DRAFT TRANSLATION

If you have any input, please write to **support@secondgategames.com**

CACTUS TOWN
REGELBOEK

Cactus Town is een **asymmetrisch actieplanningsspel** voor 2 tot 4 spelers. Het speelt zich af in het Oude Westen en biedt een zeer interactieve gameplay vol met achtervolgingen en ontsnappingen, waarbij verschillende tegenstanders het tegen elkaar opnemen. Je tracht je tegenstanders te slim af te zijn door hun bewegingen te raden en je persoonlijke doelen te bereiken.

COMPONENTS

24 basis gebouwen kaarten (Blauwe achterzijde)

24 geavanceerde gebouwen kaarten (Rode achterzijde)

1 sheriff's kantoor

4 x 4 actie kaarten

4 x 4 Spelershulp kaarten (4 talen)

1 gevangenis kaart

2 opstellings & 1 erwinningsvoorwaarden kaarten.

3 sheriff/hulpsheriffs

3 outlaws

2 premiejagers

1 Can-Can danseres

3 plunder fiches

1 gevangen fiches

2 paarden fiches

2 afbetalings fiches

3 duel fiches

4 vredespijp fiches

4 herlaad fiches

4 kogel fiches

4 valstrik fiches

1 startspeler kaart

4 doorzichtige dobbelstenen

10 onderkanten voor actiefiguren

4 gunslinger schermen

DOEL VAN HET SPEL

Cactus Town is een slaperig dorpje in het Oude Westen, dat op het punt staat veel actie te zien. Je neemt de rol aan van één van onderstaande vier partijen, elk met hun eigen doelstellingen en overwinningsvoorwaarden. Dit is wat je moet doen om als overwinnaar uit de strijd te komen:

Het doel van de **sheriff en zijn hulpsheriffs** is om de bandieten in hechtenis te nemen. "Geen plunderingen in mijn stad!". Ze winnen onmiddellijk wanneer **2 outlaws in de gevangenis zitten.**

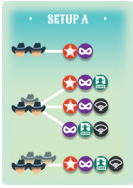
Het doel van de **outlaws** is om hun verborgen doelgebouwen te plunderen en de stad te ontvluchten. "Jullie houden ons niet tegen, dwazen! We zullen die buit vinden! " Ze winnen onmiddellijk als **2 outlaws met plunderfiches naar de wildernis zijn ontsnapt.**

Het doel van de **premiejagers** is om de premie te verzilveren door een bandiet te vangen en samen met het juiste transport naar de hoofdstad van het district te brengen. "Dat is MIJN prooi, niet die van de sheriff!" Ze winnen onmiddellijk als ze **1 outlaw hebben gevangen en 2 paarden hebben gestolen,** in willekeurige volgorde.

Als laatste, maar zeker niet de minste, het doel van de **Can-Can-danseres** is om wraak te nemen van degenen die haar bedrogen hebben. "Ze denken dat ze beter zijn? Ze zullen mijn naam onthouden! " Ze wint onmiddellijk als ze **schulden heeft afbetaald in 2 doelgebouwen en 3 duels heeft gewonnen,** in willekeurige volgorde.

KIES JE SAMENSTELLINGO

De volgende combinaties zijn mogelijk, afhankelijk van het aantal spelers.



Met 2 spelers kies je de sheriff en de outlaws, met 3 spelers kies je één van de combinaties afgebeeld op **opstellingskaart A,** met 4 spelers zijn alle partijen aanwezig. Houd er rekening mee dat de volgorde van zitplaatsen (met de klok mee) belangrijk is, dus kies ofwel de personages op basis van hoe je zit, ofwel de zitplaatsen op basis van hoe je het personages kiest, volgens de volgorde op de spelopstellingskaart.

Verdere combinaties van 1p, 2p, 3p, 4p en 5p zijn beschikbaar via de uitbreidingen van het spel. Deze zijn weergegeven op opstellingskaart B.

