

# Kundenablauf

Jede Runde ist in 4 Phasen unterteilt. In jeder Phase beginnt der Startspieler bis alle Spieler die jeweilige Phase beendet haben. Dann beginnt die nächste Phase.

## Die 4 Phasen einer Runde:

**1 Improvisationsphase** (Phase wird von allen Spielern parallel gespielt, beginnend mit Startspieler).

Ziehe die obersten 2 Karten des Verbesserungsstapels und füge von diesen 1 Karte deiner Hand hinzu (kein Handkartenlimit). Wirf die andere auf deinen Abwurfstapel.

**2 Begegnungsphase** (Beginnend mit dem Startspieler führt jeder Spieler der Reihe nach seine Begegnungen durch)

In San Andreas (Eine von zwei Optionen):

ODER < **Store:** Kaufe beliebig viele Karten ein (Store wird erst nach deiner Phase wieder aufgefüllt) und/oder beliebig viele Charakterwertverbesserungen.  
**Anschlagbrett:** Ziehe 2 Karten. Sollte unter den gezogenen Karten eine Karte sein, die du bereits erledigt hast, dann wirf die neue Karte ab und ziehe eine andere. Anschließend darfst du genau 1 deiner nicht erledigten Auftragskarten verkaufen, um den Wasserwert der Karte zu erhalten. Die verkaufte Karte kommt auf den Ablagestapel.

Außerhalb San Andreas: Ziehe 1 Begegnungskarte und handele ihren Effekt ab. Wichtig: Gespielte Karten haben keine Effekte mehr für die nächste Phase. (z.B. Überschüssige Bewegungspunkte verfallen).

**3 Aktionsphase** (Beginnend mit dem Startspieler führt jeder Spieler der Reihe nach 1 Aktion durch)

**Bewegung:** Alle Straßen erfordern . Spiele Karten mit diesen Symbolen aus, um diese Kosten zu decken. Wege mit diesem Symbol erhöhen deinen Fluch um 1, wenn du dich über oder auf sie bewegst.

**Ein Kopfgeld eintreiben:** Erledige 1 Karte vom „Most Wanted“ Bereich oder 1 Karte vom „Wanted“ Bereich. Karten vom „Wanted“ Bereich darf man bis zu 2x durchführen (1x jeweils Vorder- und Rückseite), hingegen nur 1 x „Most Wanted“ abgehandelt werden darf.

**Ein Artefakt finden:** Suche dir unter den verbliebenen Artefakten eins aus. Keine Artefaktfarbe darf man doppelt besitzen.

**Einen anderen Spieler ausrauben (Dein Angriff muss mind. doppelt so groß sein, wie Leben des Gegners):** Erhöhe deinen Fluchwert um 2 und erhalte dann Schneid und Geld, die der aktuellen Gesundheitspunkte deines Gegners entsprechen. Der Spieler, der ausgeraubt wurde, verliert 1 Gesundheit.

**Eine weitere Begegnungsphase haben.**

**Das Lager aufschlagen:** Mische alle Karten aus Spielbereich, Abwurfstapel und Handkarten zurück ins Deck. Du musst nicht zurück nach San Andreas. Erhalte 1

**Die Charakteraktion ausführen:** Die Charakteraktion ist auf deiner Karte beschrieben. Führe die Charakteraktion nach „Aktion:“ durch.

**4 Anfräumphase** (kann von allen Spieler gleichzeitig durchgeführt werden)

**Abwerfen:** Wirf alle Karten, die du in dieser Runde gespielt hast, auf den Abwurfstapel. Du darfst ebenfalls beliebig viele Handkarten abwerfen. Kartenhand kann größer 4 sein.

**Nachziehen:** Ziehe bis auf 4 Karten nach

**Zurück nach San Andreas ziehen:** Falls nachziehen der Kartenhand mischen des Decks bewirkt, ziehe deine Figur nach San Andreas.

**Monsterbewegung:** Monster bewegen sich 1 Position entlang kürzester Route oder bei Gleichstand Route mit wenigsten Symbolen Richtung San Andreas

**Startspieler gegen Uhrzeigersinn weiter geben.**

Eine Karte muss beim Ausspielen immer vollständig abgehandelt werden. Kannst du dies nicht, dann darfst du die Karte nicht spielen.  
Einzigste Ausnahme: Dieses Symbol gefolgt von Doppelpunkt ist optional.

PREISE FÜR VERBESSERUNGEN	
<b>Angriff</b>	1 <b>Kaufe 1 Kugel</b>
<b>Bewegung</b>	2 <b>Erhöhe deine max. Anzahl an Kugeln</b>
<b>Kugel</b>	3 <b>Erhöhe deine Fluchschwelle</b>
<b>Gesundheit</b>	4 <b>Erhöhe deine Gesundheit</b>
<b>Fluch</b>	
<b>Geld</b>	
<b>Schneid</b>	
<b>Karte zerstören</b>	
<b>Karte ziehen</b>	

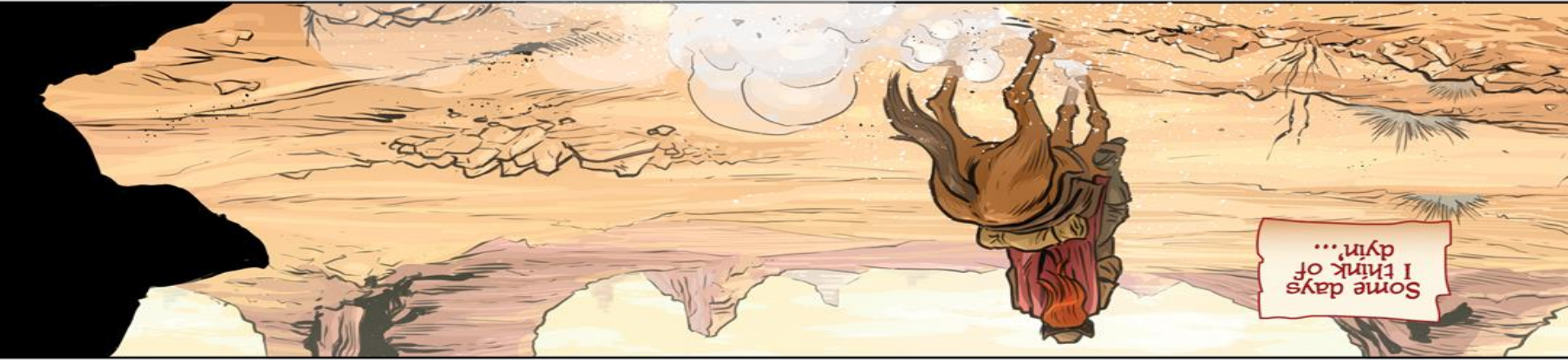
Erreicht deine jemals 0, beendest du sofort deinen Zug und verlierst 3 . Bewege Charakter nach San Andreas und bezahle entsprechend der Anzahl Felder, die du dich bewegt hast (wenn = 0, dann Bezahlung mit ). Anschließend in San Andreas Leben auf 3 resetten und alle Karten mischen.

Bist du verflucht, dann kostet dich jeder weitere Fluchwert, denn du hinzu bekommst, eine Gesundheit.  
Selbst wenn dein Fluchwert maximal ist, kannst du weiterhin Karten spielen, die deinen Fluchwert erhöhen würden. Der Fluchwert nimmt zwar nicht zu, aber du verlierst weiterhin 1 Gesundheit.





...most days  
I think  
of killin'.



Some days  
I think of  
dyin'...



...the emptiness.

I hate  
the dirt,  
the heat...