat. Herrscht dann immer noch Gleichstand, spielt einfach noch mal!

Autor:

Jonathan „Jonny Pac“ Cantin

Illustrationen:

Mihajlo Dimitrievski – The Mico

Entwicklung:

Boris Momikj und
Vladimir Scarface Trajcevski

Produktion:

Ivana & Vojkan Krstevski,
Toni Toshevski und Maja Matovska

Grafikdesign der Originalausgabe:

Bojan Drango

Redaktion der Originalausgabe:

Drake Villareal

Formatierung der Originalausgabe:

Jim Garner

Verlag:

Final Frontier Games

Wir danken allen, die unser Spiel getestet haben! Außerdem bedanken wir uns beim Hans im Glück Verlag dafür, dass wir ihre Meeple aus Carcassonne benutzen dürfen.

Deutsche Ausgabe von Asmodee Germany:

Sebastian Klinge, Marvin Pietsch
und Jessica Ullrich

Grafikdesign der deutschen Ausgabe:

Katja Miller

SPIELÜBERSICHT

DEIN SPIELZUG

1. Wähle einen Ort und nimm alle Meeple von dort.
2. Wähle eine Richtung und stelle alle Meeple nacheinander auf aufeinanderfolgende Tür- und Showdown-Felder in dieser Richtung, bis du keine Meeple mehr in der Hand hast.
3. Handle alle aufgestellten Meeple in beliebiger Reihenfolge ab.
4. Tausche am Ende deines Zugs deine Goldwürfel gegen einen Goldbarren (falls möglich).

MEEPLE-AKTIONEN

Goldgräber:

Wer das Schild des Gebäudes besitzt, zieht 2 bzw. 4 Würfel aus dem Beutel.



Räuber:

Ziehe 2 Würfel für jeden Goldgräber im Gebäude.



Hilfssheriff:

Ziehe 2 Würfel für jeden Räuber im Gebäude. Stelle dann alle Räuber ins Gefängnis.



Wirtin:

Ziehe 1 Würfel für jeden Handwerker im Gebäude. Stelle dann alle Handwerker in den Saloon.



Handwerker:

Du darfst ein Schildplättchen bauen. **Oder:** Wer das Schild des Gebäudes besitzt, darf es aufwerten. In beiden Fällen müssen die auf dem Gebäude angegebenen Kosten bezahlt werden.



Auslösen des Spielendes:

- Keine Goldbarren in der Bank
- Keine leeren Gräber auf dem Friedhof
- Alle 3 Dynamitwürfel in der Spielplanmitte

Wertung:

- 1 Punkt je Goldwürfel
- 10 Punkte je Goldbarren
- Punkte für gebaute/ aufgewertete Schilder