



# 30000

## HALUNKKEN

**Regelheft**

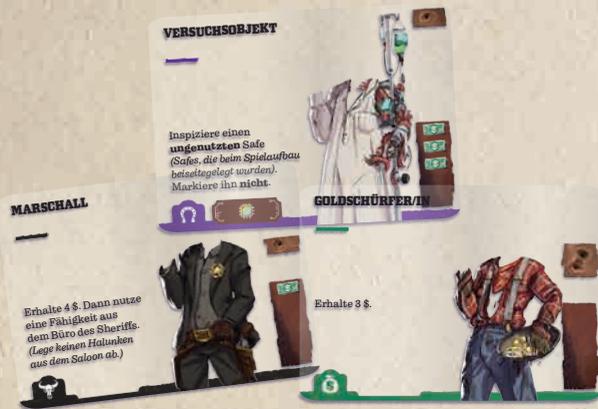


unexpected®  
games

# SPIELMATERIAL



50 Eigenschaftskarten  
(10 rote aus Stufe II, 40 blaue aus Stufe I)



60 transparente Jobkarten  
(22 × schwarz, 22 × lila, 16 × grün)



28 Pokerkarten



8 Strategiekarten



1 Spielplan



4 Anführerbögen



66 Kartenhüllen  
(22 × schwarz, 22 × lila, 16 × grün,  
+2 × Ersatzhüllen pro Farbe)



28 Marker



18 Safekarten



38 Dollarplättchen  
(30 × 1 \$, 8 × 5 \$)



4 Rufplättchen



12 Handlangerplättchen



4 Spielhilfekarten

# GRAYSTONE GULCH GAZETTE

16. JAHRGANG

GRAYSTONE GULCH, DAKOTA-GEBIET: FREITAG, 28. JUNI 1889

NR. 36

## ERFINDUNGEN AUS DER ZUKUNFT?

Die Gerätschaften des Reisenden lassen genauso viele Fragen offen wie der Reisende selbst. Wie funktionieren diese und woher stammen sie? Als der Reisende letzte Woche verschwand, waren alle Hoffnungen auf Antworten mit ihm verschwunden. Aber wir waren zu ungeduldig.

Berichten von Doc Zimmer zufolge kam der Reisende angeblich aus einer weit entfernten Zukunft, so erstaunlich dies auch klingen mag. Sie erbittet all jene im Besitz von Utensilien des Reisenden, ihr diese zur Fortführung seines Werks zur Verfügung zu stellen.



Fortsetzung auf S. 4.

## IST DER REISENDE WIRKLICH VERSCHWUNDEN?

In den letzten fünf Jahren hat der Reisende unsere Kleinstadt stark verändert. Jetzt, da er verschwunden ist, haben wir mehr Fragen als Antworten.

Wohin ist er verschwunden? Kam er wirklich aus der Zukunft? Ist er zurück in die Zukunft gereist, oder hat ihn ein schlimmes Schicksal ereilt?

Ein Gerücht besagt, dass er...

## GOLDPREISE AUF TALFAHRT

Die Vier-Neun-Investmentgruppe hat anscheinend...

Noch ist unklar, was die Beweggründe der Investmentgruppe waren. Doch es könnte einen Zusammenhang mit dem Verschwinden des...

## AUGMENTATIONEN: EINTAGSFLIEGE?

Noch bleiben viele skeptisch, was um maschinelle Aug...

## ÜBERSICHT

Ihr führt je eine Bande an, welche die zurückgelassenen Technologien eines mysteriösen Reisenden sammelt. Bald werden die Regierungsvertreter hier sein, also schnappt euch, was ihr könnt.

Wer am Ende des Spiels am meisten Technologiepunkte (Tech) gesammelt hat, gewinnt und entscheidet über das Schicksal des Wilden Westens!

## SCHLÜSSELKONZEPT: POKERKARTEN

„Kein Toter hatte jemals einen guten Plan“ – Preston Cain

Alle von euch haben je einen Kartenstapel mit sieben Pokerkarten (0, A, 2, 3, 4, 5, 6). Mit diesen Karten kannst du strategisch planen und die Technologien des Reisenden erlangen.

In deinem Zug spielst du eine Pokerkarte **verdeckt** in **einen beliebigen Slot** unter deinen Anführerbogen.

Wenn du die Karte in einen Slot spielst, bei dem die dazugehörige Nummer nicht mit deiner Karte übereinstimmt, ist dies ein Bluff. Das ist mit bestimmten Risiken verbunden (wird später erklärt).



Eine Pokerkarte

Nachdem du die Karte gespielt hast, kannst du die Fähigkeiten eines Slots nutzen, **in den du eine Karte gespielt hast** (unabhängig davon, welche Nummer die Karte wirklich hat). Unter anderem kannst du so die Fähigkeiten nutzen, die auf deinem Anführerbogen aufgedruckt sind oder die Fähigkeiten deiner angeheuertten Halunken (wird später erklärt).



Nachdem du eine Karte in Slot „3“ gespielt hast, kannst du dessen Fähigkeit nutzen, um 3 \$ zu erhalten.

Du darfst dir jederzeit deine eigenen Karten ansehen – dazu gehören deine Handkarten und auch deine gespielten Karten. Du darfst dir jedoch weder Karten in Kartenstapeln, noch die Handkarten oder die gespielten Karten deiner Gegner ansehen.



## SCHLÜSSELKONZEPT: HALUNKEN

„Folge uns, um einem höheren Zweck zu dienen.“  
– Doc Zimmer

Um das Spiel zu gewinnen, wirst du Halunken anheuern müssen und ihre einzigartigen Fähigkeiten nutzen. Jeder Halunke setzt sich aus drei Teilen zusammen: einer transparenten Jobkarte, einer Eigenschaftskarte und einer Kartenhülle.

Du erschaffst einen Halunken, indem du eine Eigenschaftskarte **hinter** die Jobkarte in die Kartenhülle schiebst.



Eigenschaft

Job (in Kartenhülle)

Es gibt 3000 verschiedene Kombinationsmöglichkeiten für die Halunken! Dadurch wird jede Partie einzigartig.



1. **Titel der Halunkenkombination**
2. **Timing:** Der Zeitpunkt, zu dem du den Halunken nutzen kannst.
3. **Fähigkeit:** Der Effekt, der ausgelöst wird, wenn du den Halunken nutzt.
4. **Kosten:** Die Anzahl der Dollarzeichen geben die Kosten zum Anheuern des Halunkens an. Sind keine Dollarzeichen angegeben, kann der Halunke kostenlos angeheuert werden.
5. **Schusslöcher:** Manche Jobkarten haben Schusslöcher, welche Dollarzeichen der Eigenschaftskarten verdecken können. Verdeckte Dollarzeichen zählen nicht zu den Kosten.
6. **Technologie:** Manche Halunken sind mit Technologie versehen. Am Spielende erhältst du 1 Tech für jeden deiner Halunken, der mit Tech versehen ist.
7. **Typ:** Wird durch Farbe und Symbol angezeigt. Dies gibt an, welche Kartenhüllenfarbe genutzt wird und wann die Karte im Spiel erscheint (früh Ⓞ, mittig ○ oder spät ♣).

**Hinweis:** Die transparenten Jobkarten sind mit einer Schutzfolie versehen. Diese ist für den Schutz vor Kratzern im Produktionsprozess gedacht. Ihr könnt sie entfernen oder darauf lassen.

## SCHLÜSSELKONZEPT: SAFES

„In diesen Metallboxen sind mehr Reichtümer zu finden als in allen Goldminen des Wilden Westens zusammen!“  
– Milton Goff

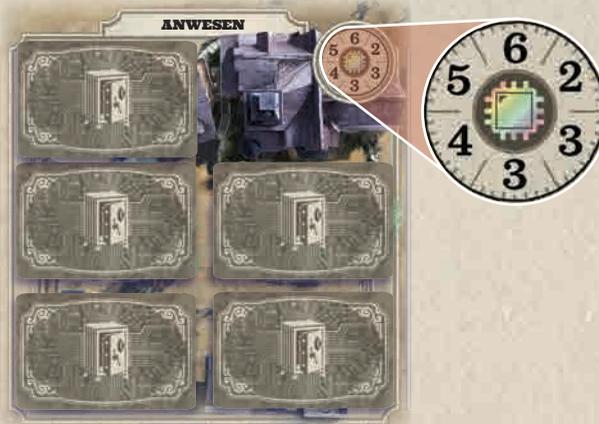
Als der Reisende verschwand, ließ er seine technologischen Wunder zurück. Diese wertvollen Gerätschaften sollen Gerüchten zufolge sicher in Safes verwahrt sein, die im Depot, im Anwesen des Reisenden und in seinem geheimen Labor zu finden sein sollen.

Jeder Safe, den du stiehlt, ist am Spielende Techpunkte wert (zwischen 2 und 7). Zu Spielbeginn liegen die Safes verdeckt auf dem Spielplan, weswegen auch ihre Techpunkte zunächst unbekannt sind. Diese kannst du jedoch herausfinden, indem du die Safes inspizierst oder stiehlt (wird beides später erklärt).



