

MORE
CASH'n
SECOND EDITION **MORE**
GUNS

Ludovic Maublanc



SPIELREGELN

KOVAlic

Übersicht

In dieser Erweiterung, „More Cash'n more Guns“, schnappt die Falle zu und der Spannungsgrad steigt um eine weitere Stufe mit neuen Beutekarten, Überraschungskarten und 4 neuen Knarren!



Inhalt

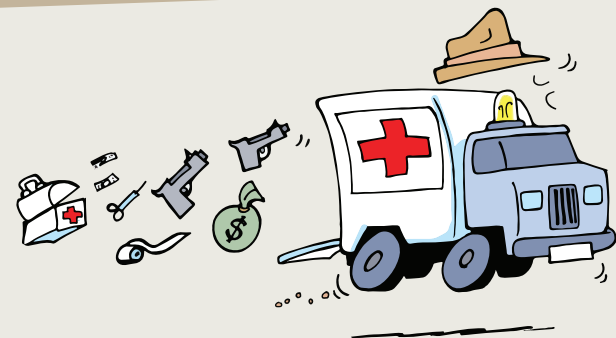
- A. 1 Spielregel
- B. 4 Schaumstoff-Pistolen
 - B1. 1 große Pistole
 - B2. 1 kleine Pistole
 - B3. 1 Paar Zwilling-Pistolen

Entfernt vor eurer ersten Partie den vorgestanzten Schaumstoff-Stöpsel aus dem Griff von EINER der beiden Zwilling-Pistolen. Diese Pistole ist keine echte Waffe!
- C. 1 Safe-Plättchen
- D. 3 Fähigkeitskarten
- E. 16 Überraschungskarten
- F. 16 Beutekarten
 - F1. 5 falsche \$10.000er-Scheine
 - F2. 5 falsche \$20.000er-Scheine
 - F3. 1 gefälschtes Gemälde
 - F4. 1 Karte mit 2 unechten Diamanten
 - F5. 2 Karten Safe-Kombination
 - F6. 1 Koffer
 - F7. 1 Schlüssel

Spielaufbau

Die Spielaufbau wird, abgesehen von den folgenden **fett** hervorgehobenen Änderungen, genauso durchgeführt wie im Basisspiel.

- Jeder Spieler erhält 1 Schaumstoff-Pistole, 5 „Click“-Karten, 3 „Bang!“-Karten sowie 1 Figur, die er vor sich aufstellt.
- Mischt alle Beutekarten (aus dem Basisspiel und aus der Erweiterung) zusammen und bildet aus diesen 8 Stapel mit je 8 Karten.
- + **Legt die 16 übrigen Beutekarten verdeckt unter das Safe-Plättchen. Der Safe liegt mit der „verfügbar“-Seite nach oben.**
- Legt das Startspieler-Plättchen „Neuer Pate“ neben den Beutekarten bereit.
- Legt die Wundenplättchen bereit.
- Der älteste Spieler erhält den Schreibtisch des Paten und stellt ihn vor seine Figur.
- + **Mischt alle Fähigkeitskarten (aus dem Basisspiel und aus der Erweiterung) verdeckt und gibt jedem Spieler zwei davon. Jeder Spieler wählt eine der beiden aus und legt sie offen vor seiner Figur aus. Die nicht gewählten werden in die Schachtel zurückgelegt. Dann erläutert jeder Spieler den anderen seine Fähigkeit.**
- + **Mischt alle Überraschungskarten verdeckt und gibt jedem Spieler zwei davon. Jeder Spieler wählt eine von beiden aus und hält sie geheim. Die anderen werden verdeckt in die Schachtel zurückgelegt.**



Credits

Autor: Ludovic Maublanc
 Entwicklung: Die „Sombrero-tragenden Belgier“ alias Cédric Caumont & Thomas Provoost
 Illustration: John Kovalic
 Regeln: Ann Pichot
 Gestaltung: Alexis Vanmeerbeeck
 Grafik: Éric Azagury, Cédric Chevalier, Justine Lottin
 Produktion: Guillaume Pilon
 Deutsche Übersetzung: Sebastian Rapp
 Redaktion und Lektorat der deutschen Ausgabe: Sebastian Rapp, Sebastian Wenzlaff

