

# THE QUICK AND THE UNDEAD

## Regelheft

Reitet nach Fort West, einer kleinen Stadt im Wilden Westen, die von Untoten überrannt wurde und zeigt den Bewohnern, dass ihr es ernst meint. Werdet berühmter als eure anderen Revolverhelden-Kollegen, übernehmt die Kontrolle über die Stadt und macht sie euch zu eigen. Plant eure Aktionen sorgfältig, um sie möglichst effektiv

zu machen, und seid immer bereit für Duelle um gemeinsame Ziele. Verdient, stiehlt und schießt euch euren Weg frei zu größtem Berühmtsein – egal, ob während des Spiels, durch die Kontrolle einzigartiger Gebäude oder indem ihr die Untoten ein für allemal aus der Stadt verjagt.

**SHOOT FIRST, ASK NEVER**

### Spielziel

Ziel des Spiels ist es, der berühmteste Spieler am Spielende zu sein. Der zweifelhafte Ruhm kann auf drei Weisen erlangt werden: Durch Ruchmarker, Töten von Untoten und Kontrolle von Gebäuden.



### Spielmaterial

Münzplättchen **48x**  Untotenkarten **18x** 

Banditen (je Spieler) **36x**  Gebäudekarten **20x** 

Patronen-/ Patronenhülsenmarker **39x**  Sheriffstern **1x** 

Ruchmarker 1 (1 Ruchpunkt) **30x**  Spielbrett **1x** 

Ruchmarker 5 (5 Ruchpunkte) **10x**  8-seitiger Würfel (W8) **6x** 

Kritische Treffermarker **6x**  Regelheft **1x** 

Zielkarten **6x** 

### Index

- Spielaufbau ..... 2
- Spielübersicht..... 3
- Tagesübersicht..... 4
- Spielzugübersicht..... 4
- Duelle ..... 4
- Fähigkeiten ..... 5
- Schießereien..... 6
- Kritischer Treffermarker ..... 7
- Friedhof | Stiefelhügel ..... 7
- Einkommen..... 7
- Gebäude ..... 8
- Rundenende | Tagesende ..... 8
- High Noon | Spielende ..... 8
- Klarstellung Aktionsfeld ..... 9
- 2-Spieler-Variante ..... 9
- Solovariante ..... 10
- Erklärung der Gebäude ..... 12

### Fragen oder Kommentare?

Kontaktiert uns bitte per Email an [info@insideupgames.com](mailto:info@insideupgames.com)

Um über uns und unsere Spiele auf dem Laufenden zu bleiben, folgt uns auf Facebook, Instagram & Twitter: [@insideupgames](#)



# Spielaufbau

**1** Das Spielbrett wird in der Mitte der Spielfläche ausgebreitet. Alle\* Gebäudekarten werden gemischt und je 1 Karte wird offen auf jedes Gebäudefeld des Spielbretts gelegt, passend für die Spieleranzahl. Die Spieleranzahl ist in der Ecke jedes Gebäudefeldes auf dem Spielbrett vermerkt. Überzählige Gebäudekarten kommen zurück in die Spielschachtel.

\*Im Spiel mit 3 Spielern werden alle fünf 4+ Gebäude aus dem Spiel genommen.



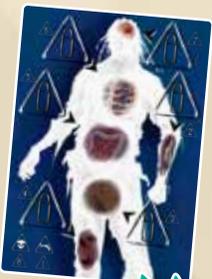
**2** Dann werden alle Untotenkarten gemischt und der Stiefelhügel wird gebildet. Das ist ein Kartenstapel mit der 3-fachen Anzahl Karten wie Spieleranzahl, er wird auf den Friedhof gelegt (A).

Vom Stiefelhügel werden dann einzeln nacheinander Untotenkarten gezogen und je 1 wird offen unter so viele Gebäude geschoben wie Spieleranzahl. Die Untoten werden in die Gebäude nach absteigendem Ruch-Wert gelegt, beginnend mit dem Gebäude, das den höchsten Wert hat (bei Gleichstand entscheidet der höhere Münzwert). Schließlich wird ein letzter Untoter auf die Straße in der Mitte des Spielbretts gelegt (B). Es müssen jetzt so viele Untotenkarten auf dem Spielbrett sein wie Spieleranzahl plus eins.

**3** Alle Ruch- (5 & 1), Münz- und Patronenmarker werden als allgemeiner Vorrat neben das Spielbrett gelegt. Je nach Symbol des Feldes, auf das ein Gebäude gelegt wurde, wird 1 entsprechender Marker auf das Gebäude gelegt.



**4** Jeder Spieler wählt eine farbige Untoten-Zielkarte, nimmt 4 Banditen gleicher Farbe, 6 Patronenmarker, 1 Kritischen Treffermarker und 1 W8. Seine 2 anderen Banditen setzt jeder Spieler neben das Aktionsfeld **Banditen anwerben** links unten auf dem Spielbrett (C).



**5** Jeder Spieler legt je 1 seiner Patronenmarker mit der Patronenhülse nach oben auf jedes der 6 Felder seiner Zielkarte. Dann wählen alle Spieler gleichzeitig 3 Start-Ressourcen (eine beliebige Kombination aus Patronen-, Ruch-1- und/oder Münzmarker).



Jedes Mal, wenn ein Spieler eine Patrone erhält, muss er sofort wählen, welchen Platz auf seiner Zielkarte er aktiviert. Der Marker auf dem Platz wird von der Patronenhülse nach oben auf die Patronenseite gedreht. Das bedeutet, dass der Spieler jetzt auf diesen Bereich zielen kann. Kein Spieler kann jemals mehr oder weniger als 6 Patronen-/Patronenhülsemarker haben. Münz- und Ruchmarker liegen offen im persönlichen Vorrat jedes Spielers, sodass alle Spieler ihn sehen können.



