

REVOLVER

Ein taktisches Kartenspiel für 2 Spieler ab 10 Jahren von Mark Chaplin



SPIELANLEITUNG

REVOLVER

EINLEITUNG

Im Wilden Westen, 1892: Die Bank von Repentance Springs wurde ausgeraubt. Viele anständige Bürger – darunter auch Sheriff Anton Dreyfus und Schullehrerin Sue Daggett – kamen auf brutale Weise zu Tode, als sich die Colty-Bande jöhend den Weg aus der Stadt frei schoss.

Bürgermeister Colonel Ned McReady und seine Männer haben den Auftrag, Jack Colty und seine Bande zur Strecke zu bringen – doch Vorsicht: Colty gehört zur übelsten Sorte. Es heißt, er würde einer blinden Spinne die Fliege aus dem Netz und einem Toten die Münzen von den Augen stehlen ...

SPIELIDEE

Ein Spieler schlüpft in die Rolle des Colonel Ned McReady und seiner Truppe aus gottesfürchtigen Gesetzesmännern. Sein Ziel ist es, alle Mitglieder der Colty-Bande zu töten, bevor die Bande an der Rattlesnake Station den 3:15 Uhr Express erreicht.

Der zweite Spieler nimmt den Platz des gefährlichen Banditen Jack Colty und seiner berüchtigten Bande ein. Sein Ziel ist es, dem Colonel zu entkommen, entweder durch Erreichen des 3:15 Uhr Express oder über die Mexikanische Grenze.

SPIELMATERIAL



62 Spielkarten für Colonel McReady
(Sheriffstern auf Rückseite)



62 Spielkarten für Jack Colty
("Wanted" auf Rückseite)



16 Banditenkarten
(Grabstein auf Rückseite)



2 Übersichtskarten



5 Schauplatzkarten
(Lokomotive auf Rückseite)



1 Karte
Der Zug entgleist



1 Karte
Mexikanische Grenze



14 Grenzsteine



1 Rundenstein



6 Cowboymarker



6 Bonusmarker

ZU DIESER ANLEITUNG

Ihr müsst nicht die ganze Anleitung lesen, um mit dem Spiel zu beginnen. Es reicht aus, wenn ihr alles bis einschließlich „Ende des Spiels“ lest. Danach folgen ausführliche Erklärungen der Kartentexte, die zum späteren Nachlesen bei Unklarheiten gedacht sind. Und schließlich findet ihr hinten noch einige Texte, die keine Spielrelevanz haben, sondern Hintergründe zu den Charakteren und Orten erzählen.



- 1 Entscheidet gemeinsam, wer von euch **Colty** bzw. **McReady** spielt, und nehmt euch die entsprechende **Übersichtskarte**.
- 2 **Colty**: Lege die 5 **Schauplatzkarten** in einer Reihe in die Tischmitte, aus deiner Sicht in folgender Reihenfolge von links nach rechts:
 - ◆ *Repentance Springs Bank*
 - ◆ *Whiskey Canyon*
 - ◆ *Buzzard Point*
 - ◆ *Rattlesnake Creek*
 - ◆ *3:15 Uhr Express*.
 Die *Repentance Springs Bank* bildet den Anfang dieser Reihe, der *3:15 Uhr Express* ist das Ende der Reihe.
- 3 **Colty**: Stelle den **Rundenstein** auf der *Schauplatzkarte Repentance Springs Bank* auf das zweite Feld von links (gelber Hintergrund).
- 4 Legt die **Cowboymarker** und die **Bonusmarker** als **Vorrat** neben den Anfang der Reihe mit den **Schauplätzen**.
- 5 Legt die Karten *Der Zug entgleist* und *Mexikanische Grenze* neben das Ende der Reihe mit den **Schauplätzen**. Legt **12 Grenzsteine** auf die *Mexikanische Grenze*.
- 6 **Colty**: Lege alle **16 Banditenkarten** vor dir aus, sortiert nach **Zähigkeitswert** von 6 bis 5. Lege **1 Cowboymarker** auf die Karte „*Skinny*“ *Landell*.
- 7 Nehmt beide jeweils eure **62 Spielkarten**, mischt sie und legt sie als **Nachziehstapel** mit den Rückseiten nach oben neben euren **Spielbereich**. Lasst daneben jeweils Platz für einen eigenen **Ablagestapel**.
- 8 Zieht beide jeweils **5 Karten** von eurem **Nachziehstapel** und nehmt diese auf eure Hand.



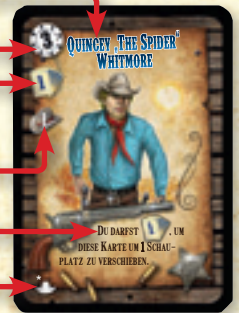
DIE KARTEN

Hinweis: Am Ende dieser Anleitung befindet sich ein Überblick aller verwendeten Symbole.

Spielkarten

Ihr habt jeder eure eigenen **Spielkarten** in eurem Stapel. Alle Karten sind identisch aufgebaut:

- ◆ **Kartennamen**
- ◆ **Feuerkraft**
- ◆ **Kosten für das Ausspielen der Karte**
- ◆ **Zusatzinformationen**
- ◆ **Sonderfähigkeiten und Effekte**
- ◆ **Kartentyp**
(wird nicht benötigt, ist nur für mögliche Erweiterungen des Spiels.)



Banditenkarten

Colty: Du verfügst über 16 **Banditenkarten**. Jede stellt ein Mitglied deiner Bande dar.

Jede Banditenkarte zeigt in der oberen linken Ecke einen **Zähigkeitswert**. Jedes Mal, wenn du ein Bandenmitglied verlierst – sei es durch Karten von McReady oder als Ergebnis der Angriffsphase –, musst du einen noch lebenden Banditen mit dem **niedrigsten** Zähigkeitswert auf die Rückseite drehen. Dieser Bandit ist nun **tot**. Haben mehrere der noch lebenden Banditen den gleichen niedrigsten Zähigkeitswert, darfst du unter diesen Banditen frei wählen. (Diese Wahl trifft niemals McReady.)

- ◆ **Zähigkeitswert**
- ◆ **Kartennamen / Name des Bandenmitglieds**
- ◆ **Sonderfähigkeiten und Effekte**



Auf manchen Banditenkarten ist ein **Effekt** aufgedruckt. Meist tritt dieser Effekt beim Tod dieses Banditen ein und muss dann **sofort** ausgeführt werden. Es kann aber auch andere Effekte geben, zum Beispiel bei *Cortez*. (Eine ausführliche Erklärung dieser Effekte findet ihr auf S. 8 unter Colty-Banditen.)