Der Autor dankt den vielen Testern dieses neuen „Ca\$h'n Guns“-Abenteuers. Insbesondere den regelmäßigen Besuchern des Brunch de la Cafetière, den Mitgliedern des Spielecafés in Dijon Le Dé Masqué sowie der Chômeuses-Gang. Und ein ganz besonders großes Dankeschön an Ann dafür, dass sie nicht sauer auf ihn ist, wenn er die Regeln noch an dem Tag ändert, an dem sie in Druck gehen sollen! :)



MORE CA\$H'n MORE GUNS is a game from Repos Production published by Sombreros Production.
 Phone +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 Ausgabe:
 Asmodee • Friedr. str. 47 • 45128 Essen
 Bei Problemen wenden Sie sich bitte an: support@asmodee.com.

Rundenübersicht

Die Spielrunde wird, abgesehen von den folgenden Änderungen, genauso gespielt wie im Basisspiel.

Rundenbeginn

Die 8 Beutekarten werden aufgedeckt. Die Plättchen „Neuer Pate“ und „Safe“ müssen mit der „verfügbar“-Seite nach oben ausliegen.

Der Pate und der Safe

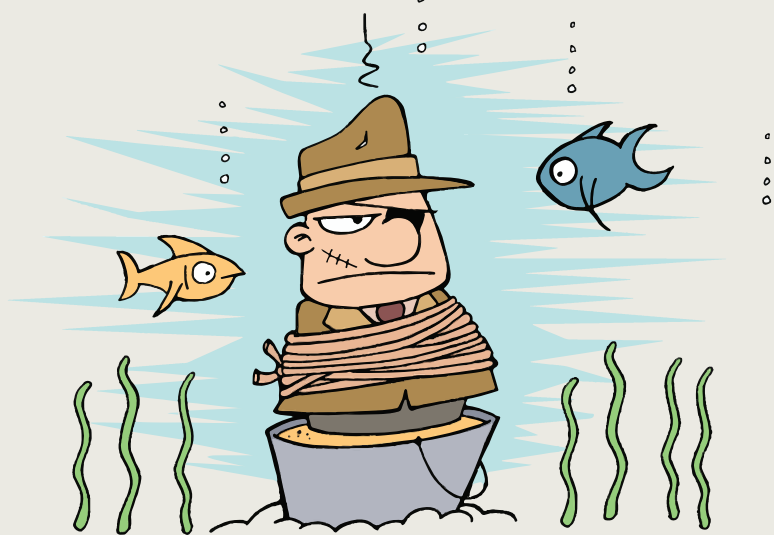
In der Phase „Verteilen der Beute“ kann der Pate einmal pro Runde die obersten beiden Beutekarten aus dem Safe nehmen, anstelle einer Beutekarte aus der Auslage. Der Pate schaut sich beide Karten an, behält eine von beiden und gibt die andere seiner rechten Hand (dem Spieler zu seiner Rechten). Dann wird das Safe-Plättchen auf die Rückseite gedreht und die Runde ganz normal fortgesetzt.

Hinweise:

- * Der Pate gibt die zweite Karte immer dem Spieler zu seiner Rechten, auch wenn dieser verwundet wurde oder seine Figur hingelegt hat.
- * Ist der Spieler zur Rechten des Paten jedoch tot, wird dieser Spieler übersprungen und der nächste lebende Spieler zur Rechten des Paten erhält die zweite Karte.
- * Der Safe selbst ist kein Beutestück.
- * Das Verteilen der Beute endet sofort, wenn das letzte Beutestück (inkl. des Plättchens „Neuer Pate“) aus der Auslage genommen worden ist. Es kann durchaus passieren, dass der Pate nicht dazu kommt, in den Safe zu greifen.
- * Nur der aktuelle Pate darf in den Safe greifen. Der Spieler, der sich das Plättchen „Neuer Pate“ nimmt, darf dies in dieser Runde nicht tun.
- * Durch die Nutzung der Karten „Safe-Kombination“ kann es passieren, dass der Safe vor Spielende bereits leer ist.
- * Wenn nur noch genau 1 Karte im Safe ist, hat der Pate die Wahl, ob er die Karte behält oder seiner rechten Hand gibt.

