

# DRAFT TRANSLATION

If you have any input, please write to **[support@secondgategames.com](mailto:support@secondgategames.com)**

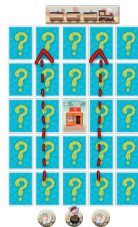
# CACTUS TOWN

## EXPANSION

### REGEELBOEK

Na 3 lange maanden van het hoeden van zijn vee door de uitgestrekte gebieden van het Westen, is de cowboy eindelijk dicht bij zijn bestemming. Hij heeft Cactus Town bereikt en de veetrein wacht aan de andere kant van de stad. Hij moet de kudde alleen maar door het dorp te sturen, klinkt eenvoudig genoeg toch?

Maar de koeien zijn nerveus en de aanwezigheid van mensen kan voor problemen zorgen in de vorm van uitbraken, aangezien ze kunnen schrikken van de minste afleiding... zullen ze proberen iedereen die hun weg blokkeert, te verwonden! Kettingreacties zijn mogelijk en niemand is veilig voor deze beesten.



Deze uitbreiding vereist het basisspel CACTUS TOWN en biedt verschillende nieuwe combinaties.

## ONDERDELEN



4 actie kaarten



4

spelershulpkaarten  
(4 talen)



2 basis  
gebouwkaarten



2 gevorderde  
gebouwkaarten



2 Koeien



1 stierenrijdende  
cowboy



3 actiefiguur  
basissen



3 veld tegels



1 veetrein tegel



1 doorzichtige  
dobbelsteen

## HET DOEL VAN DE COWBOY



De cowboy moet zijn kudde van de velden naar de veetrein brengen. "Het is tijd voor whisky, verdomme, maar eerst moet ik deze koeien afleveren!". Hij wint onmiddellijk **indien elke koe, één wagon bezet.**



## VOORBEREIDING

Volg de regels voor het opstellen van de stad van het basisspel Cactus Town. De Stampede-uitbreiding werkt met alle varianten van het spel, kies er één (basis of geavanceerde gebouwen, omgekeerde volgorde of eenvoudige programmering).

### ACTIEFIGUUR-POSITIES EN SPELEROPSTELLING

Vorbereidingskaart B laat zien welke nieuwe combinaties mogelijk zijn, afhankelijk van het spelersaantal en welke plaatsingsvolgorde met de klok mee moet worden aangehouden. Kies je personages (let op de volgorde van de zitplaatsen) en ga verder met het opzetten van het personage en de stad zoals beschreven in het basisspel Cactus Town.

Na het opzetten van het 5x5 stadsraster, plaats je de 3 veldtegels onder de gebouwen aan de centrale rand onderaande stad en de treintegel boven de gebouwen aan de centrale rand bovenaan.

**Merk op dat de koeien en cowboy buiten de stad beginnen,**

ze zullen deze met hun eerste bewegingsactie moeten betreden. Ze kunnen niet terug naar de veldtegels.



De cowboygroep 2 soorten actiefiguren, 1 cowboy & koe actiefiguur en 2 koe actiefiguur. Wanneer de regels verwijzen naar "actiefiguren voor koeien", verwijst het alleen naar de 2 koeien zonder cowboy, tenzij anders vermeld.

## HET SPEL SPELEN

Speel het spel precies zoals je het Cactus Town-basispel speelt, met planning- en actiefase, en stop het spel onmiddellijk wanneer een speler zijn doelen heeft bereikt.

De impasse van de gouden regel # 2 van de basisspelregel is alleen van toepassing op de actiefiguur van de cowboy en koe, de koeienactiefiguren veroorzaken geen impasse en worden er niet door beïnvloed.

## NIEUWE ACTIE ICONEN

Het doel van de cowboy groep is verschillend van de andere. **De meeste van zijn acties zijn nieuw en uniek.** De cowboy zal, ondanks het onafhankelijk doel t.o.v. de andere spelers, zijn acties aanwenden om deze van de tegenstanders te dwarsbomen.

### GOUDEN REGEL - HOEDEN

De cowboy moet zijn kudde bij elkaar houden om te voorkomen dat koeien te ver afdwalen; koeien mogen maximaal 2 plaatsen van de cowboy verwijderd zijn. U kunt uw cowboy of uw koeien niet vrijwillig verplaatsen als de beweging ertoe zou leiden dat een koe buiten bereik is.

