



### Besondere Regeln für 3 Spieler

Folgende Rollenkarten werden benötigt: 1 Hilfssheriff, 1 Bandit und 1 Gesetzloser. Die benötigten Rollenkarten werden gemischt und jedem Spieler wird davon eine **offen** zugeteilt. Jeder kennt also die Rollen der anderen Spieler. Das Ziel jedes Spielers hängt von seiner Rollenkarte ab:

- **Hilfssheriff:** Er muss den Gesetzlosen ausschalten.
- **Gesetzloser:** Er muss den Banditen ausschalten
- **Bandit:** Er muss den Hilfssheriff ausschalten



Der Hilfssheriff beginnt das Spiel. Für den Spielablauf gelten die gewohnten Regeln. Ein Spieler gewinnt, wenn er sein Ziel selbst erreicht, das heißt **er verursacht persönlich den Verlust des letzten Lebenspunkts** des entsprechenden Gegners. Sollte der andere Mitspieler den entsprechenden Gegner ausgeschaltet haben, geht das Spiel weiter und es gewinnt, wer als letzter im Spiel verbleibt.

**Beispiel:** Schaltet der Bandit den Gesetzlosen aus, hat der Hilfssheriff dadurch nicht gewonnen. Der Bandit und der Hilfssheriff versuchen sich nun gegenseitig auszuschalten und machen den Sieg unter sich aus.

## DIE CHARAKTERKARTEN



### BART CASSIDY (8)

Für jeden Lebenspunkt, den du verlierst, kannst du 1 Pfeil nehmen anstatt 1 Patrone abzugeben (außer bei Indianerangriffen und Dynamit).

Diese Spezialfähigkeit gilt nur für ①, ② oder die Gatling. Du darfst sie **nicht** einsetzen, wenn du Lebenspunkte durch Indianerangriffe oder Dynamit verlierst. Weiterhin **darfst** du die Spezialfähigkeit **nicht** einsetzen, wenn du dadurch den letzten Pfeilmarker aus dem Vorrat nehmen würdest.



### BLACK JACK (8)

Du darfst neu würfeln (gilt nicht wenn du 3 oder mehr gewürfelt hast).

Würfelst du 3 oder mehr auf einmal (oder insgesamt, falls du dich entschieden hast sie zuvor herauszulegen), wird das Dynamit wie gewohnt ausgewertet (dein Zug endet, etc.)



### CALAMITY JANET (8)

Du kannst ① wie ② verwenden und umgekehrt.



### EL GRINGO (7)

Verlierst du durch einen anderen Spieler 1 oder mehrere Lebenspunkte, muss dieser 1 Pfeil nehmen.

Die Spezialfähigkeit gilt nicht für Lebenspunktverluste, die durch Indianerangriffe oder Dynamit verursacht werden.



### JESSE JONES (9)

Hast du nur noch 4 oder weniger Lebenspunkte, erhältst du für jedes , das du für dich selbst nutzt 2 Lebenspunkte.

Hast du beispielsweise 4 Lebenspunkte und in deinem endgültigen Würfelergebnis 2 , erhältst du 4 Lebenspunkte dazu.



### JOURDONNAIS (7)

Du verlierst nie mehr als 1 Lebenspunkt bei Indianerangriffen.



### KIT CARLSON (7)

Für jede kannst du 1 Pfeil eines beliebigen Spielers in den Vorrat zurücklegen.

Du darfst dich selbst wählen. Hast du in deinem endgültigen Würfelergebnis 3 , gibst du alle deine Pfeilmarker ab und darfst zusätzlich 3 Pfeilmarker eines anderen Spielers zurück in den Vorrat legen. Natürlich verlieren in diesem Fall auch alle anderen Spieler wie gewohnt 1 Lebenspunkt.



### LUCKY DUKE (8)

Du darfst in deinem Zug bis zu viermal würfeln.



### PAUL REGRET (9)

Du verlierst nie Lebenspunkte durch die Gatling.



### PEDRO RAMIREZ (8)

Für jeden Lebenspunkt, den du verlierst, darfst du 1 Pfeil abgeben.

Diese Spezialfähigkeit verhindert nicht, dass du den Lebenspunkt verlierst.



### ROSE DOOLAN (9)

Bei ① oder ② darfst du einen Spieler wählen, der noch 1 Platz weiter entfernt sitzt.

Bei ① darfst du einen Spieler wählen, der 1 oder 2 Plätze entfernt sitzt und bei ② darfst du einen Spieler wählen der 2 oder 3 Plätze entfernt sitzt.



### SID KETCHUM (8)

Zu Beginn deines Zuges erhält ein Spieler deiner Wahl 1 Lebenspunkt.

Du darfst dich selbst wählen.



### SLAB THE KILLER (8)

Einmal in deinem Zug darfst du 1 nutzen, um den Schaden von 1 ① oder ② zu verdoppeln.

Der betroffene Spieler muss 2 Lebenspunkte abgeben. Der Schaden kann nicht auf zwei unterschiedliche Spieler verteilt werden. Wird das für die Spezialfähigkeit genutzt, erhältst du dafür **keinen** Lebenspunkt.



### SUZY LAFAYETTE (8)

Enthält dein endgültiges Würfelergebnis kein ① oder ②, erhältst du 2 Lebenspunkte.



### VULTURE SAM (9)

Jedes Mal wenn ein anderer Spieler ausgeschaltet wird, erhältst du 2 Lebenspunkte.

Diese Fähigkeit wird nicht ausgelöst, wenn du gleichzeitig mit einem oder mehreren anderen Spielern ausgeschaltet wirst.



### WILLY THE KID (8)

Du brauchst nur 2 um die Gatling auszulösen.

Du darfst die Gatling nur einmal in deinem Zug auslösen, auch wenn du 4 oder mehr gewürfelt hast.



**Autoren:** Michael Palm, Lukas Zach  
**Redaktion:** Roberto Corbelli, Sergio Roscini  
**Grafik:** Riccardo Pieruccini  
**Farben:** Andrea Medri  
**Design:** Lucia Roscini

Copyright © MMXIII  
 daVinci Editrice S.r.l.  
 Via S. Penna 24  
 06132 - Perugia - Italy  
 All rights reserved.



Distribution in Deutschland:  
 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG  
 Frankfurter Str. 121  
 D-63303 Dreieich



Vielen Dank an alle Testspieler und deren Spielgruppen für ihr hilfreiches Feedback. Ein besonderer Dank geht an Andrea Gambelunghe. Die Autoren bedanken sich speziell bei Alex, Arne, Babs, Philipp, Sebastian, Thilini und Tom.