

Gunny Town

Diese Version der Spielregeln ist noch nicht formatiert.

Die hervorgehobenen Linien zeigen die Elemente, die illustriert werden.

Abbildungen werden auch illustriert.

Kasten Rückseite:

Wir befinden uns im Wilden Westen zur Zeit des Goldrausches. Eine Gruppe Banditen betritt Gunny Town, eine kleine Stadt die gerade einen Aufschwung erlebt.

Spieler, Unternehmer, Bankräuber und Kopfgeldjäger werden in die Schlüsselposten der Stadt investieren!

Ihr Ziel? Reich und stark werden, und sie sind bereit, alles zu tun, um es zu erreichen!

Wie werden ihre Strategien sein, um Gunny Town zu übernehmen? Es liegt an Ihnen !

BESCHREIBUNG

GunnyTown ist ein schnelles und interaktives Strategiespiel, bei dem jeder Spieler zu einem Banditen zur Zeit des Wilden Westens wird. Um das Spiel zu gewinnen müssen Punkte gesammelt und Missionen erfolgreich erledigt werden.

Ziel des Spiels und Spielvorbereitung

Absolvieren Sie die vorgeschlagenen Aufgaben in der Stadt und erlangen Sie 15 Siegpunkte, um das Spiel zu gewinnen!

Im Spielsatz enthalten:

1x Spielregelbuch auf Französisch/Englisch/Deutsch

1x Spielbrett.

6x Cowboy Figur

6x persönliches Spielbrett

30x Plastik Goldnugget.

30x Schusskarte.

12x « Mission 1 » - Karte.

10x « Mission 2 » - Karte.

10x « Mission 3 » -Karte.

10x « Truhe »-Karte.

8x « Bandit »-Karte.

2x *punch-boards* die aus verschiedenartigen Zeichen bestehen:

6x Faustpistole

6x Colt.

6x kurzes Gewehr.

Sechs langes Gewehr.

6 Gatling Maschinengewehr.

6x Pferd.

Abzeichen des Handels: 1 Soldat, 1 Notar, 1 Sheriff, 1 Bestatter, 1 Arzt.

17 Goldbarren

6 x 6 Farbmarkierungen.

Spielvorbereitung

- Stellen Sie das **Gunny Town Spielbrett** auf.

- Bereiten Sie den "Missions"- Kartenstoss vor :

- Trennen Sie die Missionskarten nach den Typen in 3 Pakete (1-2-3).

- Jeden Stoss extra mischen und auflegen.

soviele Karten aufheben wie es Mitspieler gibt + 3 Karten pro Satz. Beispiel: in einem Spiel mit 3 Spielern, heben Sie 6 Karten des Typs 1 (3 Spieler + 3), 6 Karten des Typs 2 und schließlich 6 Karten des Typs 3 auf.

- Restliche Missionskarten können in den Spielschachtel zurückgelegt werden.

- Die 3 Kartenstapel zu einem verbinden, die Typ 3 Karten ganz unten, in der Mitte des Stapels die Typ 2 Karten und schließlich Typ 1 Karten auf die Spitze des Pakets.

- Legen Sie den verborgenen Stoss neben das Spielbrett und innerhalb der Reichweite aller Spieler ab.



- Mischen Sie getrennt die Stösse « Munition- », « Truhe- » und « Geheime Mission » -Karten und legen Sie sie wiederum neben dem Spielbrett innerhalb der Reichweite aller Spieler ab.

- Heben Sie die ersten 6 Missionskarten auf und legen Sie diese für alle Spieler sichtbar und leserlich auf.



- Stellen Sie ein Bündel von Goldnuggets und Goldbarren auf einem Viertel des Brettes (Bank/Salon) auf.
- Platzieren Sie die Waffen-Jetons in der Nähe des Brettes:
Fauspistole ; **Colt** ; Gewehr kurz ; Gewehr lang ; **Gatling-Maschinengewehr.**
- Legen Sie die Berufsabzeichen auf die entsprechenden Markierungen auf dem Brett.



