

CACTUS TOWN

Cactus Town ist ein **asymmetrisches Aktionsplanungsspiel** für 2 bis 4 Spieler. Im Wilden Westen angesiedelt, bietet es ein interaktives Spielvergnügen mit Jagen und Entkommen und verschiedenen Gruppen, die gegeneinander antreten. Du wirst versuchen, deine Gegner zu überlisten, indem du ihren Zug vorausahnt und deine ganz eigenen Ziele erfüllst.

REGELHEFT

KOMPONENTEN



24 Basis-Gebäudekarten (blaue Rückseite)



24 erweiterte Gebäudekarten (rote Rückseite)



1 Büro des Sheriffs



4x4 Aktionskarten



4x4 Spielerhilfekarten (4 Sprachen)



1 Gefängniskarte



2 Aufbau-Karten & 1 Karte mit Siegbedingungen



3 Sheriff/Hilfssheriffs



3 Gesetzlose



2 Kopfgeldjäger



1 Can-Can-Tänzerin



3 Raub-Marker



1 Gefangen-Marker



2 Pferde-Marker



2 Heimzahlen-Marker



3 Duell-Marker



4 Friedenspfeife-Marker



4 Nachladen-Marker



4 Patronen-Marker



4 Fallen-Marker



1 Startspieler-Marker



4 Würfel



10 Figuren-Standfüße



4 Revolverhelden-Schutzschirme

ZIEL DES SPIELS

Cactus Town ist eine kleine, verschlafene Stadt im Wilden Westen, die im Begriff ist, eine Menge Action zu erleben. Du übernimmst eine von vier Rollen, jede hat ihr eigenes Ziel und ihre eigene Siegbedingung. Dies musst du tun, um als Sieger hervorzugehen:



Ziel des **Sheriffs und seiner Hilfssheriffs** ist es, zwei Gesetzlose in Gewahrsam zu nehmen. *"Keine Plünderungen in meiner Stadt!"*. Sie gewinnen sofort, sobald sich **2 Gesetzlose im Gefängnis** befinden.



Ziel der **Gesetzlosen** ist es, ihre geheimen Zielgebäude auszurauben und aus der Stadt zu entkommen. *"Ihr werdet uns nicht stoppen, Ihr Narren! Wir werden die Beute finden!"* Sie gewinnen sofort, wenn **2 Gesetzlose mit Raub-Markern in die Wildnis entkommen** sind.



Ziel des **Kopfgeldjägers** ist es, das Kopfgeld einzulösen, indem er einen Gesetzlosen fängt und Mittel für den Transport in die Bezirkshauptstadt sichert. *"Die Festnahme mach ich, nicht der Sheriff!"* Er gewinnt sofort, wenn er **einen Gesetzlosen gefangen und zwei Pferde gestohlen** hat (in beliebiger Reihenfolge).



Zu guter Letzt ist das Ziel der **Can-Can-Tänzerin** sich an denen zu rächen, die sie betrogen haben. *"Sie glauben, sie wären was Besseres? Sie werden sich an meinen Namen erinnern!"* Sie gewinnt sofort, sobald sie **3 Duelle gewonnen und in 2 Zielgebäuden es jemandem heimgezahlt** hat (in beliebiger Reihenfolge).



DIE SEITEN WÄHLEN

Die folgenden Kombinationen von Rollen sind - abhängig von der Spieleranzahl - möglich:

Mit 2 Spielern: wähle Sheriff und die Gesetzlosen. Mit 3 Spielern: wähle eine der Kombinationen, die auf der **Aufbau-Karte A** abgebildet sind. Bei 4 Spielern: es werden alle Rollen verwendet. Beachte, dass die Sitzordnung im Uhrzeigersinn wichtig ist. Ihr solltet daher entweder eure Rolle gemäß der Sitzordnung wählen oder euch so hinsetzen, wie ihr eure Rolle gewählt habt und dabei der Reihenfolge im Aufbau-Diagramm folgen.

Weitere 2-, 3- und 4-Spieler-Kombinationen ergeben sich aus Spielerweiterungen.



SPIELVORBEREITUNG (BASISMODUS)

AUFBAU DER STADT

Legt das Büro des Sheriffs in die Mitte der Spielfläche **1**. Mischt die Basis-Gebäudekarten (blaue Rückseite) und legt sie verdeckt um das Büro des Sheriffs und formt dabei ein 5x5 Quadrat. Dies stellt Cactus Town dar **2**. Die äußeren Gebäude des 5x5 Quadrats sind die **Stadtgrenzen** und führen direkt in die Wildnis dahinter **3**. Mischt die erweiterten Gebäudekarten (rote Rückseite) und formt daraus den **Zielgebäudestapel** **4**.

Legt die Figuren eurer Rolle auf die Startpunkte wie sie auf der Rückseite der Aufbau-Karte A angegeben sind (**5** - **8**).

Beachtet, dass die Aufbau-Karte insgesamt 7 Rollen zeigt. Sie beinhaltet die Position der 3 Rollen (Dakota & Tashunka, einsamer Ranger und Cowboy) aus den aktuellen Erweiterungen und die Viehzug- und Gehege-Teile der Stampede Erweiterung. Weitere Informationen zu den Erweiterungen findet Ihr unter dem QR-Code.



Deckt die Start-Gebäude auf. Gebt dem Spieler, der bei der gewählten Kombination an erster Stelle steht, den Startspieler-Marker. Jeder nimmt die 4 Aktionskarten mit seinem Symbol, den Würfel seiner Farbe, seine Spielerhilfekarte und legt sie in seinen Spielerbereich **9**.

Lasst die Revolverhelden-Schutzschirme, Friedenspfeife-, Nachladen-, Patronen- und Fallen-Marker in der Schachtel. Diese werden nur im Revolverhelden-Modus benötigt.

 Lege die Gefängniskarte in deinen Spielerbereich **10**.

Ziehe verdeckt 4 Karten vom Zielgebäudestapel.

 Die abgebildeten Gebäude sind die Raub-Ziele der Gesetzlosen (ignoreiere die Symbole und den Text auf den Karten) **11**. Lege die Raub-Marker als Vorrat neben den Zielgebäudestapel **12**.

 Ziehe verdeckt 1 Karte vom Zielgebäudestapel. Das abgebildete Gebäude ist das Ziel, von dem ein Pferd gestohlen werden muss **13**. Lege 2 Pferde-Marker mit der ausgegrauten Seite nach oben in deinen Spielerbereich **14**. Lege 1 Gefangen-Marker in den allgemeinen Vorrat **12**.

 Ziehe verdeckt 4 Karten vom Zielgebäudestapel. Die abgebildeten Gebäude sind die Ziele, an denen die Can-Can-Tänzerin es jemandem heimzahlen muss **15**. Lege die 2 Heimzahlen-Marker- und 3 Duell-Marker mit der ausgegrauten Seite nach oben in deinen Spielerbereich **16**.



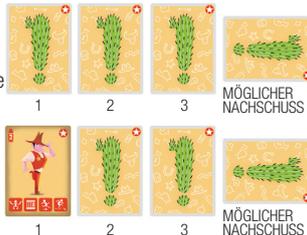
GOLDENE REGEL #1: ZIELE ZIEHEN

Beim Ziehen vom Zielgebäudestapel darf keine der gezogenen Karten einem Gebäude entsprechen, auf dem sich eine deiner Figuren befindet. Sollte dies der Fall sein, lege die Karte ab und ziehe Karten bis du diese Bedingung erfüllst. Mische anschließend die abgelegten Karten wieder in den Stapel. Halte die Zielgebäudekarten vor deinen Gegner geheim, bis du sie aktivierst.

SPIELABLAUF

Das Spiel wird in Runden gespielt und endet sofort (sogar während einer Runde), wenn ein Spieler sein Ziel erreicht. Jede Runde besteht aus 2 Phasen:

Planungsphase: Alle Spieler wählen gleichzeitig 3 Aktionskarten aus ihrer Hand und legen sie von links nach rechts verdeckt vor sich. Ihr dürft euch eure Karten jederzeit anschauen. Legt die jeweils verbleibende Karte um 90 Grad gedreht rechts neben eure Kartenreihe, sie kann später nützlich sein.



Aktionsphase: Der Startspieler deckt seine erste Aktionskarte auf und führt eine Aktion (sofern möglich) aus. Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe. Dies geht solange weiter, bis jeder Spieler seine 3 Aktionen ausgeführt hat.

Sobald alle Aktionskarten ausgeführt wurden, wird der Startspieler-Marker an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weitergegeben. Dann seid ihr bereit für die nächste Runde!

PIONEERMODUS! Nach einem ersten Durchspielen im oben beschriebenen Einführungs-Programmiermodus empfehlen wir euch, den Pioniermodus auszuprobieren, eine echte Herausforderung. Im Pioniermodus werden die Aktionen in umgekehrter Reihenfolge ausgeführt, sodass jede Runde zu einem echten Rätsel wird. Siehe Seite 6.

AKTIONSKARTEN

Jeder Spieler hat eine eigene Hand von 4 Aktionskarten, auf jeder sind 1 oder mehrere Aktionssymbole abgebildet. Wenn die Karte in der Aktionsphase aufgedeckt wird, **wählt der Besitzer der Karte 1 (und nur genau eine) Aktion und führt sie wie unten erklärt aus.** Aktionen können **nur von einer Figur ausgeführt werden** (außer anders angegeben).



Diese Aktion kann von bis zu 3 Figuren ausgeführt werden.



Diese Aktion kann nur in Spielen mit 3 oder mehr Spielern ausgeführt werden.



BEWEGUNGSAKTIONEN

GOLDENE REGEL #2: BEWEGUNG & BLOCKADE

- Außer während des Spielbaus dürfen sich niemals 2 gleichfarbige Figuren im selben Gebäude befinden.
- Du musst mit der ersten Bewegungsaktion alle deine Figuren von dem/den Startgebäude(n) wegbewegen.
- **Stehende** andersfarbige Figuren, die im selben Gebäude sind, verursachen eine **Blockade**. Es kann keine **RENNEN-Aktion** ausgeführt werden und sie können nur durch eine **SCHLEICHEN-Aktion** oder als Ergebnis eines **DUELLS** oder einer **ANLOCKEN-Aktion** getrennt werden.



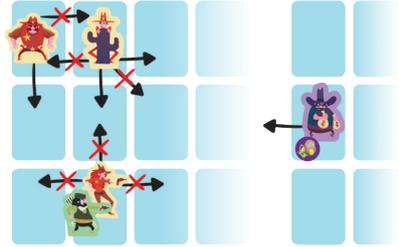
RENNEN



ALLE RENNEN

Bewege 1 / alle deiner Figuren orthogonal **bis zu 1 Gebäude** weit. **Decke die Gebäudekarte auf**, auf der du deine Bewegung beendest - auch für Figuren, für die du dich entschlossen hast, sie nicht zu bewegen. Wenn dich eine Blockade davon abhält, die **RENNEN**-Aktion auszuführen, decke die Gebäudekarte **NICHT** auf.