Der Pate in der letzten Runde

Es ist jetzt auch in der letzten Runde sinnvoll, das Plättchen „Neuer Pate“ zu nehmen, denn der letzte Pate der Partie entscheidet, ob die falschen Scheine, die die Spieler gesammelt haben, gewertet werden oder nicht.



Spielende

Das Spielende wird genauso gespielt wie im Basisspiel, mit der Ausnahme, dass der Pate entscheidet, ob die falschen Scheine gewertet werden oder nicht, bevor die Spieler die Menge ihrer gesammelten Diamanten bekanntgeben.

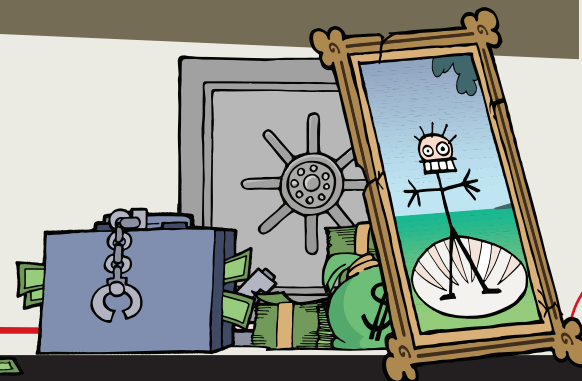
Wert der neuen Beutekarten:

Die neuen Beutekarten bringen neue Möglichkeiten ins Spiel, Geld zu kassieren!
Allgemein gilt: Alle Fälschungen (Scheine, Gemälde und Diamanten) gelten als ganz normale Beutekarten. Alle Fähigkeiten, die sich auf Beutekarten beziehen, gelten auch für die Fälschungen.

- **Falsche \$ 10.000er und \$ 20.000er-Scheine:** Der Wert der falschen Scheine hängt allein von der Entscheidung des letzten Paten ab: Entweder sie werden nicht gewertet und sind wertlos oder sie zählen ihren vollen Wert. Wenn sie ihren Wert zählen, gilt dies für alle Spieler mit falschen Scheinen, nicht nur für den Paten.
- **Unechter Doppel-Diamant:** Diese Diamanten haben selbst keinen Wert, zählen aber als 2 Diamanten für die Vergabe des Diamanten-Bonus an den Spieler mit den meisten Diamanten bei Spielende.
- **Gefälschtes Gemälde:** Bei Spielende kann der Besitzer des gefälschten Gemäldes \$ 20.000 abgeben, damit dieses als echtes Gemälde für seine Sammlung zählt. Tut er das nicht, wird die Karte abgeworfen und ist nichts wert.
- **Schlüssel und Koffer:** Bei Spielende ist jede dieser beiden Karten \$ 25.000 wert, vorausgesetzt dass beide Besitzer am Leben sind. Ist dem nicht so, sind beide Karten wertlos.
Hinweis: Stirbt ein Spieler, während er den Schlüssel besitzt, ist der Koffer \$ 0 wert und umgekehrt. Und natürlich wertet ein Spieler, der sowohl Schlüssel als auch Koffer hat, beide Karten und erhält \$ 50.000!
- **Safe-Kombination:** Nimmt ein Spieler eine Safe-Kombination, wirft er sie ab und nimmt sich eine Beutekarte seiner Wahl aus dem Safe. Achtung: Dabei darf die Reihenfolge der Karten nicht verändert werden. Das Safe-Plättchen bleibt hierbei auf der Seite liegen, auf der es derzeit liegt!

Hinweise:

- * Es ist durchaus möglich, eine Safe-Kombination zu nutzen, wenn der Pate in dieser Runde bereits seine Fähigkeit genutzt und in den Safe gegriffen hat.
- * Wenn der Pate in den Safe greift und dabei eine Safe-Kombination findet, nutzt er sie entweder sofort oder er gibt sie seiner rechten Hand, der sie seinerseits sofort nutzt. Einer der beiden Spieler sucht sich also eine Karte aus dem Safe aus.



