

CASH 'n GUNS™

SECOND EDITION



SPIELREGELN

Eine Spielrunde

Jede Spielrunde unterteilt sich in 7 Phasen. Auf der Rückseite des Schreibtischs des Paten ist eine Spielhilfe aufgedruckt. Daher ist es die Aufgabe des Paten, die Runde Phase für Phase abzuhandeln.

1. Beute



Zu Beginn jeder Runde deckt der Pate 8 neue Beutekarten auf (einen der 8 Stapel). Das Plättchen „Neuer Pate“ wird daneben gelegt, so dass die Seite „Schreibtisch verfügbar“ oben liegt.

2. Wahl der Patronenkarte



Jeder Spieler entscheidet sich geheim für eine seiner noch verfügbaren Patronenkarten (entweder „Click“ oder „Bang!“) und legt sie verdeckt vor sich ab.

Achtung: Jede Karte kann nur einmal genutzt werden. Ihr habt 8 Karten, für jede Runde eine!

3. Überfall



Der Pate zählt langsam auf 3. Bei 3 zielt jeder Spieler mit seiner Pistole auf einen Mitspieler. **Achtung:** Ein Spieler, der hierbei zu langsam ist, überfällt keinen Mitspieler!

4. Sonderrecht des Paten



Sobald jeder Spieler ein Ziel ausgewählt hat, darf der Pate einen Spieler bestimmen, der einen anderen Spieler als Ziel auswählen muss als den, den er eigentlich gewählt hat. Der ausgewählte Spieler muss dem Folge leisten.

5. Mutprobe



Erneut zählt der Pate auf 3. Nun hat jeder Spieler die Wahl, entweder:

- seine Figur hinzulegen, oder
- seine Figur stehenzulassen und „Banzai!!!“ zu rufen.

Legt ein Spieler seine Figur hin, wirft er seine Patronenkarte verdeckt ab (da er nicht schießt) und nimmt nicht an der Verteilung der Beute in dieser Runde teil. Dafür kann der Spieler aber definitiv nicht verwundet werden. Lässt ein Spieler seine Figur stehen, riskiert er, verwundet zu werden. Aber er hat so auch die Chance, in dieser Runde etwas von der Beute abzubekommen. Wenn sich der Spieler,

auf den du zielst, dafür entscheidest, seine Figur hinzulegen, musst du deine Patronenkarte ebenfalls verdeckt ablegen. Auf Feiglinge wird nicht geschossen!

6. Karteneffekte



Alle Spieler, die jetzt noch eine Patronenkarte vor sich liegen haben, decken diese auf und führen den zugehörigen Effekt aus:

- „Click“: Nichts passiert.
- „Bang!“: Der Spieler, auf den gezielt wird, wird verwundet. Der verwundete Spieler

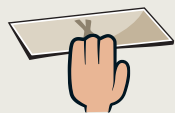
nimmt eine Wundenkarte und legt seine Figur hin. Ein verwundeter Spieler nimmt nicht an der Verteilung der Beute in dieser Runde teil.

Hinweise:

- * Alle Karteneffekte werden gleichzeitig ausgeführt; zwei Spieler, die aufeinander zielen, können sich gegenseitig verwunden.
- * Es ist durchaus möglich, dass ein Spieler mehr als eine Wunde in einer Runde erhält, sollten mehrere Spieler auf ihn zielen.
- * Hat ein Spieler 3 oder mehr Wunden, stirbt er und scheidet aus dem Spiel aus.

Erinnerung: Wenn der Spieler, auf den du zielst, seine Figur hinlegt, oder wenn du selbst deine Figur hinlegst, dann wird deine Patronenkarte ohne Auswirkung abgeworfen.

7. Verteilen der Beute



Beginnend mit dem Paten nimmt nun reihum im Uhrzeigersinn jeder Spieler, dessen Figur noch steht (keine neu erhaltene Wunde, nicht freiwillig hingelegt), ein Beutestück. Entweder eine Beutekarte oder das Plättchen „Neuer Pate“.

Hinweise:

- * Sollte der Pate verwundet worden sein oder seine Figur hingelegt haben, so greift der Spieler beim Verteilen der Beute als Erster zu, der dem Paten im Uhrzeigersinn am nächsten sitzt.
- * Das Verteilen der Beute endet erst, wenn alle Beutestücke weg sind. Es kann also gut passieren, dass manche Spieler mehrfach zugreifen dürfen. Unter Umständen kann auch ein Spieler alles einkassieren.
- * Anstatt eine Beutekarte zu nehmen, kann ein Spieler auch das Plättchen „Neuer Pate“ auswählen und umdrehen. Er nimmt sich dann den Schreibtisch des Paten und wird in der nächsten Runde Pate. Auf die aktuelle Beuteverteilung hat das aber keinen Einfluss.
- * Wir empfehlen, die einkassierten Beutekarten während des gesamten Spiels geheim zu halten.

Spielende

Das Spiel endet nach der 8. Runde – wenn alle Beutekarten verteilt sind. Nur die Spieler, die noch am Leben sind, können das Spiel gewinnen! Jeder lebende Spieler zählt die Anzahl seiner Diamantkarten (egal welchen Wert diese haben).