**6** Auf beliebige Weise wird ein Startspieler bestimmt, der den **SHERIFFSTERN** bekommt (D). Der Sheriff ist dafür zuständig, die Schritte jeder Runde anzusagen und ist immer Startspieler für die Reihenfolge, wenn mehrere Spieler dieselbe Aktion ausführen. Der Sheriffstern wird nach jeder Runde im Uhrzeigersinn weitergereicht und kann rotiert werden, um die 3 Runden eines Tages nachzuverfolgen.

# Spielübersicht

Das Spiel wird über mehrere Tage gespielt und jeder Tag ist in 3 Aktionsrunden unterteilt. Jede Runde beginnt damit, dass alle Spieler gleichzeitig und heimlich 1 der 8 Aktionsfelder wählen, indem sie hinter vorgehaltener Hand ihren W8 mit der gewählten Zahl nach oben vor sich legen.

Bevor die Würfel vorgezeigt werden, fragt der Sheriff, ob jemand **Banditen anwerben** möchte.

Das Aktionsfeld Banditen anwerben (C) hat keine Zahl, weil die Spieler dort ihren **Würfel** platzieren und keinen Banditen.



Der Sheriffstern wird nach links weitergereicht und Runde 2 des Tages beginnt wieder damit, dass alle Spieler heimlich die Nummer ihres Aktionsfeldes wählen. Die gleichen Schritte werden für Runde 3 wiederholt.

Nach Runde 3 ist der Tag beendet und die Spieler nehmen alle ihre Banditen von den Aktionsfeldern (nicht aus den Gebäuden) zurück in ihren Vorrat. Getötete Banditen bleiben auf dem Friedhof und werden nicht zurückgenommen. Jeder Spieler, der Gebäude kontrolliert, muss 1 Patrone je von ihm kontrollierten Gebäude abgeben, um die Kontrolle zu behalten, oder er muss seinen Banditen zurück in seinen Vorrat nehmen.

**High Noon** wird ausgelöst, wenn alle Untoten aus der Stadt vertrieben sind, außer vom Stiefelhügel.

In dieser letzten Runde haben alle Spieler einen letzten Spielzug, um ihren gerissensten Versuch zum Spielsieg zu unternehmen.

Nachdem High Noon beendet ist, zählen die Spieler ihre Ruchpunkte durch erhaltene Marker, getötete Untote und eigenen Gebäude, **falls dort keine Untoten mehr sind**. Der berühmteste Spieler (die meisten Ruchpunkte) hat das Spiel gewonnen.

Einen Gleichstand für den Spielsieg entscheidet daran beteiligte Spieler für sich, der mehr Münzen besitzt. Gibt es auch dabei einen Gleichstand, duellieren sich die daran beteiligten Spieler bis zum Tod (siehe **Duelle** Seite 4).

Dann sagt der Sheriff allen Spielern, ihren Würfel vorzuzeigen und ihre gewählte Zahl zu nennen. Jeder Spieler stellt einen seiner Banditen auf das Aktionsfeld mit der gewählten Zahl.



Die Spieler führen ihre Spielzüge in absteigender numerischer Reihenfolge aus, mit dem Feld Banditen anwerben beginnend und weiter abwärts bis zu 2. Eine 1 wird zuletzt abgewickelt und ist ein Jokerfeld (s. **Tagesübersicht** Nr. 3, Seite 4).

Wenn mehrere **Banditen** auf demselben Aktionsfeld stehen, duellieren sich diese Spieler.

Alle überlebenden Spieler führen die Aktion ihres Aktionsfeldes aus, um Einzuschüchtern, zu Jagen, zu Kämpfen oder zu Stehlen und erhalten dann Ressourcen durch ihr Einkommen.

Wenn ein Spieler am Ende seines Spielzugs genügend Münzen hat und es keine Untoten auf der Straße gibt (B), kann er ein Gebäude kaufen (s. **Gebäude** Seite 8).

Falls bereits ein Bandit in dem Gebäude ist, wird der Kaufpreis halbiert (aufgerundet) und diese Spieler können eine Schießerei um die Kontrolle veranstalten (s. **Schießereien** Seite 6).

Nachdem alle Aktionsfelder abgewickelt wurden, endet die Runde und alle Banditen auf Aktionsfeldern werden hingelegt. (Die Banditen werden hin gelegt, um anzuzeigen, welche Aktionen an diesem Tag schon unternommen wurden. Ein Spieler kann kein Aktionsfeld wählen, auf dem bereits einer seiner Banditen aus einer vorherigen Runde dieses Tages liegt.)

# Tagesübersicht

**1** Alle Spieler können die **Rundenstart**-Fähigkeiten von Gebäuden nutzen, die sie kontrollieren, selbst wenn Untote in dem Gebäude sind. Die **Dauer**-Fähigkeit eines Gebäudes (ohne "!") kann mehrere Male je Runde benutzt werden.

**2** Heimlich und gleichzeitig wählen alle Spieler mit ihrem W8 die Zahl eines Aktionsfeldes. (Die Spieler dürfen ihren Würfel nicht zeigen, bevor alle gleichzeitig vorgezeigt werden.)

**3** Gegebenenfalls werden **Würfel** auf das Feld **Banditen anwerben** gelegt, und erst danach werden alle übrigen Würfel vorgezeigt und die Spieler setzen ihre Banditen auf verfügbare Aktionsfelder. (Mit einer 1 kann ein Bandit auf ein beliebiges Aktionsfeld gesetzt werden, auf dem kein Bandit **aufrecht steht**, aber falls mehrere Spieler eine 1 gewählt haben, verlieren diese Spieler alle ihren Spielzug.)

**4** Dann werden die Aktionsfelder in absteigender Reihenfolge abgewickelt: Banditen anwerben, 8, 7, 6, 5, 4, 3 und 2 (s. **Spielzugübersicht** rechts und **Klarstellungen Aktionsfelder** Seite 9).

**5** Der Sheriffstern wird nach links weitergereicht und die Schritte 1 - 5 werden jeweils für die Runden 2 und 3 wiederholt, danach ist der Tag beendet.