- Jeder Spieler nimmt:

- ein persönliches Spielbrett, auf das er 3 Herzen stellt, welche die Lebenspunkte am Anfang des Spiels (maximaler Wert) repräsentieren.
- eine Cowboyfigur seiner Wahl.
- sechs runde Markierungen, seiner Farbe.
- eine "geheime Mission" ; Sie kann jederzeit eingesehen werden, aber sie wird vor den anderen Spielern geheim gehalten
- Soviel "Munition"-Karten wie man Gegner hat. (Anzahl der Spieler-1)
Beispiel: 3 Spieler: 2 "Munition"-Karten pro Person (3-1=2)

Spiel Ablauf

Sie sind in Ihren Entscheidungen vollkommen frei. Die Stadt Gunny Town ist eine offene Welt, in der nur Sie Ihre Strategie wählen werden. Halten Sie auf die 6 Missionen ein wachsames Auge!

Der erste Spieler wählt einen der beiden Standorte aus und platziert seine Cowboyfigur:

- Stall: Nehmen Sie eine Pferdfigur, und stellen Sie es auf Ihr persönliches Spielbrett.
- ODER
- Waffenkammer: Nehmen Sie eine " Fauspistole "-Jetons, und stellen Sie es auf Ihr persönliches Spielbrett.

Danach beginnt die Reise, und der erste Spieler führt seine Tätigkeiten aus.

Spielzüge:

- Sich bewegen: eine einmalige, obligatorische Verschiebung der Figur pro Spielzug
- Führen Sie die Tätigkeit des Startfeldes **ODER** des Ankunftsfeldes aus.
(Manchmal können mehrere Aktionen auf demselben Feld ausgeführt werden, z.B. Soldat werden und Munition aufheben.)
- Beginne ein Duell vor **und / oder** nach Ihrer Bewegung. Verboten ist in einer Reihe zwei Duelle gegen denselben Gegner zu machen.
- Bestätigen Sie während seines Spielzugs maximal 2 Missionen.

Beispiel: Michael fordert Nina in einem Duell heraus. Nach dem Kampf nimmt er ein Goldnugget auf seinem Feld und bekommt einen Beruf. Dann schließt er seine obligatorische Bewegung für diesen Zug ab, indem er zu einem anderen Feld in Reichweite wechselt. Im Ziel beschließt er, Tom im Zweikampf herauszufordern. Michael ist an der Reihe. Er kann an seinem Ankunftsfield keine weiteren Aktionen ausführen, da er die Tätigkeiten in seinem Abreisefeld bereits vor der Bewegung ausgeführt hat.

Die Bewegungen

Sie können sich auf mehrere Typen von **Feldern** konzentrieren: Sie können Berufe, **Truhen**, Ankäufe von Mitteln sowie Investitionen und verschiedenartige Tätigkeiten erhalten.

Achtung! Es gibt manchmal mehrere Sachen, im selben Felder zu tun!

Zu Fuß können Sie sich maximal 4 Felder **weiter** bewegen.

Auf dem Pferderücken können Sie sich bis zu 7 **Felder** bewegen.

Sie können ein Feld mit einem anderen Spieler teilen. In derselben Runde können 2 Spieler dieselbe Ressource im selben **Feld** aufnehmen.

Exemple : Jean se déplace à pied de 2 cases au lieu de 4 possibles et ramasse une pépite d'or. Il ne pourra pas repartir de là pendant ce tour.

Sie können weniger weit fahren als es Ihre Bewegungskapazität erlauben würde, aber Sie können nicht durch eine andere Tätigkeit unterbrochen werden.

Beispiel: John geht 2 Felder statt 4 möglichen und nehmen ein Goldnugget auf. Er darf in dieser Runde nicht weiter gehen.



Diese Felder bieten die Möglichkeit, zwei zusätzliche **Felder** weiter zu gehen, indem sie 2

Goldnuggets zahlen. Dies ist die einzige Möglichkeit, einen zusätzlichen Zug in einer Spielrunde zu machen.

Die Missionen

Die Missionen können jederzeit erledigt werden. Du kannst während deines Zuges maximal 2 Missionen erfüllen. Sie können Aufgaben auch während des Spielzugs eines anderen Spielers, während eines Duells erledigen.

Beispiel: Eine Aufgabe ist es den Sheriff zu treffen. Er fordert mich heraus und ich gewinne das Duell-> Ich gewinne die Aufgabe und die Belohnungen.

Mission card :Become soldier, shoot in an opponant

Werden Sie Soldat / Erschießen Sie einen Spieler / Erhalten Sie 3 Gold-Nuggets und 2 Siegpunkte.

Mission card : shoot in your left opponants 3 times

Schießen / Schießen und dreimal den linken Spieler treffen. / Sie verdienen 8 Goldnuggets und 4 Siegpunkte.