Ein Gesetzloser, der einen Raub-Marker bei sich hat, kann die **RENNEN**-Aktion verwenden, um **in die Wildnis zu entkommen**, wenn er sich alleine auf einem der Stadtgrenzen-Gebäude befindet. Lege den Gesetzlosen mit seinem Raub-Marker in deinen Spielbereich, um anzuzeigen, dass du einen Teil deines Ziels erreicht hast. Nur 1 Gesetzloser darf zur gleichen Zeit in die Wildnis entkommen.



SCHLEICHEN



ALLE SCHLEICHEN

Bewege 1 / alle deiner Figuren orthogonal **bis zu 1 Gebäude** weit, aber **decke die Gebäudekarte**, zu der du dich bewegst, **NICHT** auf. Du darfst dich aus einem Gebäude **SCHLEICHEN**, auch wenn sich dort eine andere Figur befindet und somit eine **Blockade überwinden**.

Beachte: die **SCHLEICHEN**-Aktion erlaubt dem Gesetzlosen **NICHT**, in die Wildnis zu entkommen. (*In der Wüste gibt es nichts, wo man sich verstecken könnte!*).



TANZE DEN CAN-CAN

(Can-Can-Tänzerin)

Bewege deine Figur bis zu 1 Gebäude diagonal. Decke das Gebäude, auf dem du endest, auf. Du darfst beim Tanzen eine Blockade ignorieren.

DUELL-AKTION



DUELL-AKTION

Wähle ein Gebäude, in dem sich inkl. dir mindestens 2 aufrecht stehende Figuren befinden. **Für jede stehende Figur, wirft der Besitzer einen Würfel**.

Die Spieler können den **Nachschusswert** auf ihrer nicht gespielten Aktionskarte zu ihrem Würfelwurf addieren. Sie können ihre Duell-Chancen erhöhen, in dem sie in der Planungsphase die Karte mit dem höchsten Wert behalten.

Um den Nachschuss zu benutzen, decke die nicht gespielte Aktionskarte auf - **dies darfst du nur einmal pro Runde tun**.

Im Revolverheld-Modus können die Spieler weitere Marker haben, um ihren Würfelwurf zu modifizieren (siehe Seiten 7-8). Handelt zunächst die Marker ab, bevor ihr euch entscheidet, ob ihr den Nachschuss benutzt.

Spieler dürfen ihren Nachschuss jederzeit nutzen, auch als Reaktion darauf, dass andere Spieler ihren Nachschuss eingesetzt haben.

Wenn kein Spieler mehr seinen Nachschuss einsetzen möchte, **gewinnt der höchste modifizierte Würfelwurf**.

Im Falle eines **Gleichstands bzgl. des höchsten modifizierten Würfelwurfs** gewinnt der Spieler, dessen Karte das Duell initiiert hat. Ist der Besitzer der Karte nicht am Gleichstand beteiligt (dies kann bei Mehrspieler-Schießereien passieren), wiederholen die am Gleichstand beteiligten Spieler ihren Würfelwurf, bis es einen Sieger gibt.

Wendet anschließend das Resultat des Duells auf den / die Verlierer an. Es gibt 2 mögliche Resultate: **Niederstrecken** und **Schießen**. Sheriff/Hilfsheriffs, Kopfgeldjäger und die Can-Can-Tänzerin werden immer geschoben; die Gesetzlosen werden immer niedergestreckt.

NACHSCHUSSWERT



NIEDERSTRECKEN

Ein Charakter kann niedergestreckt werden. **Legt die Figur auf die Seite**, um dies anzuzeigen. Niedergestreckte Figuren sind nicht tot, können aber keine Aktionen ausgenommen von **ERHOLEN** ausführen. **Sie können weder an einem Duell teilnehmen, noch werden sie bei einer Blockade berücksichtigt**.

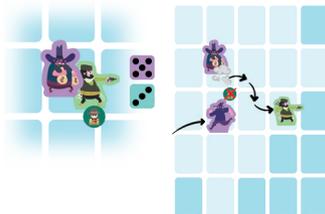
WEGSCHIEBEN

Ein Charakter kann weggeschoben werden. Der Gewinner des Duells darf **die Figur bis zu 3 Gebäude weit wegschieben**. Jede Bewegung erfolgt orthogonal und aufeinanderfolgende Bewegungen müssen nicht in gerader Linie erfolgen. Die weggeschobene Figur **deckt das Gebäude auf, auf dem seine Bewegung endet**. Bewegungen durch Gebäude, auf denen sich andere Figuren befinden, sind in diesem Fall möglich. Allerdings darf die Bewegung nicht auf einem Gebäude enden, in dem sich eine Figur der selben Farbe befindet.



ANDERE DUELL-AUSWIRKUNGEN

Verliert der **Kopfgeldjäger, lässt er einen eventuell gefangenen Gesetzlosen frei**. Der freigelassene Gesetzlose erscheint aufrecht stehend am Ort des Duells oder in einem **orthogonal angrenzenden Ort** - der Gewinner des Duells entscheidet. Deckt das Gebäude nicht auf. Legt den Gefangen-Marker zurück in den allgemeinen Vorrat.



Jedes Mal, **wenn die Can-Can-Tänzerin ein Duell gewinnt** (eine bloße Teilnahme reicht nicht aus), **dreht einen Duell-Marker in ihrem Spielbereich auf die farbige (erfüllt) Seite**.



SPEZIAL-AKTIONEN



AB IN DEN KNAST

Ein Sheriff oder Hilfssheriff darf einen niedergestreckten Gesetzlosen im selben Gebäude in Gewahrsam nehmen. Dazu **entfernt er die Figur** (und falls vorhanden Raub-Marker) und **legt sie auf die Gefängnis Karte**.



AUSRAUBEN

Einer der Gesetzlosen darf **AUSRAUBEN**, wenn er in einem seiner Zielgebäude ist, auch wenn sich dort eine gegnerische Figur befindet. **Drehe die entsprechende Zielkarte um**, zeige sie den anderen Spielern und **lege sie ab**. Nimm dann einen Raub-Marker aus dem Vorrat und lege ihn unter die Gesetzlosenfigur. Er wird bis zum Spielende (unabhängig davon, ob die Figur steht, liegt oder in Gefangenschaft ist) zusammen mit der Figur bewegt. Ein Gesetzloser darf nur einen Raub-Marker haben.



ERHOLEN

Lass einen niedergestreckten Gesetzlosen sich wieder **ERHOLEN**, in dem du die Figur wieder aufstellst.



GEFANGEN NEHMEN

Einer der Kopfgeldjäger darf einen niedergestreckten Gesetzlosen im selben Gebäude **GEFANGEN NEHMEN**. Dazu **entfernt er die Figur** (und falls vorhanden Raub-Marker) und **legt sie in seinen Spielbereich**. Nimm den Gefangen-Marker aus dem Vorrat und lege ihn unter die Figur des Kopfgeldjägers. Die Kopfgeldjäger dürfen immer nur maximal einen Gesetzlosen gefangen haben.



GEFANGENEN BEFREIEN

Ein Kopfgeldjäger im Büro des Sheriffs darf **einen GEFANGENEN aus dem Gefängnis BEFREIEN**. Stelle die Figur des Gesetzlosen aufrecht zusammen mit seinem evtl. vorhandenen Raub-Marker in das Büro des Sheriffs.



PFERD STEHLEN

Einer der Kopfgeldjäger darf ein **PFERD STEHLEN**, wenn er in einem seiner Zielgebäude ist, auch wenn sich dort eine gegnerische Figur befindet. **Drehe die entsprechende Zielkarte um**, zeige sie den anderen Spielern und **lege sie ab**. **Drehe einen Pferde-Marker in deinem Spielerbereich** auf die farbige (erfüllt) Seite, um anzuzeigen, dass du einen Teil deines Ziels erreicht hast.



I ZIELGEBÄUDE ZIEHEN

ZIEHE 1 Karte vom Zielgebüdestapel. Beachte dabei die goldene Regel #1.



ANLOCKEN

Bewege eine gegnerische Figur von einem orthogonal angrenzenden Gebäude zu deinem eigenen. Dies kann eine Blockade in einem anderen Gebäude überwinden. **Decke** das Gebäude, in dem du dich befindest, **auf**.



HEIMZAHLEN

Du darfst es jemandem **HEIMZAHLEN**, wenn du dich in einem deiner Zielgebäude befindest. **Drehe die entsprechende Zielkarte um**, zeige sie den anderen Spielern und **lege sie ab**. **Drehe einen Heimzahlen-Marker in deinem Spielerbereich** auf die farbige (erfüllt) Seite, um anzuzeigen, dass du einen Teil deines Ziels erreicht hast.



GESETZLOSE LETZTE MÖGLICHKEIT-AKTION

Die folgende Aktion ist **nur erlaubt in Spielen mit 3 oder mehr Spielern mit Gesetzlosen, Sheriff und Kopfgeldjägern**. Sie darf nur ausgeführt werden, **wenn sich keine Gesetzlosen-Figuren mehr auf dem Spielfeld befinden (1 entkommen, 1 im Gefängnis und 1 gefangen)**.



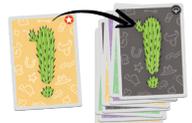
ENTWISCHEN

Ein Gesetzloser kann aus dem Gefängnis oder vom Kopfgeldjäger **ENTWISCHEN**. Wirf einen Würfel. Bei 1-3 entkommt der Gesetzlose aus dem Gefängnis, bei 4-6 der vom Kopfgeldjäger gefangene Gesetzlose. Stelle die Figur, abhängig davon von wo sie entkommen ist, entweder in das Büro des Sheriffs oder zum Kopfgeldjäger, der den Gefangenen-Marker hat. Ist der Gesetzlose dem Kopfgeldjäger entkommen, wird der Gefangenen-Marker wieder in den Vorrat gelegt.

PIONIERMODUS

Sobald ihr die Aktionen der unterschiedlichen Rollen beherrscht, empfehlen wir euch, das Spiel mit einer zusätzlichen Herausforderung aufzupeppen und es so zu spielen, wie der Autor es tut: mit umgekehrter Programmierung.

Planungsphase (im Uhrzeigersinn): Der Spieler im Besitz des Startspieler-Marker legt eine seiner Aktionskarten aus seiner Hand verdeckt auf den Tisch. Dann legt der nächste Spieler eine seiner Aktionskarten verdeckt auf die zuvor abgelegte Karte. Wiederhole diesen Schritt bis jeder Spieler **3 Aktionskarten** auf den Aktionsstapel gespielt hat. Die nicht ausgespielte Karte bleibt verdeckt im jeweiligen Spielerbereich.



Aktionsphase (gegen den Uhrzeigersinn): Beginnend mit der Karte, die oben auf dem Aktionsstapel liegt, werden die Karten nacheinander aufgedeckt und eine der Aktionen vom Spieler, der diese Karte ausgespielt hat, sofort ausgeführt. Falls keine Kartenaktion ausgeführt werden kann, ignoriere die Karte und decke die nächste auf.



