



# DESPERADOS

VON FLORIAN RACKY

Der Wilde Westen – aus einschlägigen Filmen kennen Sie den hoffnungsfrohen Siedler, der durch harte Arbeit etwas erreichen möchte. Oder den Goldgräber, der vom Glück und einem Lebensabend im Wohlstand träumt. Und natürlich die Bösewichter, die vom Erfolg der anderen etwas abhaben wollen. In diesem Spiel gewinnen alle Spieler zusammen, wenn sie in fünf Runden durch Falschspiel, Postkutschenüberfälle und Bankraub genug Geld für einen geruhsamen Lebensabend „verdient“ haben. Alle? Nein, einer übernimmt die Rolle des Marshals und tritt mit seinen Sheriffs für Recht und Ordnung ein.

Jeder Spieler hat einen Satz Bewegungskarten, mit denen er sich unbemerkt durch den Wilden Westen bzw. über den Spielplan bewegen kann. Untereinander können sich die Spieler abstimmen, nur der Marshal bleibt außen vor – der

kann mit seinen Sheriffs zwar Postkutschen und Banken bewachen, die Aufenthaltsorte der anderen Spieler bekommt er aber zunächst nur bei einem Überfall mit. Aber auch der Marshal bewegt sich unsichtbar für die anderen Spieler, und Wehe dem, der sich erwischen lässt!

Am Ende jeder Runde werden die Bewegungen aufgedeckt, und dann zeigt sich, ob ein guter Plan funktioniert: Sind in einer Bank oder bei einer Postkutsche mehr Desperados als Sheriffs, war der Überfall erfolgreich. Hat der Marshal aber unterwegs schon Desperados verhaftet, werden sie das Ziel nicht erreichen – und der Überfall vereitelt. Mit Strategie, Einschätzungsvermögen und auch ein bisschen Glück sorgen Sie – je nachdem, auf welcher Seite Sie stehen – entweder für Angst und Schrecken oder dafür, dass aus dem Wilden Westen der Brave Westen wird.

# SPIELMATERIAL:

## 1 Spielplan



2 Postkutschen, braun und blau  
(vor dem Spiel zusammenstecken)



## 5 zweiseitige Fahrpläne



## 14 Pokerplättchen

5 x 300, 4 x 400,  
3 x 500, 2 x 600

## 10 Postkutschenplättchen

2 x 800, 2 x 900, 2 x 1000,  
2 x 1100, 2 x 1200



## 12 Bankenplättchen

500, 800, 1100,  
1400, 1700, 3 x 2000,  
2300, 2600, 2900, 3200



1 Marshal (weiss)

5 Sheriffs (schwarz)

5 Desperados (rot, blau, lila, gelb, grün)



5 Holzscheiben (rot, blau, lila, gelb, grün)



5 Fahndungsplakate und 1 Marshalstern



120 Bewegungskarten  
(sechs Sätze: 19 Orte und 1 Saloon)



Sollte eines der Teile fehlen oder beschädigt sein, bitten wir um Entschuldigung. Bitte wenden Sie sich an unseren Vertriebsunter: help@heidelbergerspieleverlag.de

1. Der **Spielplan** wird in die Tischmitte gelegt.

2. Zwei von den drei 2000er **Bankplättchen** werden aussortiert, sie bilden die Reserve und kommen erst ins Spiel, wenn alle anderen aufgebraucht sind.

Die übrigen Bankplättchen werden in die Werte **500 – 2000** und **2300 – 3200** aufgeteilt und verdeckt gemischt.



Vom ersten Stapel (mit den **niedrigeren** Werten) werden **drei**, vom zweiten Stapel (mit den **höheren** Werten) **zwei** Plättchen gezogen.



Diese fünf Plättchen werden **zusammen gemischt** und auf die **Bankfelder** auf dem Spielplan verteilt (neben den Orten mit den Namen in **rot**).