Beispiele:

- ◆ Du kannst nicht Manolito **2** auswählen, solange noch mindestens 1 Bandit mit **1** oder **1** am Leben ist.
- ◆ Du verlierst ein Bandenmitglied und hast noch 2 Banditen mit **1**. Du darfst frei wählen, welchen dieser beiden Banditen du opferst.

Schauplatzkarten

Zwischen euch befinden sich 5 **Schauplatzkarten**. Sie zeigen die Orte, an denen eure Banditen und Gesetzeshüter aufeinandertreffen. Sie bieten auch einen Überblick über die zeitliche Abfolge der Geschehnisse innerhalb der Geschichte des Spiels, mit der *Repentance Springs Bank* am Anfang und dem *3:15 Uhr Express* am Ende.

- ◆ **Feld für zusätzliche Spielrunde, aktiviert durch Ausspielen von (+)**
- ◆ **Feld für reguläre Runde mit Rundenzahl**
- ◆ **Felder für zusätzliche Runden, die durch den Tod von „Kittens“ und „Skinny“ freigeschaltet werden (nur am Rattlesnake Creek).**
- ◆ **Feuerkraftbonus (für Colty)**
- ◆ **Kartennamen / Name des Schauplatzes**



SPIELABLAUF

Ein Spiel läuft über mehrere **Runden**. Jede Runde besteht aus **2 Spielzügen**, 1 Spielzug pro Spieler. **Zuerst** führt immer **Colty** seinen gesamten Zug aus, danach **McReady**. Dann beginnt die nächste Runde. Auf diese Weise spielt ihr weiter, bis ein Spieler gewonnen hat.

Jeder Spielzug hat mehrere **Phasen**, die ihr in einer festen Reihenfolge ausführt. Diese Phasen sind für Colty (3 Phasen) und McReady (4 Phasen) teilweise unterschiedlich:

	I) Spielzug von Colty	II) Spielzug von McReady
A	Rundenstein bewegen	—
B	Zwei Karten ziehen	Zwei Karten ziehen
C	Karten ausspielen	Karten ausspielen
D	—	Angreifen
E	—	Grenzstein prüfen

DIE PHASEN IM DETAIL

Die Phasen sind in Reihenfolge ihrer Ausführung dargestellt. Bitte beachtet, dass nicht jeder Spieler jede Phase ausführt!

A Rundenstein bewegen (nur Colty)

Colty: Zu Beginn deines Zugs bewegst du den **Rundenstein** weiter. Die Position des Rundensteins zeigt an, welches der **aktuelle Schauplatz** in dieser Runde ist.

- ♦ Steht der Rundenstein noch **nicht** auf dem letzten Feld des aktuellen Schauplatzes, bewegst du ihn um **1 Feld nach rechts**.
- ♦ Steht der Rundenstein auf dem **letzten** Feld des aktuellen Schauplatzes, stellst du ihn nun auf **Feld 1 des nächsten Schauplatzes**. (🕒 Felder überspringst du in diesem Fall.)

Hinweis: 🕒 Felder können (außer zu Spielbeginn) nur durch das Ausspielen von McReady-Karten zum Einsatz kommen. Steht der Rundenstein zu Beginn dieser Phase auf einem 🕒 Feld, bewegst du ihn ganz normal um 1 Feld nach rechts, auch zu Spielbeginn.

Hinweis: Felder mit Gesichtern wie auf der Schauplatzkarte *Rattlesnake Creek* kommen nur zum Einsatz, wenn die abgebildeten Banditen „Kittens“ *Mackenzie* bzw. „Skinny“ *Landell* getötet wurden (siehe S. 8, Erklärung der Colty-Banditen).



Beispiel: In der letzten Runde hast du Feld 4 auf *Repentance Springs Bank* erreicht. In dieser Runde stellst du den Rundenstein auf Feld 1 von *Whiskey Canyon*.

B Zwei Karten ziehen

Ziehe **2 Karten** von deinem **Nachziehstapel** und nimm sie auf deine **Hand**.

Hinweis: Jeder Spieler darf unbegrenzt viele Karten auf der Hand haben. Es gibt kein Handkartenlimit.

C Karten ausspielen

Du darfst in dieser Phase so viele Karten von deiner Hand **ausspielen**, wie du möchtest. Es ist erlaubt, **keine** Karte auszuspielen.

Auf manchen Karten befindet sich am linken Kartenrand ein **Kostensymbol** (z. B. 1🔴 oder 3🔴). Um eine solche Karte auszuspielen, musst du die genannten **Kosten** bezahlen, indem du entsprechend viele **andere** Karten **abwirfst**, also aus deiner Hand auf deinen Ablagestapel legst. Du darfst selbst wählen, **welche** Karten du abwirfst. Kannst du die genannten Kosten nicht bezahlen, darfst du die Karte nicht ausspielen.

Hinweis: Abgeworfene Karten legst du mit der Bildseite nach oben auf deinen Ablagestapel. Sonderfähigkeiten und Effekte solcher Karten werden ignoriert. Ihr dürft jederzeit beide Ablagestapel durchsehen.



Beispiel: Die Kosten für *Gatling Gun* betragen 1🔴. Möchte Colty *Gatling Gun* ausspielen, muss er noch mindestens 2 weitere Karten auf der Hand haben, die er abwerfen kann, um die Kosten zu bezahlen.



Beispiel: Auf *Feuer frei, Jungs* ist kein Kostensymbol. Colty muss also keine weiteren Handkarten abwerfen, um diese Karte auszuspielen.

Weitere Besonderheiten, die ihr beim Ausspielen von Karten beachten müsst, werden im Folgenden erklärt. Zudem findet ihr weiter hinten in dieser Anleitung ausführlichere Beschreibungen zu einigen Kartentexten.



Feuerkraftkarten

Karten mit einem weißen  oder schwarzen  **Pokerchip** oben links sind **Feuerkraftkarten**. Die Zahl auf dem Pokerchip zeigt den Wert der Feuerkraft an. Spielst du eine Feuerkraftkarte aus, legst du sie in deinen **Spielbereich**, und zwar immer unterhalb des **aktuellen** Schauplatzes (angezeigt durch den Rundenstein).

Colty: Für dich gibt es ein **Kartenlimit**. In deinem Spielbereich dürfen an jedem Schauplatz **maximal je 3 Karten** ausliegen! Liegen am aktuellen Schauplatz bereits 3 Karten und du möchtest eine weitere Feuerkraftkarte  ausspielen, musst du dafür eine andere deiner Feuerkraftkarten  deiner Wahl vom aktuellen Schauplatz auf den Ablagestapel legen.

McReady: Für dich gibt es **kein Kartenlimit**. In deinem Spielbereich dürfen an jedem Schauplatz **beliebig viele Karten** ausliegen!

In euren Spielbereichen ausliegende Karten bleiben bis zum Ende des Spiels am jeweiligen Schauplatz liegen, sofern nicht Karteneffekte etwas anderes aussagen. Ihr dürft allerdings in dieser Phase **eigene** Feuerkraftkarten vom **aktuellen** Schauplatz auf euren Ablagestapel legen, wenn ihr am Zug seid.