Achtung! Die Reihenfolge, in der die Aktionen ausgeführt werden, ist umgekehrt zur Reihenfolge in der Planungsphase. Das bedeutet auch, dass der Spieler mit dem Startspieler-Marker in der Aktionsphase als letztes dran ist. Nehmt ihr die Herausforderung an?

KAKTUS-VARIANTE

Du kannst mit der Kaktus-Variante spielen, um noch mehr Spaß ins Spiel zu bringen. Du kannst diese Variante mit jedem Modus, jeder anderen Variante oder mit Erweiterungen kombinieren. Stelle den Kaktus zu Spielbeginn neben die Stadt.



Jedes Mal, wenn eine Figur ein Gebäude mit dem Kaktus-Symbol betritt, bewegt der Besitzer der Figur **den Kaktus von seiner aktuellen Position in ein leeres Gebäude**. Dabei ist es egal, ob das Gebäude auf- oder noch verdeckt ist.

Der Kaktus ist eine Barriere. Du darfst ein Gebäude, in dem sich der Kaktus befindet, nicht betreten oder durchgehen - weder freiwillig, noch unfreiwillig.



REVOLVERHELDEN-MODUS

SPIELAUFBAU

Benutzt die Aufbauanleitung von der Seite 2, aber nimmst die erweiterten Gebäudekarten (rote Rückseite) für das 5x5 Layout der Stadt und die Basis-Gebäudekarten (blaue Rückseite), um den Zielgebäudestapel zu bilden. Legt die Friedenspfeife-, Patronen-, Nachladen- und Fallen-Marker in den allgemeinen Vorrat neben dem Zielgebäudestapel. Gebt jedem Spieler einen Revolverhelden-Schutzschirm.

EFFEKTE DER SPEZIALGEBÄUDE

Im Revolverhelden-Modus haben manche Gebäude spezielle Effekte, die unten auf jeder Karte beschrieben sind. Das Ausführen dieser Effekte ist verpflichtend. Manche dieser Effekte haben eine Bedingung:



AUFDECKEN: der Spieler, der das Gebäude aufdeckt, führt den Effekt einmal aus.



BETRETEN: führe den Effekt (falls möglich) jedes Mal aus, wenn eine Figur ihre Bewegung auf der Gebäudekarte **beendet** - dies gilt auch beim erstmaligen Aufdecken. Es ist dabei unerheblich, welche Bewegungsart verwendet wurde (**RENNE**n, **SCHLEICHEN**, **TANZE DEN CAN-CAN**, **Wegschieben**, etc.). Eine einzelne Figur darf ein Gebäude verlassen und in einem späteren Zug wieder betreten, um den Effekt erneut auszuführen.



Während eines Duells oder als Ergebnis eines Gebäude-Effekts kann es passieren, dass Figuren weggeschoben werden und so neue Gebäude aufdecken / betreten. Für die weggeschobene Figur gilt, dass sie das Gebäude aufdeckt / betritt und den Effekt entsprechend ausführt.

Anmerkungen:

- Während des Spielaufbaus werden manche Gebäude aufgedeckt, wenn die Figuren auf ihre Startpositionen gestellt werden. Die Figuren führen die Effekte dieser Gebäude nicht aus.
- Ignoriere die Symbole neben den Gebäudenamen. Sie werden in Verbindung mit zusätzlichen Gebäuden aus Erweiterungen, Promos sowie Kickstarter-Inhalten benutzt. Überprüfe im Second Gate Games Online Shop die Verfügbarkeit von zusätzlichen Spielinhalten.

Manche Gebäude stellen weitere **Marker** zur Verfügung. Jedesmal, wenn eine Figur ihre Bewegung auf einem Gebäude beendet, das einen Marker zeigt, darf sich der Besitzer den entsprechenden Marker aus dem Vorrat nehmen (falls möglich) und legt ihn hinter seinen Revolverhelden-Schutzschirm. Es gibt nur 4 Marker jeder Art und sie werden nach ihrer Benutzung beiseite gelegt, d.h. sie kommen nicht zurück in den Vorrat.

Du darfst zu jedem Zeitpunkt maximal 6 Marker haben. Wenn du dir einen 7. Marker nehmen dürftest, darfst du einen vorhandenen Marker beiseite legen, um den Neuen zu bekommen.



ASS IM ÄRMEL

In einem Duell dürfen die Spieler **Duell-Marker** (Friedenspfeife, Patronen, Nachladen) als Überraschungselement nutzen. Wenn der Ort des Duells bestimmt wurde, wählt jeder am Duell beteiligte Spieler geheim Marker aus (maximal 1 jeder Sorte) und hält sie versteckt in seiner Faust ausgestreckt vor sich. Die Spieler öffnen ihre Fäuste gleichzeitig, um die Marker zu zeigen und deren Auswirkung anzuwenden.



SPEZIALEFFEKTE REVOLVERHELDEN-MODUS

Marker / Gebäude-Aktion	Wann nutzbar	Auswirkung bei der Nutzung
 Friedenspfeife	Duell	Der Spieler mit dem Friedenspfeife-Marker nimmt nicht am Duell teil. Lege den Marker beiseite. Gibt es dadurch kein Duell, werden alle aufgedeckten Marker trotzdem beiseite gelegt.
 Patrone	Duell	+1 auf deinen Würfelwurf. Lege den Marker beiseite.
 Nachladen	Duell	Du darfst deinen Würfel einmal erneut würfeln. Lege den Marker beiseite.
 Falle	Nach der Bewegung eines Gegners	Breche die Bewegung einer einzelnen gegnerischen Figur ab - auch eine unfreiwillige Bewegung (z.B. durch wegschieben einer Figur). Lege den Marker beiseite.
 Kaktus	Beim Betreten des Gebäudes	Bewege den Kaktus in ein leeres Gebäude.
 Renner	Beim Aufdecken des Gebäudes	Führe eine RENNEN -Aktion mit einer deiner Figuren aus.
 Renner	Beim Aufdecken des Gebäudes	Führe eine RENNEN -Aktion mit einer gegnerischen Figur aus.
 Schleicher	Beim Aufdecken des Gebäudes	Führe eine SCHLEICHEN -Aktion mit einer deiner Figuren aus.

CREDITS

Autor **Raul Luque**
Illustrator **Isaac Murgadella**
Übersetzerin **Astrid Granzow**

Wir danken allen Unterstützern der Kickstarterkampagne, dies wäre ohne euch nicht möglich gewesen!

© 2021 Second Gate Games, alle Rechte vorbehalten.
Cactus Town und das Logo von Second Gate Games sind von Second Gate Games, S.L. registrierte Marken.

Dieses Produkt und seine Komponenten dürfen nicht ohne Erlaubnis reproduziert werden.
Die Inhalte können von den Illustrationen abweichen.



C/ Casp, 37 2-1, 08010 Barcelona, Spanien
www.secondgategames.com



Cactus Town - ein kleines Provinznest, das sonst kein Interesse weckt. Es gibt Gerüchte, dass dort etwas Großes passieren wird. Marshall O'Callaghan weiß nicht, was es ist, aber eines weiß er ganz sicher: man kann nicht darauf vertrauen, dass der ortsansässige Sheriff Recht und Ordnung aufrecht erhält.

Während er eine Gruppe zusammenstellt um nach Cactus Town zu reiten, muss er einen Weg finden, die Entwicklungen aufzuhalten und kein anderer ist dafür besser geeignet als der einsame Ranger, sein Vorgänger als Marshall.

“Kannst du sicherstellen, dass nichts passiert, bevor wir dort ankommen?”

“Keine Sorge, O'Callaghan, ich bin dein Mann!” Der einsame Ranger bevorzugt es allein zu arbeiten. 2 Jahrzehnte als US Marshall haben ihn gelehrt niemandem zu trauen. “Willst du schnell gehen, geh alleine” ist sein Motto. “Ich werde dort ankommen und alle in Schach halten, bis ihr ankommt!”

Diese Erweiterung bringt eine neue asymmetrische Rolle nach Cactus Town: **Den einsamen Ranger**.

Im Auftrag des Bundesmarschalls ist es sein Ziel, **alle in Schach zu halten, bis die Einsatzgruppe des Marshalls** eintrifft. Eine neue Spielmechanik, die auf Runden-Ereignissen basiert, begrenzt Eure Spiele zeitlich und beendet das Spiel, wenn der Ereignisstapel erschöpft ist und der Marshall eintrifft.

Die Lone Ranger-Erweiterung erfordert das Cactus Town-Basisspiel und eröffnet mehrere neue Gruppenkombinationen für 2-Spieler-, 3-Spieler- und 4-Spieler-Spiele. Noch wichtiger ist jedoch, dass das Spiel damit auch **Solo- und 5-Spieler-Spiele** ermöglicht.

Im Solo-Modus übernimmst du die Rolle der Gesetzlosen und erlebst ein Rennen gegen die Uhr, um deine Plünderungen zu erledigen, bevor der Marshall auftaucht... Währenddessen manipuliert der einsame Ranger deine Pläne und ist dein Automa-Gegner.

In einem Spiel mit **2 bis 5 Spielern kannst du selbst die Rolle des einsamen Rangers übernehmen** und versuchen, die anderen daran zu hindern ihr Ziel zu erreichen, und Ereignisse manipulieren, um Zeit zu gewinnen und die Ankunft des Marshalls zu beschleunigen.

KOMPONENTEN



4 Aktionskarten



18 Ereigniskarten



1 einsamer Ranger



1 Figuren-Standfuß



9 Solo-Modus Aktionskarten



1 Würfel



4 Spielerhilfekarten
(4 Sprachen)



1 Revolverhelden-Schutzschirm

DAS ZIEL DES EINSAMEN RANGERS



Ziel des einsamen Rangers ist es, zu verhindern, dass ein Gegner das Spiel vor der Ankunft des Marshalls gewinnt. **“Du wirst nicht das Sagen haben, was auch immer geschieht!” Er gewinnt sofort, wenn die Ereigniskarte “Ankunft des Marshalls” aufgedeckt wird.**



AUFBAU

Befolgt die Regeln für den Aufbau der Stadt aus den Regeln des Cactus Town Grundspiels. Die "The Lone Ranger"-Erweiterung funktioniert mit allen Varianten des Spiels (Basis- oder erweiterte Gebäude, umgekehrte oder einfache Programmierung).

POSITION DER FIGUR UND AUFBAU

Nimm die **Aufbau-Karte B**. Sie zeigt die neuen Kombinationsmöglichkeiten der Rollen in Abhängigkeit der Spieleranzahl und welche Sitzreihenfolge im Uhrzeigersinn eingehalten werden muss.

Wählt eure Rollen (denkt an die Sitzreihenfolge) und macht mit dem Aufbau der Stadt und der Charaktere weiter, wie er im Cactus Town Grundspiel erklärt wird.

Wenn du den Solo-Modus spielst, spielst du als Gesetzloser und dein Automa-Gegner ist der einsame Ranger, der **im Büro des Sheriffs startet**.