Wenn Sie den Spieler einmal berühren, legen Sie eine Markierung Ihrer Farbe auf die jeweilige Missionskarte. Haben Sie 3 Markierung, gewinnen Sie die Mission.

Wenn ein Spieler eine Mission erfüllt:

Nimmt er die Karte und legt sie neben sein Spielbrett.

Am Ende seines Zuges wird die Mission durch die nächste ersetzt.

Erhalten einer Aufgabe durch Kopfgeld:

Für eine Aufgabe müssen Sie auf einen Gegner mit einem bestimmten Beruf schießen und Sie sind daraufhin Ausübende dieses Berufes. Du gewinnst ein Duell, das von einem Gegner verursacht wurde, du gewinnst die Mission!

Beispiel: Die Aufgabe "Treffen Notar" ist noch aufrecht. Michael ist Notar. Jean fordert ihn heraus und es ist Michael, der das Duell gewinnt. Dieser stellt die Mission auf den Kopf und wird Notar".

Die geheimen Missionen

Nur Banditen können eine neue Mission (Spieler ohne einen Beruf) beginnen. Wenn Sie eine geheime Aufgabe machen, verdrehen Sie sie. Sobald alle Karten gespielt werden, mischen und legen Sie es ins Spiel zurück.

Jeder Spieler beginnt mit einer « geheimen Aufgabe »:

- Wenn er seinen Job wechselt, kann er ihn immer wieder annehmen.
- Er zieht eine neue "geheime Mission"-Karte, wenn er die vorige als Bandit gemacht hat.
- Er zieht eine "geheime Mission" -Karte, wenn er seinen Job verliert und wieder Bandit wird.

Die Ressourcen

Munition, Gesundheitspunkte, Goldnuggets und Waffen sind die zu erhaltenden Ressourcen in Gunny Town!

- maximal 6 Munitionskarten in der Hand (Sie können niemals eine 7. Munitionskarte ziehen).
- maximal 3 Lebenspunkte
- Unbegrenzte Anzahl von Goldnuggets. Sie können die Nuggets jederzeit **in Goldbarren** umtauschen, um den Handel zu erleichtern (1 Barren = 5 Nuggets Gold).

Die Lebenspunkte

Eine seltene und teure Ressource in der Stadt von Gunny Town!

Wenn Sie alle Ihre Lebenspunkte verlieren, gehen Sie für eine Runde **ins Gefängnis**.

- Nehmen Sie Ihre Figur aus dem Spiel und legen Sie sie ins Gefängnis.

Sie verlieren Ihren Beruf und Ihr Pferd, wenn Sie einen Siegpunkt haben.

Wenn Sie an der Runde sind und Sie ins Gefängnis gehen, endet Ihre Runde sofort.

Die Goldnuggets (GN)

Dies sind die Zwischenressourcen, die es möglich machen, Unternehmen, Munition und Lebenspunkte zu kaufen oder den Richter zu bestechen!

Sie erhalten Gold-Nuggets indem Sie sie von Feldern auf dem Brett abholen, durch Geschäfte erwirtschaften, die Bank ausrauben oder in der Truhe finden.

Die Ausrüstung

Sie können verschiedene Waffen in der Waffenkammer in der Mitte des Spielbretts kaufen. Waffen schießen auf Sicht in einer geraden Linie.

Faustpistole: kostet 1 GN ; Reichweite = 2 Felder ; schießt 1 munition.

Colt: kostet 5 GN ; Reichweite = 4 Felder ; schießt 1 munition.

Gewehr kurz: kostet 8 GN ; Reichweite = 2 Felder ; schießt 2 munition.

Gewehr lang: kostet 8 GN ; Reichweite = Unbegrenzt ; schießt 1 munition.