Die neuen Fähigkeiten:



The Big Gun (*Die große Pistole*):

Nimm die große Pistole und lege deine normale Pistole in die Schachtel zurück. Wenn du eine „Bang!“-Karte spielst, fügst du deinem Ziel 2 Wunden zu, wenn dieser Spieler bei Rundenbeginn noch keine Wunde hatte. War er bereits verwundet, fügst du ihm nur 1 Wunde zu.

Beispiel: Thomas hat die große Pistole. Thomas und Max zielen beide auf Anton, der noch nicht verwundet ist. Während der Mutprobe rufen alle drei „Banzai!“ und lassen ihre Figuren stehen. Jeder von ihnen deckt nun seine Patronenkarte auf. Thomas hat eine „Bang!“-Karte gespielt. Da Anton zu Rundenbeginn noch keine Wunde hatte, fügst ihm Thomas' große Pistole 2 Wunden zu. Aber auch Max hat eine „Bang!“-Karte gespielt. Anton erhält seine dritte Wunde und scheidet somit aus.



The Brute (*Der Brutalo*):

Wenn du verwundet wirst, wird deine Figur nicht hingelegt! Und du nimmst am Verteilen der Beute teil.

Hinweis: Wenn du deine Figur während der Mutprobe freiwillig hinlegst, nimmst du natürlich nicht am Verteilen der Beute teil.



The Twin Guns (*Die Zwillingen-Pistolen*):

Nimm die Zwillingen-Pistolen und lege deine normale Pistole in die Schachtel zurück. Du hast in dieser Partie 2 Pistolen, aber eine von beiden ist nicht echt! Du kannst in jeder Runde auf zwei verschiedene Spieler zielen, aber nur die echte Pistole kann Wunden verursachen.

Hinweis: Die echte Pistole ist die mit dem intakten Griff. Du solltest die beiden Pistolen jede Runde so in die Hand nehmen, dass deine Mitspieler nicht sehen können, in welcher Hand du welche Pistole hältst.

Erläuterungen zu einigen Fähigkeiten des Basisspiels:

- **The Stealthy (*Die Verstohlene*):** Wenn du deine Figur hinlegst, nimmst du dir sofort einen \$10.000er-Schein, egal ob echt oder falsch.
- **The Dictator (*Der Diktator*):** Alle Fälschungen (Scheine, Gemälde, Diamanten) gelten als normale Beutestücke. Verbietet der Diktator das Nehmen des Koffers, ist es auch nicht möglich, den Schlüssel zu nehmen (und umgekehrt).
- **The Junk Dealer (*Die Schrotthändlerin*):** Du kannst dein Beutestück nicht gegen ein Beutestück aus dem Safe tauschen.
- **The Lucky man (*Der Glückspilz*):** Wenn du noch keine Wunde hast, kann dir die große Pistole keine Wunden zufügen.
- **The Greedy (*Die Gierige*):** Wenn der Pate diese Fähigkeit besitzt, kann er innerhalb einer Runde nicht zweimal in den Safe greifen.

Die Überraschungskarten:

Die Auswirkungen einer Überraschungskarte gelten unmittelbar, wenn sie gespielt werden. Sie können einmal pro Partie eingesetzt werden und werden danach abgeworfen. Wenn nicht anders angegeben, können Überraschungskarten zu jeder Zeit gespielt werden.

Ambulance (*Krankenwagen*):



Du darfst eines deiner Wundenplättchen abwerfen. Alle anderen Spieler können dir reihum offen (eines ihrer Beutestücke anbieten. Nimmst du ein Beutestück von einem Spieler an, wirft dieser ebenfalls eines seiner Wundenplättchen ab. Du entscheidest für jeden Spieler separat, ob du das gebotene Beutestück annimmst oder ablehnst.

Hinweis: Du darfst diese Karte nicht spielen, wenn du gerade gestorben bist.

Backstab (*Hinterrücks*):



Auch wenn du deine Figur hinlegst, gilt deine ausgespielte „Bang!“-Karte.

Coup d'État (*Putsch*):



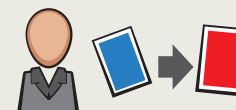
Bevor der Pate sein Sonderrecht ausübt (also einen Spieler zwingt, das Ziel zu wechseln), übernimmst du die Rolle des Paten (bis zum regulären Wechsel bei Rundenbeginn).