Der Rest der beiden Stapel wird **zusammengemischt** und bilden den **Nachziehstapel**. Dann werden die beiden aussortierten 2000er Plättchen als unterste unter den Nachziehstapel geschoben.



3. Die **Pokerplättchen** werden auf die übrigen 14 Städte verteilt (Ortsnamen in **grün**). **Dabei darauf achten, dass die Namen nicht von den Plättchen verdeckt werden** (weil man sich sonst später verrät, wenn man den Namen eines Ortes nachguckt).

# I. SPIELAUFBAU

**8.** Die übrigen Spieler sind die **Desperados**. Sie nehmen sich **Fahndungsplakat, Bewegungskarten, Spielfigur** und **Holz-scheibe** von jeweils einer Farbe. Sie legen das Plakat vor sich auf den Tisch und **stellen ihre Spielfiguren auf beliebige Orte** – es ist egal, wenn in diesem Ort bereits der Marshal, ein Sheriff oder ein anderer Spieler steht. Die Holz-scheiben halten die Spieler für den späteren Einsatz bereit.



**7.** Der Spieler mit den schönsten Stiefeln wird **Marshal** und nimmt sich den **Stern**, den **weißen Satz Bewegungskarten**, die **weiße Marshal Spielfigur** und **pro weiterem Mitspieler einen schwarzen Sheriff** (wenn also außer dem Marshal noch drei weitere Spieler mitspielen, dann hat der Marshal drei Sheriffs).

Die übrigen Sheriffs werden nicht benötigt und kommen zurück in die Schachtel.

Den Stern legt der Spieler vor sich auf den Spieltisch, **den Marshal und die Sheriffs stellt er auf beliebige Orte auf dem Spielplan**. Es können mehrere Figuren auf einem Feld stehen, aber auch hier sollte wieder darauf geachtet werden, dass die Ortsnamen für alle Spieler sichtbar bleiben.



**6.** Die **braune Postkutsche** wird auf den **ersten Ort des ersten Fahrplans** gestellt (im Beispiel also nach **Los Lunas**). Die **blaue Kutsche** wird **neben dem Spielplan** bereitgehalten, sie kommt erst später zum Einsatz.



**4.** Die **Postkutschenplättchen** werden gemischt und verdeckt neben dem Spielplan gestapelt.

**5.** Ein **Fahrplan** wird zufällig ausgewählt und mit der **braunen Seite** neben den Spielplan gelegt. Die anderen vier Fahrpläne werden (auch mit der braunen Seite oben) so daneben gelegt, dass der **Zielort des Vorherigen der Startort des Nächsten ist** (Beispiel: Wenn als erster Fahrplan die Fahrt von **Los Lunas** nach **Gallup** ausliegt, dann folgt als zweiter die von **Gallup** nach **Flagstaff** usw.).



## II. SPIELABLAUF

*Postkutsche und Sheriffs werden offen gezogen, Marshal und Desperados verdeckt*

*eine Spielrunde besteht aus 5 Zügen und einer Auswertung*

*nach 5 Runden endet das Spiel*

*Postkutschen ziehen gemäß Fahrplan*

*überfallene Postkutschen bleiben bis zur nächsten Auswertung am Ort des Überfalls*

*beliebig viele Sheriffs dürfen ein Feld weit gezogen werden*

*Marshal spielt eine Bewegungskarte*

Der Marshal-Spieler beginnt das Spiel. Er bewegt die Postkutsche und die Sheriffs. Anschließend zieht er mit dem Marshal – aber nicht mit der Figur, sondern verdeckt, indem er die Bewegungskarte mit dem Zielort vor sich ablegt. Dann ziehen die anderen Spieler – ebenfalls verdeckt – ihre Desperados. Will ein Desperado am Zielort pokern oder die Postkutsche ausrauben, legt er seine Holzscheibe. Nach fünf Zügen ist die erste Runde zu Ende.