Elke keer dat een koe buiten bereik is door andere gebeurtenissen, spelen de volgende bewegingsbeperkingen een rol:

- **SLUIP-actie van de koe zijn niet meer toegestaan** (het visuele contact is verbroken en de koeien weigeren te bewegen)
- **Als de actiekaart het toelaat, moet de cowboy LOPEN in de richting van een koe die buiten bereik is.** Als die beweging een koe buiten bereik zou houden, beweeg dan niet.



**LOOP** (STIER RIJDENDE COWBOY)

Voer een **LOOP** actie uit met de stier rijdende cowboy



**SLUIP** (STIER RIJDENDE COWBOY)

Voer een **SLUIP** actie uit met de stier rijdende cowboy.



**SLUIP** (1 KOE)



**SLUIP** (BEIDE KOEIEN)

Voer een **SLUIP** actie uit met 1 of 2 van je koeien.





## HERGROEPEER

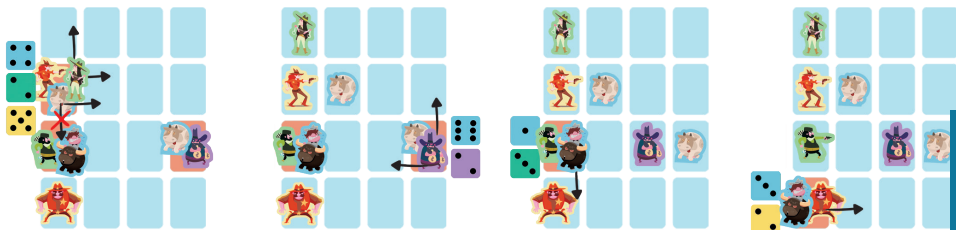
**HERGROEPEER uw koeien.** Alle koeien die buiten bereik zijn, verplaatsen zich totdat ze binnen het bereik van de cowboy zijn, waarbij ze de kortst mogelijke route gebruiken. Als er verschillende opties zijn, beslist de speler. Als tijdens deze beweging een koe een gebouw binnengaat dat bezet is door de actiefiguur van een tegenstander, stop dan de beweging en ga naar de **STAMPEDEMODUS (zie STAMPEDE-ACTIE)**.



## STORMLOOP

De **STORMLOOP** actie heeft twee opeenvolgende stappen:

1. **Identificeer doelen:** elk van je 3 dieren zoekt naar staande tegenstanders in hun huidige gebouw, om te stoten. Als er geen staande tegenstander in het huidige gebouw aanwezig is, maar wel in een aangrenzend gebouw, moet hij daarheen gaan. De STORMLOOP overwint de gouden regel van het hoeden, maar de dierenactiefiguren mogen nog steeds geen bouwvak delen. U kunt het gebouw kiezen, als er verschillende opties zijn. Onthul de gebouwkaarten waar je naartoe gaat niet.
2. **Begin een STORMLOOP (Behalve in gebouwen die grenzen aan de VELD tegels):**
  - Als één van je koeien (inclusief die met de cowboy) de ruimte deelt met één of meer **staande** tegenstanders, tracht ze deze te stoten. De bepaalt de de volgorde van de pogingen, maar elke gekozen koe moet zijn **volledige stoot beweging voltooien** voordat hij doorgaat naar de volgende.
  - **STOTEN:** de eigenaar van elke staande actiefiguur gooit een dobbelsteen.
    - I. De eigenaar van elke actiefiguur en de speler die de cowboy bestuurt, werpen tegelijkertijd een dobbelsteen. Spelers mogen de tweede schot-optie, noch andere tokens, gebruiken om hun resultaten te wijzigen.
    - II. De koe / stier raakt alle actiefiguren met een lager of gelijk rolresultaat. Verplaats de actiefiguren van de tegenstanders 1 orthogonaal veld, omhoog (richting de trein) of zijwaarts. U mag hem naar een andere koe / stier verplaatsen. Onthul de gebouwkaart(en) waarnaar de actiefiguur(en) verplaatsen niet.
    - III. Tegenstanders met een hogere worp dan de cowboyspeler, slagen erin om te ontwijken. Verplaats in dit geval de koe / stier 1 orthogonaal veld, naar beneden (richting de Coral tegels) of zijwaarts. Dit gaat steeds boven de gouden regel van hoeden. Ga, indien mogelijk, naar een ruimte met een nieuw doelwit. Onthul de gebouwkaart waar de actiefiguur naar verplaats niet.
    - IV. Herhaal de pogingen totdat deze koe alleen in een gebouw is, alle tegenstanders heeft weggestoten of de gebouwen naast de veldtegels heeft bereikt.