Der Spieler mit den meisten Diamantkarten erhält die \$ 60.000-Bonuskarte. Bei Gleichstand erhält niemand die Bonuskarte. Dann zählen alle Spieler den Wert ihrer Beutekarten zusammen.

Der reichste Spieler gewinnt das Spiel.

Herrscht hier Gleichstand, gewinnt der Spieler mit den meisten Wunden. Steht es immer noch unentschieden, teilen sich diese Spieler den Sieg bzw. die Platzierung.

Hinweis: Sollte irgendwann nur noch ein Spieler am Leben sein, so gewinnt dieser automatisch das Spiel!

Werte der Beutekarten:

- Die Scheine sind entweder \$ 5.000, \$ 10.000 oder \$ 20.000 wert.
- Die Diamanten sind entweder \$ 1.000, \$ 5.000 oder \$ 10.000 wert, aber der Spieler mit den meisten Diamanten bei Spielende erhält einen Bonus von \$ 60.000. Haben zwei oder mehr Spieler die meisten Diamanten, erhält allerdings keiner den Bonus.
- Der Wert der Gemälde am Spielende hängt von der Größe der jeweiligen Sammlung eines Spielers ab:
 - 1 Gemälde ist \$ 4.000 wert.
 - 2 Gemälde sind \$ 12.000 wert.
 - 3 Gemälde sind \$ 30.000 wert.
 - 4 Gemälde sind \$ 60.000 wert.
 - 5 Gemälde sind \$ 100.000 wert.
 - 6 Gemälde sind \$ 150.000 wert.
 - 7 Gemälde sind \$ 200.000 wert.
 - 8 Gemälde sind \$ 300.000 wert.
 - 9 Gemälde sind \$ 400.000 wert.
 - 10 Gemälde sind \$ 500.000 wert.
- Verbandskasten: Nimmt ein Spieler einen Verbandskasten, heilt er sofort alle seine Wunden.
Achtung: Hat ein Spieler keine Wunden, dann wird der Verbandskasten ohne Effekt abgelegt.
- Magazin: Nimmt ein Spieler eine Magazinkarte, kann er sofort eine „Bang!“-Karte vom Ablagestapel auf die Hand nehmen (eine offen liegende, liegt dort keine, ggf. auch eine verdeckt abgelegte). Dafür muss er eine andere Handkarte ablegen.
Hinweis: Liegen keine „Bang!“-Karten im Ablagestapel, wird das Magazin ohne Effekt abgelegt.

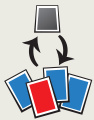
Fähigkeiten

Sobald ihr mit den Regeln des Grundspiels vertraut seid, könnt ihr mit den Fähigkeiten spielen. Bei Spielbeginn wird jedem Spieler zufällig eine Fähigkeitskarte ausgeteilt und offen vor ihm abgelegt. Die Fähigkeit ist während des gesamten Spiels gültig. Reihum sollte jeder Spieler den anderen zunächst seine Fähigkeit erklären.



The Collector (Der Sammler):

Diese Fähigkeit gilt als Gemälde und du zählst sie bei Spielende zu den restlichen Gemälden hinzu.



The Cunning (Der Gewiefte):

Du darfst am Ende des Überfalls (Phase 3) deine Patronenkarte gegen eine andere von deiner Hand austauschen.

Hinweis: Dies machst du, nachdem ggf. „The Kid“ seine Fähigkeit eingesetzt hat.



The Cute (Der Nette):

Nimmst du am Verteilen der Beute teil, nimmst du dir, bevor die Verteilung beginnt, einen \$ 5.000er-Schein (wenn einer auslegt). Liegt keiner aus, hat diese Fähigkeit in dieser Runde keine Auswirkung.



The Dictator (Der Diktator):

Nimmst du am Verteilen der Beute teil, kannst du einmal pro Runde einem anderen Spieler verbieten, eine bestimmte Beutesorte (Schein, Diamant, Gemälde, Verbandskasten, Magazin oder Neuer Pate) zu nehmen. Du nutzt diese Fähigkeit in dem Moment, in dem der betroffene Spieler zugreift. Kommt der betroffene Spieler erneut an die Reihe, darf er dann auch wieder die verbotene Beutesorte nehmen.
Hinweise:

- * Es kann vorkommen, dass der betroffene Spieler dann gar kein Beutestück nehmen kann.
- * Du kannst diese Fähigkeit nicht gegen die Fähigkeiten von „The Cute“ und von „The Stealthy“ einsetzen.
- * Nutzt du diese Fähigkeit gegen die Fähigkeit von „The Greedy“, so gilt sie für beide Beutestücke.



The Doctor (Die Ärztin):

Wenn du deine Figur freiwillig (in Phase 5) hinlegst, heilst du eine Wunde.



The Good Friend (Die beste Freundin):

Jedes Mal, wenn ein Spieler ein Magazin nutzt, darfst du dir auch eine „Bang!“-Karte vom Ablagestapel nehmen.