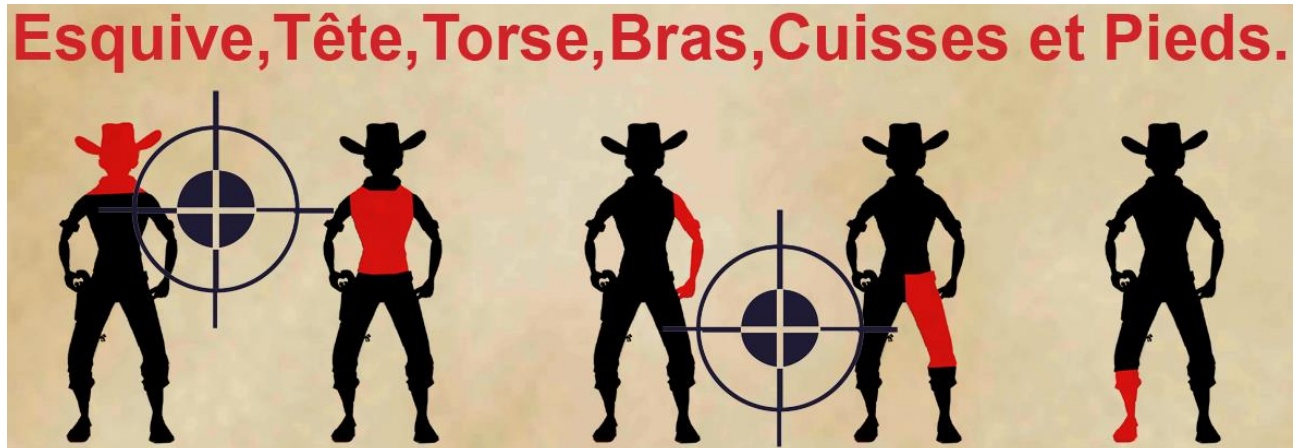
Maschinengewehr gatling: kostet 16 GN ; Reichweite = 4 Felder ; schießt 3 munition.

Pferd: Sie können auch ein Pferd im Stall für 1 Goldnugget kaufen.

Munition:

Mit den « Munition »- Karten können Sie auf Ihre Gegner schießen.

Sie können Munition auf bestimmten Feldern des Brettes sammeln, in Geschäften kaufen oder in der Truhe finden.



Jede "Munition" repräsentiert einen Teil des Körpers. Sie werden nach der schweren der Verletzung in der folgenden Reihenfolge geordnet:

Ausweichen – Kopf – Oberkörper – Arm – Oberschenkel – Fuß (kein Unterschied zwischen linker/rechter Hand/ Fuß)

Auf einen Gegner schießen

Die Bedingungen, um einen Gegner in einem Duell herauszufordern, sind:

- Man hat sich in dieser Runde noch nicht duelliert.
- Im Besitz eine Waffe sein oder man befindet sich auf demselben Feld wie ein Gegner.
- Sich in Reichweite eines Angriffs befinden.

Duelle

Jeder Spieler wählt eine « Munition » -Karte aus seiner Hand und trennt sie von den restlichen Karten.

Der Spieler, der das Duell herausfordert, kann keine "Ausweich" -Karte spielen.

Wenn der herausgeforderte Spieler eine « Ausweich» - Karte spielt, gilt das Duell als abgesagt. Sie können auch schießen, wenn sich ein Spieler zwischen Ihnen und Ihrem Ziel befindet.

Lösung

Die 2 Cowboys enthüllen gleichzeitig ihre Karten. Der Spieler, der eine stärkere Karte spielt, gewinnt das Duell.

Der herausgeforderte Spieler darf den Anderen austricksen und seine Karte nicht ausspielen. Bringen Sie den Angreifer dazu, eine gute "Munition" -Karte zu legen !

Beispiel: Wenn Sie Ihre Munition in der linken Hand halten, wählen Sie eine Karte der rechten Hand aus, zeigen Sie sie jedoch zum Zeitpunkt des Abspielens nicht her. Der Angreifer wird seine Karte ablegen, deshalb behalten Sie Ihre Karten, aber Sie verlieren das Duell.

Wenn der herausgeforderte Spieler keine Waffe hat, sich außerhalb der **Reichweite** befindet oder wenn seine Waffe keine Munition mehr abfeuern kann, kann er, falls er eine hat, trotzdem eine "Munitions" -Karte aus seiner Hand spielen. Wenn diese Karte eine « Ausweich- »Karte oder besser ist als die Karte des Angreifers, gilt das Duell als abgesagt. Der Angreifer kann diesen Spieler in dieser Runde nicht erneut herausfordern.

Bei Ebenbürtigkeit verlieren beide Spieler einen Lebenspunkt. Beide Spieler können Aufgaben erfüllen. Wenn zwei Spieler dieselbe Aufgabe erfüllen, hat der Spieler, der das Duell begonnen hat, den Vorteil.

Der Spieler, der das Duell gewinnt, darf:

- den Gegner mit einer Kugel treffen
 - Der Gegner verliert einen Lebenspunkt
 - 1 bis 2 Aufgaben erledigen.
 - Den Beruf des Verteidigers annehmen.
- Erschrecke das Pferd:
 - Das Pferd flieht, es wird weggenommen.