Blockadekarten

Karten mit orangefarbenem Rand sind **Blockadekarten**. Nur McReady hat Blockadekarten zur Verfügung. Blockadekarten zählen zum **Kartenlimit** von Colty, sie blockieren also einen Platz.

McReady: Spielst du eine Blockadekarte aus, legst du sie nicht in **deinen** Spielbereich, sondern in den Spielbereich von **Colty**. Dabei darfst du den Schauplatz frei wählen, sofern dort das Kartenlimit von Colty noch nicht erreicht ist. An jedem Schauplatz dürfen **maximal je 2 Blockadekarten** liegen.

Colty: Erlaubt dir ein Effekt, eine Blockadekarte zu **entfernen**, gilt dies immer nur für den **aktuellen** Schauplatz.

Sofortkarten



Alle Spielkarten, die keine Feuerkraftkarten oder Blockadekarten sind, sind **Sofortkarten**. Spielst du eine Sofortkarte aus, führst du ihren **Effekt** aus und legst die Karte danach auf deinen **Ablagestapel**.

Sonderfähigkeiten und Effekte

Viele Karten haben Texte mit Sonderfähigkeiten bzw. Effekten. Immer, wenn sich der Text einer Karte und diese Anleitung widersprechen, hat der Text der Karte Vorrang!


Kann ein Effekt nicht vollständig ausgeführt werden, führst du soviel davon aus, wie du kannst.

Effekte von Karten führst du immer **sofort** aus, wenn du eine Karte ausspielst. Sie beziehen sich immer auf den **aktuellen** Schauplatz (sofern der Text nichts Gegenteiliges aussagt).

Hat eine Feuerkraftkarte das Symbol , so führst du den Effekt einmalig aus, sobald du diese Karte an einen Schauplatz legst. Wird diese Karte später **verschoben**, wird dieser  Effekt **nicht** nochmals durchgeführt.

Zerstört oder **entfernt** du eine Feuerkraftkarte deines Gegners, entscheidest du selbst, welche Karte davon betroffen ist. Bietet dir eine Karte eine **Wahl** zwischen mehreren Effekten, entscheidest du selbst, welcher Effekt eintritt.

Cowboymarker

Manche Karten zeigen links einen **Cowboymarker** . Lege 1 Cowboymarker auf eine solche Karte, wenn sie ins Spiel kommt. Es gibt auch Karten, die durch einen Effekt einen Cowboymarker erhalten können.

Ein echter Cowboy lässt sich von einer lächerlichen Fleischwunde nicht beeindrucken. Wird ein Charakter mit einem Cowboymarker **getötet**, legt ihr den Cowboymarker zurück in den Vorrat, aber der Charakter **bleibt im Spiel**. Trotzdem gilt er als **getötet** für das Auslösen mancher Effekte!

Wird dieser Charakter später erneut getötet und es liegt kein weiterer Cowboymarker darauf, stirbt er tatsächlich.

Hinweis: Cowboymarker schützen nur vor dem **Tod**. Wenn ein Effekt eine Karte **zerstört** oder **aus dem Spiel entfernt**, hilft auch ein Cowboymarker nicht dagegen.

Der Zug entgleist

Colty: Ist der aktuelle Schauplatz der **3:15 Uhr Express**, darfst du (nur einmal pro Spiel) die Karte **Der Zug entgleist** aktivieren, wenn du am Zug bist. Das verursacht einen schrecklichen Zugunfall, der alles zerstört:

- ◆ **Beide** Spieler legen **alle** am **3:15 Uhr Express** liegenden Karten auf ihre **Ablagestapel**. Cowboymarker schützen in diesem Fall **nicht!** Ausnahme: Die Karte *Sandsturm* bleibt liegen, falls sie dort ausliegt.
- ◆ **Alle** noch lebenden Banditen **sterben!** Cowboymarker schützen in diesem Fall **nicht** vor dem Tod! (Durch den Tod ausgelöste Effekte führst du wie üblich aus.)
- ◆ Du kannst jedoch Banditen **vor dem Tod bewahren**, indem du für **jeden** Banditen, der überleben soll, **1 Karte** von deiner Hand auf den Ablagestapel **abwirfst**. (Zumindest *Jack* „*The Crow*“ *Colty* sollte überleben, denn sonst hast du das Spiel verloren!) Wie üblich musst du bei der Wahl, **welche** Banditen sterben, nach **Zähigkeitswert** entscheiden.

McReady: Du kannst **keine** deiner Karten retten, wenn *Colty Der Zug entgleist* aktiviert!

Entfernt die Karte *Der Zug entgleist* aus dem Spiel, nachdem sie aktiviert wurde.

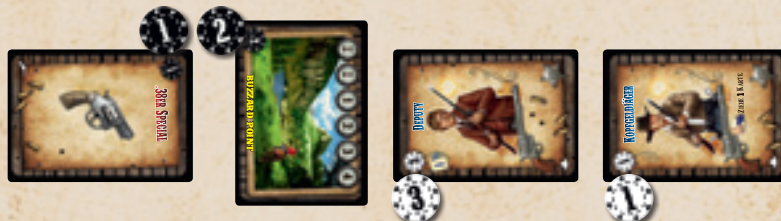
D Angreifen (nur McReady)

McReady: In dieser Phase versuchst du, mit deiner Feuerkraft einen Banditen zu töten. Ermittle dazu die **Feuerkraft-Gesamtwerte** beider Spieler:

- ◆ Addiere alle **Feuerkraftwerte** deiner Karten am **aktuellen** Schauplatz, einschließlich eventueller **Bonusmarker**. Die Summe ist dein Feuerkraftwert für diesen Angriff.

- ◆ Addiere dann alle **Feuerkraftwerte** von Coltys Karten an diesem Schauplatz. Zähle auch den **Feuerkraftbonus** der aktuellen **Schauplatzkarte** hinzu! Die Summe ist Coltys Feuerkraftwert für diesen Angriff.

McReady: Ist dein Wert **höher** als Coltys Wert, **verliert Colty 1 Bandenmitglied** (siehe S. 4, Erklärung der Banditenkarten). Ist dein Wert **niedriger oder gleich** hoch, geschieht **nichts**.



Beispiel A: McReady hat am *Buzzard Point* einen *Deputy* (1) und einen *Kopfgeldjäger* (1). Sein Gesamtwert beträgt 4. Colty hat nur eine *38er Special* (1), der Bonus vom *Buzzard Point* ist 2 (2). Somit beträgt Coltys Gesamtwert 3. Das bedeutet, dass Colty nun einen seiner Banditen verliert.