Es folgt eine Auswertung, in der die Bewegungskarten sukzessive aufgedeckt werden. Dabei entscheidet sich auch, ob die mit den Holzscheiben markierten Aktionen erfolgreich sind.

Und zum Schluss werden Banken überfallen.

Dann wird der erste Kutschenfahrplan herumgedreht und die zweite Kutsche ins Spiel genommen. (Sie wird auf des Startfeld des herumgedrehten Fahrplans gestellt). Nach fünf ausgewerteten Runden ist das Spiel zu Ende. Haben die Desperados genügend Geld erbeutet, haben sie (alle zusammen) gewonnen. Wenn nicht, hat der Marshal gewonnen.

Der Marshal kann jederzeit unter die ausliegenden Bankplättchen schauen (ohne sie den anderen Spielern zu zeigen).

## III. ZUG DES MARSHALS

### 1. BEWEGUNG DER POSTKUTSCHEN

Die braune Postkutsche folgt in der ersten Runde dem ersten Fahrplan, in der zweiten Runde dem zweiten Fahrplan, usw. Der abgefahrene Fahrplan wird herumgedreht und markiert ab der zweiten Runde die Strecke der blauen Kutsche. In der ersten Runde gibt es also nur eine Postkutsche, in allen weiteren zwei. Der Marshal zieht die Postkutschen den Angaben auf dem Fahrplan entsprechend jeden Zug einen Ort weiter. Eine überfallene Postkutsche (eine, auf der Holzscheiben liegen), bewegt sich nicht mehr. Sie bleibt bis zur nächsten Auswertung am Ort des Überfalls. Nach der Auswertung wird sie auf das Startfeld des nächsten Fahrplans gestellt.

**Beispiel:**

*Im dritten Zug fährt die blaue Postkutsche von Shiprock nach Aztec.*

*Also zieht der Marshal die blaue Postkutsche von Shiprock nach Aztec.*

*Die braune Kutsche ist letzte Runde ausgeraubt worden, sie bleibt in El Paso stehen.*



### 2. BEWEGUNG DER SHERIFFS

Der Marshal kann alle seine Sheriffs **ein Feld** weit ziehen. Dazu versetzt er sie in einen Nachbarort – also einen, zu dem es eine **direkte Straßenverbindung** gibt. Orte ohne direkte Straßenverbindung können nicht erreicht werden. Sheriffs können aber auch dort stehen bleiben, wo sie sind.

**Beispiel:**

*Der Sheriff im Bild rechts darf nach Tucson (und Silver City) ziehen, aber nicht nach Tombstone, den dorthin gibt es keine direkte Straße. Er könnte erst nach Silver City reiten und dann im nächsten Zug Tombstone erreichen - das will er aber nicht und zieht somit nach Tucson.*



### 3. BEWEGUNG DES MARSHALS

Auch der Marshal zieht immer nur ein Feld weit, **aber verdeckt**. Dafür legt der Spieler die **Bewegungskarte** mit dem (**direkt benachbarten**) Zielort **ohne sie den anderen Spielern zu zeigen** mit der Rückseite nach oben vor sich ab. **Die Spielfigur wird nicht bewegt!**

Wird die „Saloon“ Bewegungskarte gespielt bleibt der Marshal, wo er ist.



### Beispiel: Eine verdeckte Spielrunde

Zu Beginn der Runde steht Matthias in Tuba City. In ersten Zug möchte er nach Gallup. Dazu legt er die Bewegungskarte „Gallup“ verdeckt vor sich auf den Tisch – so, dass rechts daneben noch genug Platz für vier weitere Karten ist. Die Spielfigur lässt er in Tuba City stehen!



Die anderen Spieler machen ihren Zug. Im zweiten Zug zieht Matthias weiter nach St. Johns. Dazu legt er die Karte „St. Johns“ verdeckt rechts neben die bereits ausliegende Karte aus dem ersten Zug.