SPIELABLAUF MIT 2-5 SPIELERN

Ihr spielt das Spiel exakt wie das Cactus Town Grundspiel, mit Planungs- und Aktionsphase. Es endet, wenn ein Spieler seine Ziele erreicht hat.

EREIGNISKARTENSTAPEL

Nimm die 18 Ereigniskarten und lege die Ankunft des Marschalls-Karte beiseite. Mische die restlichen 17 Karten und ziehe davon verdeckt die entsprechende Anzahl in Abhängigkeit der Spieleranzahl:

Spieler	2	3	4	5
Karten im Ereigniskartenstapel (ohne Ankunft des Marschalls)	8	10	10	10



Mische anschließend die Ankunft des Marschalls-Karte mit den 2 untersten Karten des Stapels. So weißt du immer, dass das Ende des Spiels durch eine der letzten 3 Karten ausgelöst wird.

In jeder Runde zieht der einsame Ranger **vor der Aktionsphase** eine Karte vom Ereigniskartenstapel und liest den entsprechenden Text aus der Ereigniskarten-Tabelle (siehe letzte Zeit des Regelhefts) laut vor. Nachdem der Effekt der Karte ausgeführt wurde, wird sie auf einen Ablagestapel gelegt.

NEUE AKTIONSSYMBOLS

Diese Erweiterung bringt zusätzlich zu den Aktionssymbolen des Grundspiels neue Spezialaktionen in Spiel.



DUELL

Die **DUELL**-Aktion funktioniert wie im Grundspiel. Wenn der einsame Ranger **ein selbst initiiertes Duell gewinnt, lege die nächste Ereigniskarte** vom Ereigniskartenstapel ab. Wenn der einsame Ranger ein Duell verliert, wird er **weggeschoben**.



VERWIRREN

Befindest du dich in einem Gebäude mit einem oder mehreren Gegnern, darfst du dir die Zielgebäudekarten eines Gegners anschauen, eine auswählen und beiseite legen. Der Gegner zieht eine neue Zielgebäudekarte vom Stapel.



HORIZONTALES SCHLEICHEN

(nur im Solo-Modus)



HORIZONTALES SCHLEICHEN

(nur im Solo-Modus)



DOPPEL-SCHLEICHEN (nur im Solo-Modus)

Führe 2 separate SCHLEICHEN-Aktionen in Folge aus, folge dabei den Regeln des Grundspiels.



SPRINTEN (nur im Solo-Modus)

Führe 2 separate RENNEN-Aktionen in Folge aus, folge dabei den Regeln des Grundspiels. Deck nur das Gebäude auf, auf dem du die komplette Bewegung beendest.



SPIELABLAUF IM SOLO-MODUS



Du spielst das Spiel exakt wie das Cactus Town Grundspiel, mit Planungs- und Aktionsphase. Es endet, wenn du oder der einsame Ranger das Ziel erreicht hat.

Im Solo-Modus übernimmst du die Rolle der Gesetzlosen. Dein Ziel ist es allerdings, mit allen 3 Gesetzlosen zu rauben und **mit allen in die Wildnis zu entkommen**.

Der einsame Ranger wird versuchen deine Pläne zu vereiteln, während seine Aktionen immer stärker werden und er auf eine verfrühte Ankunft des Marshalls hofft. **Er gewinnt, wenn die Ankunft des Marshalls-Karte als Aktion aufgedeckt wird.**

Gib dem einsamen Ranger den Startspieler-Marker. Dieser wechselt nach jeder Runde wie in einem Mehrspieler-Spiel.

PLANUNGSPHASE

Zu Beginn des Spiels und **auch vor jeder Runde** musst du den **Solo-Modus Aktionskartenstapel** aus den nummerierten Solo-Modus Aktionskarten vorbereiten.



1. Runde: Nimm die 4 Solo-Modus Aktionskarten, die mit  gekennzeichnet sind, mische sie und bilde daraus den Aktionskartenstapel.

2. bis 5. Runde: Nimm die Karten aus der vorherigen Runde und füge jede Runde eine zufällige  Karte zum Aktionskartenstapel hinzu und mische diesen.

6. Runde: Nimm die Karten aus der vorherigen Runde und füge die "Ankunft des Marshalls"-Karte  zum Aktionskartenstapel hinzu. Dies ist die LETZTE Karte, die hinzugefügt wird. Der Aktionskartenstapel besteht jetzt aus 9 Karten. Mische diesen. Denke daran, dass das Spiel sofort endet, wenn die "Ankunft des Marshalls"-Karte **als Aktion aufgedeckt wird**. Sollte die "Ankunft des Marshalls"-Karte als Nachschuss-Karte gezogen werden, geht das Spiel normal weiter.

Ab der 7. Runde: Nimm die Karten aus der vorherigen Runde und entferne jeweils 1 Karte vom Aktionskartenstapel, beginnend mit der Karte #1 und aufsteigend in den folgenden Runden. Die Wahrscheinlichkeit der Ankunft des Marshalls steigt mit jeder Runde.

Während der Planungsphase, wenn der einsame Ranger dran ist eine Aktion zu programmieren, nimm die oberste Karte des Aktionskartenstapels und lege sie verdeckt auf den Aktionsstapel, ohne sie anzusehen. Wenn seine 3 programmierten Aktionen gelegt wurden, ziehe die oberste Karte des Aktionskartenstapels und lege sie als Nachschusskarte beiseite.

AKTIONSPHASE

In der Aktionsphase wird der einsame Ranger immer seinen Nachschuss nutzen, der Wert wird auf alle Duelle in dieser Runde angewendet.

SICHTBARE ZIELE



Die Aktionen des einsamen Rangers sind davon abhängig, ob es ein sichtbares Ziel gibt (die Entfernung zum Ziel spielt dabei keine Rolle). Führe die entsprechende Aktionssymbol-Reihe auf der Aktionskarte aus.

Ein sichtbares Ziel ist:

- Ein Gesetzloser mit einem Raub-Marker
- Ein aufgedecktes Zielgebäude

Die 4 Zielgebäude der Gesetzlosen liegen offen im Spielerbereich. Wenn eines dieser Gebäude aufgedeckt wird, ist es ein sichtbares Ziel. Wenn ein Gesetzloser ein Gebäude ausraubt, wird die entsprechende Zielgebäudekarte umgedreht. Dieses Gebäude ist nun nicht mehr "sichtbar".

AKTIONSSYMBOL-REIHE

Aktionssymbole in einer ununterbrochenen Reihe werden alle im selben Zug der Reihe nach von links nach rechts ausgeführt. Überspringe Aktionen, die nicht ausgeführt werden können. Für Aktionssymbole, die durch einen Schrägstrich getrennt sind, führe falls möglich die erste Aktion aus. Ansonsten führe die zweite Aktion aus. Sollte keine möglich sein, passiert nichts.



DIE BEWEGUNG DES EINSAMEN RANGERS

Der einsame Ranger wird sich immer in Richtung des den nächsten Gesetzlosen bewegen. Dabei wird die Anzahl der nötigen orthogonalen Bewegungen bestimmt. Gibt es mehrere Gesetzlose in der gleichen Entfernung, bestimme das Ziel zufällig.

Hat der einsame Ranger eine Bewegungsaktion und befindet sich bereits in einem Gebäude mit einem Gesetzlosen, bewegt er sich nicht.

EREIGNIS	NAME (ANZAHL)	RUNDEN-EFFEKT
1	Sandsturm (2)	Schlechte Sicht. Kein Spieler darf den Nachschuss benutzen.
2	Durcheinander (2)	Planänderung. Wenn die Aktionskarten aufgedeckt werden, dürfen die Spieler einmal eine Aktionskarte durch ihre nicht gespielte Karte ersetzen. Wenn sie dies tun, dürfen sie den Nachschuss nicht benutzen.
3	Ablenkung (1)	Du wirst abgelenkt. Wenn du ein Duell beginnst, hast du eine Strafe von -1 auf deinen Würfelwurf.
4	Zug (1)	Der Marschall bewegt sich schneller. Lege die nächste Ereigniskarte ab. Ist es die "Ankunft des Marschalls", endet das Spiel sofort.
5	Postkutsche (1)	Der Marschall bewegt sich langsamer. Mische den Ablagestapel der Ereigniskarten, ziehe 2 Karten (falls möglich) und lege sie oben auf den Ereigniskartenstapel.
6	Ausgetrockneter Brunnen (2)	Du bist durstig. Die Aktion " ALLE RENNEN " kann nur von einer Figur ausgeführt werden. Spieler mit nur einer Figur sind davon nicht betroffen.
7	Schlange im Stiefel (2)	Du kannst deine Bewegungen nicht kontrollieren. Die Aktion " ALLE SCHLEICHEN " kann nur von einer Figur ausgeführt werden. Spieler mit nur einer Figur sind davon nicht betroffen.
8	Schießerei (2)	Du stehst früh auf, um ein paar Schießereien zu erledigen. Falls dir deine nicht ausgespielte Karte ein Duell ermöglicht, darfst du dich sofort vor der Aktionsphase duellieren. Dabei bekommst du +2 auf deinen Würfelwurf.
9	Schnelles Ziehen (1)	Ihr fühlt euch wie Revolverhelden. Jeder Spieler würfelt in einem Duell 2x und addiert die Ergebnisse. Alle Modifikatoren von Markern oder Gebäuden werden auf beide Würfe angewandt.
10	Steppenläufer (3)	Kein Effekt.
11	Ankunft des Marschalls (1)	Das Spiel endet sofort. Der einsame Ranger gewinnt.

CREDITS

Designer **Raul Luque**
 Artist **Isaac Murgadella**
 Übersetzerin **Astrid Granzow**

Dieses Produkt und seine Komponenten dürfen nicht ohne Erlaubnis reproduziert werden.



© 2021 Second Gate Games, alle Rechte vorbehalten.
 Cactus Town und das Logo von Second Gate Games sind von Second Gate Games, S.L. registrierte Marken.
 Die Inhalte können von den Illustrationen abweichen.

C/ Casp, 37 2-1, 08010 Barcelona, Spain
www.secondgategames.com



Dakota Steinfauft war beunruhigt. Es war jetzt drei Tage her, dass ihr Vater, Stammeshäuptling Tashunka, nach Cactus Town geritten war, um Handel zu betreiben - und sie hatte seitdem nichts von ihm gehört. Er war kein Mann, der sein Volk so lange alleine lieB; auch würde er nie lang von seiner geliebten Tochter getrennt sein wollen. Nein, irgendwas stimmte nicht, das wusste sie. Dakota drückte ihre Finger um den hohlen Kieselstein, der an einem dünnen Lederband an ihrem Hals hing, ein Geschenk ihres Vaters am Tag ihrer Namensgebung.

Sie kniff die Augen zusammen und schaute den Guter-Bär-Pfad entlang, dem letzten Ort, an dem sie ihren Vater gesehen hatte, wie dieser ihr zum Abschied winkte. Es war etwas passiert. Und Dakota wollte nicht darauf warten, dass der Rest des Stammes etwas dagegen unternahm.