Dieser Safe ist 5 Techpunkte wert.

Jeder Ort zeigt die möglichen Techpunkte der dort ausliegenden Safes an. Zum Beispiel haben Safes, die im Anwesen ausliegen, die Werte 2, 3, 3, 4, 5 oder 6.



Viele Fähigkeiten lassen dich Safes stehlen (wird später erklärt). Versuche möglichst viele wertvolle Safes zu stehlen, um deine Chancen auf den Sieg zu steigern.



# SPIELAUFBAU

**1. Spielplan auslegen:** Breitet den Spielplan in der Tischmitte aus und legt die Dollarplättchen in die Nähe des Spielplans (das ist die Bank).

**2. Kartenstapel erstellen:** Steckt vor eurer ersten Partie die einzelnen transparenten Jobkarten in die jeweils farbig passenden Kartenhüllen.

Sortiert die Job- und Eigenschaftskarten nach Farbe (Typ) und mischt dann jeden Stapel getrennt voneinander.

Erstellt dann **einen** Stapel für die Job- und **einen** Stapel für die Eigenschaftskarten. Jeder Stapel besteht aus verschiedenfarbigen Karten, die aufeinander gestapelt werden. Die Anzahl der Karten, die in einer Partie genutzt werden, hängt davon ab, wie viele mitspielen.

Die untere Tabelle zeigt an, wie ihr eine kurze Partie (2 Tage) zusammenstellt. Eine kurze Partie wird für eure erste Partie empfohlen. Wenn ihr in späteren Partien zu zweit oder zu dritt spielt, werden die Regeln für das erweiterte Spiel empfohlen (siehe S. 12).

Legt die restlichen Karten unbesehen in die Spielschachtel zurück.

	Eigenschaften	Jobs
<b>Zu zweit</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 14 blaue I (oben)</li> <li>• alle roten II</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 4 grüne ♂ (oben)</li> <li>• 6 lila ♀</li> <li>• alle schwarzen ♣</li> </ul>
<b>Zu dritt</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 20 blaue I (oben)</li> <li>• alle roten II</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 6 grüne ♂ (oben)</li> <li>• 8 lila ♀</li> <li>• alle schwarzen ♣</li> </ul>
<b>Zu viert</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 26 blaue I (oben)</li> <li>• alle roten II</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 8 grüne ♂ (oben)</li> <li>• 10 lila ♀</li> <li>• alle schwarzen ♣</li> </ul>

**3. Den Saloon füllen:** Erschafft drei Halunken und legt sie in den Saloon.

Einen Halunken erschaffen: Schiebt die oberste Karte des Eigenschaftskartenstapels in die oberste Kartenhülle des Jobstapels hinter die Jobkarte (siehe „Schlüsselkonzept: Halunken“ auf S. 4).

**4. Safes auslegen:** Sortiert die Safekarten nach Farbe in drei Stapel und mischt diese getrennt voneinander. Legt dann eine Safekarte **verdeckt** auf jeden Safe-Ort auf den Spielplan, die zur Farbe des Ortes passt (**Depot, Anwesen** und **Labor**).

Von jeder Farbe wird ein Safe übrig bleiben. Legt diese Safekarten unbesehen verdeckt beiseite (neben den Spielplan). Manche Fähigkeiten lassen euch mit diesen Safes interagieren.

**5. Anführer auswählen:** Jeder nimmt sich einen Anführerbogen und die dazu passenden 7 Marker, 3 Handlangerplättchen, 1 Rufplättchen sowie 7 Pokerkarten.

**A.** Lege 1 deiner Handlanger in den Knast.

**B.** Lege dein Rufplättchen auf das Feld „0“ der Rufeiste.

**C.** Erhalte 4 \$ aus der Bank.

**D.** Lege eine Spielhilfekarte neben deinen Anführerbogen.

**E.** Mische deine Pokerkarten zu einem Stapel. Dann **ziehe 4 Karten verdeckt** auf deine Hand.

**F.** Die Strategiekarten werden für eure erste Partie nicht benötigt. In späteren Partien könnt ihr sie mit den Strategiekartenregeln hinzufügen (siehe S. 12).

**6. Startspieler bestimmen:** Bestimmt zufällig, wer den ersten Zug ausführt.



# SPIELABLAUF

„Ich würde dir gerne alles beibringen, aber ich bin echt nicht scharf auf einen Dolch im Rücken.“ – Lilith Boone

Das Spiel wird über zwei Runden (Tage) gespielt. An jedem Tag führt ihr im Uhrzeigersinn nacheinander eure Züge aus, bis jeder vier Mal am Zug war. In deinem Zug führst du diese Schritte aus:

1. Planen
2. Fähigkeiten nutzen
3. Einen Halunken anheuern oder das Büro des Sheriffs nutzen

Nach Schritt 3 ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe und führt seinen Zug aus, beginnend mit Schritt 1.

Nachdem ihr jeweils vier Züge hattet, endet der Tag. Handelt die Tagesende-Schritte ab, um Bluffs zu entlarven und neue Karten zu ziehen (siehe S. 8).

Das Spiel endet zum Tagesende des Finaltags.

## SCHRITT 1: PLANEN

In diesem Schritt wählst du eine Pokerkarte auf deiner Hand und spielst sie verdeckt in **einen beliebigen freien Slot** unter deinen Anführerbogen. Dabei sagst du laut die dazugehörige **Slotnummer**.



Preston spielt eine Karte in seinen Slot „3“, und sagt laut, dass er eine 3 gespielt hat.

**Wichtig:** Du kannst eine Karte auch in einen Slot spielen, **ohne** dass die Nummer der Karte mit der des Slots übereinstimmt. Dies wird Bluff genannt und ist mit bestimmten Risiken verbunden (siehe Abschnitt „Verdächtigen“ rechts).

In jedem Slot kann nur eine Karte liegen. (Falls die Handkarte, die du ausspielen möchtest, zu einem bereits besetzten Slot passt, musst du bluffen und sie in einen anderen Slot spielen.)

**Strategietipp:** Im Verlauf einer Partie musst du sehr wahrscheinlich bluffen. Bluffen, ohne Verdacht zu erwecken, ist für deine Gewinnchancen in **3000 Halunken** ungemein wichtig.

Wann du bluffen solltest, wirst du beim Spielen lernen. Manchmal überwiegen die Vorteile vom Bluffen die Risiken.

## NUMMER 0 UND NUMMER 6

Die Karte mit der Nummer 0 passt in keinen Slot deines Anführerbogens. Um sie zu spielen, **musst** du bluffen und sie in einen beliebigen freien Slot spielen.

Anders als A bis 5 hat Slot „6“ keine mit ihm verbundene Anführerfähigkeit. Du kannst auch dann eine Karte in Slot „6“ spielen, wenn du keine passende

Fähigkeit für die 6 hast. Die Nummer 6 ist sehr häufig auf Halunken zu finden.

## VERDÄCHTIGEN

Du besitzt drei Handlangerplättchen. Sie stehen für deine loyalen Untergebenen, die du aussenden kannst, um die Lügen deiner Gegner zu entlarven.



Ein Handlanger

Wenn du denkst, dass ein Gegner in seinem Zug blufft, kannst du eines deiner Handlangerplättchen auf dessen gespielte Pokerkarte legen. Dies kannst du **jederzeit** im Zug deines Gegners tun. Du kannst deinen Gegner entweder sofort verdächtigen, wenn er seine Pokerkarte spielt, oder du kannst darauf warten, was in Schritt 2 oder 3 seines Zugs passiert.

Du darfst ein Handlangerplättchen nur auf eine Karte legen, wenn diese Karte **in diesem Zug** gespielt wurde.

Am Tagesende wird jede Karte, auf der mindestens ein Handlangerplättchen liegt, automatisch aufgedeckt. Falls du einen Bluff erfolgreich entlarvt hast, erhältst du eine Belohnung und bekommst dein Handlangerplättchen zurück (wird beides später genauer erklärt).

**Strategietipp:** Einen Bluff zu entlarven, ist nicht einfach. Jedoch gibt es bestimmte Dinge, auf die du achten kannst. Spielt einer deiner Gegner eine Kartennummer verdächtig oft? Wurde die selbe Karte bereits am Vortag gespielt?

### KLARSTELLUNGEN ZU DEN HANDLANGERN:

- Auf einer Karte darf maximal ein Handlanger eines jeden Spielers liegen.
- Handlanger, die im Knast sitzen oder bereits auf Karten liegen, dürfen nicht auf andere Karten gelegt werden.
- Handlanger bleiben auf Karten liegen, bis die Karten am Tagesende aufgedeckt werden.
- Handlanger dürfen nicht auf eigene Karten gelegt werden.

## SCHRITT 2: FÄHIGKEITEN NUTZEN

In diesem Schritt kannst du alle Fähigkeiten deiner Halunken und deines Anführers nutzen, die mit der Nummer des Slots übereinstimmen, in den du gerade eine Pokerkarte gespielt hast (auch wenn du geblufft hast).



