



# SPIELHILFE



## ★ SPIELRUNDENABLAUF

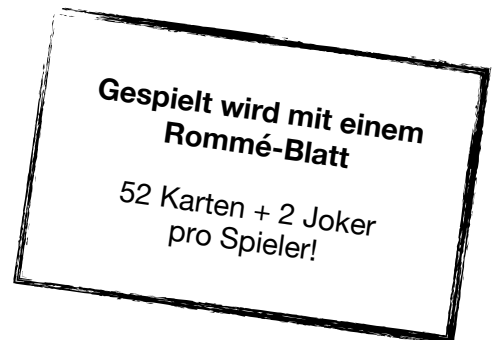
- Ermittlung der Initiative (höchste Karte)
- Ermittlung der Aktivierungspunkte (Ass = 1, 2, 3 ... Bube = 11, Dame = 12, König = 13)
- Abwicklung aller Spielphasen

**JOKER beendet sofort die Spielphase!**

**„Schiessen“, „Nahkampf“ und „Gegend absuchen“ ist immer die letzte Aktion einer Spielfigur!**

## ★ ENDE EINER SPIELRUNDE - IMMER WENN EIN JOKER GEZOGEN WIRD!

- **Moraltest** (gezogene Karte muss gleich oder höher als die Anzahl der Toten sein)
- **„Wiederbelebungs-Test“**
  - Rote Karte ist tot!
  - Schwarze Karte steht wieder auf!
  - Minis mit der Fertigkeit „Glück“ sind nur bei Herzkarten tot!



## ★ AKTIVIERUNGSKOSTEN

### BEWEGUNG

- Erste Bewegung koste **1** Aktivierungspunkt
- Zweite Bewegung kostet **3** Aktivierungspunkte
- Dritte Bewegung kostet **5** Aktivierungspunkte

### SONSTIGE AKTIVIERUNGEN

Bewegung zu Fuss bis zu 10cm weit

Schiessen mit einer Fernkampfwaffe

Nachladen einer Waffe

Hindernis überwinden

Springen bis zu 4 cm weit

Klettern bis zu 5 cm hoch/runter

Auf-, bzw. Absteigen vom Pferd

Reiten auf dem Pferd bis zu 20cm weit

Problem lösen / Handlung durchführen

Neuausrichtung u. Abfeuern einer schweren Waffe

Fahren eines Fuhrwerkes mit Pferden bis zu 10 cm weit

Nahkampf

**Gegend absuchen**

kostet 1 Aktivierung\*

kostet 1 Aktivierung\*\*

kostet 2 Aktivierungen

kostet 1 Aktivierung

kostet 1 Aktivierung

kostet 1 Aktivierung

kostet 1 Aktivierung

kostet 1 Aktivierung

kostet 2 Aktivierungen

kostet 2 Aktivierungen

kostet 1 Aktivierung

automatisch, wenn Base an Base

**kostet 5 Aktivierungen**

\* Die Reichweite kann durch bestimmte Faktoren abweichen.

\*\* Schiessen mit dem Scharfschützengewehr kostet 2 Aktivierungspunkte.



# SPIELHILFE



## ★ PUNKTEKOSTEN

- Banden Mitglied 1 Punkt
- Waffe s. Liste
- Pferd 1 Punkt
- Bandenmoral 1Punkt pro Stufe

## ★ FERTIGKEITEN

- **Anführer** 2 Punkte pro Stufe (pro Stufe eine Karte mehr beim Schiessen und beim Moraltest)
- **Todesschütze** 1Punkt pro Stufe (pro Stufe eine Karte mehr beim Schiessen)
- **Schläger** 1 Punkt pro Stufe (pro Stufe eine Karte mehr beim Nahkampf - Angriff und Verteidigung)
- **Späher** 1 Punkt pro Stufe (pro Stufe eine Karte mehr, wenn sich die Mini in Deckung befindet)
- **Inspirierend** 1/2 Punkt (einmal pro Spielrunde darf eine beliebige Karte erneut gezogen werden)
- **Schnell** 1 Punkt (Bewegung +5cm)
- **Glück** 1 Punkt (Mini stirbt nur bei Herzkarten)

## ★ WAFFENLISTE

| Waffe           |                            | Reichweite        | Magazin | Kosten |
|-----------------|----------------------------|-------------------|---------|--------|
| Derringer       | 2 Schuss pro Aktivierung   | 15cm              | 2       | 1/2    |
| Revolver        | 2 Schuss pro Aktivierung   | 20cm              | 6       | 1      |
| Schrotflinte    | 2 Schuss pro Aktivierung   | 15cm / Schablone  | 2       | 2      |
| Gewehr          | 1 Schuss pro Aktivierung   | 35cm              | 1       | 1      |
| Spencer Rifle   | 1 Schuss pro 2 Aktivierung | 50cm              | 1       | 1      |
| Winchester      | 2 Schuss pro Aktivierung   | 35cm              | 14      | 2      |
| Speer           | 1 Wurf pro Aktivierung     | 20cm              |         | 1/2    |
| Pfeil und Bogen | 1 Schuss pro Aktivierung   | 30cm              |         | 1/2    |
| Tomahawk        | 1 Wurf pro Aktivierung     | 15cm              |         | 1/2    |
| Gattling        | 6 Schuss pro Aktivierung   | 70cm              | 400     | -      |
| Mörser          | 1 Schuss pro Aktivierung   | 100cm (Schablone) |         | -      |
| Geschütz        | 1 Wurf pro Aktivierung     | 100cm (Schablone) |         | -      |
| Dynamit         | 1 Wurf pro Aktivierung     | 20cm (Schablone)  |         | -      |