Die Leute in Cactus Town hatten immer ein gutes Verhältnis zu den Stämmen der amerikanischen Ureinwohner, aber jetzt fehlt der Häuptling eines Stammes, und seine Spuren führen direkt in die Stadt.

Diese Erweiterung bringt durch die einzigartige Rolle von Dakota & Tashunka ein neues Spielgefühl nach Cactus Town. Dakota wird auf der Suche nach ihrem Vater der Stadt einen Besuch abstatten. Daher beginnt die Rolle mit nur einer Figur und wird (hoffentlich) eine zweite dazu bekommen. Die verfügbaren Aktionen des Spielers sind davon abhängig, ob Dakota alleine oder mit ihrem Vater vereint ist. Währenddessen versuchen sie, den Bürgern eine Lektion zu erteilen, sich nicht mit Dakota und ihrem ehemals friedlichen Stamm anzulegen.

Diese Erweiterung benötigt das Cactus Town Grundspiel und eröffnet mehrere neue Rollenkombinationen.

KOMPONENTEN



5 Aktionskarten



2 Basis-Gebäudekarten



1 Dakota



2 Figuren-Standfüße



4 Tomahawk-Marker



4 Spielerhilfekarten
(4 Sprachen)



2 erweiterte
Gebäudekarten



1 Häuptling



1 Entdeckungsmarker



2 Totem-Marker



1 Würfel

SPIELZIEL

Ihr könnt jetzt als Dakota & Tashunka spielen und eine ganz neue Erfahrung mit dem Spiel machen. Um zu gewinnen:



Ziel von **Dakota & Tashunka** ist für Dakota, ihren Vater zu finden und den Bürgern eine Lektion zu erteilen: **„Legt Euch nicht mit unserem edlen Volk an!“** Sie gewinnen sofort, wenn der **Häuptling gefunden und befreit wurde** und sie **2 Totem-Marker sichergestellt haben**.



SPIELVORBEREITUNG (BASISMODUS)

AUFBAU DER STADT

Befolgt die Regeln für den Aufbau der Stadt aus den Regeln des Cactus Town Grundspiels. Die "The Lost Chief"-Erweiterung funktioniert mit allen Varianten des Spiels (Basis- oder erweiterte Gebäude, umgekehrte oder einfache Programmierung).

POSITIONEN DER FIGUREN UND AUFBAU

Nimm die Setup-Karte B. Sie zeigt die neuen Kombinationsmöglichkeiten der Rollen in Abhängigkeit der Spieleranzahl und welche Sitzreihenfolge im Uhrzeigersinn eingehalten werden muss. Wählt eure Rollen (denkt an die Sitzreihenfolge) und macht mit dem Aufbau der Stadt und der Charaktere weiter, wie er im Cactus Town Grundspiel erklärt wird.



Beachte, dass der **Dakota & Tashunka-Spieler mit nur einer Figur (Dakota) startet**.

Führe für Dakota & Tashunka folgende Schritte aus:



Lege die Totemmarker (ausgegraute Seite nach oben) und die Häuptlingsfigur zusammen mit der Aktionskarte, die den Häuptling zeigt, in deinen Spielbereich. Nimm auch die Dakota & Tashunka Hilfekarte. Ziehe verdeckt eine Karte vom Zielgebäudestapel. Lege den Erkundungsmarker in den allgemeinen Vorrat.



BEACHTE: Dakota & Tashunkas Zielgebäudekarten erfüllen mehrere Zwecke. Sie zeigen die Orte, an denen sie (a) den Häuptling befreien oder (b) einen Totem-Marker sicherstellen kann. Im Laufe des Spiels benötigen Dakota & Tashunka weitere Zielkarten, da **jedes Gebäude nur einmal aktiviert werden kann**. Im Abschnitt Duell auf Seite 3 erfährst du, wie du weitere Zielkarten erhältst.

SPIELABLAUF

Ihr spielt das Spiel exakt wie das Cactus Town Grundspiel, mit Planungs- und Aktionsphase. Es endet, wenn ein Spieler seine Ziele erreicht hat.

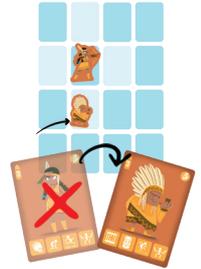
NEUE AKTIONSSYMBOLLE

Diese Erweiterung bringt zusätzlich zu den Aktionssymbolen des Grundspiels neue Spezialaktionen ins Spiel.



DAKOTAS VATER BEFREIEN

Du darfst **HÄUPTLING TASHUNKA BEFREIEN**, wenn du dich in einem deiner Zielgebäude befindest. **Drehe die entsprechende Zielkarte um**, zeige sie den anderen Spielern und **lege sie ab**. Stelle die Häuptlingsfigur in ein Gebäude, das sich **orthogonal** angrenzend zu Dakotas Gebäude befindet und decke es auf. Lege diese Aktionskarte ab und ersetze sie durch die Aktionskarte, die den Häuptling zeigt.



SPRINTEN

Führe 2 separate RENNEN-Aktionen in Folge aus, folge dabei den Regeln des Grundspiels. Decke nur das Gebäude auf, auf dem du die komplette Bewegung beendest.



SPUREN SUCHE

Führe eine SCHLEICHEN-Aktion aus, folge dabei den Regeln des Grundspiels. **Außerdem darfst du heimlich einen Blick auf das Gebäude werfen, in das du dich bewegt hast oder ein orthogonal benachbartes Gebäude.**



TOTEM BAUEN

Baue ein Totem, wenn du dich in einem deiner Zielgebäude befindest. **Drehe die entsprechende Zielkarte um**, zeige sie den anderen Spielern und **lege sie ab**. Drehe einen Totem-Marker in deinem Spielbereich auf die farbige (erfüllt) Seite.



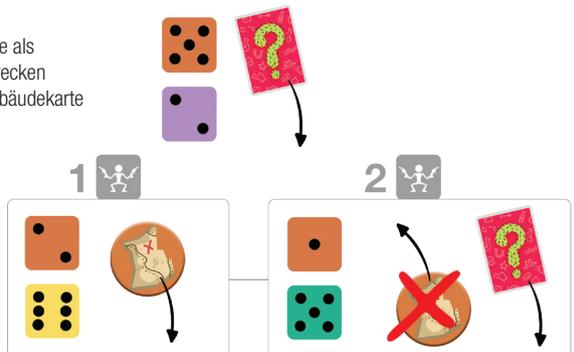
DUELL-AKTION

Die **DUELL**-Aktion funktioniert genauso wie im Grundspiel. Weitere Informationen findet ihr in den Cactus Town Grundspiel-Regeln.

Die **Duell-Resultate** für Dakota & Tashunka sind:

Wenn Dakota & Tashunka gewinnen, erhalten sie als zusätzlichen Effekt zum Wegschieben oder Niederstrecken wertvolle Informationen und ziehen eine neue Zielgebäudekarte vom Stapel.

Wenn Dakota & Tashunka verlieren, werden sie weggeschoben. Wichtig ist, dass sie auch Informationen aus einem verlorenen Duell ziehen und **nehmen den Erkundungsmarker aus dem Vorrat**. Wenn sie **ein zweites Duell verlieren**, **lege den Erkundungsmarker in den Vorrat zurück** und **ziehe 1 neue Zielgebäudekarte**.



GEBÄUDE-KARTEN

Diese Erweiterung enthält 2 neue Gebäude. Wenn ihr zum ersten Mal alternative Gebäudekarten verwendet, beachtet, dass jedes Gebäude links neben dem Titel ein Gebäudetyp-Symbol hat. Das Symbol dient nur dazu, eure Gebäudezusammenstellung zu Beginn eines Spiels im Gleichgewicht zu halten.

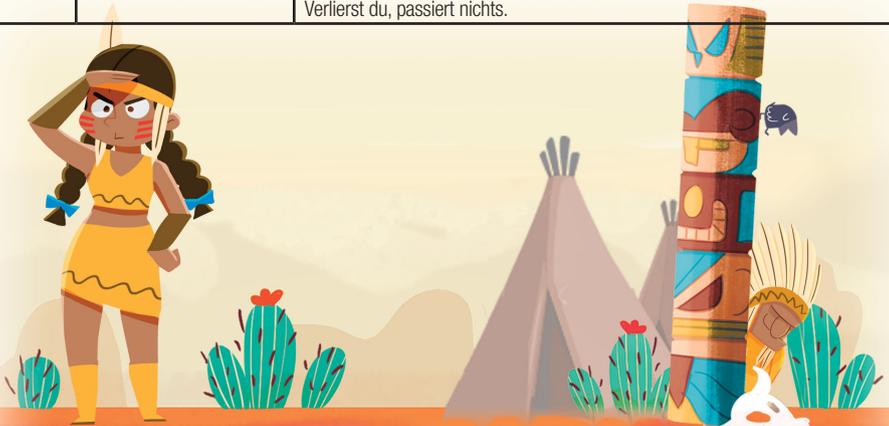
Gruppen (meistens Pärchen) von Karten mit einem **passenden Symbol müssen immer zusammen verwendet werden**, wenn ihr die Gebäude für ein Spiel zusammenstellt. **Fügt die beiden Lagerfeuer-Gebäude hinzu und ersetzt damit irgendein Pärchen aus dem bisherigen Stapel.** Denkt daran, dass die Karten sowohl in den Basis- als auch in den erweiterten Gebäudekarten ersetzt werden müssen, um sicherzustellen, dass der Zielgebäudestapel die Gebäude in der Stadt enthält.

Wenn ihr zusätzliche Gebäudekarten aus anderen Erweiterungen, Promos oder Kickstarter-Inhalten habt, könnt ihr Gruppen frei kombinieren und bekommt so eine große Auswahl an Gebäudekombinationen.



SPEZIALEFFEKTE REVOLVERHELDEN-MODUS

Marker	Wann nutzbar	Auswirkung bei der Nutzung
 Tomahawk	Duell	Du darfst einen Tomahawk-Marker beiseite legen, wenn du deine Duell-Aktion ausführst. Dann darfst du, anstatt dich zu duellieren, einen Gegner in einem orthogonal angrenzenden Gebäude angreifen. Wirf einen Würfel. Bei einer 3+ gewinnst du. Du darfst weder deinen Nachschuss noch andere Modifikatoren benutzen. Wende anschließend das Resultat des Duells an, wenn du gewinnst. Verlierst du, passiert nichts.



CREDITS

Designer **Raul Luque**
 Artist **Isaac Murgadella**
 Übersetzerin **Astrid Granzow**

Wir danken allen Unterstützern der Kickstarterkampagne, dies wäre ohne euch nicht möglich gewesen!

Dieses Produkt und seine Komponenten dürfen nicht ohne Erlaubnis reproduziert werden.
 Die Inhalte können von den Illustrationen abweichen.



