

Erklärung der Gebäude



Rundenbeginn

Erhalte 1 Münze je Runde.



Rundenbeginn

Erhalte 1 Ruchpunkt je Runde.



Rundenbeginn

Erhalte 1 Patrone je Runde.



Rundenbeginn

Drehe deinen Kritischen Treffermarker von Rückschlagseite auf Totenkopfseite.



Rundenbeginn

Falls in diesem Gebäude kein Untoter ist, setze einen vom Stiefelhügel hier ein. *Nur falls von einem Spieler kontrolliert.*



Rundenbeginn

Du kannst 1 Münze zahlen, um entweder 1 Patrone oder 1 Ruchpunkt zu erhalten.



Rundenbeginn

Wirf den W8:
1-3: Erhalte 1 Münze
4-6: Erhalte 1 Patrone
7-8: Erhalte 1 Ruchpunkt



Rundenbeginn

Du kannst die Patronen auf deiner Zielkarte beliebig umverteilen.



Rundenbeginn

Wirf den W8:
1: Verliere 1 Münze (falls möglich)
2/3: Nichts passiert
4/5/6: Erhalte 1 Münze
7/8: Erhalte 2 Münzen
Mehrere Banditen hier duellieren sich nicht.



Dauerhaft

Deine Münzen können nicht gestohlen werden.



Dauerhaft

Deine Ruchpunkte können nicht gestohlen werden.



Dauerhaft

Deine Patronen können nicht gestohlen werden.



Dauerhaft

Wenn du stiehst, kannst du 1 zusätzliche derselben Ressource stehlen.



Dauerhaft

Es kostet immer 5 Münzen, dieses Gebäude zu kaufen.



Dauerhaft

Erhalte 1 Ruchpunkt je von allen Spielern getöteten Untoten.



Rundenbeginn

Zahle 1 Ruchpunkt, um 1 Untoten vom Stiefelhügel in ein beliebiges Gebäude zu bringen, in dem kein Untoter ist.



Dauerhaft

Du kannst einem Gegner 1 Münze zahlen, um eine Schießerei zu vermeiden.

Kann nicht bei Schießerei nach Gleichstand am Spielende benutzt werden.



Dauerhaft

Wenn du Einkommen erhältst, kannst du 1 zusätzliche derselben Ressource nehmen.



Dauerhaft

Erhalte jedes Mal, wenn du in eine Schießerei verwickelt bist, 1 Ruchpunkt.

Dabei ist es egal, ob du überlebst oder nicht.



Dauerhaft

Erhöhe deine gewürfelte Zahl bei einer Schießerei in diesem Gebäude um 2.

Z. B.: Wenn du eine 7 wirfst und eine Patrone auf diesem Platz hast, zählt das wie eine 9 und schlägt alles außer einem Kritischen Treffer.

Gebädefähigkeiten haben Vorrang gegenüber dem Regelheft.

THE QUICK AND THE UNDEAD

INSIDEUP GAMES

Credits

Spielautoren:
Daryl Andrews &
Adrian Adamescu

Illustrationen und grafische Gestaltung:
Magda Pixi Husar &
OmashOne

Spielentwicklung:
Conor McGoey

Redaktion:
Dan Mansfield

Solokonzept:
Martin Montreuil

Übersetzung:
Ferdinand Köther

Haupt-Testspieler:
Carter Morash
Hudson Morash
Scotland Morrison
Neal Thorvaldson
Trevor Waytowich

© 2020 Inside Up Games
P.O. Box 26033 Memorial
Thunder Bay, Ontario
P7B 0B2 Canada