Im dritten Zug spielt Matthias den Saloon und bleibt in St. Johns. Er legt die Saloon Karte verdeckt rechts an seiner Auslage an.



Im vierten Zug legt Matthias Globe rechts an seiner verdeckten Auslage an. Alternativ hätte er nach Socorro, Silver City, Payson oder Flagstaff ziehen können. Nach Gallup kann er nicht, da die Karte bereits ausgespielt hat.



Plötzlich ist sich Matthias nicht mehr sicher, ob er wirklich in Globe steht und vergewissert sich noch einmal, indem er in seiner verdeckten Auslage nachsieht. Dann macht er seinen letzten Zug nach Tucson.



Matthias hat jetzt verdeckt folgende Karten vor sich liegen (von links nach rechts): Gallup, St. Johns, Saloon, Globe, Tucson. Seine Spielfigur steht immer noch in Tuba City.



## IV. ZUG DER DESPERADOS

### I. BEWEGUNG DER DESPERADOS

Nachdem Der Marshal seine erste Bewegungskarte abgelegt hat, sind die Desperados an der Reihe mit ihrem ersten Zug.

Die Desperados-Spieler ziehen ihre Charaktere genauso, wie der Marshal-Spieler den Marshal bewegt hat, **also verdeckt und zunächst ohne die Spielfigur zu bewegen!**

Sie können ihre Bewegungen aber beliebig aufeinander abstimmen, indem sie sich ihre Bewegungskarten zeigen und sich an einem Zielort verabreden oder ähnliches – tunlichst so, dass der Marshal-Spieler, der ja daneben sitzt und zuhört, nicht errät, wo es hingeht.

Die Desperados müssen keine bestimmte Spieler-Reihenfolge einhalten, sie spielen gleichzeitig.

Sobald alle Desperados ihre Karte abgelegt haben, folgen die **Aktionen der Desperados** (pokern, Postkutschen überfallen, Banken ausspähen), dann ist der Marshal wieder an der Reihe.

**Wichtig: Kein Spieler darf keine Karte ablegen!** Wer an einem Ort stehen bleiben möchte, muss dafür die Saloon-Karte ablegen. Wer keine Saloon-Karte mehr auf der Hand hat, darf auch nicht am Ort stehen bleiben.

### II. AKTIONEN DER DESPERADOS

Nun können die Desperados versuchen, ihre Kasse ein wenig aufzubessern. Dazu müssen aber mehr Desperados als Sheriffs in einem Ort sein. Wo ein **Pokerplättchen** liegt, können die anwesenden Desperados beschließen, die Einwohner beim Falschspiel über den Tisch zu ziehen. Wenn sich in dem Ort eine **Postkutsche** befindet, kann alternativ auch die Postkutsche überfallen werden. Jeder Desperado kann aber nur an **einer** Aktion teilnehmen. Die Teilnahme an einer Aktion markiert ein Spieler dadurch, dass er seine **Holzscheibe** entweder auf das Pokerplättchen oder neben die Postkutsche legt. Und um zu beweisen, dass er sich auch wirklich dort befindet, zeigt er allen Spielern – insbesondere dem Marshal – seine **letzte ausgelegte Bewegungskarte** (danach legt er die Bewegungskarte wieder verdeckt in seine Auslage). Ist die letzte Karte der Saloon, muss er auch die vorherige Karte zeigen.

Pro Zug können in mehreren Orten gleichzeitig Aktionen durchgeführt werden. Jeder Desperado kann sich aber pro Runde nur einmal pokern oder eine Postkutsche überfallen (er hat nur eine Holzscheibe). Wichtig ist, dass Aktionen zunächst nur per Holzscheibe markiert werden. Ob eine Aktion erfolgreich ist, entscheidet sich erst während der Rundenauswertung. Dann erst gibt es im Erfolgsfall Beute!