**6** Am Tagesende muss jeder Spieler, der Gebäude kontrolliert, 1 Patrone je von ihm kontrollierten Gebäude abgeben oder seinen Banditen aus dem Gebäude zurück in seinen Vorrat nehmen. **Es spielt keine Rolle, ob ein Untoter (oder mehrere) in dem Gebäude sind.**

**7** Die Schritte 1 - 6 werden wiederholt, bis High Noon ausgelöst wird: **Das ist der Fall, wenn alle Untoten aus der Stadt vertrieben sind, außer vom Stiefelhügel.**

# Spielzugübersicht

Falls mehrere Spieler auf demselben Aktionsfeld sind und das Duell überlebt haben, führen sie ihre Spielzüge reihum im UZS aus, mit dem SHERIFF beginnend (falls beteiligt) bzw. von ihm ausgehend.

**1** Die Spieler können **wählen**, ob die Fähigkeit ihres Aktionsfeldes ausführen (falls möglich) oder diesen Schritt überspringen wollen (s. **Fähigkeiten** Seite 5).

**Diese Symbole sind über der Linie.**

8·7·6·5 / 

**2** Die Spieler erhalten Ressourcen aus dem allgemeinen Vorrat als Einkommen, wie auf ihrem Aktionsfeld angezeigt (s. **Einkommen** Seite 7). **Diese Symbole sind unter der Linie.**

**3** Falls es keine Untoten auf der Straße gibt, können die Spieler mit Münzen aus ihrem persönlichen Vorrat 1 Gebäude je Runde kaufen (s. **Gebäude** Seite 8).



Wer ein Gebäude kauft, bewegt seinen Banditen von dem zugehörigen Aktionsfeld in das Gebäude (auf die Karte). Falls dort bereits ein Bandit ist, gibt es eine Schießerei (s. Seite 6).

# Duelle

Falls mehrere Banditen dasselbe Aktionsfeld während derselben Runde wählen, duellieren sich diese Spieler.

(Wenn sich 3 oder mehr Spieler duellieren, nennen die Spieler in Reihenfolge ihr Ziel, beim Sheriff beginnend bzw. von ihm ausgehend.)

Dann schießen alle Duellanten **ein Mal** auf ihr Ziel, indem sie ihren W8 werfen.

Falls die gewürfelte Zahl neben einer Zahl auf ihrer Zielkarte ist, bei der eine Patronenhülse liegt, haben sie ihr Ziel nicht getroffen.

Falls die gewürfelte Zahl neben einer Zahl auf ihrer Zielkarte ist, bei der eine Patrone liegt, haben sie ihr Ziel getroffen. (Alle Treffer finden gleichzeitig statt.)

(Wenn Spieler, die gegenseitig auf sich schießen, **dieselbe** Zahl würfeln, sind sie beide tot. Wenn die Spieler verschiedene Zahlen würfeln, gewinnt der Spieler mit der **höheren** Zahl das Duell.)

**Der Verlierer verbraucht seine Patrone nicht.**



Dieses Symbol bedeutet, dass die Banditen sich nicht duellieren. Es ist auf Aktionsfeld 7 und im **Saloon** zu finden.



Unterlegene Spieler müssen ihren Banditen auf dem Friedhof beerdigen und der siegreiche Schütze erhält 1 Ruchmarker 1.

Jeder Spieler, dessen Bandit gestorben ist, zieht einen Untoten vom Stiefelhügelstapel und legt ihn in die Stadt (in beliebiges Gebäude oder auf die Straße - überall können mehrere Untote sein).

Überlebende Spieler führen ihren Spielzug in Reihenfolge aus, beim SHERIFF beginnend bzw. von ihm ausgehend (im Uhrzeigersinn).

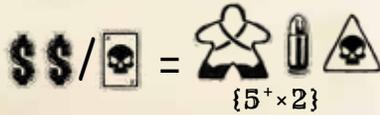
Spieler duellieren sich auch am Spielende, wenn sie gleich viele Ruchpunkte und Münzen haben. Dieses letzte Duell kann nicht vermieden werden und der Sieger ist dann der Spielsieger. Falls sich ein Spieler am Spielende duellieren muss und keine Patrone mehr hat, erhalten alle sich duellierenden Spieler 1 zusätzliche Patrone.

# Fähigkeiten

Wenn ein Spieler die Fähigkeit seines gewählten Aktionsfeldes nicht ausführen kann oder will, überspringt er sie einfach und nimmt nur sein Einkommen.

Die Fähigkeit eines Aktionsfeldes ist oberhalb der Linie zu sehen. Sie kann Banditen anheuern, Einschüchtern, Stehlen, Jagen oder Kämpfen erlauben. Durch Schrägstrich / getrennte Symbole bedeuten, dass der Spieler nur 1 dieser Fähigkeiten ausführen kann.

## Banditen anwerben



Dieses Aktionsfeld bietet die einzige Möglichkeit für die Spieler, weitere Banditen zu erhalten und es ist das einzige Aktionsfeld, auf das keine Banditen geschickt werden. Stattdessen legen die Spieler ihren W8 auf das Feld (falls sie es möchten), wenn der SHERIFF "Banditen anwerben" ankündigt.

Wenn der Spieler an der Reihe ist, muss er entweder 2 Münzen zahlen **oder** einen Ruchmarker 1, um 1 Banditen und 1 Patrone zu erhalten sowie seinen Kritischen Treffermarker auf die Totenkopfseite zu drehen (s. Kritischer Treffer Seite 7). (Bei 5 Spielern erhalten die Spieler hier 2 Banditen statt 1 - ohne Mehrkosten.)

Jeder Spieler kann maximal 6 Banditen haben und nur Banditen seiner eigenen Spielerfarbe. Falls es keine Banditen mehr im Vorrat gibt, können sie stattdessen vom Friedhof genommen werden.