HET SPEL VOORBEREIDEN (BASISMODUS)

STADSOPSTELLING

Plaats het kantoor van de sheriff in het midden van de speelruimte ❶. Schud de basisgebouwkaarten (blauwe achterkant) en leg ze gedekt rond het kantoor van de sheriff, zodat ze een vierkant van 5x5 vormen. Dit vertegenwoordigt Cactus Town ❷. De buitenste gebouwen van het 5x5-vierkant worden beschouwd als de **randen van de stad** en leiden rechtstreeks naar de wildernis daarachter ❸. Schud de gevorderde gebouwenkaarten (rode achterkant) om de **stapel met doelgebouwen** te vormen ❹.

Plaats de actiefiguren van je gekozen partij op de startlocaties aangegeven op de achterkant van **spelopstellingskaart A** (❺ - ❽):

Merk op dat je op de kaart in totaal 7 partijen ziet. Het bevat de posities van de 3 partijen (de indianen, de eenzame ranger en de cowboy) van de huidige uitbreidingen van de games en de treintegels van de Stampede-uitbreiding. Meer informatie over de uitbreidingen vind je hier (scan de QR code om dit te lezen):

Onthul alle gebouwen van de startlocatie. Geef de startspelerfiche aan de partij die als eerste wordt weergegeven in de door jou gekozen groepcombinatie. Neem de 4 actiekaarten met je symbool, de dobbelsteen van je kleur en je spelershulpkaart en leg ze in je spelersgebied ❾.

Laat vredespijp-, herlaad-, kogel- en valstrikfiches in de doos; ze worden alleen gebruikt in de gunslinger-modus.

Leg de gevangeniskaart in je spelersgebied ❿

Trek 4 kaarten met de afbeelding naar beneden van de stapel met doelgebouwen. De afgebeelde gebouwen zijn de plunderdoelen van de outlaws (negeer de iconene of tekst op de kaarten) ⓫. Plaats de plunderfiches in een algemene voorraad naast de stapel met doelgebouwen ⓬.

Trek 1 gedekte kaart van de stapel met doelgebouwen. Het afgebeelde gebouw is een doelwit om een paard van te stelen ⓭. Plaats 2 paardenfiches met de afbeelding naar boven in je spelersgebied ⓮. Plaats 1 gevangene fiche in de algemene voorraad ⓬.

Trek 4 gedekte kaarten van de stapel met doelgebouwen. De afgebeelde gebouwen zijn het doelwit voor de Can-Can-danser om schulden af te betalen ⓯. Plaats de 2 afbetalingsfiches fiches en 3 duel fiches die met de afbeelding naar boven in je spelersgebied ⓰.

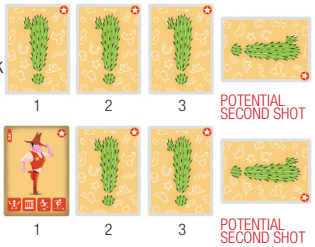
GOUDEN REGEL # 1: DOELGEBOUWEN TREKKEN

Bij het trekken van de stapel met doelgebouwen mag geen van de getrokken kaarten een gebouw vertegenwoordigen waar je actiefiguren op staan. Is dit het geval dan moet je de kaart afleggen en opnieuw trekken totdat aan deze voorwaarde is voldaan. Schud de afgelegde kaarten terug in de stapel nadat je een geldig doelgebouw getrokken hebt. Houd de kaarten met doelgebouwen geheim voor je tegenstanders totdat je ze activeert.

SPELVERLOOP

Het spel wordt gespeeld in rondes en stopt onmiddellijk (dit kan zelfs halverwege de ronde) wanneer één van de spelers zijn doel bereikt. Elke ronde wordt in twee fasen gespeeld:

Planningsfase: Alle spelers kiezen gelijktijdig 3 actiekaarten uit hun hand en leggen deze met de beeldzijde naar beneden voor zich neer, van links naar rechts. U kunt uw kaarten op elk moment controleren. Leg de overgebleven actiekaart in een hoek van 90 graden rechts van je kaartreeks, dit kan later handig zijn.