Beispiel B: McReady hat am *3:15 Uhr Express* einen *Deputy* (1) und *First Deputy Charlie Weathers* (3). Seine Feuerkraft beträgt insgesamt 5. Colty hat eine Karte *Kugelregen* (3) und zwei Karten *38er Special* (1 pro Karte). Zusammen mit dem Feuerkraftbonus des Schauplatzes von 1 kommt Colty auf eine Feuerkraft von insgesamt 6. Das bedeutet, dass McReady diesen Angriff verloren hat und nichts weiter geschieht.

E Grenzstein prüfen (nur McReady)

McReady: Hast du es in diesem Zug **nicht** geschafft, mindestens 1 Mitglied der Colty-Bande zu **töten** – egal ob durch Angriff per Feuerkraft oder durch einen Karteneffekt –, musst du **1 Grenzstein** von der Karte *Mexikanische Grenze* nehmen und zurück in den Vorrat legen. Hast du hingegen mindestens 1 Banditen getötet, geschieht in dieser Phase **nichts**.

Hinweis: Wurde in diesem Zug durch das Entfernen eines Cowboymarkers der Tod eines Banditen verhindert, so gilt dies trotzdem als erfolgreicher Angriff für diese Phase! In diesem Zug wird also **kein** Grenzstein von der Karte *Mexikanische Grenze* entfernt.

McReady: Sobald der **letzte** Grenzstein von der Karte genommen wird, hast du das Spiel **verloren**!

Beispiel: Im obigen Beispiel A hatte McReady einen erfolgreichen Angriff. Er muss deshalb keinen Grenzstein von der Karte *Mexikanische Grenze* entfernen. Im obigen Beispiel B hat McReady den Angriff dagegen verloren. Hier muss er 1 Grenzstein entfernen (falls er nicht bereits zuvor in diesem Zug ein Bandenmitglied getötet hat).

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, sobald eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- ◆ **McReady:** Du gewinnst, sobald jedes Mitglied der Colty-Bande **tot** ist.
- ◆ **McReady:** Du gewinnst, wenn *Cortez* stirbt, bevor ihr den Schauplatz *3:15 Uhr Express* erreicht.
- ◆ **Colty:** Du gewinnst, wenn *Jack „The Crow“ Colty* nach der letzten Runde am Schauplatz *3:15 Uhr Express* noch **lebt**.
- ◆ **Colty:** Du gewinnst, sobald auf der Karte *Mexikanische Grenze* **kein Grenzstein** mehr liegt.

ERLÄUTERUNGEN EINIGER KARTEN

Hier findet ihr ausführlichere Erklärungen zu einigen Karten. Ihr müsst diese nicht lesen, bevor ihr eure erste Partie spielt. Sie dienen mehr zum Nachschlagen, falls während des Spiels Fragen oder Unklarheiten auftauchen.

Colty-Banditen


Annie „Gutshot“ McGraw

Stirbt Annie „Gutshot“ McGraw, musst du 1 Handkarte abwerfen. Hast du keine Handkarte, geschieht nichts weiter.

Bruno „Hen-house“ Caple

Sobald Bruno „Hen-house“ Caple stirbt, kannst du keine *45er Peacemaker* mehr ausspielen. Bereits im Spiel befindliche *45er Peacemaker* bleiben aber im Spiel, sie müssen nicht abgelegt werden.

Cortez

Erreicht der Rundenstein den Schauplatz *3:15 Uhr Express* und Cortez lebt noch, legst du 1 Cowboymarker  auf ihn. Stirbt Cortez jedoch, bevor der Rundenstein den *3:15 Uhr Express* erreicht, hat McReady das Spiel gewonnen!

Harry „Boxcars“ Houndy

Stirbt Harry „Boxcars“ Houndy, musst du 1 Handkarte abwerfen. Hast du keine Handkarte, geschieht nichts weiter.

„Kittens“ Mackenzie

Stirbt „Kittens“ Mackenzie, bevor der Rundenstein den Schauplatz *3:15 Uhr Express* erreicht, finden am *Rattlesnake Creek* 2 zusätzliche Runden statt. Benutzt dafür die Felder mit der Abbildung von Kittens' Gesicht.

Manolito

Stirbt Manolito und es liegen noch mindestens 3 Grenzsteine auf der Karte *Mexikanische Grenze*, entfernst du von dort 2 Grenzsteine. Stirbt Manolito und es liegen nur noch 2 Grenzsteine auf der Karte *Mexikanische Grenze*, entfernst du von dort nur 1 Grenzstein. Stirbt Manolito und es liegt nur noch 1 Grenzstein auf der Karte *Mexikanische Grenze*, entfernst du von dort keinen Grenzstein.

Missy Jameson

Stirbt Missy Jameson, legst du 1 Grenzstein auf die Karte *Mexikanische Grenze*.

Poppy McReady

Stirbt Poppy McReady, musst du 1 Handkarte abwerfen. Hast du keine Handkarte, geschieht nichts weiter.

„Skinny“ Landell

Verliert „Skinny“ Landell seinen Cowboymarker oder stirbt sogar, bevor der Rundenstein den Schauplatz *Rattlesnake Creek* erreicht, findet am *Rattlesnake Creek* 1 zusätzliche Runde statt. Benutzt dafür das Feld mit der Abbildung von Skinneys Gesicht.

Colty-Spielkarten

Adios, Amigo!

Du tötet Colonel Ned McReady. Diese Karte darfst du an jedem Schauplatz ausspielen, auch wenn der Colonel sich nicht im Spiel befindet. Der Colonel muss allerdings im Spiel sein (an einem beliebigen Schauplatz), damit seine Karte entfernt werden kann. Cowboymarker schützen den Colonel nicht. Anschließend ziehst du 1 Karte vom Stapel, egal ob der Colonel getötet wurde oder nicht.

Blitzartige Reflexe

Du kannst diese Karte ausspielen, wenn ein Mitglied deiner Bande getötet werden würde, auch wenn du nicht am Zug bist. Der Tod wird dadurch verhindert. Der Charakter gilt **nicht** als getötet für das Auslösen mancher Effekte! Das heißt, McReady muss am Ende des Zuges 1 Grenzstein von der Karte *Mexikanische Grenze* entfernen, sofern er in diesem Zug keinen weiteren deiner Banditen erfolgreich tötet. Es ist nicht möglich, mit dieser Karte einen Banditen zu retten, den du für einen Effekt **opfern** musst, wie zum Beispiel bei *Damit habe ich nichts zu tun!*.






Bruno, halt die Klappe und schau da vorne nach!

Du schaust dir die obersten 5 Karten deines Nachziehstapels an. Nimm 1 dieser 5 Karten auf deine Hand und lege die anderen 4 Karten auf deinen Ablagestapel.