**Ein Spieler kann weniger als 3 Spielzüge pro Tag haben, falls er weniger als 3 Banditen hat.**

(Neu in der Stadt? - Falls ein Spieler keine Banditen mehr hat und weder genug Geld noch Ruchmarker, um einen Banditen anzuheuern, kann er trotzdem seinen Würfel hierhin legen und erhält dann 1 Banditen, aber keine Patrone und dreht auch nicht seinen Kritischen Treffermarker.)

## Untote jagen



Dieses Symbol erlaubt dem Spieler, auf einen **beliebigen** Untoten in der Stadt zu schießen (egal, ob dieser in einem Gebäude oder auf der Straße ist). (s. **Schießereien** Seite 6.)

## Gegen Untote kämpfen



Dieses Symbol erlaubt dem Spieler lediglich, auf Untote auf der **Straße** zu schießen. Der Spieler darf nicht auf Untote in Gebäuden schießen.

## Einschüchterung

8·7·6·4·3·2

5·4·3·2

8·7·6·5

Zahlen oberhalb der Reihe erlauben, einen anderen Banditen einzuschüchtern. **Ein Spieler muss niemanden einschüchtern, wenn er es nicht möchte.**

Um einzuschüchtern, ruft der Spieler einen anderen Spieler auf, dessen Bandit **aufrecht** auf einem der Felder **steht**, dessen Nr. oberhalb der Linie aufgeführt ist. Das Ziel der Einschüchterung muss jetzt entweder zahlen oder das Feld verlassen.

- Zahlen - Der betroffene Spieler gibt dem aktiven Spieler 2 Ressourcen aus seinem persönlichen Vorrat nach eigener Wahl (Münz-, Patronen- und/oder Ruchmarker).

Wenn ein eingeschüchterter Spieler als Teil seiner Zahlung eine Patrone gibt, wählt er einen Patronenmarker auf seiner Zielkarte und dreht ihn auf die Patronenhülenseite. Der einschüchternde Spieler wählt dann einen beliebigen Patronenhülenseite auf seiner Zielkarte und dreht ihn auf die Patronenseite. Wenn die Zielkarte voller Patronen ist, können keine weiteren hinzugewonnen werden und sind gegebenenfalls verloren.

- Das Feld verlassen - Der betroffene Spieler gibt nichts, was dem aktiven Spieler erlaubt, ein Mal auf ihn zu schießen (s. Schießereien Seite 6).

Falls der Spieler den Banditen trifft, während dieser das Feld **verlässt**, wird er getötet und sofort auf dem Friedhof begraben. (S. Friedhof | Stiefelhügel Seite 7.)

Falls der Spieler nicht trifft oder sein Gegner zahlt, überlebt der Bandit und bleibt auf dem Feld.

In beiden Fällen setzt der aktive Spieler seinen Spielzug fort, indem er das unterhalb der Linie angegebene Einkommen seines eigenen Aktionsfeldes erhält. Falls ein Spieler jemanden einschüchtern und einen kritischen Fehlschuss auslöst, wenn er auf den Gegner schießt, nimmt er sofort seinen **eigenen** Banditen in seinen Vorrat zurück und sein Spielzug ist beendet.

## Ressourcen stehlen



Dieses Symbol erlaubt dem Spieler, 1 der abgebildeten Ressourcen von einem Spieler seiner Wahl zu stehlen.



1 Ruchmarker 1 stehlen.



1 Münze stehlen.



1 Patrone von einem beliebigen Platz auf der Zielkarte des Opfers stehlen. Die Patrone kann auf einen beliebigen eigenen Platz gelegt werden.

Wenn eine Patrone gestohlen wird, wählt der aktive Spieler einen Patronenmarker auf der Zielkarte seines Opfers und dreht ihn auf die Patronenhülenseite. Dann wählt er einen beliebigen Patronenhülenseite seiner eigenen Zielkarte und dreht ihn auf die Patronenseite. Ein Spieler kann auch dann eine Patrone "stehlen", wenn er bereits "voll geladen" hat - die hinzugewonnene Patrone ist einfach verloren.

# Schießereien

Immer, wenn mit einer Patrone geschossen wird, wird der Marker anschließend auf die Patronenhülseseite gedreht, ob Treffer oder nicht.

Um auf einen anderen Spieler (dessen Banditen) oder einen Untoten zu schießen, muss der Schütze Patronen auf den nummerierten Plätzen seiner Zielkarte haben.

Um zu schießen, wirft der Schütze seinen W8. Falls die gewürfelte Zahl gleich der Nummer eines Platzes ist auf der eigenen Zielkarte ist, auf dem eine Patrone liegt, hat der Schütze sein Ziel getroffen. Falls auf dem Platz eine Patronenhülse liegt, hat er das Ziel verfehlt. (Für eine 8 oder 1 siehe Kritischer Treffermarker, gegenüber)

Für alle Schießereien zwischen Spielern gelten folgende Regeln:

- Falls Spieler, die aufeinander schießen, dieselbe Zahl würfeln, sind beide tot. Falls sie verschiedene Zahlen würfeln, wird nur der Spieler (sein Bandit) mit der niedrigeren Zahl getötet.
- Jeder Spieler, dessen Bandit getroffen (gleich getötet) wurde, beerdigt ihn auf dem Friedhof, zieht einen Untoten vom Stiefelhügelstapel und legt ihn irgendwo in die Stadt. Der erfolgreiche Schütze erhält 1 Ruchmarker 1 aus dem allgemeinen Vorrat. Der Verlierer verbraucht seine Patrone **nicht**.
- Alle Spieler, die einen Kritischen Fehlschuss gemacht haben, nehmen ihren Banditen in den persönlichen Vorrat zurück, außer er wurde vorher erschossen.

## Gebäudekontrolle (Kampf bis auf den Tod)

Falls der Besitzer eines Gebäudes beschließt, es zu verteidigen, wenn ein anderer Spieler es durch Kauf übernehmen will, tragen diese Banditen eine Schießerei um die Kontrolle aus.