**Wichtig ist weiterhin: Eine Aktion findet nur statt, wenn genug Desperados teilnehmen** - entweder werden mehr Holzscheiben gelegt als Sheriffs anwesend sind, oder es werden gar keine Holzscheiben gelegt!

**Anmerkung:**  
Natürlich liegen die Karten verdeckt!  
Sie sind nur für das Beispiel offen gezeichnet

**Bewegungskarten für die Desperados spielen**

**an einem Falschspiel oder Postkutschenraub müssen mehr Desperados teilnehmen als Sheriffs in dem Ort sind**



## Eine Bank ausspähen



Steht ein Desperado in einem Ort mit **Bank**, kann er die Bank ausspähen. Er zeigt den Wert des Bankplättchens allen Spielern und legt das Plättchen wieder verdeckt auf den Plan. Er kann das auch tun, wenn sich zu dem Zeitpunkt Sheriffs an dem Ort befinden, und die Aktion kostet **keine** Holzscheibe. Er darf aber nicht im gleichen Zug noch an einer **anderen Aktion teilnehmen** (seine Holzscheibe für den Überfall auf eine Postkutsche einsetzen, die sich auch gerade an diesem Ort befindet) und muss auch hier die entsprechend ausgelegte Bewegungskarte dem Marshal zeigen.

### Beispiel: Zug der Desperados

In Salem liegt ein Pokerplättchen, außerdem befinden sich dort die braune Postkutsche und ein Sheriff. In Silver City befindet sich ebenfalls ein Sheriff.

Gregor steht in Socorro. Er zeigt seine Salem Bewegungskarte in die Runde – natürlich so, dass der Marshal sie nicht sehen kann – und fragt, ob vielleicht jemand mit ihm dorthin gehen könne und wolle.

Patrick bejaht, er ist gerade in La Luz. Also legen beide ihre Salem Bewegungskarten rechts an ihre verdeckte Auslage an.

Sabine steht schon in Salem und spielt den Saloon. Leon schafft es nicht, er ist in Globe und zieht nach Silver City.

Gregor und Patrick zeigen dem Marshal, dass sie wirklich in Salem sind und legen ihre Holzscheiben neben die Postkutsche.

Sabine kann nicht allein Poker spielen – auch hier müssten mehr Desperados teilnehmen als Sheriffs anwesend sind. Sie könnte also beschließen nichts zu machen und ihre Holzscheibe für einen späteren Zug aufzusparen. Sie entscheidet sich aber dazu, auch an dem Postkutschenraub teilzunehmen. Dazu muss sie dem Marshal nicht nur die gerade gespielte Saloon Bewegungskarte zeigen, sondern auch die einen Zug vorher gespielte Salem Bewegungskarte. Dann legt sie ihre Holzscheibe – aber nicht auf die von Patrick und Gregor, sondern daneben – damit zeigt sie an, dass neben der Postkutsche eine Holzscheibe mehr liegt als für den Überfall notwendig wären (darauf kommen wir im nächsten Beispiel zurück).

Leon steht zwischenzeitlich in Silver City. Er zeigt seine Bewegungskarte ebenfalls dem Marshal und sieht sich das Bankplättchen in Silver City an.



#### Auslage Gregor



#### Auslage Patrick



#### Auslage Sabine



#### Auslage Leon



# V. AUSWERTUNG

Nach dem **fünften** Zug wird die Spielrunde ausgewertet. Dazu decken alle Spieler ihre erste Bewegungskarte auf und ziehen ihre Spielfigur entsprechend. Alle Desperados, die mit dem Marshal im gleichen Ort stehen, werden von diesem verhaftet und müssen die Bewegungskarte des Ortes abgeben – das bedeutet, dass sie für den Rest dieser Partie nicht in diesen Ort ziehen können.

**Ausnahme:** Wenn die letzte aufgedeckte Bewegungskarte der Saloon ist (weil der Desperado schon vorher an dem Ort gewesen ist), muss er keine Bewegungskarte abgeben. In jedem Fall ist aber die Runde für den Desperado beendet.