© 2021 Second Gate Games, alle Rechte vorbehalten.
 Cactus Town und das Logo von Second Gate Games sind von Second Gate Games, S.L. registrierte Marken.

C/ Casp, 37 2-1, 08010 Barcelona, Spain
www.secondgategames.com

CACTUS TOWN STAMPEDE

EXPANSION
REGELHEFT

Nachdem er sein Vieh drei lange Monate durch die Weiten des Westens getrieben hat, ist John, der Cowboy endlich seinem Ziel nahe. Er hat Cactus Town erreicht und der Viehzug wartet auf der anderen Seite der Stadt auf die Herde. Er muss sie nur noch durch die Stadt lotsen. Nichts leichter als das, oder?

Allerdings sind die Kühe nervös und die Anwesenheit von Menschen kann sie dazu bringen wild davon zu laufen, zumal sie sich schon von Kleinigkeiten erschrecken lassen... dabei nehmen sie jeden auf die Hörner, der ihnen im Weg steht. Kettenreaktionen werden ausgelöst und niemand ist vor den Tieren sicher.



Diese Erweiterung benötigt das Cactus Town Grundspiel und eröffnet mehrere neue Rollenkombinationen.

KOMPONENTEN



4 Aktionskarten



2 Basis-
Gebäudekarten



2 Kühe



3 Figuren-
Standfüße



1 Viehzug-Plättchen



4 Spielerhilfekarten
(4 Sprachen)



2 erweiterte
Gebäudekarten



1 bullenreitender
Cowboy



3 Gehege-Plättchen



1 Würfel

DAS ZIEL DES COWBOYS



Der Cowboy muss seine Herde vom Gehege zum Viehzug bringen. *“Es ist Zeit für Whiskey, verdammte, aber erst muss ich die Kühe abliefern!”*. Er gewinnt sofort, wenn sich **in jedem der 3 Viehwagons jeweils ein Tier befindet**.



AUFBAU

Befolgt die Regeln für den Aufbau der Stadt aus den Regeln des Cactus Town Grundspiels. Die “Stampede”-Erweiterung funktioniert mit allen Varianten des Spiels (Basis- oder erweiterte Gebäude, umgekehrte oder einfache Programmierung).

POSITIONEN DER FIGUREN UND AUFBAU

Nimm **Setup-Karte B**. Sie zeigt die neuen Kombinationsmöglichkeiten der Rollen in Abhängigkeit der Spieleranzahl und welche Sitzreihenfolge im Uhrzeigersinn eingehalten werden muss. Wählt eure Rollen (denkt an die Sitzreihenfolge) und macht mit dem Aufbau der Stadt und der Charaktere weiter, wie er im Cactus Town Grundspiel erklärt wird.



Nach dem Aufbau der 5x5 Karten großen Stadt, legt die 3 Gehege-Plättchen unter die mittleren Gebäude am unteren Rand der Stadt und das Viehzugplättchen über die mittleren Gebäude am oberen Stadtrand.



Beachtet, dass die **Kühe und der bullenreitende Cowboy das Spiel außerhalb der Stadt beginnen**. Sie müssen sie mit ihrer ersten Bewegung betreten. Sie können niemals auf die Gehege-Plättchen zurückgehen.

Die Cowboy-Rolle hat 2 Arten von Figuren: 1 bullenreitender Cowboy und 2 Kühe. Wenn sich die Regeln auf Kuhfiguren beziehen, sind damit nur die 2 Kühe ohne den Cowboy gemeint, sofern nicht anders angegeben.

SPIELABLAUF

Ihr spielt das Spiel exakt wie das Cactus Town Grundspiel, mit Planungs- und Aktionsphase. Es endet, wenn ein Spieler seine Ziele erreicht hat.

Die Blockade aus der Goldenen Regel #2 (Seite 3 der Grundspielregeln) bezieht sich nur auf die Figur des bullenreitenden Cowboys; die Kühe verursachen weder eine Blockade noch sind sie davon betroffen.

NEUE AKTIONSSYMBOLE

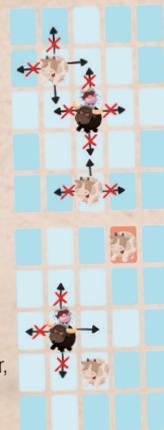
Die Rolle des Cowboys unterscheidet sich sehr von den anderen, da die **meisten seiner Aktionen neu und einzigartig sind**. Obwohl der Cowboy ein Ziel hat, das von den anderen Spielern unabhängig ist, wird er seine Aktionen nutzen, um Chaos anzurichten und die Pläne seiner Gegner zu durchkreuzen.

GOLDENE REGEL - HÜTEN

Der Cowboy muss seine Herde zusammenhalten und verhindern, dass die Kühe zu weit weglaufen. Die Kühe dürfen sich **maximal in einem Abstand von 2 Feldern zum Cowboy entfernt befinden. Du kannst den Cowboy oder die Kühe nicht freiwillig so bewegen, dass dadurch eine Kuh außer Reichweite wäre.**

Immer wenn eine Kuh durch andere Ereignisse außer Reichweite ist, gelten die folgenden Bewegungseinschränkungen

- **SCHLEICHEN-Aktionen der Kühe sind nicht mehr erlaubt** (der Sichtkontakt ist unterbrochen und die Kuh weigert sich, sich zu bewegen).
- Wenn es die Aktionskarte erlaubt, muss der Cowboy **in Richtung einer Kuh außer Reichweite RENNEN**. Sollte durch diese Bewegung eine Kuh, die zuvor in Reichweite war, dann außer Reichweite sein, führe diese Bewegung nicht aus.



RENNEN (BULLENREITENDER COWBOY)

Führe eine **RENNEN**-Aktion mit dem bullenreitenden Cowboy aus.



SCHLEICHEN (BULLENREITENDER COWBOY)

Führe eine **SCHLEICHEN**-Aktion mit dem bullenreitenden Cowboy aus.



SCHLEICHEN (1 KUH)



SCHLEICHEN (BEIDE KÜHE)

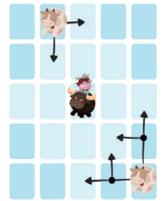
Führe eine **SCHLEICHEN**-Aktion mit 1 bzw. 2 Kühen aus.





GRUPPIEREN

GRUPPIERE deine Kühe: Alle Kühe, die sich außer Reichweite des Cowboys befinden, bewegen sich auf dem kürzesten Weg in dessen Reichweite. Gibt es mehrere Möglichkeiten, entscheidet der Spieler. Betritt eine Kuh ein Gebäude, in dem sich eine gegnerische Figur befindet, hält sie an und wechselt in den STAMPEDE-Modus (siehe **STAMPEDE**-Aktion).



STAMPEDE

Die **STAMPEDE**-Aktion besteht aus zwei aufeinander folgenden Schritten:

1. Ziele identifizieren: Jedes deiner 3 Tiere sucht nach einer stehenden Figur im jeweiligen Gebäude, in dem sie sich befinden. Sollte sich keine stehende Figur in ihrem Gebäude, aber in einem angrenzenden, befinden, muss es sich dorthin bewegen. Die STAMPEDE überwindet die goldene Regel Hüten, allerdings dürfen sich die Tiere trotzdem nicht im selben Gebäude aufhalten. Du darfst das Gebäude wählen, falls es mehrere Möglichkeiten gibt. Decke das Gebäude, in das du dich bewegst, nicht auf.



2. In den STAMPEDE-Modus wechseln (außer in Gebäude neben den Gehege-Plättchen):

- Wenn eines deiner Rinder (inklusive des Bullen mit dem Cowboy) sich auf demselben Feld wie eine oder mehrere **stehende** Figuren befindet, versuchen die Rinder sie auf die Hörner zu nehmen. Der Cowboy wählt die Reihenfolge, aber jedes Tier muss **seine auf-die-Hörner-nehmen-Aktion komplett ausführen**, bevor das nächste an der Reihe ist.
- **AUF DIE HÖRNER NEHMEN:**
 - I. Der Besitzer einer jeden stehenden Figur und der Spieler, der den Cowboy kontrolliert, würfeln zur gleichen Zeit. Spieler dürfen weder den Nachschuss noch Marker verwenden, um ihr Ergebnis zu verändern.
 - II. Die Kuh/der Bulle schafft es alle Figuren auf die Hörner zu nehmen, deren Würfelwurf gleich oder niedriger ist. Bewege in diesem Fall die gegnerische(n) Figure(n) orthogonal 1 Feld nach oben (Richtung Viehzug) oder zur Seite. Du darfst sie auch zu einer anderen Kuh / dem Bullen bewegen. Decke die Gebäude, in die sich die Figuren bewegen, nicht auf.
 - III. Gegner mit einem höheren Würfelwurf als der Cowboy-Spieler schaffen es dem Tier auszuweichen. In diesem Fall bewege die Kuh/den Bullen 1 Feld orthogonal nach unten (in Richtung der Gehege-Plättchen) oder zur Seite. Dies überwindet die goldene Regel Hüten. Falls möglich, bewege das Tier in ein Gebäude mit einem weiteren Ziel. Decke die Gebäude, in die sich die Figur bewegt, nicht auf.
 - IV. Wiederhole auf-die-Hörner-nehmen-Versuche für dieses Tier in jedem Gebäude, in das es sich bewegt, bis es entweder alleine ist, alle Gegner auf die Hörner genommen hat oder eines der Gebäude neben den Gehege-Plättchen erreicht hat.



Hinweis: Alle Bewegungen der Stampede (Tiere und Gegner) werden vom Cowboy-Spieler ausgeführt. Bedingt durch das Chaos der Stampede ist es möglich, dass eine einzelne Figur von mehreren Tieren auf die Hörner genommen wird, aber eine **Figur darf nicht vom selben Tier mehrmals innerhalb eines Zuges auf die Hörner genommen werden**. In seltenen Fällen kann es vorkommen, dass der einzige Ort, an den ein Stampede-Beteiligter bewegt werden kann, bereits durch eine andere eignen Figur belegt ist. In diesem Fall wird die Figur nicht bewegt: Tier und Gegner können am Ende der Stampede im selben Gebäude sein.

DUELL-AKTION ANDERER SPIELER

Der Cowboy hat keine Duellkarte, da er nicht auf Ärger aus ist. Aber sowohl er als auch seine Kühe nehmen wie jeder andere Spieler daran teil, wenn sie sich an einem Ort eines Duells befinden. Befolgt die Duellregeln des Grundspiels und schiebt Cowboy und Kühe, falls sie das Duell verloren haben, um bis zu 3 Felder weit weg. Nur der bullenreitende Cowboy darf den Nachschuss verwenden.

Beachtet, dass Duelle die einzige Möglichkeit sind, die Bewegung der Herde zu unterbrechen, weshalb diese für deren Gegner wichtig sind. Die besonderen Duellergebnisse der Can-Can-Tänzerin (Gewinnen eines Duells zum Umdrehen eines Duell-Markers) oder der amerikanischen Ureinwohner (Ziehen einer Zielkarte oder nehmen eines Entdeckungsmarkers) gelten nur, wenn sie dem bullenreitenden Cowboy gegenüberstanden, nicht den Kühen.