Actiefase: De startspeler draait de eerste actiekaart om, voert een actie op de kaart uit (indien mogelijk) en geeft de beurt met de klok mee naar de volgende speler. Herhaal de pass-beurten met de klok mee totdat alle spelers hun 3 acties hebben uitgevoerd.

Zodra alle actiekaarten zijn verwerkt, wordt de startspelersfiche met de klok mee doorgegeven aan de volgende speler. Je bent klaar voor je volgende ronde!

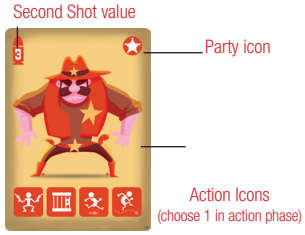
PIONIERSMODUS! Na een eerste keer spelen in de normale programmeermodus zoals hierboven beschreven, raden we je aan om de pioniersmodus uit te proberen, een echte uitdaging. In de pioniersmodus worden acties in omgekeerde volgorde uitgevoerd, waardoor elke beurt een echte puzzel wordt. Zie pagina 6.

ACTIEKAARTEN

Elke speler heeft een hand van 4 actiekaarten, elk met 1 of verschillende actie-iconen. Bij onthulling van de kaart tijdens de actiefase, **kiest de speler die de actiekaart bezit 1 (en slechts één) van de actie-iconen en handelt deze af** zoals hieronder beschreven. Acties **kunnen worden uitgevoerd door slechts 1 actiefiguur,** tenzij anders aangegeven.

Deze actie kan worden uitgevoerd door maximaal 3 actiefiguren.

Deze actie kan alleen worden uitgevoerd in spellen met 3 of meer spelers.



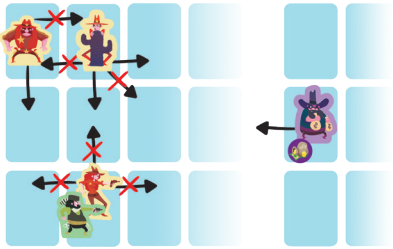
VERPLAATSINGSACTIES

GOUDEN REGEL # 2: BEWEGING & IMPASSE

- Met uitzondering bij het opzetten van het spel, mogen er nooit twee actiefiguren van dezelfde kleur in hetzelfde gebouw aanwezig zijn.
- Je moet al je actiefiguren van het / de startgebouw(en) verplaatsen met je eerste verplaatsingsactie.
- **Rechtopstaande** actiefiguren van een andere kleur die in hetzelfde gebouw aanwezig zijn, bevinden zich in een **impasse.** Ze zijn bang om in de rug geschoten te worden. Ze kunnen de loopactie dus niet gebruiken. Ze kunnen enkel uit deze enge situatie ontsnappen m.b.v. een sluip-, duel- of verleid-actie.

LOOP / IEDEREEN LOOPT

Verplaats 1 / al je actiefiguren **tot 1 bouwvak,** orthogonaal. **Onthul de gebouwkaart** waarop je eindigt, zelfs voor actiefiguren die je hebt besloten deze beurt niet te verplaatsen. Als je de **LOOP**-actie niet kunt uitvoeren vanwege een impasse, onthul dan de gebouwkaart NIET.



Een bandiet met een plunderfiche kan de loopactie gebruiken om **naar de wildernis te ontsnappen** indien hij alleen is op één van de randgebouwen van de stad. Plaats de bandiet met het plunderfiche in je spelersgebied om aan te geven dat je doel gedeeltelijk is bereikt. Er kan maar **één** bandiet tegelijk naar de wildernis ontsnappen.