**Der Verteidiger schießt zuerst und gewinnt einen Gleichstand.**

Falls der Verteidiger einen Kritischen Treffer erzielt, wird der Angreifer sofort getötet, ohne einen Schuss abzugeben.

Die Spieler schießen so lange, bis einer der beiden Banditen getötet wird oder einen Kritischen Fehlschuss macht – der überlebende Bandit kontrolliert nun das Gebäude.



## Einschüchterung (nur 1 Schuss)

Falls das Opfer sich entscheidet, das "Feld zu verlassen" anstatt zu "Zahlen", hat der aktive Spieler 1 Schussversuch, um sein Ziel zu treffen.

Falls er sein Ziel trifft, wird der getötete Bandit sofort auf dem Friedhof beerdigt und dieser Spieler verliert möglicherweise seinen Spielzug.

Falls er nicht trifft, bleibt der Bandit unbehelligt auf seinem Aktionsfeld.

Ein aus einer vorherigen Runde auf einem Feld liegender Bandit kann kein Ziel für eine Einschüchterung sein.

## Duell (nur 1 Schuss)

Die Spieler nennen ihr Ziel in Spielerreihenfolge, beim SHERIFF beginnend (falls er beteiligt ist) bzw. von ihm ausgehend.

Alle Duellanten würfeln gleichzeitig.

Die Überlebenden führen ihre Spielzüge in Spielerreihenfolge aus.

Niemand kann "Zahlen", um ein Duell zu vermeiden.

## Auf Untote schießen (schießen, bis 2 Mal gleiche Zahl gewürfelt)

Jeder Untote hat bestimmte Schwachpunkte, die oben auf seiner Karte aufgeführt sind. Um einen Untoten zu töten, muss nur **eine** dieser Zahlen getroffen werden.

Zunächst gibt der Spieler bekannt, auf welchen Untoten er schießen will.

**Einmal gewählt, kann der Spieler bei dieser Schießerei keinen anderen Untoten mehr wählen, aber er kann jederzeit aufhören zu schießen.**

Er kann so oft schießen, wie er möchte, aber muss damit aufhören, sobald er eine Zahl ein **zweites Mal** würfelt oder einen Kritischen Fehlschuss macht.

Um nachzuhalten, welche Zahlen er gewürfelt hat, entfernt der Spieler nach jedem Schuss den Patronenmarker von seinem Platz auf der Zielkarte. Nach dem Ende der Schießerei legt er die Marker mit der Patronenhülseseite nach oben zurück. Geschossene Patronen sind benutzt (sie werden umgedreht), auch wenn sie den Untoten nicht getroffen haben.

Wenn ein Spieler einen Untoten tötet, nimmt er die Karte für die Schlusswertung in seinen persönlichen Vorrat.



# Kritischer Treffermarker

Jeder W8 hat eine Zahl, die einen Kritischen Treffer oder einen Kritischen Fehlschuss bedeutet.

## 8 ist ein Kritischer Treffer.

Ein Spieler kann einen Kritischen nur auslösen, wenn er eine 8 würfelt und die Totenkopfseite seines Kritischen Treffermarkers sichtbar ist.

Das Opfer wird sofort getötet, ohne dass der Schütze eine Patrone benötigt oder verbraucht (auch ohne Patrone könnte der Spieler einen Kritischen Treffer oder Kritischen Fehlschuss erzielen).

Wenn ein Spieler einen Kritischen Treffer auslöst, muss er anschließend seinen Kritischen Treffermarker auf die "Rückschlagseite" drehen.

Falls er den Kritischen Treffer nicht auslöst, hat er nicht getroffen.

## 1 ist ein Kritischer Fehlschuss

Ein Kritischer Fehlschuss wird **automatisch** ausgelöst, wenn eine Spieler eine 1 würfelt und die Rückschlagseite seines Kritischen Treffermarkers sichtbar ist.

Falls dies geschieht, nimmt der Spieler seinen Banditen sofort in seinen persönlichen Vorrat zurück und sein Spielzug ist beendet, aber er darf seinen Kritischen Treffermarker wieder auf die Totenkopfseite drehen.

*In diesem Fall wird der Bandit nicht getötet, also wird auch kein neuer Untoter ins Spiel gebracht.*

Wenn ein Spieler eine 1 würfelt und die Totenkopfseite seines Kritischen Treffermarkers sichtbar ist, ist das ein ganz normaler Fehlschuss (er hat nicht getroffen).

Falls ein Spieler einen Kritischen Fehlschuss macht, aber vom Gegner erschossen wird, kommt sein Bandit auf den Friedhof und nicht zurück in seinen persönlichen Vorrat.

# Friedhof | Stiefelhügel

Jedes Mal, wenn ein Spieler einen seiner Banditen auf dem Friedhof beerdigt, zieht er einen Untoten oben vom Stiefelhügelstapel und legt ihn in die Stadt (in ein beliebiges Gebäude oder auf die Straße - überall können mehrere Untote sein, auf die in beliebiger Reihenfolge geschossen werden kann).

Wenn der Stiefelhügelstapel leer ist, kommen keine weiteren Untoten mehr ins Spiel, wenn ein Bandit beerdigt wird.

In beiden Fällen erhält der erfolgreiche Schütze 1 Ruchmarker 1 aus dem allgemeinen Vorrat.

# Einkommen

Das Einkommen eines Aktionsfeldes ist unterhalb der Linie zu sehen.



Durch Schrägstrich / getrennte Symbole bedeuten, dass der Spieler nur 1 dieser Ressourcen als Einkommen wählen kann.



Wenn die Symbole nicht durch Schrägstrich getrennt sind, erhält der Spieler alle diese Ressourcen als Einkommen.



Münz- und Ruchmarker legt der Spieler vom allgemeinen Vorrat in seinen persönlichen.