Cherokee Scout

Du kannst wählen: Entweder du legst 1 Grenzstein von der Karte *Mexikanische Grenze* zurück in den Vorrat. Oder du ziehst 2 Karten vom Stapel.


Damit habe ich nichts zu tun!

Du musst 2 deiner Banditen  töten, um diese Karte auszuspielen. (Durch den Tod ausgelöste Effekte werden wie üblich ausgeführt.) Danach werden alle  Karten vom aktuellen Schauplatz auf den Ablagestapel gelegt. Cowboymarker  schützen nicht, weder  noch . Auch *Blitzartige Reflexe* und ähnliche Karten verhindern den Tod nicht.

Das wird eine schöne Überraschung.

Du kannst wählen: Entweder du legst 1 Grenzstein von der Karte *Mexikanische Grenze* zurück in den Vorrat. Oder dein Gegner muss 1 Karte seiner Wahl abwerfen.

Der Jackson Clan




Diese Karte kostet normalerweise . Befindet sich der Rundenstein jedoch am Schauplatz *3:15 Uhr Express*, entfallen diese Kosten!

Der Jackson Clan ist für McReady unzerstörbar, erkennbar am Schädelssymbol links. Nur durch den Einsatz von *Der Zug entgleist* kann die Karte zerstört werden.



Derringer 1866, doppelläufig

Ignoriere diese Karte, wenn du das Kartenlimit an einem Schauplatz überprüfst. Du kannst über das Kartenlimit hinaus beliebig viele *Derringer 1866, doppelläufig* an einem Schauplatz ausspielen. Das gilt ebenso, wenn Blockadekarten ausliegen.

Dynamitstangen

Töte eine beliebige Anzahl von , deren Feuerkraft-Gesamtwert höchstens 3 beträgt. Eventuelle Bonusmarker  zählen dabei mit. Cowboymarker  schützen wie üblich. Du darfst diese Karte nicht einsetzen, wenn der Rundenstein auf dem Schauplatz *Repentance Springs Bank* steht.

Feuer frei, Junge

Töte 1  und lege ihn auf McReadys Ablagestapel. Cowboymarker  schützen wie üblich.




Ich werde dich töten, Ned, das verspreche ich dir.

Wenn diese Karte in den Spielbereich gelegt wird, muss dein Gegner 1 Karte seiner Wahl abwerfen.



Improvisieren, verdammt!

Zerstöre 1 Blockadekarte deiner Wahl. Dies geht nur am aktuellen Schauplatz.

Kommt nur, ihr elenden Taugenichtse, ich mach euch alle fertig!

Töte 2  und lege sie auf McReadys Ablagestapel. Cowboymarker  schützen wie üblich. Du darfst zweimal denselben  töten, wodurch du mit dem ersten Schuss den Cowboymarker entfernst und mit dem zweiten Schuss den endgültigen Tod herbeiführst.

Nimm das, Gringo!

Töte 1  und lege ihn auf McReadys Ablagestapel. Cowboymarker  schützen wie üblich.


Packt euer Zeug, wir hauen ab.

Du bewegst den Rundenstein um 1 Feld nach rechts. Allerdings kannst du mit dieser Karte nicht den Schauplatz wechseln. Du darfst sie deshalb nicht ausspielen, wenn sich der Rundenstein auf dem äußersten rechten Feld des Schauplatzes befindet.

Sandsturm

Lege diese Karte neben den aktuellen Schauplatz. Dein Gegner hat für diesen Schauplatz ein Kartenlimit von 2. Liegen dort bereits mehr als 2 Karten, muss er allerdings keine Karten entfernen. Der Sandsturm kann nicht durch *Der Zug entgleist* zerstört werden.


Satteltaschen

Nimm 1 Feuerkraftkarte  deiner Wahl von einem beliebigen Schauplatz zurück auf deine Hand. Du darfst nicht *Gatling Gun* wählen. Wenn du die aufgenommene Karte wieder ausspielst, musst du ihre Kosten erneut bezahlen.

Schießen wir uns den Weg frei!



Du kannst wählen: Entweder du spielst diese Karte als Feuerkraftkarte aus. Oder du spielst sie als Sofortkarte, um 1 Blockadekarte am aktuellen Schauplatz zu zerstören.

Yellow Boy Rifle

Wenn diese Karte in den Spielbereich gelegt wird, darfst du zusätzlich noch 1 Karte von deiner Hand abwerfen. Tust du dies, kannst du 1  am aktuellen Schauplatz töten.

McReady-Spielkarten


Ach egal, ist doch nur ne Fleischwunde.

Wähle 1  Charakter aus deinem Ablagestapel. Lege ihn an den aktuellen Schauplatz und führe ggf. seinen  Effekt aus. Du darfst diese Karte nicht auf die Hand nehmen, um sie in einem späteren Zug auszuspielen oder abzulegen, oder um die Kosten für eine andere Karte damit zu bezahlen.


Apache Scout

Du kannst wählen, ob du diese Karte am aktuellen Schauplatz ausspielst oder an einem zukünftigen Schauplatz. Letzteres führt dazu, dass du 1 Bonusmarker auf diese Karte legst.


Bist spät dran, Partner

Wähle 1  Charakter aus deinem Ablagestapel und nimm ihn auf deine Hand. Wenn du die aufgenommene Karte wieder ausspielst, musst du ihre Kosten erneut bezahlen.

Büffelstampede

Wenn diese Karte in den Spielbereich gelegt wird, wählst du 1 Feuerkraftkarte  deines Gegners und zerstörst sie. Du darfst nicht *Gatling Gun* oder *Kugelhagel* wählen.

Colonel Ned McReady


Diese Karte kostet normalerweise . Befindet sich der Rundenstein jedoch am Schauplatz *Rattlesnake Creek* oder *3:15 Uhr Express*, entfallen diese Kosten!

Wenn diese Karte in den Spielbereich gelegt wird, verliert Colty ein Mitglied seiner Bande.

Colty, du bist umzingelt!

Wähle 1 oder 2 Feuerkraftkarten  deines Gegners und zerstöre sie. Du darfst nicht *Gatling Gun* oder *Kugelhagel* wählen.

Das hast du nicht kommen sehen.

Verschiebe 1  von einem beliebigen Schauplatz zum aktuellen Schauplatz.

Die ging direkt durch meinen Hut!

Du kannst diese Karte ausspielen, wenn dein Gegner die Karte *Feuer frei, Jungs* ausspielt, auch wenn du nicht am Zug bist. Der Effekt von *Feuer frei, Jungs* findet nicht statt. Beide Karten werden auf die jeweiligen Ablagestapel gelegt.

Josie „Dead Eye“ Logan

Du kannst wählen, ob du diese Karte am aktuellen Schauplatz ausspielst oder an einem zukünftigen Schauplatz. Letzteres führt dazu, dass du 1 Cowboymarker auf diese Karte legst.

