

Gefährtenphase

Aktionen

- Gefährten auf jeweilige Aktionsfelder platzieren (aktive oder passive Gefährtenkarte spielen)
 - o passive Gefährtenkarte → Hauptfeld der Sammelstätten
 - o aktive Gefährtenkarte → oberste verfügbare Unterschlupf

Sammelstätte

Ressource/Aktion

 Waffenschmiede	Waffen (Würfel)
 Werkstatt	Werkzeug
 Holzfällerhütte	Holz
 Kirche	Wein (Ablenkungsmarker)
 Eisenhütte	Eisen
 Marktplatz	die Reichen ausrauben
 Bauplatz	Fallen und Barrikaden bauen
 König Richards Kreuzzug	Boten entsenden

Hinweise

- in Gefährtenphase keine Möglichkeiten direkte SP zu erzielen
- Silber Groschen, die für den Bau von Fallen und Barrikaden sowie das Entsenden von Boten gezahlt wurden, dürfen nach eigenem Ermessen auf die Straßen verteilt werden

Heldenphase

- im Uhrzeigersinn wählt jeder Spieler 2 Waffenwürfel
- Spielzug:
 - o Schurkenkarte ziehen und Effekte abhandeln
 - o 2 Orte mit dem Helden aufsuchen und beliebig viele Aktionen ausführen bis ein Misserfolg eintritt
- Einsatz von Ablenkungsmarkern
 - o beim Besuch des Ortes, an dem sich der Sheriff befindet
 - o um einen Waffenwürfel neu zu würfeln
- Einsatzorte:
 - o Sammelstätten
 - Vertreiben von Wächtern (EINEN Wächter auswählen → 1-4 farbig passende Würfel [je nach Sammelstätte] einsetzen → 1 Erfolg notwendig)
 - o Straßen
 - Kutschen überfallen (2 farbig passende Würfel einsetzen → 1 Erfolg notwendig)
 - o Waffenlager
 - neue Waffenwürfel erhalten → Rohstoffe laut Plan für Waffen bezahlen oder Waffen tauschen
 - max. 4 Waffenwürfel gleichzeitig im Besitz
 - o Schießplatz
 - Teilnahme am Turnier
 - Einsatz von Ablenkungsmarkern nicht erlaubt
 - Beginn immer bei Stufe 1 und bei jeder Stufe mehr Erfolg notwendig

○ Kerker

- Gefangene befreien → Ablenkungsmarker einsetzen, um Fertigkeitwürfel zu erhalten
 - 1 Marker-> 2 Würfel (max. 3 Marker)
- Befreiung der Gefangenen je nach Würfelergebnis → auch Befreiung mehrerer Gefangene mit einer Aktion möglich

Kerker	Benötigter Erfolg	Bonus
Ebene 1	1 pro Gefangenem	2 SP, 1 Besitztum
Ebene 2	2 pro Gefangenem	3 SP, 2 Besitztum
Ebene 3	3 pro Gefangenem	4 SP, 3 Besitztum

(SP nur bei Gefangenem von Mitspieler)

○ Dorfplatz

- Wächter von Wächterleiste vertreiben und 2 SP erhalten und 2 Silbergroschen in den allgemeinen Vorrat legen

In-Game Punkte

(nur in Heldenphase)

- eigene Barrikaden auf Straßen, auf denen eine Kutsche überfallen wird → 2 SP
- Wächter vertreiben, der einen Gefährten eines Mitspielers gefangen hält → 1 SP
- Gefährten von Mitspielern aus dem Gefängnis befreien → 2-4 SP
- oberste Stufe der Ansehensleiste erreichen → 5 SP
- durch Fallen gefangene Wächter gegen Lösegeld eintauschen → SP oder Waren laut Lösegeldplättchen
- Wächter aus dem Dorf vertreiben → 2 SP pro Wächter

Ansehensleiste

- 1 Ansehen erhalten für jeden Wächter, den man vertreibt
- 1 Ansehen erhalten für jede Kutsche, die man ausraubt

Endwertung

- SP nach Level auf Ansehensleiste für
 - gestellte Fallen
 - errichtete Barrikaden
 - entsendete Boten
- Aufträge von König Richard (jeder Bote kann nur einen Auftrag erfüllen)
- 1 SP für 3 beliebige Ressourcen
- SP der passiven Gefährtenkarten
- SP für Sets von gleichen Gefährtenkarten
- 1 SP für jeden gefangenen Wächter in deiner Behausung
- SP Abzug für jeden Häftling

2	3	4	5
3 SP	6 SP	10 SP	15 SP

Ebene 1	-1 SP
Ebene 2	-2 SP
Ebene 3	-3 SP
Ebene 4	-4 SP