SLUIPEN / IEDEREEN SLUIPT

Verplaats elk van je actiefiguren **tot 1 gebouwvak,** orthogonaal, maar **onthul de gebouwenkaart** waarnaar je beweegt **NIET**. Je kunt sluipen uit een gebouw, zelfs als er een andere actiefiguur aanwezig is, waardoor je een **impasse kunt overwinnen.**

Opmerking: de **sluip**actie stelt een bandiet NIET in staat om naar de wildernis te ontsnappen. (Er is niets om je achter te verbergen in de woestijn!)

DANS DE CAN-CAN (Can-Can danseres)

Verplaats maximaal 1 plaats diagonaal. Onthul het gebouw waarop je eindigt. Je kunt de impasse met jouw dans negeren.

DUEL ACTI

DUEL

Kies een gebouw met minimaal 2 rechtopstaande actiefiguren, inclusief die van jezelf. **Voor elke rechtopstaande actiefiguur gooit de eigenaar hiervan een dobbelsteen.**

Spelers mogen de **waarde van het tweede schot** op hun niet-gespeelde actiekaart toevoegen aan de dobbelsteenworp. Ze kunnen hun duelkansen verbeteren door de kaart met de hoogste waarde opzij te leggen in de planningsfase.

Om het tweede schot te gebruiken, draait u de niet-gespeelde actiekaart open, u mag deze **slechts één keer per ronde** gebruiken.

In de Gunslinger-modus kunnen spelers extra tokens hebben om hun dobbelsteenworp te wijzigen (zie pagina 7-8). Gebruik eerst deze fiches voordat u besluit of u uw tweede schot wilt gebruiken.

Spelers mogen hun tweede schot op elk moment gebruiken, ook als reactie op het feit dat andere spelers hun tweede schot hebben gebruikt.

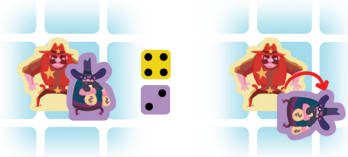
Als er geen spelers meer hun tweede schot willen gebruiken, **wint de speler die het hoogste aantal had van de combinatie dobbelsteen en aanpassingsmogelijkheden.**

In het geval van een **gelijkspel** voor het hoogste al dan niet aangepaste resultaat, wint de speler die de duelkaart bezit. Als de eigenaar van de duelkaart niet tot de spelers behoort die in dit duel een even hoog aantal hadden (dit kan het geval zijn bij vuurgevechten met meerdere spelers), herhalen de betrokken spelers het gooien van de dobbelstenen totdat het gelijkspel wordt verbroken.

Pas vervolgens de uitkomst van het duel toe op de verliezer(s). Er zijn twee mogelijke uitkomsten, **verdoven** en **wegduwen**. Sheriff / hulpsheriff, premiejagers en de can-can-danseres worden altijd weggeduwd; de outlaws altijd verdoofd.

VERDOVEN

Een personage kan verdoofd worden. Geef dit aan **door de actiefiguur op zijn kant te leggen.** Verdoofde actiefiguren zijn niet dood, **maar kunnen geen actie ondernemen behalve 'herstellen'. Ze kunnen niet deelnemen aan een duel en komen ook niet in aanmerking voor een impasse.**

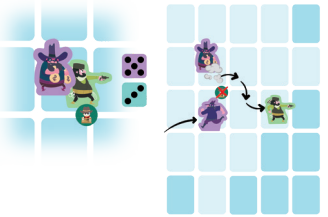


WEGDUWEN

Een actiefiguur mag worden weggeduwd. De winnaar van het duel mag de actiefiguur **maximaal 3 bouwvakken verplaatsen.** Elke zet is in orthogonale richting en opeenvolgende zetten hoeven geen rechte lijn te volgen. De weggeduwde actiefiguur **onthult de bouwvak waarop hij eindigt.** Het is in dit geval mogelijk om door gebouwen te gaan met andere personen, maar je mag niet eindigen bij een actiefiguur met dezelfde kleur.