BESTEIGEN DES VIEHZUGS

Um das Spiel zu gewinnen, muss der Cowboy sein Vieh in den Viehzug am oberen Ende der Stadt führen. Jede Figur muss **in einen eigenen Waggon bewegt werden und jeder Waggon kann nur von den hier gezeigten Gebäudefeldern bestiegen werden.**



Die Figur des bullenreitenden Cowboys muss als letzte den Zug besteigen. Sobald sich eine Figur in einem Waggon befindet, darf sie die Stadt nicht wieder betreten.

GEBÄUDE-KARTEN

Diese Erweiterung enthält 2 neue Gebäude. Wenn ihr zum ersten Mal alternative Gebäudekarten verwendet, beachtet, dass jedes Gebäude links neben dem Titel ein Gebäudetyp-Symbol hat. Das Symbol dient nur dazu, eure Gebäudezusammenstellung zu Beginn eines Spiels im Gleichgewicht zu halten.



Gruppen (meistens Pärchen) von Karten mit einem **passenden Symbol müssen immer zusammen verwendet werden**, wenn ihr die Gebäude für ein Spiel zusammenstellt. **Fügt die beiden Kuh-Gebäude hinzu und ersetzt damit irgendein Pärchen aus dem Basisspiel.** Denkt daran, dass die Karten sowohl in den Basis- als auch in den erweiterten Gebäudekarten ersetzt werden müssen, um sicherzustellen, dass der Zielgebäudestapel die Gebäude in der Stadt enthält.

Wenn ihr zusätzliche Gebäudekarten aus anderen Erweiterungen, Promos oder Kickstarter-Inhalten habt, könnt ihr Gruppen frei kombinieren und bekommt so eine große Auswahl an Gebäudekombinationen.

SPEZIALEFFEKTE REVOLVERHELDEN-MODUS

Gebäude- Aktion	Wann nutzbar	Auswirkung bei der Nutzung
	Beim Aufdecken des Gebäudes	Führe eine STAMPEDE -Aktion aus.

CREDITS

Designer **Raul Luque**
 Artist **Isaac Murgadella**
 Übersetzerin **Astrid Granzow**

Wir danken allen Unterstützern der Kickstarterkampagne, dies wäre ohne euch nicht möglich gewesen!

© 2021 Second Gate Games, alle Rechte vorbehalten.
 Cactus Town und das Logo von Second Gate Games sind von Second Gate Games, S.L. registrierte Marken.

Dieses Produkt und seine Komponenten dürfen nicht ohne Erlaubnis reproduziert werden.
 Die Inhalte können von den Illustrationen abweichen.



C/ Casp, 37 2-1, 08010 Barcelona, Spain
www.secondgategames.com

CACTUS

TOWN



KICKSTARTER INHALTE

Liebe(r) Unterstützer(in),

es ist uns eine Ehre und eine Freude, dich als Bürger von CACTUS TOWN, unserem kleinen Provinznest im Wilden Westen, zu begrüßen. Wir hoffen, dass du viel Spaß mit diesem Spiel haben wirst. Es wurde mit viel Liebe und Engagement erstellt. Und wir sind uns ziemlich sicher, dass es auch auf deinem Tisch und in deinem Spieleregal gut aussehen wird ;)

Auf diesen Seiten findest du eine Beschreibung und die Regeln für dein KICKSTARTER EXKLUSIVES Material, die Beute, die du in dein Versteck bringst, eine Belohnung für deine fantastische Unterstützung. Zusammen haben wir während der Kampagne insgesamt 26 Stretchgoals freigeschaltet!!! Das ist zusätzliche Abwechslung und zusätzlicher Spaß!

Wir zeigen dir auch die Regeln der Haustier-Mini-Erweiterung und der Promos (Tools und Crazy Chicken), die einige von euch übrigens kostenlos erhalten haben, weil sie Early-Bird Backer waren und / oder unseren Vor-Kampagnen-Newsletter abonniert haben. Verpasse keine ähnlichen Angebote für unsere nächsten Spiele, wir belohnen treue und frühe ("early") Unterstützer. Registriere dich mit deiner E-Mail Adresse für unser bevorstehendes Spiel "Black Planet" hier (Huh?! Was ist das?!!). Und es gibt auch eine **Überraschung: Wir haben die Haustier Miniaturen für Deluxe-Backer freigeschaltet, viel Spaß!!**



Zu guter Letzt noch ein Wort zur Produktion. Dies ist ein Produkt mit vielen Inhalten, und kleine Dinge in der Produktion oder im Zusammenbau können schief gehen, selbst wenn man mit einem sehr erfahrenen Hersteller mit hohen Standards zusammenarbeitet, wie wir es tun. Solltest du feststellen, dass etwas fehlt oder beschädigt ist: keine Panik! Schreibe stattdessen eine E-Mail an support@secondgategames.com und wir werden versuchen das Ganze zu klären. Alle Komponenten (KS-exklusive, Grundspiel, Erweiterungen, Promos) sind unter dem u.g. QR code aufgelistet. Dies kannst du als Referenz verwenden für das, was du in deinem Pledge bekommen haben solltest.



Vielen Dank, auch im Namen von Raul (Autor) und Isaac (Zeichner)!

Second Gate Games (Victor, Sergi, Gorka und Daniel)

CHARAKTERFÄHIGKEITEN

Die alternativen Charaktere bringen charakterspezifische Fähigkeiten ins Spiel.



Ersetzt die Charaktere des Basisspiels und nimmt die entsprechenden Fähigkeiten-Marker, einschließlich des Dynamit-Markers für die Can-Can-Tänzerin. Nehmt für Charaktere aus Erweiterungen einen Fähigkeiten-Marker, der zu dem abgebildeten Charakter passt. Platziere den Fähigkeiten-Marker in deinem Spielbereich, wobei das Gesicht 2 Punkte zeigt.

Entweder verwenden alle Spieler Fähigkeiten-Marker um Ausgewogenheit sicherzustellen oder ihr beschränkt die Nutzung von alternative Charakteren auf weniger erfahrene oder jüngere Spieler, um ihnen einen kleinen Vorteil zu verschaffen.

Die Fähigkeiten-Marker können zweimal pro Spiel und nur für diese spezifischen Charaktere und keine anderen aktiviert werden. Du kannst die Spezialfähigkeit **während deines Zuges** entweder vor oder nach dem Ausführen deiner Aktionskarte aktivieren. Nach seiner ersten Verwendung wird der Fähigkeiten-Marker **umgedreht** und nach seiner zweiten Verwendung **aus dem Spiel entfernt** (lege ihn in die Box zurück).



Zusätzlich zu deiner normalen Aktion darfst du sie ein weiteres Mal ausführen - mit der folgenden Änderung: Wähle eine gegnerische Figur, die sich im selben oder einem orthogonal angrenzenden Gebäude wie der Charakter mit dieser Fähigkeit, befindet. Führe die Aktion mit dieser Figur aus, als wäre es deine eigene.



Befreie einen gefangenen Gesetzlosen aus dem Gefängnis. Der Charakter mit dieser Fähigkeit muss sich orthogonal neben dem Büro des Sheriffs befinden.



Führe eine Bewegung von 1 Feld (RENNEN oder SCHLEICHEN) mit dem Charakter mit dieser Fähigkeit **zusätzlich** zur Aktion auf der Aktionskarte aus.



Platziere den Dynamit-Marker auf dem Gebäude, in dem du dich befindest. In den folgenden Runden kannst du das Dynamit mit deiner TANZE-DEN-CAN-CAN-Aktion explodieren lassen (wobei du die normale Bewegungsaktion verlierst). Durch die Explosion werden alle Charaktere auf dem Gebäude um 2 Felder nach Wahl der Can-Can-Tänzerin bewegt. Die Bewegung muss nicht in gerade Linie erfolgen. Wirf den Marker nach der Explosion ab.



Führe die in diesem Zug gewählte Aktion zweimal nacheinander aus.



Schau dir geheim 2 verdeckte Gebäude in der Stadt an. Lege sie verdeckt an den ursprünglichen Ort zurück.



Muss zusammen mit einer Aktion, die durch den bullenreitenden Cowboy ausgeführt wird, ausgespielt werden. Bis zum Beginn deines nächsten Zuges können die Kühe in Reichweite des Cowboys diese nicht verlassen - weder durch Duell-Effekte, noch durch eine Stampede. Sollte der seltene Fall eintreten, dass es bis dahin zu einer Stampede kommt, suchen die Kühe sich trotzdem Ziele zum Auf-die-Hörner-nehmen und versuchen dies auch, hören aber auf, sobald sie dadurch die Reichweite des Cowboys verlassen würden. Der Cowboy kann nicht außer Reichweite der Kühe geschoben werden.

HAUSTIER MINI-ERWEITERUNG

Ist dir schon aufgefallen, dass auf ALLEN Gebäuden unterschiedliche Tiere abgebildet sind? Sie sind aus einem ganz bestimmten Grund da!!! Und sie sind nicht zufällig verteilt, sondern nach einem Muster. Ein Charakter deiner Rolle kann jetzt sein ganz persönliches Haustier haben. Die "Haustierpaten"-Charaktere sind:



Fügt die 4 Haustier-Gebäude-Karten der Stadt hinzu und ersetzt mit ihnen 4 Gebäude mit dem Kaktussymbol aus dem Basisspiel. Dein Haustierpate (und nur der Haustierpate) kann das abgebildete Haustier an den 4 neuen Haustier-Orten einsammeln. Lege den entsprechende Marker offen in deinen Spielbereich (maximal 1 Haustier-Marker pro Spieler).

Wenn der Haustierpate an einem Duell in einem Gebäude mit einer Illustration dieses Haustieres beteiligt ist, hilft es seinem Besitzer! Beachte, dass die Haustiere nicht gleichmäßig auf die Gebäude verteilt sind. Du kannst den Haustier-Marker nach dem Abwickeln von Würfeln, Markern aus dem erweiterten Modus und dem Nachschuss ablegen, um Folgendes zu erhalten:



Katze: Kann allergische Reaktionen hervorrufen. Du kannst deinen Gegner zum erneuten Würfeln zwingen.



Kräh: Lenke deine(n) Gegner ab. -1 auf deren Würfelwurf/würfe.



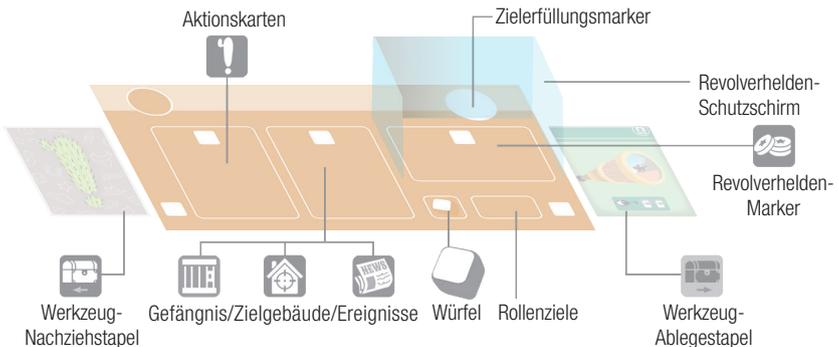
Hund: Ein treuer Begleiter. +2 auf deinen Würfelwurf/würfe.