Schieße mehrere Kugeln (Munition) mit derselben Waffe ab:

Einige Waffen können mehrere Kugeln (Munition) abfeuern. So gehen Sie vor:
Schießen Sie eine erste Kugel zur gleichen Zeit wie der Gegner. Beende das Duell.
Schießen Sie eine zweite Kugel zur gleichen Zeit wie der Gegner. Beende das Duell.
Schießen Sie eine dritte Kugel, wenn Sie das Gatling-Maschinengewehr besitzen. Beende das Duell.

Wenn ein Spieler mit einer Waffe, die mehrere Kugeln schießt, von einem Spieler herausgefordert wird, der eine einzelne Munition schießt. Dieser erste Spieler kann nur so oft kontern wie er angegriffen wurde.

Nahkampf:

Befinden Sie sich auf dem gleichen Feld wie ein Gegner können Sie auch ohne Waffe kämpfen und ein Duell auslösen.

Die Geschäfte

Die "Geschäft" -Felder werden durch ein Piktogramm darüber oder daneben dargestellt. Geschäfte können Lebenspunkte und Munition gegen Gold tauschen.

In einem Geschäft können Sie:

- Eine Ressource kaufen (1 Los / Runde)
 - Ein Geschäft kaufen, indem Sie den auf dem Spielplan angegebenen Preis zahlen
- ODER
- Dieses Geschäft überfallen

Geschäftskauf :

Gehen Sie auf ein Feld "Geschäft" und kaufen Sie es zum **angegebenen Preis**.

Wenn Sie ein Geschäft haben, können Sie die Aktion dieses Feldes ausführen, ohne die Kosten in den nächsten Runden zu zahlen. (vorausgesetzt Sie befinden sich auf diesem Feld)

Zur Erinnerung: Sie können dieses Los in der nächsten Runde nehmen, profitieren aber nicht von dem Feld, auf dem Sie nach Ihrer Bewegung ankommen.

Wenn ein Spieler die Ressource von diesem Geschäft kaufen möchte, muss er Ihnen sein Gold geben.

Markieren Sie Ihren Geschäftsbesitz mit einem Farbmaler an dieser Stelle auf dem Brett.

Aufgaben : Geschäftskauf

Einige Aufgaben bieten an, ein Geschäft zu kaufen.

Wenn dieser Beruf frei ist, befolgen Sie die oben genannten Regeln für den Geschäftskauf.

Wenn Sie dieses Geschäft besitzen, bezahlen Sie nur 5 GN, um die Aufgaben zu jeder Zeit an jedem Ort abzuschließen.

Wenn das Geschäft einem anderen Spieler gehört, müssen Sie:

- auf das Feld des betroffenen Geschäfts gehen.
- um 5 Goldnuggets den auf dem Brett angegebenen Ausgangspreis überbieten, der Verkauf kann dann vom Besitzer nicht abgelehnt werden.

-

Der Kauf eines Geschäfts ist nur im Rahmen einer dieser Aufgaben möglich.

- Die für den Rückkauf (aus dem Geschäft Ihres Gegners) ausgegebenen GNs werden zum gemeinsamen Stoss am Spielbrett zurückgelegt.

Bewaffneter Überfall

Um **Ausrauben** zu können, müssen Sie eine Waffe haben.

- Sie können Geschäfte überfallen, unabhängig davon, ob Ihre Gegner sie besitzen oder nicht. Stoppen Sie auf diesem Feld, werfen Sie 2 "Munition" -Karten ab und nehmen Sie bis zu 3 Goldnuggets von der Bank oder dem Zielspieler. Der **Spieler der überfallen wird** kann sich nicht verteidigen.

- Sie können die Bank **ausrauben**. Gehen auf dieses Feld, werfen Sie eine Munition "Kopf" ab und gewinnen Sie 5 Goldnuggets.

Die Berufe

- Sie können den Saloon überfallen, indem Sie einen **Oberkörper** oder Kopf abwerfen, um 3 GN zu erhalten.

Um diesen Beruf auszuüben, müssen Sie zu den entsprechenden Feldern gehen, wenn das **Berufsabzeichen** verfügbar ist. In diesem Fall nehmen Sie das **Abzeichen** und platzieren Sie es auf Ihrem persönlichen Spielbrett.

Wenn das Abzeichen nicht verfügbar ist, muss der Spieler, der das Abzeichen im Duell besitzt, herausgefordert werden, um es zu gewinnen.