ANDERE DUEL IMPLICATIES

Als de premiejager een gevangen bandiet bij heeft, laat **hij deze vrij**. De vrijgelaten bandiet verschijnt rechtop op de locatie van het duel of op een **orthogonaal aangrenzende** locatie, gekozen door de winnaar van het duel. Leg het gevangenefiche terug in de algemene voorraad.



Elke keer dat de **Can-Can-danseres een duel wint** (het is niet genoeg om deel te nemen), **draai je een duelfiche in haar spelersgebied naar de gekleurde (voltooide) zijde.**

SPECIAL ACTIONS

EEN OUTLAW GEVANGEN ZETTEN

Indien in hetzelfde gebouw aanwezig, kan een één sheriff/hulpsheriff een verdoofde outlaw gevangen zetten door de actiefiguur (en eventuele plunderfiche) op de gevangeniskaart te plaatsen. De sheriff/hulpsheriff mogen maar één outlaw tegelijk gevangenzetten.

PLUNDEREN

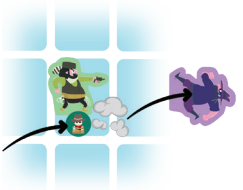
Een van de outlaws kan **PLUNDEREN** wanneer ze zich in een van hun doelgebouwen bevinden, zelfs als er een tegenstander aanwezig is. **Draai de doelgebouwenkaart om,** laat deze aan de andere spelers zien en **leg deze af**. Neem dan een plunderfiche uit de algemene voorraad en plaats deze onder de outlaw actiefiguur. Het zal samen met de actiefiguur bewegen tot het einde van het spel, zowel in verdoofde of rechtopstaande staat, en zelfs in gevangenschap. Elke outlaw mag slechts over één plunderfiche beschikken.

HERSTELLEN

HERSTEL 1 verdoofde outlaw door zijn actiefiguur terug recht te zetten.

GEVANGENNEMEN

Indien in hetzelfde gebouw aanwezig, kan één premiejager een verdoofde outlaw **VANGEN** door de **actiefiguur** (en eventuele plunderfiche) **naar hun spelersgebied te verplaatsen.** Neem het gevangene-fiche uit de algemene voorraad en plaats het onder de premiejager-actiefiguur. De premiejagers mogen maar 1 outlaw tegelijk gevangennemen.



EEN GEVANGENE VRIJLATEN

Een premiejager, aanwezig in het kantoor van de sheriff kan een gevangene **VRIJLATEN uit de gevangenis.** Plaats de outlaw actiefiguur, samen met de eventuele buitfiche die hij bij zich had, rechtop op het kantoor van de sheriff.

EEN PAARD STELEN

Eén van de premiejagers mag een **PAARD STELEN** als hij in een doelgebouw staat, zelfs als er een tegenstander aanwezig is. **Draai de doelgebouwenkaart om,** laat deze aan de andere spelers zien en leg ze af. **Draai een paardenfiche in je spelersgebied** naar de gekleurde (voltooide) zijde om aan te geven dat je doel gedeeltelijk is bereikt.

TREK EEN DOELGEBOUWKAART

TREK 1 kaart van de stapel met doelgebouwenkaarten

KOM HIER

Verplaats de actiefiguur van een tegenstander van een orthogonaal aangrenzend gebouw naar je eigen gebouw. Dit kan een impasse in het andere gebouw overwinnen. Onthul het gebouw waar je op staat.

SCHULDEN AFBETALEN

BETAAL SCHULDEN indien aanwezig in een doelgebouw. Draai de doelkaart om, laat deze aan de andere spelers zien en leg ze af. Draai een afbetalingsfiche in je spelersgebied naar de gekleurde (voltooide) zijde om aan te geven dat je doel gedeeltelijk is bereikt.