Nachdem du eine Karte in Slot „3“ gespielt hast, wählst du, welche Fähigkeit du zuerst nutzt.

Falls du mehrere Fähigkeiten nutzen kannst, legst du die Reihenfolge selbst fest, in der du die Fähigkeiten nutzen möchtest. Du kannst also die Fähigkeit eines Halunken nutzen und dann die Anführerfähigkeit, oder sogar eine der beiden nutzen und die andere nicht (siehe Abbildung links).

Häufige Fähigkeiten sind: Safes inspizieren, Safes stehlen sowie Geld oder Ruf erhalten. Diese Fähigkeiten werden später genauer erklärt.

**Wichtig:** Jede Fähigkeit kann nur **ein Mal** pro Zug genutzt werden.

Falls ein Halunke mehrere Pokerkartensymbole hat, kann der Halunke jedes Mal genutzt werden, wenn du eine Karte in einen Slot mit dem passenden Symbol spielst.

Manche Halunken haben keine Pokerkartensymbole.

Das Nutzen von Fähigkeiten ist optional. Falls du aber eine Fähigkeit nutzt, musst du so viel von der Fähigkeit nutzen wie möglich. Steht das Wort „darfst“ bei einer Fähigkeit, so ist der nachfolgende Teil optional.

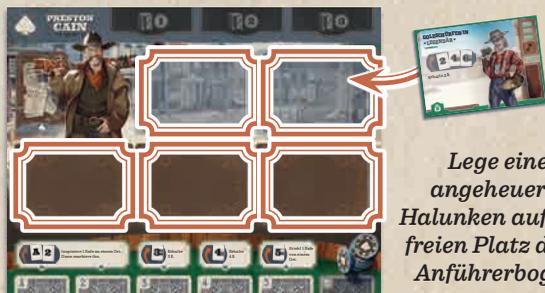
Du kannst die Fähigkeit eines Halunken nicht unterbrechen, wenn du sie nutzt. Handle die Fähigkeit eines Halunken immer erst vollständig ab, bis du zur nächsten übergehst. Falls du zwei Halunken gleichzeitig nutzen könntest, musst du dich entscheiden, in welcher Reihenfolge du diese nutzen möchtest, und handelst diese nacheinander ab.

### SCHRITT 3: EINEN HALUNKEN ANHEUERN ODER DAS BÜRO DES SHERIFFS NUTZEN

In diesem Schritt musst du entweder **einen** Halunken aus dem Saloon anheuern oder das Büro des Sheriffs nutzen.

#### EINEN HALUNKEN ANHEUERN

Um einen Halunken anzuheuern, wählst du einen der drei Halunken im Saloon, gibst die darauf angegebenen Dollar aus und legst den Halunken auf einen der fünf Plätze deines Anführerbogens.



*Lege einen angeheuerten Halunken auf einen freien Platz deines Anführerbogens.*

Nachdem du einen Halunken aus dem Saloon angeheuert hast, füllst du den Saloon wieder auf (siehe rechts).

Jedes Mal wenn du einen Halunken anheuerst, kannst du die Halunken auf deinem Bogen neu anordnen. Das ist der **einzige Zeitpunkt**, an dem du deine Halunken neu anordnen kannst.

Falls du einen Halunken anheuerst und keinen freien Platz mehr auf deinem Bogen hast, kannst du einen Halunken ablegen (auch den, den du gerade angeheuert hast). Dies ist der **einzige Zeitpunkt**, an dem du freiwillig einen Halunken ablegen kannst.

#### DEN SALOON AUFFÜLLEN

Nachdem du einen Halunken angeheuert oder abgelegt hast, füllst du sofort den Saloon neu auf. Dafür musst du zunächst alle Halunken ein Feld **nach rechts** schieben, um leere Plätze zu füllen.



Dann erschaffst du einen neuen Halunken und legst ihn auf das jetzt leere Feld **ganz links** im Saloon.



#### BÜRO DES SHERIFFS NUTZEN

Wenn du dich dazu entscheidest, keinen Halunken anzuheuern (oder wenn du dafür nicht genügend Dollar hast), **musst** du das Büro des Sheriffs nutzen.

Um das Büro des Sheriffs zu nutzen, lege zunächst den Halunken ganz rechts aus dem Saloon ab. Lege den Halunken auf einen offenen Ablagestapel rechts neben den Saloon. Dann fülle den Saloon auf (wie oben erklärt).

Nachdem du den Halunken erschaffen hast, wähle 1 Option:

- ☛ **Infos verkaufen:** Erhalte 2 \$.
- ☛ **Kautions zahlen:** Gib 2 \$ aus, um einen Handlanger aus dem Knast zu befreien, oder gib 4 \$ aus, um zwei Handlanger zu befreien (weiter unten erklärt). Dabei ist es egal, von wem die Handlanger sind.
- ☛ **Sheriff bestechen:** Gib 12 \$ aus, um einen Safe zu stehlen (siehe S. 9). **Dies darfst du nur am Finaltag nutzen.**

Bei einer kurzen Partie ist der 2. Tag der Finaltag. Bei einer erweiterten Partie ist der 3. Tag der Finaltag.

#### HANDLANGER BEFREIEN

Handlanger können aufgrund einiger Effekte in den Knast gesteckt werden. Diese Handlanger können nicht genutzt werden.

Wenn durch eine Fähigkeit einer deiner Handlanger befreit wird, nimm einen deiner Handlanger **aus dem Knast** und lege ihn in deinen Vorrat (neben deinen Anführerbogen). Diesen Handlanger kannst du wieder normal nutzen.

## TAGESENDE

Nachdem jeder Spieler vier Züge hatte, handelt ihr das Tagesende ab:

- 1. Bluffs entlarven:** Deckt in Zugreihenfolge nacheinander eure Pokerkarten auf, auf denen mindestens 1 Handlanger liegt.

Jeder Handlanger, der auf einer Karte lag, die **kein Bluff** war, wird in den Knast gesteckt.



Jede aufgedeckte Karte, deren Nummer nicht mit der Nummer des Slots übereinstimmt, in dem sie lag, ist ein entlarvter Bluff. Das hat folgende Effekte:

- Jeder erhält 1 Ruf für jeden Bluff, auf dem einer seiner Handlanger liegt. Die Handlanger gehen zurück an ihre Besitzer.
- Jeder verliert 1 Ruf für jeden seiner Bluffs, der entlarvt wurde.

Am Finaltag endet das Spiel an dieser Stelle (siehe Spielende auf Seite 10). Andernfalls fährt mit Schritt 2 fort.

- 2. Gespielte Pokerkarten mischen:** Mischt eure an dem Tag gespielten Pokerkarten und legt sie **unter** eure Pokerkartenstapel.

**Wichtig:** Die gespielten Pokerkarten werden **nicht** in den Stapel gemischt, sondern unter den Stapel gelegt, sodass die anderen Karten aus dem Stapel als Erstes gezogen werden.

- 3. Hand auffüllen:** Zieht Karten, bis jeder vier Karten auf der Hand hat. Meistens wirst du vier Karten ziehen, aber manchmal hast du durch bestimmte Fähigkeiten noch Karten auf der Hand und ziehst dadurch weniger.

Dann fängt ein neuer Tag an. Wer den höchsten Ruf hat, wählt, wer an diesem Tag den ersten Zug ausführt, beginnend mit Schritt 1.

Wenn es einen Gleichstand für den höchsten Ruf gibt, behaltet ihr die Zugreihenfolge bei (und beginnt beim Spieler links neben dem, der den letzten Tag beendet hat).

### KLARSTELLUNGEN ZUM TAGESENDE:

- Falls mehr als einer deiner Bluffs entlarvt wurde, verlierst du 1 Ruf für jeden entlarvten Bluff (unabhängig davon, wie viele Handlanger auf der Karte liegen).
- Karten ohne Handlangerplättchen werden am Tagesende **nicht** aufgedeckt. Behalte sie verdeckt und zeige sie nicht deinen Gegnern.
- Handlanger, die auf Karten liegen, die keine Bluffs sind, werden in den Knast gesteckt. Das ist die einzige Strafe für einen falschen Rateversuch. Keiner erhält oder verliert dadurch Ruf.
- Einige Halunken kannst du am Tagesende nutzen. Das Tagesende gilt nicht als Spielzug und die Halunken können nur **ein Mal** am Tagesende genutzt werden.
- Am Tagesende genutzte Halunkenfähigkeiten können gespielte Pokerkarten und Handlanger **nicht** beeinflussen. Zum Beispiel darfst du am Tagesende keine Handlanger mehr auf Karten legen.
- Falls am Tagesende mehrere Spieler Fähigkeiten gleichzeitig nutzen wollen, entscheidet derjenige von ihnen, der zuletzt am Zug war, über die Reihenfolge.

## RUF

Der Ruf steht dafür, was die Stadtbewohner von dir halten. Je höher dein Ruf, desto mehr sind sie bereit, ihr persönliches Wissen und ihre Technologien mit dir zu teilen.