Wenn Sie Ihren Beruf verlieren, werden Sie wieder ein Bandit.

Bei jedem Beruf erhalten sie ein Einkommen, das Sie zu Beginn Ihrer Runde bekommen (Erinnerung: Der Soldat zieht niemals eine 7. Munition).

Der Sheriff : Einkommen : 2 GNs pro Runde. Gewinne Sie in einem Duell, erheben Sie 2 GN als Geldstrafe.

Der Notar : Einkommen : GN pro Runde.

Der Arzt : Einkommen : 1 GN und 1 Lebenspunkt pro Runde.

Der Soldat : Einkommen: 1 GN pro Runde und 1 Munition pro Runde.

Der Bestatter : Einkommen : 1 GNs pro Runde. Sie verdienen 6 Gold, wenn ein Spieler seine ganze Lebenspunkte verliert.

Alle Spieler beginnen das Spiel als Banditen und erhalten 1 GN pro Runde.

Der Saloon

Gehen Sie zu eine der 2 Felder des Saloons und versuchen Sie, Ihren Einsatz zu verdreifachen! Wetten Sie auf 2 Körperteile und ziehen Sie die erste Karte aus dem Stoss "Munition". Wenn es einen Teil des Körpers darstellt, den Sie zitiert haben, ist es gewonnen!

Beispiel: Jean geht in den Saloon, er besitzt 5 GN und wettet 2. Er wettet auf den Oberkörper und den Oberschenkel. Er schießt eine Munitionskarte ab, die einen Oberkörper darstellt. Jean gewinnt $2 \times 3 = 6$ "und endet mit insgesamt $6 + 5 = 11$ Goldnuggets....der Anfang des Siegeszuges !?

Die Truhen

Sie können an bestimmten Feldern auf dem Brett, Truhen einsammeln. Dann ziehen Sie eine «Truhe"- Karte und decken Sie sie auf. Nehmen Sie die Ausrüstungen und Ressourcen die auf der Karte angegebenen sind mit, **ohne den zulässigen Höchstwert zu überschreiten.**

- **Achtung: Wenn Sie die TNT (Sprengstoff)- Karte ziehen, verlieren Sie sofort 1 Lebenspunkt.**

Richter bestechen

Sie können ins Gericht gehen, um den Richter zu bestechen: Im Austausch für 2 Goldnuggets können Sie den Beruf eines Spielers aberkennen und ihn wieder aufs Brett setzen.

Die Farbmarkierungen:

Sie werden sie benutzen für:

- das Markieren ihres Vorankommens auf der Siegpunktskala.
- die Geschäfte mit gegnerischen Spielern anzuzeigen.
- Markieren Ihres Vorankommens bei Aufgaben, die in mehreren Schritten durchgeführt werden.

Ende des Spiels:

Das Spiel endet, wenn:

- Ein Spieler mehr als 15 Siegpunkte erreicht hat.
- Es nur noch 5 aktive Aufgaben gibt.

Sobald eine der beiden Bedingungen erfüllt ist, beenden die Spieler die aktuelle Spielrunde. Der Gewinner ist der Spieler mit den meisten Siegpunkten!

Bei Ebenbürtigkeit gewinnt der Spieler, der die meisten Aufgaben (ausgenommen geheime Aufgaben) erfüllt hat. Bleibt der Gleichstand bestehen, entscheidet sich das Spiel nach dem Goldbesitz.

Jetzt werden wir sehen, wer der gefürchtetste Cowboy von Gunny Town wird?!

Devenez:	Pistolet de paume	Commerces à acheter
Notaire	Colt	Touchez un joueur
Shérif	Fusil Court	Touchez votre voisin de droite
Soldat	Fusil Long	« ou » / « et » +
Médecin	Gatling	Utilisez 3 munitions
Pépite d'or	Achetez...	Tuez un joueur
Munition	Achetez le colt	Braquez la banque ou un commerce
Point de vie	Achetez ce bâtiment	Devenez shérif + touchez un joueur
Point de victoire	Devenez shérif + touchez un joueur	Touchez le notaire
Marqueur de couleur	Touchez le notaire	Donnez 1 munition à chaque adversaire

Devenez soldat

Devenez médecin

Braquage de banque

Corruption du juge

armurerie, achat d'armes

écurie achat cheval

Casino, miser une pépite

Commerce

- achat de ressources
- investissement
- braquage

Devenez shérif

Ramasser une munition

Ramasser pépite(s)

Coffre équipements ressources

Devenez notaire