Wenn in einem aufgedeckten Ort genug Desperados ankommen (erkennbar an den dort liegenden Holz-scheiben), war die Aktion erfolgreich. Für Falschspiel erhalten die Desperados das in dem Ort ausliegende Pokerplättchen, für einen Postkutschenraub das oberste Postkutschenplättchen.

## Beispiel: Auswertung (Fortsetzung des Beispiels „Zug der Desperados“)

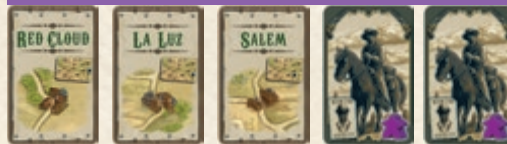
Bei der Auswertung des dritten Zuges stellt sich heraus, dass nicht nur Patrick, sondern auch der Marshal nach La Luz ziehen. Also muss Patrick seine „La Luz“ Bewegungskarte abgeben, und für ihn ist die Auswertung beendet (er sitzt den Rest der Runde in La Luz im Gefängnis, schafft es aber, pünktlich zum Beginn der nächsten Runde aus-zubrechen). Sabine, die in der dritten Runde von La Luz nach Salem zieht, ist nicht betroffen: Zwar kommt der Marshal gerade, aber sie geht ja.

Bei der Auswertung der vierten Runde – das ist die im Beispiel „Zug der Desperados“ beschriebene – stellt sich nun heraus, dass ihr Verhalten sehr vo-rausschauend war: Patrick, der ja im dritten Zug verhaftet wurde, kann an dem Postkutschenraub nicht teilnehmen (seine Holz-scheibe wird entfernt). Da es aber eine Holz-scheibe mehr als nötig gibt (zu erkennen an dem zweiten Holz-scheibenstapel, den Sabine angefangen hat), gelingt der Überfall trotz-dem. Hätte Sabine ihre Holz-scheibe nicht gelegt, wäre der Überfall fehlgeschlagen!

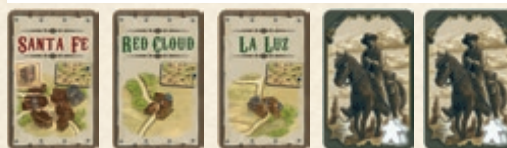
### Auslage Patrick



### Auslage Sabine



### Auslage Marshal



Nachdem die fünfte Bewegung und alle damit verbundenen Aktivitäten ausgewertet sind, werden die Banküberfälle ausgewertet: Alle Banken, bei denen mehr Desperados als Sheriffs stehen, werden überfal-len, und die Desperados erhalten die jeweiligen Bankplättchen.

## Beispiel: Banküberfall (Fortsetzung des Beispiels „Auswertung“)

Im fünften Zug sind Leon und der Sheriff in Silver City stehen geblieben, Gregor ist zu Leon nach Silver City gezogen.

In Silver City stehen also zwei Desperados, aber nur ein Sheriff. Der Banküberfall klappt also, die Desperados bekommen das in Silver City auslie-gende Bankplättchen.

### Auslage Gregor



### Auslage Leon



verdeckte Spielzüge werden sukzessive aufgedeckt; trifft der Marshal Desperados, werden sie verhaftet

Beute für erfolgreichen Postkutschenraub und Pokerspiele

Banküberfall

Patrick, Sabine und der Sheriff sind von Salem nach Socorro gezogen. Auch der Marshal hat sich dort eingefunden.

Der Banküberfall in Socorro misslingt, da Patrick in La Luz verhaftet worden ist, dem Sheriff in Socorro also nur ein Desperado gegenübersteht.

Schlimmer noch: Da der Marshal in Socorro steht, wird jetzt auch Sabine verhaftet und muss ihre Socorro Bewegungskarte abgeben.