Crazy Bullet (*Verrückte Kugel*):



Wenn du mit einer „Bang!“-Karte eine Wunde verursachst, fügst du dem nächsten Spieler (der seine Figur nicht hingelegt hat) zur Linken deines Zieles ebenfalls eine Wunde zu.

Fake Clic (*Der „Click“-Trick*):



Wenn du deine Patronenkarte aufdeckst, gilt deine gespielte „Click“-Karte als „Bang!“-Karte.

Give Me That! (*Meins!*):



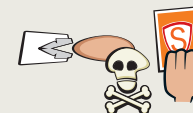
Wenn ein Spieler sich für ein Beutestück entschieden hat, nimmst du es ihm weg und behältst es. Er darf keinen Ersatz für das abgezockte Beutestück nehmen.

I'll Be Back! (*Ich komme wieder!*):



Zu Beginn des Verteilens der Beute stellst du deine Figur wieder auf (egal ob du verwundet wurdest oder sie freiwillig hingelegt hast) und nimmst am Verteilen der Beute teil.

Imitator:



Wenn ein Spieler ausscheidet, nimmst du dir seine Fähigkeitskarte. (Du hast ab sofort also zwei Fähigkeiten.)

Magic Bullet (*Magische Kugel*):



Wenn du mit einer „Bang!“-Karte eine Wunde verursachst, fügst du dem nächsten Spieler (der seine Figur nicht hingelegt hat) zur Rechten deines Zieles ebenfalls eine Wunde zu.

Manipulation:

Beim Verteilen der Beute dürfen sich die anderen Spieler in dieser Runde nicht selbst entscheiden, welches Beutestück sie nehmen. Stattdessen entscheidest du für jeden Spieler, welches Beutestück er erhält. Die normale Reihenfolge der Verteilung wird dabei beibehalten. Du entscheidest auch, ob der Pate in den Safe greift oder nicht.

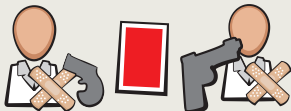
Hinweise: Wenn du den Paten in den Safe greifen lässt, entscheidet er, welches Beutestück er behält und welches er weitergibt.

Recycler (Wiederverwerter):

Wenn ein Spieler eine Überraschungskarte gespielt hat, nimmst du dir die Karte. Du darfst sie aber frühestens in der nächsten Runde nutzen.

Seduction (Verführung):

Nachdem der Pate sein Sonderrecht ausgeübt hat, zwingst du alle auf dich zielenden Spieler, auf einen oder mehrere Spieler deiner Wahl zu zielen.

Small Gun (Die kleine Pistole):

Nimm zu Beginn einer Runde die Derringer (die kleine Pistole) in die andere Hand. Ab sofort zielst du auf zwei verschiedene Spieler. Spielst du eine „Bang!“-Karte und das Ziel deiner Hauptwaffe hat sich nicht hingelegt, schießt du auch mit der Derringer, falls deren Ziel steht. Sobald die Derringer eine Wunde zufügt, musst du sie jedoch in die Schachtel zurücklegen.

Smoke Grenade (Rauchgranate):

Du kannst zu einem beliebigen Zeitpunkt einer Runde, aber bevor das Verteilen der Beute beginnt, die ausliegenden Beutekarten dieser Runde mischen und verdeckt auslegen. Danach wird die Beute nach den üblichen Regeln verteilt, nur dass man eben nicht weiß, was man nimmt.

Take That! (Nimm das!):

Sobald alle Wunden verteilt worden sind, legst du die Figur deines linken oder rechten Nachbarn hin, ohne dass dieser eine Wunde erhält: Der k.o.-geschlagene Spieler nimmt nicht am Verteilen der Beute teil.

Untouchable's Creed**(Credo der Unberührbarkeit):**

Zu Beginn einer Runde wirfst du eine „Click“-Karte ab, um in dieser Runde nicht an der Phase „Überfall“ teilzunehmen. Du kommst erst zum Verteilen der Beute zurück ins Spiel.