OUTLAW LAATSTE KANSACTIE

De volgende actie is **alleen toegestaan in spellen met 3+ spelers, inclusief outlaws, sheriff en premiejagers.** Het kan **alleen worden geactiveerd indien alle outlaw actiefiguren buiten het speelveld staan (1 ontsnapte, 1 gevangengenomen en 1 gevangene).**

ONTSNAPPEN

Een outlaw-personage weet te ontsnappen uit de gevangenis of uit gevangenschap van premiejagers. Gooi je dobbelsteen. Kies op 1-3 de outlaw in de gevangenis, op 4-6 de outlaw in gevangenschap. Plaats het personage op het kantoor van de sheriff of op de locatie van de premiejager die het gevangen bandietfiche draagt, afhankelijk van waar ze ontsnapt zijn. Leg de gevangene bandietfiche terug in de voorraad, indien je je losmaakt van een premiejager.

PIONIERSMODUS

Als je eenmaal de acties van de verschillende partijen onder de knie hebt, raden we je aan het spel op te fleuren met een extra uitdaging en het te spelen zoals de auteur dat doet: met omgekeerd programmeren.

Planningfase (met de klok mee): De speler die de startspelerfiche vasthoudt, legt een van de actiekaarten uit zijn hand gedekt op tafel. Vervolgens legt de volgende speler een van zijn actiekaarten met de afbeelding naar beneden op de eerder neergelegde kaart. Herhaal deze stap totdat elke speler 3 kaarten heeft gespeeld om de **gedekte actiestapel** te vormen. De niet-gespeelde actiekaart blijft met de afbeelding naar beneden in het spelersgebied.

Actiefase (tegen de klok in): Beginnend met de kaart bovenop de actiestapel, worden de actiekaarten een voor een omgedraaid en hun acties onmiddellijk afgehandeld door de respectievelijke speler die de kaart heeft gespeeld. Als de actie van een kaart niet speelbaar is, negeer deze dan en draai de volgende kaart om.

Pas op! De volgorde van acties in de actiefase is omgekeerd aan de volgorde van plaatsen in de planningsfase. Dit betekent ook dat de speler met het startspelerfiche als laatste in de actiefase gaat. Accepteert u de uitdaging?

CACTUS VARIANT

Je kunt met de cactusvariant spelen om nog een extra laag plezier aan het spel toe te voegen. Je kunt deze variant combineren met elke modus, variant of uitbreiding van het spel.

Aan het begin van het spel, plaatst men de cactusactiefiguur naast het bord.

Elke keer dat een actiefiguur een gebouw betreedt met het cactussymbool, verplaatst de speler die met de actiefiguur speelt de cactus **van zijn huidige positie naar een onbezet bouwvak,** ongeacht of dat gebouw wordt onthuld of niet.

De cactus is een blokkade, je mag een gebouw met de cactus erop niet betreden of passeren, noch vrijwillig, noch onvrijwillig.

GUNSLINGER MODUS

SPEL VOORBEREIDING

Gebruik dezelfde voorbereidingsinstructies als voorheen, maar gebruik de geavanceerde bouwkaarten (rode achterkant) voor de 5x5 stadslay-out en de basisgebouwkaarten (blauwe achterkant) om de doelgebouwenstapel te vormen. Plaats de vredespijp-, kogel-, herlaad- en valfiches in de algemene voorraad naast de stapel van het doelengebouwen. Geef elke speler een revolverscherm.

SPECIAL BUILDING EFFECTS

In de Gunslinger-modus hebben sommige gebouwen speciale effecten, zoals beschreven aan de onderkant van elke kaart. Het toepassen van deze effecten is **verplicht.** Enkele van de effecten hebben een bepaald trefwoord:

ONTHUL (REVEAL): de speler die het gebouw onthult, past het effect één keer toe.