Opmerking: alle bewegingen in de stormloop (dieren en tegenstanders) worden uitgevoerd door de speler die de cowboy bestuurt. Met de chaos van de stormlopen is het mogelijk dat een enkel personage wordt gestoten door verschillende dieren, maar een personage mag niet twee keer per beurt door hetzelfde dier worden gestoten. In sommige gevallen is het mogelijk dat de enige pla waar de stormloop deelnemers naartoe moeten worden verhuisd, al bezet is door een actiefiguur van hun eigen partij. Verplaats in dat geval de standaard niet. Dieren en actiefiguren kunnen hun beweging na een stormloop in hetzelfde gebouw eindigen.

## ~ DUEL ACTIE VAN ANDERE SPELERS ~

De cowboy heeft geen duelkaart, hij is niet op zoek naar problemen, maar zowel hij als zijn koeien zullen deelnemen aan een duel als dat door andere spelers gestart wordt op de locatie waar ze zich bevinden. Volg de duelregels van het basisspel en duw cowboy en koeien tot 3 velden in geval van verlies. Alleen de stierenrijdende cowboy mag de tweede schot-optie gebruiken.

Merk op dat duels de enige manier zijn om de beweging van de kudde te onderbreken, dus ze zijn belangrijk voor de tegenstanders van de cowboys. De speciale duelresultaten van de Can Can-danseres (win een duel om duelfiche om te draaien) of de Indianen (trek een doelkaart of neem een verkenningfiche) gelden alleen voor de cowboy, niet voor de koeien.

## ~ INSTAPPEN IN DE TREIN ~

Om het spel te winnen, moet de cowboy zijn vee naar de trein leiden, die zich bovenaan de stad bevindt. Elke actiefiguur moet naar **een unieke wagon** verhuizen en **elke wagon kan alleen worden betreden vanuit de bouwvakken zoals hier weergegeven**.



**De stierenrijdende cowboy-actiefiguur moet de laatste zijn die de trein instapt.** Eenmaal in een wagon mag een actiefiguur de stad niet meer binnenkomen.

## ~ GEBÄUDE-KARTEN ~

Deze uitbreiding bevat 2 nieuwe bouwkaarten. Als dit de eerste keer is dat je alternatieve gebouwenkaarten gebruikt, houd er dan rekening mee dat elk gebouw een pictogram van het type gebouw links van de titel heeft. Het pictogram dient als hulpmiddel tijdens de gebouwopstelling aan het begin van een spel. Om zo het evenwicht te bewaren.



Groepen (meestal paren) kaarten met een bijbehorend pictogram moeten altijd samen worden gebruikt bij de samengstelling van de gebouwen voor het spel. Voeg de twee koeiengebouwen toe en vervang elk paar overeenkomende pictogramgebouwen uit het basisspel. Houd er rekening mee dat kaartvervangingen zowel in de basis- als in de geavanceerde kaartenset moeten worden uitgevoerd, zodat uw doelgroep de gebouwen in de stad vertegenwoordigt.

Als je extra bouwkaarten hebt van andere uitbreidingen, promo's of Kickstarter-inhoud, kun je groepen mixen en matchen voor een enorme verscheidenheid aan bouwcombinaties.

### SPECIAL EFFECTS GUNSLINGER MODE

| Building action                                                                     | When to use it              | Effect when used                    |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------|-------------------------------------|
|  | Beim Aufdecken des Gebäudes | Carry out a <b>STAMPEDE</b> action. |

## CREDITS

Designer: **Raul Lopez**  
Artist: **Isaac Murgadella**

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

Actual components may vary from those shown

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. Gunten, Town and Second Gate Games zijn geregistreerde handelsmerken van Second Gate Games, S.L.

C/ Gato, 37 2-1, 08016 Barcelona, Spain  
[www.secondgategames.com](http://www.secondgategames.com)