**Hinweis 1:** Wäre Patrick vorher nicht verhaftet worden, schließe der Banküberfall in Socorro trotzdem fehl: Alle anwesenden Desperados werden vom Marshal verhaftet.

**Hinweis 2:** Was wäre eigentlich passiert, wenn Leon zu Beginn der Runde verhaftet worden wäre und Silver City gar nicht erreicht hätte? Nun, in diesem Fall hätten die Desperados Glück gehabt: Zwar hätte Leon sich das Bankplättchen nicht angucken können, aber dafür hätte den Desperados ein Unbekannter am Lagerfeuer vom Kassenstand in Silver City berichtet...

Zum Schluss nehmen alle Spieler ihre ausliegenden Bewegungskarten wieder auf, die Desperados nehmen ihre Holzscheiben wieder an sich und der Marshal zieht für jede ausgeraubte Bank verdeckt ein Bankplättchen vom Nachziehstapel und legt es auf ein freies Bankfeld. Anschließend kann er sich die Bankplättchen – ohne sie den anderen Spielern zu zeigen – ansehen. Der gerade von der braunen Kutsche abgefahrene Postkutschenfahrplan wird herumgedreht. Nicht überfallene Postkutschen stehen automatisch auf dem Startfeld für die nächste Runde. Postkutschen, die in einen Überfall verwickelt waren (ob erfolgreich oder nicht), werden auf das nächste Startfeld gestellt.

## VI. SPIELENDE

Nach der fünften Runde – wenn der letzte Postkutschenfahrplan herumgedreht worden ist – endet das Spiel. Die Desperados haben gewonnen, wenn sie **pro Desperado 4000 Dollar oder mehr** ergaunert haben (also: bei zwei Desperados 8.000 Dollar, bei drei 12.000 Dollar, usw.). Das ist gar nicht mal so leicht, wenn der Marshal sich geschickt anstellt. Aber es soll ja auch nicht leicht sein, wenn alle gegen einen gewinnen. Mit ein Paar Spielrunden Erfahrung kann die Summe angepasst werden.

**Was passiert, wenn ...**

**... bei der Auswertung der verdeckten Züge festgestellt wird, dass ein Spieler einen unmöglichen Zug gemacht hat?**

Der Spieler beendet seinen Zug an diesem Ort. Alle weiteren Aktivitäten sind hinfällig (als wäre er verhaftet worden - nur, dass er die Bewegungskarte des Ortes nicht abgeben muss).

**... ein Spieler sich so unglücklich bewegt hat, dass er nicht mehr weiter ziehen kann?**

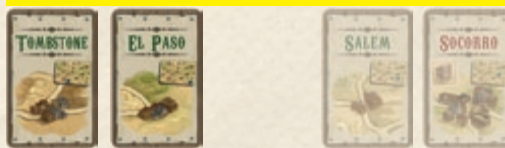
(Das ist theoretisch möglich, aber in keiner Testrunde jemals vorgekommen.) In diesem Fall legt der Spieler eine unmögliche Karte, die während der Auswertung wie oben geschildert behandelt wird.

**... die Desperados nach dem Zug des Marshals ganz offen besprechen, wohin sie ziehen - der Marshal hat sich ja schon bewegt und kann eh nichts mehr dagegen tun?**

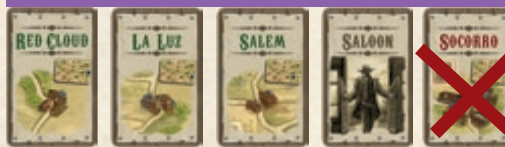
Solange ein Zug nicht abgeschlossen ist (alle Spieler ihre Bewegungskarte gelegt haben), kann die gespielte Bewegungskarte - auch vom Marshal - ausgetauscht werden.

4000 Dollar pro  
Desperado

### Auslage Patrick



### Auslage Sabine



### Auslage Marshal