BINNENKOMST (ENTER): Pas (indien mogelijk) het effect toe elke keer dat een actiefiguur zijn beweging beëindigt op de gebouwkaart, ook bij de eerste onthulling. Het maakt niet uit welk type beweging wordt gebruikt (**rennen, sluipen, dansen, duwen,** enz.), en een actiefiguur kan een gebouw verlaten, en in een volgende beurt, opnieuw binnengaan om het effect opnieuw toe te passen.

In een duel, of als resultaat van een gebouweffect, kunnen actiefiguren worden geduwd en nieuwe gebouwen onthullen / betreden. De geduwde actiefiguur wordt beschouwd als onthullend / binnenkomend en past het daarbij horende effect toe.

Let op:

- *Tijdens het opzetten van het spel worden sommige gebouwen onthuld om actiefiguren in hun startpositie te plaatsen. Op dat moment worden de effecten van de gebouwen niet toegepast, ze worden niet beschouwd als 'onthullend / binnenkomend' bij het starten van het spel.*
- *Negeer de pictogrammen naast de namen van de gebouwen, ze worden gebruikt in verband met extra gebouwen van uitbreidingen en promo's, inclusief Kickstarter-inhoud. Ga naar de online winkel van Second Gate Games voor spelextra's.*

Sommige gebouwen leveren fiches op. Elke keer dat een actiefiguur zijn beweging beëindigt in een gebouw met een fiche, mag de eigenaar de respectieve fiche uit de voorraad nemen (indien beschikbaar) en deze verbergen achter zijn revolverscherm. Er zijn slechts 4 fiches van elke soort en ze worden na gebruik verwijderd uit het spel, d.w.z. ze keren niet terug naar de algemene voorraad.

Je mag maximaal 6 fiches tegelijk hebben. Als je in aanmerking komt om een 7e token van een gebouw te nemen, mag je één van je huidige tokens uit het spel verwijderen om een nieuwe te nemen.

STROOP JE MOUWEN OP

In een duel mogen spelers **duelfiches** (vredespijp, kogel, herladen) gebruiken als verrassingsitems. Nadat een duellocatie is aangegeven, selecteert elke duellerende speler in het **geheim** tokens (maximaal 1 van elke soort) en verbergt deze in hun uitgestrekte vuist. **Alle spelers openen hun vuisten tegelijkertijd** om de fiches (indien aanwezig) te onthullen en hun effect toe te passen. Je mag een lege vuist laten zien.

SPECIAL EFFECTS GUNSLINGER MODE

Token / Building action	When to use it	Effect when used
Vredespijp	Duel	De speler die de vredespijp toont, neemt niet deel aan het duel. Verwijder de fiche uit het spel.. Als er hierdoor geen duel is, worden alle onthulde duelfiches toch uit het spel verwijderd.
Kogel	Duel	+1 voor het resultaat van je dobbelsteenrol. Verwijder de fiche uit het spel.
Herlaad	Duel	U mag uw dobbelsteen één keer opnieuw gooien. Verwijder de fiche uit het spel.
Valstrik	Na het zien van de beweging van een tegenstander	Annuleer de beweging van een tegenstander, inclusief onvrijwillige bewegingen. Verwijder de fiche uit het spel.
	Bij het binnenkomen van een gebouw	Verplaats de cactus naar een onbezette locatie
	Bij het onthullen van het gebouw	Voer een **LOOP**-actie uit met een van je actiefiguren.
	Bij het onthullen van het gebouw	Voer een **LOOP**-actie uit met een van de actiefiguren van je tegenstanders.
	Bij het onthullen van het gebouw	Voer een **SLUIP**-actie uit met een van uw actiefiguren.

DANK AAN

Designer **Raul Luque**
Artist **Isaac Murgadella**

Second Gate Games would like to thank all the backers on Kickstarter, this wouldn't have been possible without your support!

© 2021 Second Gate Games, all rights reserved. Cactus Town and Second Gate Games logo are trademarks of Second Gate Games, S.L.

No part of this product may be reproduced without specific permission.

Actual components may vary from those shown

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