Jeder von euch hat ein Rufplättchen auf der Rufleiste. Falls ein Effekt deinen Ruf erhöht oder senkt, bewegst du dein Rufplättchen entsprechend der angegebenen Zahl vor oder zurück. Beliebige viele Rufplättchen können auf demselben Feld der Rufleiste liegen.



1 RUF erhalten

Der übliche Weg, um an Ruf zu gelangen, ist durch die erfolgreiche Entlarvung von Bluffs. Der Ruf kann aber auch durch einige Halunkenfähigkeiten beeinflusst werden.

Dein Ruf hat wichtige Auswirkungen:

- Jedes Feld der Rufleiste hat einen positiven oder negativen Techwert. Am Spielende wird der Techwert deiner aktuellen Position deinem Ergebnis verrechnet.
- An jedem Tagesende wählt der Spieler mit dem höchsten Ruf, wer am nächsten Tag den ersten Zug hat.

## SAFES INSPIZIEREN

Wer die wertvollsten Safes stehlen kann, hat gute Chancen auf den Sieg. Aber welcher der verdeckten Safes ist der wertvollste?

Viele Fähigkeiten lassen dich einen Safe inspizieren und so seinen Wert herausfinden (wie z. B. mit der „A/2“-Anführerfähigkeit).



Inspiziere 1 Safe an einem Ort. Dann markiere ihn.

### Die „A/2“-Anführerfähigkeit

Um einen Safe zu inspizieren, wähle eine Safekarte und sieh sie dir geheim an, ohne dass deine Gegner sie sehen. Danach **musst** du einen deiner Marker darauflegen.



Ein Marker

Die Marker haben auf jeder Seite eine andere Nummer (2/3, 4/5, 6/7). Wenn du einen Safe markierst, dann lege deinen Marker so hin, dass die von dir bevorzugte Nummer nach oben zeigt.

Wenn die nach oben zeigende Nummer deines Markers mit dem Wert des Safes übereinstimmt, ist dieser für **den Spieler, der ihn stiehlt**, einen Tech mehr wert. Du kannst auch eine nicht passende Nummer auf die Karte legen, um deine Gegner fehlzuleiten.

**Wichtig:** Du kannst dir die Safes, die du selbst markiert hast, jederzeit ansehen (auch, wenn sie von einem Gegner gestohlen wurden). **Du darfst dir Safes nicht ansehen, die du nicht selbst markiert oder gestohlen hast.**

Die Anzahl der Marker, die auf Karten liegen dürfen, ist unbegrenzt. Du darfst auch Safes inspizieren und markieren, die du bereits markiert hast.



## SAFES STEHLEN

Mit vielen Fähigkeiten kannst du einen Safe stehlen (wie z. B. mit der Anführerfähigkeit von Slot „5“).



Stieh 1 Safe von einem Ort.

### Die Anführerfähigkeit „5“

Wenn du einen Safe stiehst, nimmst du die Safekarte vom Spielplan und legst sie auf den oberen Rand deines Anführerbogens. **Alle Marker bleiben darauf liegen** (unabhängig davon, wem diese gehören). Marker, die auf den von dir gestohlenen Safes liegen, könnten am Ende des Spiels zusätzliche Techpunkte wert sein.



Gestohlene Safes werden oben auf deinen Anführerbogen gelegt.

Du darfst von jedem Ort auf dem Spielplan Safes stehlen, außer ein Text besagt etwas anderes.

Oftmals empfiehlt es sich, einen Safe zu stehlen, den du zuvor inspiziert hast, da du den Wert des Safes bereits kennst. Du kannst aber auch einfach einen Safe stehlen, den du noch nicht inspiziert hast (weil du beispielsweise einen hochwertigen Safe auf gut Glück finden möchtest, oder weil du gar keine andere Wahl hast).

Du kannst dir deine gestohlenen Safes jederzeit ansehen.

### SAFE-LIMIT

Du darfst nicht mehr Safes auf deinem Anführerbogen liegen haben, als die aktuelle Tagesanzahl beträgt. Dies ist das Safe-Limit. Beispielsweise darfst du an Tag 2 nicht mehr als zwei Safes auf deinem Anführerbogen liegen haben.



Falls du einen Safe stiehst, der dich über das Safe-Limit bringen würde, darfst du dir diesen ansehen und darfst ihn mit einem deiner bisherigen Safes austauschen.

Der Safe, den du nicht behältst, wird zurückgelegt; lege ihn verdeckt auf den passenden Ort zurück. Dabei müssen alle Marker darauf liegen bleiben. Dieser Safe kann jetzt wieder inspiziert und gestohlen werden.

# SPIELEND

„Das ist jetzt meins, also macht gefälligst, was ich euch sage!“ – Preston Cain

Am Finaltag (nach dem 2. Tagesende bei einer kurzen Partie) kommen die Regierungsvertreter an, um den Rest der Hinterlassenschaften des Reisenden zu beschlagnahmen. Alle Safes, die du vorher in Sicherheit bringen konntest, gehören aber dir und können dir dabei helfen, zu gewinnen.

Jeder Spieler ermittelt seinen Techpunktstand folgendermaßen:

- 1. Safes aufdecken:** Decke deine Safes auf und addiere ihre Punkte zu deinem Techpunktstand.
- 2. Marker-Bonus:** Für jeden Marker (auch die deiner Gegner) auf deinen Safes, deren Wert mit dem Wert des Safes **übereinstimmt**, addierst du 1 Tech zu deinem Punktstand.

**3. Ruf-Bonus:** Je nachdem auf welchem Feld der Rufleiste dein Rufplättchen liegt, addierst du die angegebenen Techpunkte oder ziehst sie ab.

**4. Halunken:** Für jedes Tech-Symbol (♣) auf deinen Halunken, addierst du 1 Tech zu deinem Punktestand.

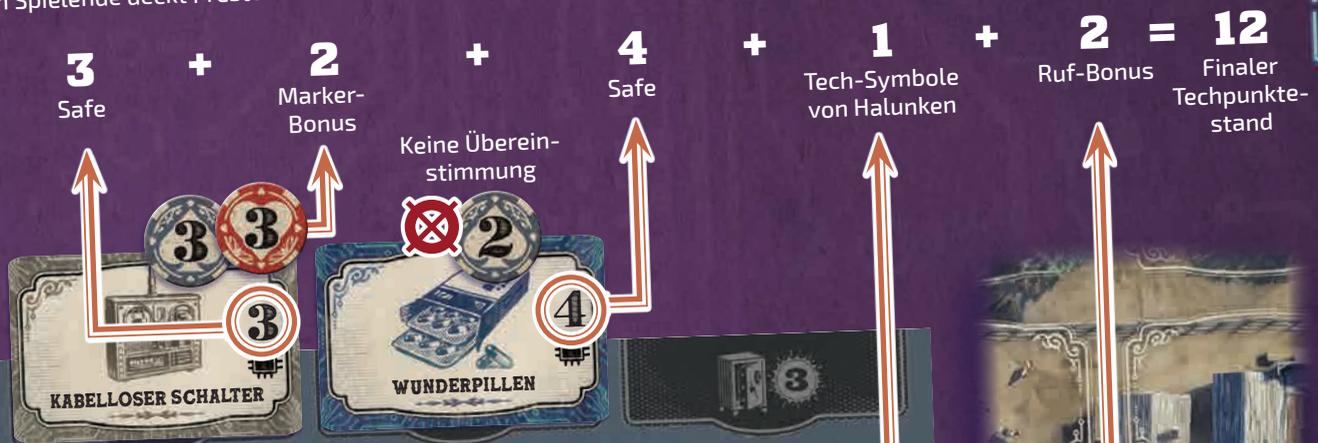
Wer den höchsten Techpunktstand hat, gewinnt die Partie! Mit den Gerätschaften des Reisenden kannst du nun über das Schicksal von Graystone Gulch und dem ganzen Wilden Westen entscheiden.

Bei Gleichstand gewinnt von den daran Beteiligten, wer **mehr Geld** besitzt. Wenn es dann immer noch einen Gleichstand gibt, gewinnt von den daran Beteiligten, wer **zuletzt am Zug** war.

Wir empfehlen, alle Eigenschaftskarten aus den Kartenhüllen zu entfernen (jedoch nicht die Jobkarten). So könnt ihr bei eurer nächsten Partie schneller loslegen.

## BEISPIEL FÜR DIE SIEGPUNKTWERTUNG

Am Spielenende deckt Preston Cain seine Safes auf und rechnet seinen Techpunktstand folgendermaßen aus:



**HUND**  
• DRECKIG •

2 5

Lege dies ab, um einen Safe an einem Ort zu inspizieren. Dann markiere ihn.

**GESETZLOSE/R**  
• KYBERNETISCH •

A 2

Gib 2 \$ aus, um einen Safe von einem Ort zu stehlen.

**BANKER/IN**  
• ALT •

Zu Beginn deines Zugs: Nutzen, dann ablegen.  
Erhalte 4 \$.

**GOLDSCHÜRFER/IN**  
• HILFREICH •

Erhalte 3 \$.