(Ruchmarker 5 sind nur als Ersatz für größere Mengen gedacht. Sie können nicht als Teil einer Aktion genommen/gegeben werden, aber jederzeit gegen 5 Ruchmarker 1 eingetauscht werden.)



Für jede erhaltene Patrone dreht der aktive Spieler einen Patronenhülsenmarker eigener Wahl auf seiner Zielkarte auf die Patronenseite.



Niemand kann mehr als 6 Patronen haben - wenn seine Zielkarte voll damit belegt hat, sind weitere erhaltene Patronen verloren.

Die Ressourcen im allgemeinen Vorrat sind begrenzt; wenn es irgendeine Art nicht mehr gibt, kann niemand mehr etwas davon erhalten. Das betrifft aber nicht die anderen Ressourcen, die ein Spieler durch dasselbe Aktionsfeld erhält, sie können wie üblich genommen werden.



## Gebäude

Die Anzahl der in einem Spiel benutzten Gebäudekarten ist von der Spieleranzahl abhängig. Mit Ausnahme des Saloons kann jedes Gebäude nur zu jedem Zeitpunkt nur von 1 Banditen kontrolliert werden.



Falls keine Untoten auf der Straße sind, können die Spieler mit Münzen aus ihrem persönlichen Vorrat 1 Gebäude am Ende ihres Spielzugs kaufen. Wer ein Gebäude kauft, legt die entsprechende Anzahl Münzen in den allgemeinen Vorrat und bewegt dann seinen Banditen von dem zugehörigen Aktionsfeld in das Gebäude (auf die Karte).

Der erste Spieler, der ein bestimmtes Gebäude kauft, erhält die Bonus-Ressource, die beim Spielaufbau darauf gelegt wurde.

**Auf diese Weise erhaltene Patronen werden wie üblich auf der Zielkarte vermerkt und der Bonusmarker wird in die Spielschachtel zurückgelegt.**



Falls bereits ein Bandit in einem Gebäude ist, wenn ein anderer Spieler es kaufen will, wird der Kaufpreis halbiert (**aufgerundet**).

Der das Gebäude aktuell kontrollierende Bandit kann sich zurückziehen (zurück in den persönlichen Vorrat des Spielers) oder sich weigern und eine Schießerei um die Kontrolle veranstalten (s. Schießereien Seite 6).

Am Ende des **Tages** (nach 3 Runden) muss jeder Spieler für jedes Gebäude, das er kontrolliert, 1 Patrone verbrauchen, falls er die Kontrolle behalten will.

Die Fähigkeit eines Gebäudes kann nur von dem Spieler benutzt werden, der es kontrolliert – dabei spielt es keine Rolle, ob dort Untote anwesend sind oder nicht.

Der Ruch-Bonus jedes Gebäudes wird erst am Spielschluss verliehen, falls dann keine Untoten mehr in dem Gebäude sind (unabhängig davon, wer sie getötet hat).



## Rundenende | Tagesende

Am Ende jeder Runde werden die auf den Aktionsfeldern aufrecht stehenden Banditen hingelegt und der SHERIFFSTERN wird an den linken Nachbarn weitergereicht, der die nächste Runde beginnt. **(Der Stern kann rotiert werden, um die Rundenanzahl nachzuverfolgen.)**



Ein Spieler **kann** seinen Banditen am Ende jeder Runde aus einem Gebäude zurücknehmen, falls er nur wenige in seinem persönlichen Vorrat hat und ihn lieber für die Wahl des Aktionsfeldes der nächsten Runde benutzen möchte, aber dadurch verliert er natürlich die Kontrolle über das Gebäude und dessen Fähigkeit.

Nach 3 Runden ist der Tag beendet und die Spieler nehmen alle aus den vorherigen 3 Runden auf den Aktionsfeldern liegenden Banditen in ihren persönlichen Vorrat zurück. Banditen auf dem Friedhof werden **nicht** zurückgenommen.



Am Tagesende muss jeder Spieler, der Gebäude kontrolliert, 1 Patrone je von ihm kontrollierten Gebäude abgeben oder seinen Banditen aus dem Gebäude zurück in seinen persönlichen Vorrat nehmen.

## High Noon | Spielende

High Noon wird zum Ende einer **Runde** ausgelöst, in der es keine Untoten in der Stadt mehr gibt, **außer auf dem Stiefelhügel**. Einmal ausgelöst, kann High Noon nicht mehr rückgängig gemacht werden, auch nicht, wenn wieder neue Untote in die Stadt kommen.

High Noon ist eine letzte **Runde**, in der die Spieler sich noch mal gut für den Spielsieg aufstellen können.

Nachdem High Noon beendet ist, berechnen die Spieler ihre Ruchpunkte, um den Spielsieger zu ermitteln. Jeder Spieler addiert die Punkte seiner Ruchmarker, die Punkte für getötete Untote und für jedes Gebäude, das er kontrolliert (**falls es frei von Untoten ist**). Der Spieler mit den meisten Ruchpunkten ist der Spielsieger und Sheriff bis zum nächsten Spiel.



Bei einem Gleichstand für den Spielsieg gewinnt derjenige der daran beteiligten Spieler, der die meisten Münzen besitzt. Gibt es auch dabei einen Gleichstand, duellieren sich die daran beteiligten Spieler bis zum Tod (siehe Duelle Seite 4).



Falls dabei alle sich duellierenden Spieler getötet werden, weil sie die gleiche Trefferzahl gewürfelt haben, gewinnt der überlebende Spieler mit den meisten Ruchpunkten. Das könnte bei erneutem Gleichstand zu einem weiteren tödlichen Duell führen.

DON'T PLAY WITH GUNS

# Klarstellung Aktionsfelder

Die Aktionsfelder werden in dieser Reihenfolge abgewickelt: Banditen anwerben, 8, 7, 6, 5, 4, 3 und 2.

Alle Felder außer Banditen anwerben erlauben den Spielern, 1 Gebäude zu kaufen – falls keine Untoten auf der Straße sind.