Keine Munition mehr, mein Freund

Zerstöre eine *Gatling Gun* am aktuellen Schauplatz. Anschließend ziehst du 1 Karte vom Stapel, egal ob eine *Gatling Gun* zerstört wurde oder nicht.

Klapperschlangenbiss

Colty darf wählen, ob er 1 Handkarte abwirft oder 1 Banditen verliert.

Macht sie fertig!

Du kannst wählen: Entweder du zerstörst eine Karte *.45er Peacemaker* am aktuellen Schauplatz. Oder du tötest 1 Banditen.

Manolito ... es war Manolito ...

Colty darf wählen, ob er 2 Handkarten abwirft. Tut er dies **nicht**, verliert er 2 Banditen.


Pilger, du machst immer denselben Fehler.

Colty bewegt den Rundenstein um 1 Feld nach links, also aus deiner Sicht nach rechts. Allerdings kannst du mit dieser Karte nicht den Schauplatz wechseln. Du darfst sie deshalb nicht ausspielen, wenn sich der Rundenstein auf dem äußersten linken Feld des Schauplatzes befindet.

Quincey „The Spider“ Whitmore

Befindet sich diese Karte in deinem Spielbereich, darfst du während der Phase „Karten ausspielen“ 1 Karte von deiner Hand abwerfen, um *Quincey „The Spider“ Whitmore* um 1 Schauplatz nach links zu verschieben. Dies darfst du beliebig oft wiederholen.

Verdammt!

Wähle 1 Feuerkraftkarte  deines Gegners und zerstöre sie. Du darfst nicht *Gatling Gun* wählen.

Jack „The Crow“ Colty

Jacks Mutter starb bei seiner Geburt, doch das war es nicht, was ihn auf die schiefe Bahn brachte. Auf diese geriet er, nachdem er mit ansehen musste, wie sein verarmter Vater beim Überfall auf seine Farm von Banditen erschossen wurde. Seitdem lebt Jack jenseits des Gesetzes. Einbruch, Eisenbahnraub und Viehdiebstahl im großen Stil finden sich in seiner Vita. „The Crow“ – „Die Krähe“ – glaubt keine der glamourösen Geschichten über den Colonel, den neuen Retter der Stadt. Mehrmals schon hat er bei einem Bourbon angedeutet, Beweise zu gewissen Geschehnissen zu haben, die zum Aufstieg des Colonels führten. Beweise zu bizarren Todesfällen von Gegnern des Colonels und zu dessen zwielichtigen Machenschaften ...

„Skinny“ Landell

Ursprünglich war „Skinny“ ein Trapper, wie schon sein Vater vor ihm. Er sattelte zum Postkutschenräuber um, als er feststellte, dass es dort mehr zu holen gab. Als seine eigene Bande in einer blutigen Schießerei am San Pedro River ausgelöscht wurde, schloss er sich der „Krähe“ an. „Skinny“ hat durch seine Überfälle ein Vermögen zusammengeraubt. Problem dabei: Der Morphium- und Opiumrausch, dem er sich regelmäßig aussetzt, ließ seinen Verstand so marode werden, dass er sich ums Verrecken nicht mehr daran erinnern kann, wo die Beute vergraben ist ...

Cortez

Aufgrund der Verdienste seines Mojave-Vaters im Bürgerkrieg wurde Cortez vom Jackson Clan adoptiert. Er verfügt noch immer über eine enge Bindung sowohl zu seinem Stamm als auch zu den Jacksons. Cortez ist auf unbestimmte Zeit an die „Krähe“ verliehen, als Gegenleistung für den Schutz der zahlreichen geschäftlichen Unternehmungen der Jacksons. Er sammelt Finger und Zehen.

Annie „Gutshot“ McGraw

Annie war Poker-Champion von Jerome Town und bekam ihren Spitznamen nach ihrem Lieblingsblatt beim Pokern. Für sie wurde alles anders, als sie ihren Mann durch die große Arizona-Gasexplosion verlor, in der achtzehn Bergarbeiter verschüttet wurden. Nachdem sie weder über Besitz noch Vieh verfügte, verkaufte Annie sich an die Jerome Town „Crib“ (das schäbigste Bordell der Stadt), um ihre sechs Kinder ernähren zu können. Sie arbeitete Tag und Nacht, und während der Zeit des Viehtriebs standen die Männer draußen stundenlang Schlange, so dass sie kaum nach Hause kam. Jedes ihrer Kinder verstarb vor dem zehnten Lebensjahr an Cholera oder Tuberkulose. Als ein reicher Wohltäter die Betreiberin des Bordells „heiratete“ und alle dort arbeitenden Frauen „befreite“, stand Annie erneut mit nichts außer ihrem Pudel Russell auf der Straße. Zumindest so lange, bis „Die Krähe“ sie aufsammlte und ihr beibrachte, mit dem Colt für sich zu sorgen ...

Bruno „Hen-house“ Caple & Josie „Legs“ Newcombe

„Hen-house“ und „Legs“ bildeten das berüchtigte Banditenpärchen, das die Einwohner von La Paz am Colorado River in Angst und Schrecken versetzte. Gemeinsam machten sie durch Erpressung und Entführung mehr Geld als die Silber- und Kupferminen der ganzen Umgebung – bis sie vom örtlichen Prediger und dessen Aufgebot gestellt wurden. Josie verlor dabei ein Bein. Bruno wurde aufgeknüpft und zum Sterben zurückgelassen. Mitten in der Nacht jedoch schnitt „Die Krähe“ den Strick durch und versteckte Bruno drei Tage lang in einem brütend heißen, stinkenden Hühnerstall. „Hen-house“ überlebte und schloss sich Colty's Bande an. Und „Legs“? Nun, ein linkes Bein musste sie sich schnitzen – aus dem Holz des Kreuzes, das so ziemlich das Einzige war, was von der Kirche des Predigers übrig blieb ...

Missy Jameson

Jameson war früher eine Lady. Sie verbrachte ihr Leben damit, sich um ihre betagte Tante zu kümmern, die sie großgezogen hatte und die ihr Fechten und Klavierspielen beibrachte. Als ihre Tante starb, fiel deren Vermögen jedoch aus irgendeinem Grund Colonel McReady zu. Jameson floh in die Hügel und schwor, sich am Colonel zu rächen und ihr Vermögen zurückzuerlangen. Missy war mehr als bereit, sich mit der „Krähe“ zusammenzutun, als sie von ihrer beiderseitigen Abneigung gegenüber dem „Retter der Stadt“ erfuhr. Jetzt ist sie die Klingenneisterin der Bande – versiert in allem, was mit Messer und Schwert zu tun hat. Sie ist immer noch eine Lady und achtet streng darauf, dass beim Abendessen keine Pistolen auf den Tisch kommen und man sich vor dem Zubettgehen das Blut von den Händen wäscht.