Hinweis: Diese Fähigkeit wird genutzt, nachdem ein Spieler ein Magazin genommen und eingesetzt hat. Gibt es dann keine „Bang!“-Karte mehr, hat diese Fähigkeit keinen Effekt.



The Greedy (Die Gierige):

Beim Verteilen der Beute darfst du dir gleich zwei Beutestücke nehmen, wenn du zum ersten Mal an die Reihe kommst. Wenn du das machst, verzichtest du aber darauf, in dieser Runde weitere Beutestücke zu nehmen.

Hinweis: Wenn „The Dictator“ seine Fähigkeit gegen dich einsetzt, während du zwei Beutestücke nehmen möchtest, so gilt seine Fähigkeit für beide Beutestücke.



The Hustler (Der Schwindler):

Zu Beginn jeder Runde (Phase 1: Beute) ziehst du von einem Spieler deiner Wahl zufällig eine Patronenkarte aus der Hand und gibst ihm eine beliebige deiner Handkarten zurück.



The Junk Dealer (Die Schrotthändlerin):

Nimmst du am Verteilen der Beute teil, kannst du einmal pro Runde deine eben genommene Beutekarte gegen eine zufällig von einem Stapel der späteren Runden gezogene Beutekarte austauschen. (D. h. in Runde 8 ist diese Fähigkeit nutzlos.)



The Kid (Das Kind):

Du wählst beim Überfall (Phase 3) dein Ziel aus, nachdem alle anderen Spieler bereits gezielt haben.



The Lucky Man (Der Glückspilz):

Wenn du in einer Runde mehr als eine Wunde erhältst, bekommst du gar keine. Da du in diesem Fall nicht verwundet wurdest, darfst du auch am Verteilen der Beute teilnehmen.



The Professional (Der Profi):

Wenn dein Ziel in einer Runde seine Figur hinlegt, in der du eine „Bang!“-Karte gespielt hast, deckst du die „Bang!“-Karte auf und stiehlt im zufällig eine seiner bereits gewonnenen Beutekarten. Hat er keine, hat deine Fähigkeit leider keinen Effekt.



The Smart (Der Clevere):

Wenn dein Ziel seine Figur hinlegt, nimmst du deine gespielte Patronenkarte auf die Hand zurück und legst stattdessen eine Karte deiner Wahl ab.



The Stealthy (Die Verstohlene):

Wenn du deine Figur hinlegst, nimmst du dir sofort einen \$ 10.000er-Schein aus der Tischmitte. Liegt keiner aus, hat diese Fähigkeit in dieser Runde keine Auswirkung.



The Unbreakable (Der Unverwüsthche):

Du wirst erst mit deiner fünften Wunde getötet, nicht schon bei der dritten.



The Vulture (Der Geier):

Wenn ein Spieler ausscheidet, darfst du dir zufällig 2 seiner Beutekarten nehmen.

Credits

Autor: Ludovic Maublanc

Entwicklung: Die „Sombbrero-tragenden Belgier“ alias Cédric Caumont & Thomas Provoost

Illustration: John Kovalic

Regeln: Ann Pichot

Gestaltung: Alexis Vanmeerbeeck

Grafik: Éric Azagury, Cédric Chevalier

Produktion: Guillaume Pilon

Deutsche Übersetzung: Sebastian Rapp

Redaktion und Lektorat der deutschen Ausgabe: Robin de Cleur und Sebastian Rapp

Der Autor dankt den vielen Testern, Spielern, Gaunern und Paten, die das Spiel seit über 10 Jahren begleiten! Ein besonderer Dank geht an Thomas und Cédric, die von Anfang an an dieses verrückte Machwerk geglaubt haben. Und zuletzt an Angèle, die meine „Karriere“ als Autor über einen beachtlichen Zeitraum begleitet hat.

Die „Sombbrero-tragenden Belgier“ danken allen Testern der Originalausgabe, genauso wie allen Fans, die auch die zweite Ausgabe überlebt haben.

Danke auch den Teilnehmern von Belgoludiques, Ludinord und dem Gathering of Friends. Und allen Leuten, die uns auf allen möglichen Spieletreffen begegnen. Und um auch die Verbrecher der ersten Ausgabe zu würdigen: Danke an Jax Teller, Franck Costello, Franck Lucas, Nancy Botwin, Nico Bellic, the Joker, Heisenberg, Mickey O'Neil, Sonny LoSpecchio, Mr. Krabs, Jabba la Hutt, Dr. Mad, Cortex



Cash'n Guns is a game from REPOS PRODUCTION published by SOMBREROS PRODUCTION.

Telefon +32 471 95 41 32 •

Rue des comédiens, 22 • 1000 Brussels - Belgium

www.rprod.com

© SOMBREROS PRODUCTION 2015. ALL RIGHTS RESERVED.

Sämtliches enthaltene Material darf nur für private Zwecke verwendet werden.

Vertrieb der deutschsprachigen Version:

Asmodee GmbH • Friedrichstr. 47 • 45128 Essen

Bei Problemen wenden Sie sich bitte

an: support@asmodee.com.