Mehrere Spieler können ihren Banditen auf Feld 7 **Anpirschen** stellen oder ihren Würfel auf **Banditen anwerben** legen – das führt nicht zu einem Duell.



## Banditen anwerben

FÄHIGKEIT: Den Würfel hierhin legen und 2 Münzen **oder** 1 Ruchpunkt zahlen, um 1 weiteren Banditen zu erhalten (oder 2 bei 5+ Spielern).

EINKOMMEN: 1 Patrone und eigenen Kritischen Treffermarker auf Totenkopfseite drehen.



## 8 - Auskundschaften

FÄHIGKEIT: Untote jagen **oder** Einschüchtern auf 5, 4, 3 oder 2.

EINKOMMEN: 1 Münze **oder** 1 Patrone **oder** 1 Ruchpunkt.



## 7 - Anpirschen

FÄHIGKEIT: Untote jagen.

EINKOMMEN: 1 Münze **oder** 1 Patrone.

**Banditen auf diesem Feld duellieren sich nicht.**



## 6 - Erpressen

FÄHIGKEIT: 1 Patrone von beliebigem Spieler stehlen **oder** auf der Straße gegen Untote kämpfen.

EINKOMMEN: 1 Münze **oder** 1 Ruchpunkt.



## 5 - Ausrüsten

FÄHIGKEIT: Einschüchtern auf 8, 7, 6, 4, 3 oder 2 **oder** auf der Straße gegen Untote kämpfen

EINKOMMEN: 2 Patronen.



## 4 - Einschüchtern

FÄHIGKEIT: Einschüchtern auf 8, 7, 6, oder 5 **oder** auf der **Straße** gegen Untote kämpfen

EINKOMMEN: 1 Münze, 1 Patrone **und** 1 Ruchpunkt.



## 3 - Plündern

FÄHIGKEIT: 1 Münze von beliebigem Spieler stehlen.

EINKOMMEN: 3 Münzen.



## 2 - Überfallen

FÄHIGKEIT: 1 Ruchpunkt von beliebigem Spieler stehlen.

EINKOMMEN: 2 Münzen **und** 2 Ruchpunkte.

## 1 - Joker

Eine 1 wird zuletzt abgewickelt und ist ein Joker. Der Spieler stellt 1 Banditen auf ein beliebiges Aktionsfeld, auf dem kein Bandit **aufrecht steht**. Falls mehrere Spieler die 1 gewählt haben, ...  
...verlieren sie alle ihren Spielzug!

## 2-Spieler-Variante

Falls die Spieler mehr Schießereien haben möchten, kann jeder Spieler mit 2 Banditengangs (Farben) spielen.

Jede Gang beginnt mit 3 Ressourcen nach Wahl des Spielers und sie haben einen gemeinsamen Vorrat an Münzen und Ruchpunkten, **aber nicht an Patronen**.

**Während des Spielaufbaus werden Gebäude und Karten auf dem Stiefelhügel benutzt wie für ein 4-Spieler-Spiel.**

Der SHERIFFSTERN wechselt im Uhrzeigersinn zwischen jeder der 4 Gangs, nicht nur zwischen den beiden Spielern.

Nach dem High Noon addieren die Spieler die Punkte ihrer beiden Gangs, um den Sieger zu ermitteln.

# Solospiel

## Spielaufbau

Die Gebäudekarten außer die für 4+ Spieler werden gemischt und alle Plätze auf dem Spielbrett werden wie für ein 6-Spieler-Spiel belegt.

Auf die Gebäude werden **keine** Start-Ressourcen gelegt.

3 Untotenkarten mit Wert "6" werden aus dem Spiel genommen und die übrigen 15 gemischt. 1 Untoter wird auf die Straße gelegt, keine in die Gebäude und die restlichen Karten werden auf dem Stiefelhügel verdeckt gestapelt.

Der Spieler startet seine Banditengang aus wie unter Schritt "4" auf Seite 2 beschrieben.

Der Tote Ranger (KI) beginnt das Spiel mit allen seinen 6 Banditen auf dem Friedhof, ohne Münzen und ohne Ruchpunkte, aber mit 1 Kritischen Treffermarker und je 1 Patrone auf jedem Platz seiner Zielkarte. Diese Patronen bedeuten seine Stärke, daher muss jede unschädlich gemacht werden, um ihn zu töten und zu gewinnen.

## Spielziel

Um zu gewinnen, muss der Spieler den Toten Ranger (erneut) töten, indem er alle Patronen von dessen Zielkarte unschädlich macht, d. h. entfernt. Wenn dies geschieht, zerstreuen sich seine untoten Banditen und der Spieler verbringt seine Tage damit, alle noch in West Fort verbliebenen Untoten zu erledigen ...

Der Spieler **kann** sein Spiel wie folgt bewerten:

- Er addiert die Ruchpunkte seiner Marker,
- +2 je Gebäude ohne Untoten,
- +5 (-1 je untoten Banditen auf einem Aktionsfeld)
- + Ruchpunkte wie angegeben für jedes von ihm kontrollierte Gebäude ohne Untoten
- -1 je eigenen Banditen auf dem Friedhof.

Wenn der Spieler einen Untoten tötet, behält er die Karte **nicht**, sondern schiebt sie stattdessen unter den Stapel auf dem Stiefelhügel – so gibt es endlosen Nachschub an Untoten.

Der Spieler verliert das Spiel, sobald eins der folgenden Ereignisse eintritt:

- Die Stadt wurde überrannt – Der Spieler muss einen Untoten vom Stiefelhügel einsetzen, aber alle Plätze in der Stadt (Gebäude und Straße) sind bereits von Untoten eingenommen. **Im Solospiel kann in jedem Gebäude und auf der Straße nur 1 Untoter sein.**
- Der Spieler stirbt – Am Ende einer Runde sind alle seine Banditen auf dem Friedhof.