Manolito

Manolitos Vater stand während des Kriegs mit Mexiko auf der falschen Seite. Nach Kriegsende wurde er wegen angeblichen Fehlverhaltens zu Kriegszeiten zu 50 Jahren Zwangsarbeit verurteilt, wenngleich die Anschuldigungen nie bewiesen werden konnten. Im Gefängnis erlag er einem Fieber. Der junge Manolito wurde von zwei älteren Damen aufgenommen, die in einer Hütte in der Prärie lebten. Von hier aus verübten sie mit Hilfe einheimischer Indianer immer wieder Banküberfälle. Ein ums andere Mal wurde ihm der Wert von Geld vor Augen geführt. Diese Lektion war ihm besonders im Gedächtnis, als er von den \$5000 Belohnung hörte, die der Colonel und die Marshalls für die Ergreifung von Jack Colty und seiner Bande ausgelobt hatten ...

„Kittens“ Mackenzie

„Kittens“ ist ein Rätsel. Niemand weiß, wo sie herkam oder wie sie in Colty's Kreise geriet. Manche sagen, sie sei Colty's Schwester aus einer anderen Ehe, andere halten sie für eine alte Flamme. Man weiß nicht einmal, warum sie sich selbst „Kittens“ nennt. Es möchte auch niemand so recht nachfragen, denn eines weiß man ganz sicher: Sie hat mehr Leute auf dem Gewissen als der Rest der Bande zusammen ...

Harry „Boxcars“ Houndy

Als ihr alter Pa an den Pocken starb, war der jungen Henrietta klar, dass die Stadt die Leitung der Rinderranch niemals einer Frau überlassen würde. Also wurde Henrietta zu Harry und lernte, Hosen zu tragen und im Männersattel zu reiten. Sie gefiel sich so sehr als Mann und trat solange als Mann auf – manche sagen, sie selbst hätte vergessen, dass sie nicht als Mann geboren wurde. Sie besteht allerdings immer noch darauf, beim Baden alleine zu sein ...

Salomon „Doc“ Mason & Lenny „The Pig“ Mason

Die Masons waren die Familie der Nachbarranch. „Doc“ (so genannt, weil er der einzige Mann im Umkreis von 50 Meilen war, der ein Buch außer der Bibel besaß) und seine beiden Söhne rutschten immer weiter Richtung Gesetzlosigkeit, nachdem ihre Rinderranch immer wieder von Viehdieben heimgesucht wurde. Gerüchten zufolge standen die Marshalls auf der Lohnliste der örtlichen Banden, die den Ranches immer wieder einen Besuch abstatteten. Irgendwann hatte „The Pig“ – „Das Schwein“ – die Schnauze voll und marschierte mit einer geladenen Schrotflinte ins Büro des Marshalls. Bei der folgenden Schießerei kam niemand ums Leben, doch zwei Marshalls wurden verwundet und das Leben der Masons außerhalb des Gesetzes hatte begonnen.

Micky Mason

Micky ist der jüngere Bruder von „The Pig“ und war schon Coltys bester Freund, als beide Burschen noch klein genug waren, um sich aufrecht stehend im Prärie gras verstecken zu können. Seitdem haben beide gemeinsam so viele Abenteuer durchlebt, dass sie sie kaum alle aufzählen würden – insbesondere nicht gegenüber den Marshalls. Loyal und der „Krähe“ treu ergeben, würde Micky sich für Colty eine Kugel einfangen, wozu es früher oder später wohl auch kommen wird ...

Sir Marmaduke Poncenby Smythe

Seine Eltern waren Sklaven eines freundlichen Farmers in Alabama, aus dem ein ungemein reicher Baumwollbaron wurde, der seine Leute besser behandelte als seine eigene Familie. Unglücklicherweise ordnete der Kongress die Freilassung aller Sklaven an, sodass Marmadukes Eltern den Bundesstaat binnen 30 Tagen verlassen mussten. Ausgehungert und mittellos landeten sie in einem Auffanglager, welches von wohlmeinenden Nordstaatlern betrieben wurde. Marmaduke wurde als Sohn von Eltern geboren, die frei aber hungrig waren, und wurde nach ihrem ehemaligen Herrn benannt. Die Eltern verhungerten, als der Junge drei Jahre alt war. Marmaduke stolperte von einem Abenteuer ins nächste, fing einmal eine Ausbildung zum Prediger an und versuchte sich ein anderes Mal als Spion für eine Bande Konföderierter. Schlussendlich wurde er von der „Krähe“ vor dem Strick bewahrt, nachdem man ihn beschuldigt hatte, eine zu enge Freundschaft zur Frau eines weißen Bergarbeiters zu pflegen.

Bullet

Ein unregistrierter, aggressiver Köter und aller Wahrscheinlichkeit nach das loyalste Mitglied von Coltys Bande. Bullet hat der „Krähe“ so oft das Leben gerettet, dass Colty gar nicht mehr mitzählen will. Einmal zerfetzte er draußen vor dem Alamo Saloon einem Wagenmeister die Kehle.

Poppy McReady

Die Tochter des Colonels hat Feuer und weiß, dass einige der Machenschaften ihres Vaters genau genommen nicht gänzlich gesetzestreu sind. Als sie dafür hieb- und stichfeste Beweise in die Hände bekam, sorgte sie dafür, dass diese umgehend ihren Weg zur Liebe ihres Lebens fanden: Jack Colty!

Colonel Ned McReady

Niemand weiß viel über die Vergangenheit des Colonels, außer dass er vor kurzem zum Wort des Herrn gefunden hat, ehrlich und fair ist und von irgendwoher Geld hat. Außerdem ist er das sehnlichst benötigte Heilmittel für die kränkelnde Stadt, die als Farmer-Gemeinde in eine Sackgasse zu rutschen drohte, nachdem sich der vermeintliche Goldrausch als kleines Glitzern in der Goldwaschpfanne entpuppt hat. Er ist immer zur richtigen Zeit am richtigen Ort. Als der Bürgermeister bei einem mysteriösen Minenunfall ums Leben kam, besaß McReady die Freundlichkeit, sich der Herausforderung zu stellen und den Platz des Verstorbenen einzunehmen ...

Die Sache mit der Bank ...

Die „Krähe“ erhielt per Brieftaube eine Einladung zu einem Treffen mit McReady vor der Bank – allein und ohne Waffen sollte er kommen. Doch der „Krähe“ war klar, dass die Botschaft nicht von einer Friedenstaube überbracht worden war, und so erschien Colty mit all seinen Männern, Waffen bereit. Eine böse Überraschung für den so gottesfürchtigen Colonel im doppelten Sinne, musste er doch feststellen, dass seine eigene Tochter sich zu einem Mitglied von Coltys Bande zählte! Während der alsbald ausbrechenden Schießerei bemerkte nicht nur Colty, dass des Colonels eigene Männer den Sheriff erschossen, um Jack die Sache anzuhängen. Auch die unschuldige Schullehrerin entdeckte die Wahrheit – und musste

sterben. Bei der Verfolgung wissen nur McReady und einige seiner handverlesenen Vertrauten, dass er die Verräterin, die einst seine Tochter war, nur tot zurück will. So, wie es der Herrgott wollen würde.