## HALUNKENFÄHIGKEITEN

„Lass dich ja nicht von den Unzulänglichkeiten des menschlichen Körpers ausbremsen.“ – Doc Zimmer

Es gibt ein weitreichendes Arsenal unterschiedlicher Fähigkeitenkombinationen, aus denen sich die Halunken zusammensetzen können. In diesem Abschnitt werden komplexere Fähigkeiten und in welcher Reihenfolge die Fähigkeiten ausgelöst werden erklärt.

Falls es zwischen einer Kartenfähigkeit und diesem Regelheft zu einem Konflikt kommen sollte, dann gilt der Text der Karte. Wenn ihr zu einer bestimmten Karte eine Frage habt, hilft euch das Kartenglossar weiter (siehe S. 13).

### MODIFIKATOR-SYMBOL

Einige Eigenschaftskarten haben Modifikator-Symbole aufgedruckt. Diese Karten haben Spezialeffekte, wenn sie durch eine Pokerkarte genutzt werden:



**Geldbonus:** Erhalte 1 \$, bevor du die Fähigkeit dieses Halunken nutzt.



**Doppelt nutzen:** Wenn du die Fähigkeit dieses Halunken nutzt, darfst du seine Fähigkeit zwei Mal nutzen. Näheres findet ihr unter „Umwerfend (Eigenschaft)“ auf S. 15.

### SONDERFÄLLE BEIM TIMING

Manche Halunken haben keine aufgedruckten Pokerkartensymbole. Diese werden im Folgenden erklärt:

#### REAKTION

Auf einigen Halunken ist statt des Pokerkartensymbols ein weißer Pfeil aufgedruckt. Diese „Reaktions-Halunken“ nutzt du, **nachdem** du einen mit dem Pfeil verbundenen angrenzenden Halunken auf deinem Anführerbogen genutzt hast. Näheres findet ihr unter „Ängstlich (Eigenschaft)“ auf S. 13.



Ein Reaktions-Pfeil



Zum Beispiel kannst du den Halunken mit der Kombination „Goldschürfer/in“ und „Hilfreich“ nutzen, nachdem du die Fähigkeit des Halunken zur Linken genutzt hast. In diesem Fall die von dem Halunken mit der Kombination „Hund“ und „Dreckig“.

### TIMING-TEXT

Manche Halunken haben statt Symbolen Text aufgedruckt. Der Text verrät dir, wann du die Fähigkeit des Halunken nutzen kannst.

**Nachdem du Ruf erhalten hast:**

*Timing-Text auf einem Halunken*

Diese Karten darfst du auch außerhalb deines Zugs nutzen, falls zutreffend (auch außerhalb von Schritt 2 deines Zugs).

Zum Beispiel kannst du die Fähigkeit eines Halunken mit dem Text „Nachdem du Ruf erhalten hast“ nutzen, nachdem du mindestens 1 Ruf erhalten hast, und zwar in deinem Zug, in dem Zug eines Gegners oder auch am Tagesende. Vergiss dabei nicht, dass du Fähigkeiten immer nur ein Mal pro Zug eines Spielers und pro Tagesende nutzen darfst.

**Zu Beginn deines Zugs:** Manche Halunken darfst du „Zu Beginn deines Zugs“ nutzen. Deren Fähigkeiten darfst du nutzen, bevor du eine Karte spielst. Auch bei diesen Halunken gilt, dass deren Fähigkeiten freiwillig sind und du sie nicht nutzen musst.

**Beim Anheuern:** Manche Halunken darfst du „Beim Anheuern“ nutzen. Deren Fähigkeiten darfst du sofort nutzen, **wenn du den Halunken anheuerst**. Diese Halunken werden nie auf deinen Anführerbogen gelegt sondern **immer abgelegt**, nachdem sie angeheuert wurden (auch, wenn du ihre Fähigkeiten nicht nutzt).

### ANDERE HALUNKEN NUTZEN

Manche Halunken lassen dich die Fähigkeiten anderer Halunken nutzen, die auf deinem Anführerbogen, im Saloon oder ganz oben auf dem Ablagestapel liegen.

Um die Fähigkeiten eines anderen Halunken zu nutzen, ignorierst du den Teil der Karte, der angibt, **wann** du diesen nutzen darfst und handelst den gesamten restlichen Text ab (handle **nicht** die Spezialeffekte von Modifikator-Symbolen ab). Zum Beispiel musst du auch den Effekt befolgen, der besagt: „Stecke 1 deiner Handlanger in den Knast“.

*Wenn dir ein anderer Halunke erlaubt, diese Fähigkeit zu nutzen, ignoriere das Timing.*

*Erhalte 4 \$, dann lege den Halunken mit der Kombination „Alt“ und „Banker/in“ ab.*



Näheres findet ihr unter „Pferd (Job)“ auf S. 14.

### ANDERE KARTEN INSPIZIEREN

Manche Fähigkeiten lassen dich eine Pokerkarte inspizieren. Dies bedeutet, dass du dir **eine Pokerkarte geheim ansehen kannst**, ohne sie deinen Gegnern zu zeigen. Danach legst du die Karte verdeckt **an dieselbe Stelle zurück, von der du sie genommen hast**, außer der Kartentext besagt etwas anderes.

Lege keinen Marker auf die Karte. Für Regeln zum Inspizieren und Markieren von Safes, siehe S. 9.

## ZU WENIG SPIELMATERIAL?

Befolgt Folgendes, falls euch Karten, Marker oder Plättchen ausgehen:

- Geld ist unbegrenzt verfügbar. Falls nicht genug Dollarplättchen vorhanden sind, nutzt eine geeignete Alternative – bspw. echte Münzen.
- Jeder hat drei Handlanger. Wenn diese alle im Knast sitzen oder auf Karten liegen, darfst du keine Handlanger nutzen, bis wieder einer freikommt.
- Jeder hat sieben Marker. Falls du den Marker einer gewünschten Zahl zur Markierung eines Safes nicht mehr hast, **musst du einen anderen nutzen**.
- Falls **all** deine Marker auf Safes liegen, kannst du dich entscheiden, den Safe nicht zu markieren oder einen deiner anderen eingesetzten Marker von einem anderen Safe auf den neuen Safe zu bewegen. **Du darfst jedoch keinen Marker bewegen, der auf einem von einem Gegner gestohlenen Safe liegt.**
- Falls der Stapel mit den Eigenschafts- oder den Jobkarten leer ist, können bis zum Spielende keine Halunken mehr erschaffen werden.
- Falls der Stapel mit deinen Pokerkarten leer ist, kannst du keine Karten mehr ziehen. Am Tagesende erstellst du jedoch einen neuen Stapel und kannst dann auch wieder Karten ziehen.
- Falls an einem Ort kein Safe liegt, können an diesem Ort auch keine Safes gestohlen, inspiziert oder markiert werden.

## LÜGEN UND KOMMUNIZIEREN

In *3000 Halunken* wirst du häufig bluffen und deine Mitspieler auf die falsche Fährte locken. Deswegen darfst du auch jegliche Informationen mit den anderen teilen, über die du Bescheid weißt. Dazu gehört jedoch auch, dass du über diese Informationen jederzeit lügen darfst. Zum Beispiel kannst du, nachdem du einen Safe gestohlen hast, der den Wert 7 hat, diese Information teilen, nichts darüber sagen, oder dir einen anderen Wert ausdenken.

Verdeckte Informationen darfst du jedoch nicht einfach offenbaren, um die Wahrheit zu beweisen. Du darfst beispielsweise nicht deine gestohlenen Safes oder deine Pokerkarten zeigen, außer eine Fähigkeit erlaubt dir das.

Auch wenn Irreführungen erwünscht sind, musst du dennoch alle Regeln befolgen. Du musst zum Beispiel, wenn einer deiner Bluffs am Tagesende entlarvt wurde, diesen aufdecken und die Konsequenzen tragen.

Ihr dürft untereinander Geschäfte machen. Versprechungen unter euch sind nicht bindend und können gebrochen werden. Beispielsweise könntest du eine Gegnerin, die dir Geld stehlen möchte, dazu überreden, dies nicht zu tun, mit dem Versprechen, dass du auch niemals von ihr klauen wirst. Später könntest du dann dieses Versprechen brechen und doch von ihr stehlen. **Ihr dürft keine Spielkomponenten tauschen** (wie Geld oder Karten).

## STOPP!

Jetzt wisst ihr alles, was ihr braucht, um das Spiel spielen zu können. Der Rest dieses Regelhefts hält noch optionale Regeln und ein Kartenglossar ab S. 13 mit ausführlichen Erklärungen zu den Karten bereit.

## OPTIONALE REGELN

Wenn ihr mit den Spielregeln sehr gut vertraut seid, könnt ihr die folgenden Regeln nutzen, um dem Spiel noch mehr Tiefe und Strategie zu verleihen.

### ERWEITERTES SPIEL

Mit den folgenden Regeln könnt ihr ein verlängertes strategischeres Spiel über 3 Tage (Spielrunden) spielen. Das erweiterte Spiel wird euch nach eurer ersten Partie als Standardregel empfohlen (besonders, wenn ihr zu zweit oder zu dritt spielt).