Schlange: Argh, sie hat mich gebissen!!! Wandle den Würfelwurf eines Gegners in 0 (Null) um.

Abgelegte Tier-Marker sind an ihren jeweiligen Standorten wieder verfügbar.

SPIELERTABLEAU

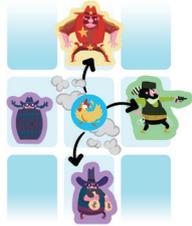


DAS VERRÜCKTE HUHN

Diese Promo ermöglicht es dir, die Kraft eines verrückten Huhns zu nutzen! Sammle einen verrücktes Huhn-Marker an einem der neuen Hühner-Orte ein und bewahre ihn hinter deinem Revolverhelden-Schutzschirm auf (maximal 1 Huhn-Marker pro Spieler).

Du kannst das verrückte Huhn in deinem Zug auf einem orthogonal zu einer deiner Figuren angrenzenden Gebäude "loslassen". Es wird in diesem Gebäude durchdrehen und alle anwesenden Figuren vertreiben. Die Figuren bewegen sich jeweils um 1 Feld, du entscheidest für jede in welche Richtung. Das Huhn bleibt dort bis zum Ende der Runde und während dieser Zeit darf **niemand das Gebäude betreten**. Am Ende der Runde wird der Huhn-Marker beiseite gelegt.

Es darf in jeder Runde **immer nur ein verrücktes Huhn in der Stadt sein**.



WERKZEUGE

Werkzeuge sind **Aktionskarten**, die nur **einmal verwendet** werden können. Sie gehören zu einer bestimmten Rolle und ihre RÜCKSEITE ist farb- und symbolkodiert, genau wie die anderen Aktionskarten der Rolle. Jeder mischt seinen Werkzeugkartensapel und legt ihn verdeckt in seinen Spielbereich.

Ziehe zu Beginn des Spiels eine Werkzeugkarte und halte sie zusammen mit deinen Aktionskarten auf der Hand. Um ein Werkzeug zu verwenden, platziere es während der Planungsphase anstelle einer Aktionskarte und wende den Effekt in der Aktionsphase an, genauso wie du andere Aktionen anwenden würdest. Lege die Werkzeugkarte nach Gebrauch offen in deinem Spielbereich ab.



Du bekommst neue Werkzeuge von deinem Stapel, wenn du **ein Duell verlierst**. Ja, du liest richtig. Wenn du verlierst, profitierst du davon. Dies ist ein optionaler Ausgleichsmechanismus, der dich bei Würfelpech stärkt. Du darfst gleichzeitig mehrere Werkzeuge auf der Hand haben.

Wenn Du ein Werkzeug ziehen darfst und dein Werkzeug-Nachziehstapel leer ist, mische die abgelegten Werkzeuge (falls vorhanden), um einen neuen Werkzeugkartensapel zu bilden.

Werkzeuge und **Nachschuss**: In einem Spiel ohne Werkzeuge wird die nicht verwendete Aktionskarte für den Nachschuss verwendet. Wenn du mit den Werkzeugen spielst, hast du oft mehrere „nicht verwendete“ Aktionskarten auf der Hand (bis zu 4, wenn alle 3 Aktionen in einer Runde mit Werkzeugen ausgeführt wurden). Wähle am Ende der Planungsphase eine deiner nicht verwendeten Aktionskarten aus und lege sie verdeckt neben den Aktionsstapel. Dies ist deine Nachschusskarte.

ALTERNATIVE GEBÄUDE

Diese Erweiterung enthält 11 neue Gebäude. Wenn ihr zum ersten Mal alternative Gebäudekarten verwendet, beachtet, dass jedes Gebäude links neben dem Titel ein Gebäudetyp-Symbol hat. Das Symbol dient nur dazu, eure Gebäudezusammenstellung zu Beginn eines Spiels im Gleichgewicht zu halten.

Gruppen (meistens Pärchen) von Karten mit einem **passenden Symbol müssen immer zusammen verwendet werden**, wenn ihr die Gebäude für ein Spiel zusammenstellt. **Fügt eine komplette Gebäude-Gruppe mit den gleichen Symbolen hinzu und ersetzt damit dieselbe Anzahl von Gebäuden (ebenfalls jeweils mit gleichen Symbolen) aus dem Basisspiel**. Denkt daran, dass die Karten sowohl in den Basis- als auch in den erweiterten Gebäudekarten ersetzt werden müssen, um sicherzustellen, dass der Zielgebäudestapel die Gebäude in der Stadt enthält.

Wenn ihr zusätzliche Gebäudekarten aus anderen Erweiterungen oder Promos habt, könnt ihr Gruppen frei kombinieren und bekommt so eine große Auswahl an Gebäudekombinationen.



ÜBERSICHT SPEZIALEFFEKTE REVOLVERHELDEN-MODUS

Marker / Gebäude-Aktion	Wann nutzbar	Auswirkung bei der Nutzung
 Friedenspfeife	Duell	Der Spieler mit dem Friedenspfeife-Marker nimmt nicht am Duell teil. Lege den Marker beiseite. Gibt es dadurch kein Duell, werden alle aufgedeckten Marker trotzdem beiseite gelegt.
 Patrone	Duell	+1 auf deinen Würfelwurf. Lege den Marker beiseite.
 Nachladen	Duell	Du darfst deinen Würfel einmal erneut werfen. Lege den Marker beiseite.
 Falle	Während der Bewegung eines Gegners	Breche die Bewegung einer einzelnen gegnerischen Figur ab - auch eine unfreiwillige Bewegung (z.B. durch Wegschieben einer Figur). Lege den Marker beiseite.
 Segen	Jederzeit wenn ein Gegner einen Marker nutzt	Bewahre den Segen-Marker hinter deinem Revolverhelden-Schutzschirm auf. Du kannst damit einen von deinem Gegner gespielten Marker annullieren. Um ihn in einem Duell zu nutzen, musst du ihn in deiner Faust haben. Lege ihn nach der Nutzung beiseite.
 Gründer	Duell	Der Gründer-Marker repräsentiert die Menschen in Cactus Town und unterstützt den Besitzer in einem Duell mit +2 auf das Würfelergebnis. Bewahre den Marker sichtbar in deinem Spielbereich auf. Er wird automatisch aktiviert. Der Gründer schützt immer die Schwachen, so dass der Marker zu dem Verlierer des Duells wechselt (unabhängig davon, ob die +2 relevant waren oder nicht), falls der Besitzer des Gründer-Markers an diesem Duell beteiligt war. Bei Mehrspieler-Shootouts mit mehreren Verlierern ist dies derjenige mit dem niedrigsten Würfelwurf (bei Unentschieden erneut würfeln).
 Tomahawk	Duell	Du darfst einen Tomahawk-Marker beiseite legen, wenn du deine Duell-Aktion ausführst. Dann darfst du, anstatt dich zu duellieren, einen Gegner in einem orthogonal angrenzenden Gebäude angreifen. Wurf einen Würfel. Bei einer 3+ gewinnst du. Du darfst weder deinen Nachschuss noch andere Modifikatoren benutzen. Wende anschließend das Resultat des Duells an, wenn du gewinnst. Verlierst du, passiert nichts.
 Kaktus	Beim Betreten des Gebäudes	Bewege den Kaktus in ein beliebiges leeres Gebäude.
 Laufen	Beim Aufdecken des Gebäudes	Führe eine RENNEN -Aktion mit einer deiner Figuren aus.
 Laufen	Beim Aufdecken des Gebäudes	Führe eine RENNEN -Aktion mit einer gegnerischen Figur aus.
 Schleichen	Beim Aufdecken des Gebäudes	Führe eine SCHLEICHEN -Aktion mit einer deiner Figuren aus.
 Marker	Beim Aufdecken des Gebäudes	Nimm einen Marker vom Haufen der beiseite gelegten Marker (falls möglich).
 Würfel	Wenn hier ein Duell stattfindet	Du darfst deinen Würfel in einem Duell, das du hier startest, einmal erneut würfeln.

	Beim Aufdecken des Gebäudes	Nimm eine deiner Werkzeugkarten aus dem Vorrat (falls möglich).
	Immer	Du darfst den Kaktus nicht hierhin bewegen.
	Beim Aufdecken des Gebäudes	Führe eine STAMPEDE -Aktion aus.

AKTIONSSYMBOLS AUF DEN WERKZEUGEN

Aktion	Effekt
	Führe nacheinander zwei SCHLEICHEN -Aktionen mit einer deiner Figuren aus.
	Führe eine SCHLEICHEN - und anschließend eine RENNEN -Aktion mit einer deiner Figuren aus.
	Schieße auf einen Gegner in einem orthogonal angrenzenden Gebäude. Wurf deinen Würfel. 1-2: nichts passiert; 3-6: wegschieben / niederstrecken
	Wenn du dich im Büro des Sheriffs befindest, lasse einen Gefangenen aus dem Gefängnis frei und platziere ihn auf einem orthogonal angrenzenden Gebäude.
	Führe eine diagonal RENNEN -Aktion mit beiden deiner Figuren aus. Decke das Gebäude, auf dem du endest, auf . Darf nicht benutzt werden, wenn du dich in einer Blockade befindest.
	Schau dir geheim zwei verdeckte Gebäudekarten in der Stadt an. Lege sie verdeckt an den ursprünglichen Ort zurück.
	Bewege eine gegnerische Figur, die sich 2 Felder entfernt befindet, zu dir. Dies kann eine Blockade in dem anderen Gebäude überwinden. Decke das Gebäude, auf dem du dich befindest, auf .
	Führe eine ANLOCKEN oder eine GEFANGENEN BEFREIEN -Aktion aus.
	Bewege eine gegnerische Figur aus einem diagonal angrenzende Gebäude zu dir. Dies kann eine Blockade in dem anderen Gebäude überwinden. Decke das Gebäude, auf dem du dich befindest, auf .
	Ziehe 3 Zielgebäude-Karten. Behalte 1, lege die anderen 2 ab.
	Schieße auf einen Gegner in einem orthogonal oder diagonal angrenzenden Gebäude. Wurf deinen Würfel. 1-2: nichts passiert; 3-6: wegschieben / niederstrecken
	Führe eine SCHLEICHEN -Aktion mit beiden Kühen und dem bullreitenden Cowboy aus.
	Führe eine SCHLEICHEN -Aktion und anschließend eine RENNEN -Aktion mit dem bullenreitenden Cowboy aus.
	Führe nacheinander zwei SCHLEICHEN -Aktionen mit einer gegnerischen Figur aus.