Repentance Springs

Den ersten Goldfund in Repentance Springs gab es 1882, als ein Mann namens Bill „King“ Stevens einen Pfad entlang ritt und dabei freiliegendes Gold entdeckte. Er beantragte sofort einen Claim. Nachdem andere Schürfer von diesem Goldfund erfuhren, schoss alsbald eine Zeltstadt aus dem Boden. 1883 wurde das Marsten Hotel erbaut. Die Geschäfte mit den Schürfern florierten, und trotzdem war das Gebäude kaum mehr als eine Bruchbude. Über die Jahre bot das Hotel zahlreichem Gesindel und vielen Halsabschneidern eine sichere Zuflucht, doch an Ned McReady, der regelmäßig Zimmer 237 für seine Geschäfte nutzte, reichte keiner von ihnen heran.

Nachdem ihm das zur Errichtung einer Mine nötige Geld fehlte, verkaufte Bill Stevens seinen Claim 1899 an Judge Esdren und Thomas Blackberry, die den Claim wiederum an die Bayhorse Mining Company weiterverkauften. Das Schürfer-Camp wurde Camp Charlotte genannt und 1890 eröffnete die erste Poststation. Abgesehen von der blutigen Fehde zwischen Ned McReady und Jack Colty ereignete sich in Repentance Springs noch eine weitere beachtenswerte Geschichte, die über die Grenzen der Goldgräberstadt hinaus bekannt wurde. Emma Torrence, einst Einwohnerin von Repentance Springs, wurde dort als kleines Mädchen von Apachen entführt, nachdem diese ihre Eltern massakriert hatten. Die Apachen verkauften sie dann an Mojave Indianer weiter, bei denen sie bis zu ihrer Rettung fünf Jahre später in der Nähe des Whiskey Canyon lebte.

Rattlesnake Creek

Bevor Rattlesnake Creek als lebhafteste Stadt des Bundesstaats bekannt wurde, durchstreiften Indianer des Piros-Stamms die Gegend, ehe sie von kriegerischen Apachen vertrieben wurden. Obwohl die Region ausgedörrt und von Lavagestein durchsetzt ist, entdeckten die Indianer hier große Wildbestände und machten die Gegend zu einem ihrer Jagdgebiete. Jahrhundertlang war die Region nur spärlich besiedelt, doch das änderte sich schnell, nachdem Schürfer in den Red Oak Mountains Gold entdeckten.

Ed Baxter, ein Pferdedieb und angeblich aus einem texanischen Gefängnis geflohen, teilte seinen Fund einem Freund mit, „Wriggler“ Hooley, seines Zeichens Finanzier. Während der windige Hooley ob des Goldfunds verzückt war, zeigte Baxter daran nur wenig Interesse und zog schon bald weiter. Seinen Fund überließ er seinem Freund – von dem es hieß, dass er dreizehn Männer in den Rücken geschossen habe, zwei davon Weiße. Die Kunde über den Goldfund verbreitete sich wie ein Lauffeuer, und binnen eines Jahres war ein neues Goldgräber-Camp aus zahllosen Zelten entstanden. Das Camp wurde Stinking Rock genannt, nach einem kleinen, schmutzigen Fluss mit einer seltsam anmutenden Gesteinsformation in der Nähe der neuen Gemeinde. 1881 wurde eine Poststation eröffnet und die ersten Gebäude traten an Stelle der Zelte. Die Stadt wuchs schnell und alsbald hatten sich um die 40 verschiedene Unternehmungen angesiedelt, darunter vier Zeitungen, zwei Hotels, drei Kirchen, ein Sägewerk, eine Bank, ein Opernhaus, eine Eisenbahnstation, mehrere Mietställe und eine ganze Reihe der allgegenwärtigen Saloons und Spielhöhlen.

Unterdessen steckte Goldsucher „Wriggler“ Hooley zwei Claims ab und nannte diese die Dixie Mine und die South Dixie Mine. Den Berg, in dem das Gold gefunden wurde, nannte man Jefferson Mountain. Schlussendlich verkaufte der Goldgräber seine Claims für \$500.000 und baute sich eine Ranch mit Blick auf die Eisenbahnlinie, auf der er und seine ihm frisch angetraute Braut Jane sich niederließen. Jane war die Tochter eines ehrenhaften Schreiners und hatte eine Schwäche für Gin.

ÜBERSICHT DER SYMBOLE

 MCREADY SPIELKARTE


WANTED
DEAD OR ALIVE COLTY SPIELKARTE

 FEUERKRAFT

 ZÄHIGKEITSWERT EINES BANDITEN

 KARTENKOSTEN, DIE ANGEGEBENE ANZAHL KARTEN WIRD ABGEWORFEN.


 BONUSMARKER, ERHÖHT FEUERKRAFT EINES CHARAKTERS.


 COWBOYMARKER, SCHÜTZT EINMALIG VOR TOD.

 UNZERSTÖRBAR, KANN NICHT ZERSTÖRT ODER ENTFERNT WERDEN.

 AUSSPIELEN-EFFEKT, TRITT EIN BEIM AUSSPIELEN DER KARTE VON DER HAND.

 GRENZSTEIN

+1  EINE RUNDE MEHR AUF DIESEM SCHAUPLATZ. DER COLTY-SPIELER BEWEGT DEN RUNDENSTEIN 1 FELD NACH LINKS (NICHT AUF DEN VORHERIGEN SCHAUPLATZ).

-1  EINE RUNDE WENIGER AUF DIESEM SCHAUPLATZ. DER COLTY-SPIELER BEWEGT DEN RUNDENSTEIN 1 FELD NACH RECHTS (NICHT AUF DEN NÄCHSTEN SCHAUPLATZ).



IMPRESSUM

Autor: Mark Chaplin
Illustration: Chechu Nieto
Grafikdesign: Chechu Nieto, Xavier Carrascosa, Hans-Georg Schneider
Deutsche Übersetzung: Maximum Translations GmbH, Thygra Spiele-Agentur
Deutsche Überarbeitung: Thygra Spiele-Agentur, Benjamin Schönheiter

Pegasus Spiele dankt Ralf Kuhn, Axel Bungart und Stefan Malz sowie allen Testspielern. Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg, unter Lizenz von White Goblin Games. © 2013 White Goblin Games, Niederlande
Alle Rechte vorbehalten. www.pegasus.de www.whitegoblingames.com