Die folgende Tabelle zeigt euch, wie ihr die Eigenschafts- und Jobkartenstapel für ein erweitertes Spiel erstellt:

	Eigenschaften	Jobs
<b>Zu zweit</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 20 blaue I (oben)</li> <li>• alle roten II</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 6 grüne Ⓐ (oben)</li> <li>• 10 lila Ⓜ</li> <li>• alle schwarzen ♣</li> </ul>
<b>Zu dritt</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 30 blaue I (oben)</li> <li>• alle roten II</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 8 grüne Ⓐ (oben)</li> <li>• 14 lila Ⓜ</li> <li>• alle schwarzen ♣</li> </ul>
<b>Zu viert</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• alle blauen I (oben)</li> <li>• alle roten II</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 12 grüne Ⓐ (oben)</li> <li>• 18 lila Ⓜ</li> <li>• alle schwarzen ♣</li> </ul>

### STRATEGIEKARTEN

Mit dieser optionalen Regel, wählt jeder in **Schritt 5F** des **Spielaufbaus** aus seinen 2 einzigartigen Strategiekarten eine aus und legt sie verdeckt auf seinen Anführerbogen. Sobald sich alle entschieden haben, deckt ihr die Strategiekarten auf und legt die übrigen Strategiekarten zurück in die Spielschachtel.



*Lege beim Spielaufbau eine Strategiekarte auf deinen Bogen.*

Ihr könnt die Fähigkeit auf der Strategiekarte nach den entsprechenden Regeln nutzen. Diese Fähigkeiten sind optional und sie können keine anderen Fähigkeiten unterbrechen. Jede Strategiekarte kann nur ein Mal pro Spielzug genutzt werden.

Strategiekarten gelten **nicht** als Halunken und werden daher auch nicht von anderen Fähigkeiten und Karten beeinflusst, die dich Halunken nutzen lassen. Zum Beispiel kann ein Halunke mit der Reaktions-Fähigkeit (siehe S. 11) **nicht** durch daneben liegende Strategiekarten genutzt werden.

Du kannst andere Fähigkeiten nach der Fähigkeit einer Strategiekarte nutzen. Beispielsweise könntest du mit einer Strategiekarte, die dir dies erlaubt, einen Safe inspizieren, und danach einen Halunken mit dem Timing „Nachdem du 1 Safe inspiziert hast“ nutzen.

# KARTENGLOSSAR

Durch die 3000 Kombinationsmöglichkeiten der Halunken, sind Fragen zu einigen Möglichkeiten unvermeidbar. Falls ihr eine Frage zu einem Halunken oder einer Strategiekarte habt, könnt ihr dieses Glossar zu Hilfe ziehen.

Das Glossar ist alphabetisch sortiert, damit ihr ganz einfach Regelfragen zu Jobs, Eigenschaften und Strategiekarten nachschlagen könnt.

## • Abtrünnige/r (Job)

- » Du kannst diesen Halunken nicht nutzen, falls kein Gegner mehr gestohlene Safes als du hat.

## • Alt (Eigenschaft)

- » Falls die Fähigkeit eines Halunken dazu führt, dass sich dieser selbst ablegt, nutze die vollständige Fähigkeit, bevor du ihn ablegst.
- » Falls du zu Beginn deines Zugs mehrere Fähigkeiten nutzen kannst, dann wählst du die Reihenfolge, in der du diese nutzt, und musst die Bedingungen auf der Karte erfüllen, wenn du diese nutzt. Falls du beispielsweise durch einen Halunken mit der Eigenschaft „Alt“ Geld erhältst, kannst danach nicht mehr einen Halunken mit der Eigenschaft „Großzügig“ nutzen (diese hat als Bedingung, dass du 0 \$ hast).

## • Ängstlich (Eigenschaft)

- » Diesen Halunken kannst du nicht nutzen, falls du dich dazu entscheidest, den damit verbundenen Halunken nicht zu nutzen.
- » Du kannst diesen Halunken nur nutzen, falls du auch die Fähigkeit des damit verbundenen Halunken nutzt. Falls der andere Halunke beispielsweise die Fähigkeit „Gib 3 \$ aus, um 1 Ruf zu erhalten“ hat, du aber kein Geld hast, dann kannst du die Fähigkeit und auch den verbundenen Reaktions-Halunken **nicht** nutzen.
  - \* Falls ein Teil der Fähigkeit eines verbundenen Halunken optional ist (durch das Wort „darfst“ markiert), dann kannst du diesen Halunken nutzen, auch wenn du den optionalen Teil nicht nutzt.
- » Falls eine Halunkenfähigkeit einen Reaktions-Halunken anheuert und du diesen Halunken auf deinen Anführerbogen neben den Halunken legst, der ihn angeheuert hat, darfst du den Reaktions-Halunken sofort nutzen.
- » Siehe auch „Reaktion“ auf S. 11.

## • Automaton (Job)

- » Es gibt kein Handkartenlimit.
- » Solltest du keine Karten in deinem Pokerkartentapel haben, kannst du keine Karten ziehen.
- » Solltest du am Tagesende noch Karten auf der Hand haben, ziehe nur so lange Karten nach, bis du vier auf der Hand hast.

## • Bankräuber/in (Job)

- » Du kannst diese Fähigkeit nicht nutzen, wenn alle deine Handlanger auf Karten liegen und/oder im Knast sitzen.

## • Briefträger/in (Job): siehe Doktor/in

## • Charmant (Eigenschaft)

- » Halunken mit dem Text „Beim Anheuern“ werden nie auf deinen Anführerbogen gelegt, weswegen du nie einen deiner Halunken von deinem Bogen ablegen musst, um einen solchen Halunken anzuheuern.
- » Siehe auch „Timing-Text“ auf S. 11

## • Doktor/in (Job)

- » Du musst die vollen Kosten des Halunkens zahlen, den du anheuerst.
- » Falls du einen Reaktions-Halunken anheuerst, und ihn mit einem Halunken mit dem Job „Doktor/in“-Halunken verbindest, kannst du den angeheuertem Halunken gleich danach nutzen. Dies gilt nicht für einen mit der Eigenschaft „Gierig“, da du das Geld bereits erhalten hast, bevor dieser Halunke auf deinem Anführerbogen lag.
- » Falls du einen Halunken anheuerst, aber dein Anführerbogen bereits voll belegt ist, kannst du den Halunken ersetzen, der dir ermöglicht hat, die Karte anzuheuern.
  - \* Löse keine Reaktions-Halunken aus, die mit dem so abgelegten Halunken verbunden waren.
- » Falls der Job „Doktor/in“ genutzt wird, während er im Ablagestapel liegt (beispielsweise durch den Job „Totengräber/in“), dann kann dieser sich selbst anheuern.
- » Falls die oberste Karte des Ablagestapels eine „Beim Anheuern“-Fähigkeit hat, kannst du diese Fähigkeit nutzen (lass diesen Halunken auf dem Ablagestapel oben liegen).
  - \* Falls der Job „Doktor/in“ zwei Mal genutzt wird, kannst du nicht dieselbe Karte im Ablagestapel zwei Mal nutzen.
- » Siehe auch: Totengräber/in

## • Drahtzieher/in (Job)

- » Inspiziere den Safe nicht, bevor du ihn markierst.
- » Falls du bereits einen Marker auf diesem Safe liegen hast, kannst du dir diesen ansehen, bevor du den Halunken nutzt.
- » Du kannst einen Safe markieren, den du bereits markiert hast.

## • Draufgängerisch (Eigenschaft)

- » Du kannst jede Fähigkeit nur ein Mal in einem Spielerzug und pro Tagesende nutzen, auch wenn du mehr als ein Mal Ruf verlierst.

## • Ehrlich (Eigenschaft)

- » Lege deine Pokerkarte mit der 0 offen neben deinen Anführerbogen statt in einen Slot.
  - \* Mische die Karte am Tagesende mit den Karten, die du unter deinen Kartenstapel legen wirst.
- » Auf offen ausliegenden Karten können keine Handlanger gelegt werden.
- » Du musst die Fähigkeiten des „Ehrlich“-Halunken nicht nutzen. Du kannst deine Karte mit der 0 auch verdeckt in einen beliebigen freien Slot als Bluff spielen.
- » Die Karte „0“ gilt für alle Fähigkeiten als eine gespielte Karte (beispielsweise auch für den Job „Investor/in“).

## • Energiegeladen (Eigenschaft): Siehe Ängstlich

## • Erfinder/in (Job)

- » Dies lässt dich einen Safe stehlen, der beim Spielbau nicht auf den Spielplan gelegt wurde. „Ungenutzte Safes“ sind Safes, die nicht auf dem Spielplan oder einem Anführerbogen liegen.
- » Wähle eine Safe-Farbe und stiehl dann einen Safe dieser Farbe.