## Änderung im Spielablauf

Der Spieler selbst ist immer SHERIFF und beginnt seinen Spielzug damit, 1 eigenen Banditen auf ein verfügbares Aktionsfeld seiner Wahl zu stellen. Mit dem W8 ermittelt er, auf welches Feld der Tote Ranger 1 seiner Banditen stellt.

Der Tote Ranger nimmt seine Banditen immer vom Friedhof und legt sie dorthin zurück, wenn sie getötet werden. Falls alle seine untoten Banditen auf dem Spielbrett sind und er einen neuen einsetzen muss, versetzt er seinen Banditen vom Aktionsfeld mit der niedrigsten Zahl auf das neue. **Falls auf dem erwürfelten Feld bereits einer seiner Banditen ist, reaktiviert er diesen, indem er ihn wieder aufrecht stellt.**

Der Tote Ranger erhält nie Einkommen von seinem Aktionsfeld. Wenn er Ressourcen vom Spieler stiehlt, werden diese in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt und wenn der Spieler von ihm stiehlt, nimmt er diese Ressourcen aus dem allgemeinen Vorrat.

Auf Aktionsfeld "6" stiehlt der Tote Ranger immer die Patronen, die auf dem Platz der Zielkarte des Spielers mit der höchsten Zahl liegt.

Unabhängig davon, ob ein untoter Bandit auf einem Feld **aufrecht steht oder liegt**, findet immer ein Duell statt, wenn der Spieler dort einen seiner Banditen einsetzt. Der Spieler würfelt mit dem W8 für sich und mit einem anderen für den Toten Ranger, Treffer werden wie üblich abgewickelt. **Der Tote Ranger verbraucht allerdings nie Patronen.**

Wenn ein Untoter hinzugefügt wird, kommt er immer auf die Straße oder, wenn diese besetzt ist, in das erste Gebäude im Uhrzeigersinn vom Friedhof ausgehend, wobei Gebäude übersprungen werden, in denen bereits ein Untoter ist – in jedem Gebäude und auf der Straße kann nur **ein** (1) Untoter sein.

Wenn der tote Ranger einen Banditen auf ein Aktionsfeld stellt, auf dem ein Bandit des Spielers **liegt**, findet kein Duell statt – der untote Bandit ist zu langsam ...



## Tagesende:

Nach 3 Runden nimmt der Spieler wie üblich seine Banditen zurück, aber nicht die des Toten Rangers. Seine untoten Banditen bleiben auf dem Spielbrett, denn diese Quälgeister können nur entfernt werden, indem man sie tötet.

## Den Toten Ranger töten:

Der Tote Ranger verbraucht keine Patronen, wenn er auf die Banditen des Spielers schießt, also kann er nur durch erfolgreiche Einschüchterung geschwächt werden (s. 4 **Einschüchterung** nächste Spalte).

Um den Toten Ranger zu besiegen, muss der Spieler alle Patronen von dessen Zielkarte entfernen.

Wenn der Spieler bei der Einschüchterung einen Kritischen Treffer erzielt, entfernt er 1 Patrone nach seiner Wahl.



## Modifikation der Aktionsfelder

**Banditen anwerben:** Der Tote Ranger benutzt nie diese Aktion, da seine Banditen immer zum Friedhof zurückkehren, wenn sie getötet werden.

## 7 Anpirschen

Anders als üblich **findet** hier **ein Duell statt**, wenn der Spieler dieses Feld mit einem untoten Banditen teilt.

## 4 Einschüchtern

Untote sind langsam – egal, ob ein untoter Bandit auf einem Aktionsfeld **aufrecht steht oder liegt**, kann er als Ziel einer Einschüchterung gewählt werden.

Andererseits kann der Tote Ranger nur einen **aufrecht stehenden** Banditen des Spielers als Ziel einer Einschüchterung wählen.

Wenn ein Bandit des Spielers eingeschüchtert wird, kann er entscheiden zu zahlen oder das Feld zu verlassen. Falls er zahlt, legt er die Münzen zum allgemeinen Vorrat; falls er das Feld verlässt, wirft er den W8 um zu sehen, ob der Tote Ranger ihn angreift – falls er erfolgreich ist, wird die Patrone nicht entfernt.

Wenn der Spieler eine untoten Banditen des Toten Rangers einschüchtert, weicht dieser nie zurück. **Falls der Schuss des Spielers trifft, wird der tote untote Bandit auf den Friedhof gelegt und die Patrone vom Platz der Zielkarte des Toten Rangers entfernt, der dem Würfelwurf entspricht.** Dies ist die einzige Möglichkeit, Patronen von der Zielkarte des Toten Rangers zu entfernen. Der Spieler erhält 1 Ruchpunkt und bringt 1 Untoten in die Stadt wie unter **Änderungen im Spielablauf** erklärt.

## 1 Joker

Wenn der Tote Ranger eine 1 würfelt, schickt er einen untoten Banditen auf das Feld, auf dem der Bandit des Spielers ist, um sich zu duellieren! (Falls der Spieler auf dem Feld Banditen anwerben ist, würfelt er erneut, um den untoten Banditen auf ein anderes Feld zu schicken.)

## Für ein schwierigeres Spiel

1 oder mehrere folgende Änderungen machen das Solospiel noch härter:

- **Die Reiter** – Die Untotenkarten "6" werden nicht aus dem Stiefelhügelstapel entfernt.
- **Verstärkung** – Wenn der tote Ranger einen untoten Banditen auf das Aktionsfeld "7" schickt, zieht der Spieler die oberste Karte vom Stiefelhügelstapel und legt sie in die Stadt wie oben erklärt.
- **Die Meute** – Falls der Tote Ranger auf Feld "8" keinen Banditen des Spielers einschüchtern kann (aufgrund ihrer Standorte), wird ein Untoter in der Stadt hinzugefügt, wie oben erklärt.
- **Untote sind schnell?!** – Der tote Ranger kann jetzt auch Banditen des Spielers einschüchtern, die auf einem Aktionsfeld liegen.



# 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