- » Du darfst den ungenutzten Safe nicht inspizieren. Du darfst ihn dir ansehen, nachdem du ihn gestohlen hast.
- » Falls dies dein Safe-Limit übersteigt, musst du einen deiner Safes zurücklegen. Lege den Safe zurück an den passenden Ort, selbst wenn du den Safe zurücklegst, den du gerade gestohlen hast.
  - \* Falls du den Safe zurücklegen möchtest und es keine offenen Felder auf dem entsprechenden Ort gibt, mische ihn mit den restlichen ungenutzten Safes und lege diese wieder neben den Spielplan.
- **Gastwirt/in (Job)**
  - » Falls der Halunke im Saloon sich selbst nach der Nutzung ablegen würde, lege ihn ganz normal ab. Danach füllst du sofort den Saloon auf.
  - » Siehe auch: Pferd
- **Gefangene/r (Job)**
  - » Jeder Gegner entscheidet sich im Uhrzeigersinn (beginnend mit dem Spieler zu deiner Linken) für eine der Optionen.
    - \* Falls alle Handlanger eines Gegners bereits auf Karten liegen oder im Knast sitzen, kann dieser keinen Handlanger in den Knast stecken und verliert 1 Ruf.
  - » Siehe auch: Hilfssheriff
- **Gehirnwäscher/in (Job)**
  - » Du darfst den Handlanger auf eine beliebige **verdeckt** gespielte Pokerkarte eines Gegners legen, auch auf eine Karte, die bereits in einem vorherigen Zug gespielt wurde.
  - » Falls du keinen Handlanger befreist, kannst du auch nicht den Rest der Fähigkeit nutzen.
  - » Du kannst den Handlanger eines Gegners befreien und ihn auf eine Karte legen (jedoch nicht auf seine eigenen Karten).
  - » Du darfst den Handlanger eines Spielers nicht auf eine Karte legen, auf der bereits einer seiner Handlanger liegt.
- **Gierig (Eigenschaft)**
  - » Dieser Halunke kann genutzt werden, wenn du einen anderen Halunken nutzt, um durch ihn Geld zu erhalten oder zu stehlen. Du darfst ihn **nicht** nutzen, wenn du Geld von einer Anführerfähigkeit oder dem Büro des Sheriffs erhältst.
- **Glücksspieler/in (Job)**
  - » Mische die Karte zurück in deinen Stapel, auch wenn es keine 5 oder 6 ist.
- **Grausam (Eigenschaft)**
  - » Du kannst diese Fähigkeit nicht nutzen, wenn alle deine Handlanger auf Karten liegen und/oder im Knast sitzen.
- **Großzügig (Eigenschaft)**
  - » Falls du dich dazu entscheidest, diesen Halunken zu nutzen, dann musst du die vollständige Fähigkeit nutzen (außer bei Abschnitten mit dem Wort „darfst“). Du kannst das Geld, das du durch einen Halunken oder vom Büro des Sheriffs erhältst, **nicht** ablehnen (dadurch ist es schwerer, die Bedingung von einem Halunken mit der Eigenschaft „Großzügig“ erneut zu erfüllen).
  - » Siehe auch: Alt (Eigenschaft)

- **Hilfreich (Eigenschaft): Siehe Ängstlich**
- **Hilfssheriff (Job)**
  - » Bevor du den Handlanger eines Gegners in den Knast steckst, hat dieser die Möglichkeit einen Handlanger auf die Pokerkarte des aktiven Spielers zu legen.
- **Hochstapler/in (Job)**
  - » Falls du einen Ruf von -2 hast, kannst du diese Fähigkeit nicht nutzen.
- **Investor/in (Job)**
  - » Zähle alle Pokerkarten, die du an diesem Tag gespielt hast, **einschließlich** der Pokerkarte, die du in diesem Zug gespielt hast.
  - » Falls du diese Fähigkeit am Tagesende nutzt, erhältst du 4 \$, auch wenn du deine Pokerkarten bereits unter deinen Pokerkartenstapel gelegt hast.
- **Journalist/in (Job)**
  - » Du kannst deine eigene Pokerkarte inspizieren.
  - » Falls du dies am Tagesende nutzt, kannst du keine Pokerkarte inspizieren, aber du erhältst 3 \$.
- **Koch/Köchin (Job)**
  - » Du kannst diese Fähigkeit nicht nutzen, wenn du 0 \$ hast. (Als Koch/Köchin braucht man Geld, um Zutaten kaufen zu können!)
- **Kopfgeldjäger/in (Job): siehe Hilfssheriff**
- **Marschall (Job)**
  - » Falls du mit diesem Halunken das Büro des Sheriffs nutzt, hindert dich das nicht daran, das Büro in Schritt 3 deines Zugs noch einmal nutzen zu können. Du darfst sogar dieselbe Option des Büros noch einmal nutzen.
- **Mitfühlend (Eigenschaft) siehe Ängstlich**
- **Nachahmer/in (Job)**
  - » Nutze nach dem Jobwechsel nicht den neuen Job (außer der Halunke wird ein zweites Mal genutzt – siehe „Umwerfend“).
  - » Siehe auch: Schneider/in
- **Nervig (Eigenschaft)**
  - » Falls du einen Reaktions-Halunken anheuerst und ihn mit einem Halunken mit der Eigenschaft „Nervig“ verbindest, kannst du den Reaktions-Halunken nutzen, nachdem du den „Nervig“-Halunken genutzt hast.
- **Pferd (Job)**
  - » Wenn du einen anderen Halunken nutzt, auf dem der Text „lege dies ab“ steht, lege den Halunken ab, auf dem dieser Text steht (nicht den Halunken, der dich einen anderen Halunken nutzen lässt). Falls das „Pferd“ beispielsweise eine „Kuh“ nutzt, wird der „Kuh“-Halunke nach der Nutzung abgelegt.
  - » Falls das Pferd die Eigenschaft „Umwerfend“ oder „Rücksichtslos“ hat, kannst du zwei unterschiedliche Halunken nutzen und nicht zwei Mal denselben Halunken.
  - » Wenn du einen anderen Halunken nutzt, kannst du Fähigkeiten nutzen, die diesen Halunken wiederum einen anderen Halunken nutzen lässt (vorausgesetzt, der andere Halunke wurde in diesem Zug noch nicht genutzt). Zum Beispiel kannst du dein „Pferd“ nutzen, um den Job „Gastwirt/in“ zu nutzen, um einen Halunken im Saloon zu nutzen.
  - » Siehe auch „Andere Halunken nutzen“ auf S. 11.

- **Pyromane/Pyromanin (Job)**

- » Alle Handlanger auf der Pokerkarte werden zerstört. Lege sie in die Spielschachtel zurück. Diese Handlanger können in dieser Partie nicht mehr genutzt und auch nicht befreit werden.

- **Redselig (Eigenschaft)**

- » Falls du Ruf erhalten solltest, während du bereits 6 Ruf hast, kannst du nicht mehr Ruf erhalten und kannst deshalb diesen Halunken nicht nutzen.
- » Du kannst jede Fähigkeit nur ein Mal in jedem Spielerzug und ein Mal am Tagesende nutzen, auch wenn du mehr als ein Mal Ruf erhältst.

- **Rücksichtslos (Eigenschaft):**

**Siehe Charmant und Umwerfend**

- **Scheusal (Job)**

- » Lege die Karte oben auf den Stapel, bevor du dich dazu entscheidest, ob du diesen mischen möchtest.

- **Schneider/in (Job)**

- » Falls dich eine Fähigkeit den Job oder die Eigenschaft von Halunken tauschen lässt, gilt Folgendes:
  - \* „Tausche“ bedeutet, dass du die zwei Eigenschaften/Jobs von zwei Halunken miteinander austauschst.
  - \* Falls du bereits einen Teil der Fähigkeit des Halunken in diesem Zug genutzt hast, kannst du den Halunken nicht noch einmal vollständig nutzen (es sei denn, du darfst ihn aufgrund einer Fähigkeit erneut nutzen).
  - \* Falls sowohl die Eigenschaft und der Job eines Halunken noch nicht in diesem Zug genutzt wurden, kann der neue Halunke gegebenenfalls verwendet werden. Falls du zum Beispiel die Karte „5“ spielst, die dich den Job „Schneider/in“ nutzen lässt, könntest du einem deiner anderen Halunken mit einer „5“-Eigenschaft einen neuen Job geben und ihn sofort nutzen.
  - \* Den Job oder die Eigenschaft eines Halunken auszutauschen, ist nicht gleichbedeutend mit dem Anheuern eines Halunken. Deshalb darfst du deine Halunken auf deinem Anführerbogen **nicht** neu anordnen.
  - \* Nach dem Tausch kannst du Reaktions-Halunken, die mit dem „Schneider/in“-Halunken verbunden sind, ganz normal abhandeln (basierend auf der neuen Fähigkeit des Halunken).
- » Der „Schneider/in“-Halunke kann nicht den eigenen Job mit einem anderen austauschen.

- **Schnell am Colt (Eigenschaft): Siehe Charmant**

- **Schwätzerisch (Eigenschaft)**

- » Du nutzt diesen Halunken, nachdem du einen Safe mit einer nach oben zeigenden Nummer markiert hast, die auf **keinem** der Safes, die an diesem Ort ausliegen, vorkommen kann (das heißt, es muss eine Nummer sein, die **nicht** bei diesem Ort auf dem Spielplan gelistet ist).

- **Selbstsüchtig (Eigenschaft)**

- » Nutze dies sofort nach Schritt 3 deines Zugs („Einen Halunken anheuern oder das Büro des Sheriffs nutzen“).
- » Nachdem du diesen Halunken genutzt hast, haben deine Gegner eine letzte Gelegenheit, um einen Handlanger auf deine Pokerkarte zu legen. Erst danach beginnt der Zug des nächsten Spielers.

- **Totengräber/in (Job)**

- » Du **kannst** einen Halunken im Ablagestapel nutzen, der sich durch seine Fähigkeit selbst ablegt. Nachdem du die Fähigkeit genutzt hast, lege sie **unter** den Ablagestapel (statt, wie normal, auf den Ablagestapel). Dies schließt auch Fähigkeiten mit „Beim Anheuern“-Fähigkeiten ein, die normalerweise aus dem Saloon abgelegt werden.
- » Falls die oberste Karte des Ablagestapel in diesem Zug bereits genutzt wurde, darfst du sie **nicht** noch einmal nutzen. Falls du zum Beispiel die „Kuh“ gerade genutzt und abgelegt hast, kannst du sie nicht noch einmal nutzen.
- » Sollte der Job „Totengräber/in“ ganz oben auf dem Ablagestapel liegen und du könntest ihren Effekt nutzen, hat sie keinen Effekt.

- **Umwerfend (Eigenschaft)**

- » Diese Eigenschaft erlaubt dir, diesen Halunken zwei Mal zu nutzen. Dies bricht mit der Regel, dass du einen Halunken nur ein Mal pro Zug nutzen darfst.
  - \* Falls der Halunke nach der Nutzung der Fähigkeit abgelegt werden würde, nutze ihn zwei Mal, **bevor** du ihn ablegst.
  - \* Du kannst dich auch dazu entscheiden, ihn nur ein Mal zu nutzen, wenn du das willst.
  - \* Wenn du die Fähigkeiten eines Halunken zwei Mal nutzt, nutze diese ein Mal vollständig und dann nutze sie noch einmal, basierend auf den eventuellen Veränderungen, die durch die erste Nutzung ausgelöst wurden.
  - \* Zum Beispiel könnte es passieren, dass bei der ersten Nutzung des Jobs „Nachahmer/in“ der Job des Halunken ausgetauscht wird. Bei der zweiten Nutzung, nutzt du dann den neuen Job des Halunken.
  - \* Sollte dir der Job erlauben, dass du die Fähigkeit eines weiteren Halunken nutzen darfst (z. B. „Pferd“, „Gastwirt/in“, oder „Totengräber/in“), **kannst du denselben Halunken nicht zwei Mal nutzen**.
- » Nutze den Halunken zwei Mal, bevor du andere Halunken nutzt (einschließlich Reaktions-Halunken).
- » Falls ein Reaktions-Halunke mit diesem Halunken verbunden ist, wird der Reaktions-Halunke nur ein Mal genutzt.

- **Unermüdlich (Eigenschaft): Siehe Ängstlich**

- **Verbündete transformieren (Strategiekarte)**

- » Wenn die Eigenschaft, die du neu beim Tausch erhältst, eine „Beim Anheuern“-Eigenschaft ist, kannst du diesen Halunken nicht nutzen (von deinem Anführerbogen heuerst du nie Halunken an).
- » Siehe auch: Schneider/in

- **Versuchsobjekt (Job)**

- » „Ungenutzte Safes“ sind die Safes, die nicht auf dem Spielplan oder den Anführerbögen liegen.
- » Siehe auch: Erfinder/in

# KURZÜBERSICHT

## SPIELEND

Nachdem die Bluffs am Finaltag entlarvt worden sind, endet das Spiel und es wird ermittelt, wer gewonnen hat. Jeder Spieler ermittelt seinen Techpunktstand folgendermaßen:

- 1. Safes aufdecken:** Decke deine Safes auf und addiere ihre Punkte zu deinem Techpunktstand.
- 2. Marker-Bonus:** Für jeden Marker (auch die deiner Gegner) auf deinen Safes, deren Wert mit dem Wert des Safes **übereinstimmt**, addierst du 1 Tech zu deinem Punktstand.
- 3. Ruf-Bonus:** Je nachdem auf welchem Feld der Rufleiste dein Rufplättchen liegt, addierst du die angegebenen Techpunkte oder ziehst sie ab.
- 4. Halunken:** Für jedes Tech-Symbol (🎲) auf deinen Halunken, addierst du 1 Tech zu deinem Punktstand.

Wer den höchsten Techpunktstand hat, gewinnt die Partie!

**Wichtig:** Bei Gleichstand gewinnt von den daran Beteiligten, wer **mehr Geld** besitzt. Wenn es dann immer noch einen Gleichstand gibt, gewinnt von den daran Beteiligten, wer **zuletzt am Zug** war.

Die vollständigen Regeln für das Spielende findet ihr auf S. 10.

## OFT ÜBERSEHENE REGELN

- Jeder Halunke kann nur **ein einziges Mal** in einem Zug genutzt werden.
- Mische deine gespielten Pokerkarten während Schritt 2 des Tagesendes **nicht** in deinen Stapel. Mische stattdessen die gespielten Karten und lege sie **unter** den Stapel.
- Solltest du mehr Safes haben, als die aktuelle Tagesanzahl beträgt, musst du einen deiner Safes zurücklegen (zurück auf den passenden Ort). Du kannst auch den Safe zurücklegen, den du gerade gestohlen hast.
- „Beim Anheuern“-Fähigkeiten werden genutzt, sobald du den Halunken anheuerst. Lege dann den Halunken aus dem Saloon ab. Solche Halunken werden niemals auf deinen Bogen gelegt.
- Du darfst dir die von dir markierten oder gestohlenen Safes jederzeit ansehen.
- Wenn du das Büro des Sheriffs nutzt, dann lege den Halunken ab, der im Saloon ganz rechts liegt, bevor du dich für eine der Optionen entscheidest.
- Sollten zu einer Karte Fragen auftauchen, kannst du im Glossar ab S. 13 nachschlagen.

# CREDITS

**Autor:** Corey Konieczka

**Grafikdesign, Logo, und Grafiken der Halunken:** David Ardila von InkVoltage

**Schachteldesign:** Samuel Shimota

**Grafiken der Anführer, Comics und Regelheft-Cover:** Matijos Gebreselassie

**Redaktion:** Timothy Meyer

**Kreative Beratung und zusätzliches Lektorat:** Steven Kimball

**Produktionsteam:** Justin Anger, Lee Houff, Austin Litzler und Kevin Schluter

**Testspieler:** Kyle Alvisher, Cory Anderson, James Anderson, Adam Baker, Dane Beltrami, Tony Bexley, Kathy Bishop, Neil Bonsteel, Gareth Bushill, Thomas Cauët, Yu-Cheng Chang, James Connor, Ashley Craft, Caterina D'Agostini, Andrea Dell'Agnese, Wes Divin, AJ „Buenos Notches“ Cressman, Richard A Edwards, Will Edwards, Julia Faeta, Ira Fay, Jeni Feldman, Phil Feldman, Michael Feldman, Richard Garfield, Jamie Huckerby, Jacob Hallett, Brian Jakubiak, Jeffrey Joyce, James Kiddie, Steven Kimball, Dan Konieczka, Shannon Konieczka, Steve Koontz, James Kniffen, Peter Küsters, Josh Lewis, Kortnee Lewis, Scott Lewis, Wolfgang Leyrer, Cody Martin, Scott McFall, David Meyer, Gabriel Meyer, Timothy Meyer, Stefan Michelmann, David Mommens, Travis Moore, Justin Moore, Dale Nolan Jr., Troy Parker, Nick Pelton, Lee Perry, Todd Pressler, Syl „I Won This Time So It's Definitely Broken“ Puglisi, Peter Ramwell, Joshua Reifsteck, Zap Riecken, Haley Roberson, Adam Robertson, Chris Rolfe, Adam Sadler, Brady Sadler, Paul Schäfer, Andrew Schaff, Nathaniel Berend Scheidler, Chris Sink, Howard Smith, Ian Smith, Kyle „3K Scoundrels Any% Speedrun“ Stark, Kimberly Travers, James Voelker, Brittany Walden, Jason Walden, Felix Yeh, Matt Young

## DEUTSCHE AUSGABE: ASMODEE GERMANY

**Übersetzung:** Marvin Pietsch

**Redaktion und Lektorat:** Benjamin Fischer, Christian Kox

**Layout:** Katja Miller



unexpected®  
GAMES



TM/® & © 2022 Unexpected Games. Gamegenic und das Gamegenic-Logo sind TM & © von Gamegenic GmbH, Deutschland. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen.