Ein Wildes Bündel Extras

SPIELMATERIAL

- 4 Charakterkarten
- 16 Aufgabenkarten
- 12 Gegenstandskarten (6 von jedem der 2 Gegenständen)
- 11 Man in Black Karten
- 3 Man in Black Ruinenmarker
- 2 Banditenkarten
- 12 Eigenschaftskarten
- 22 Story Karten
- 6 Zug Begegnungskarten
- 6 Gang- und Truppenkarten
- 3 Frontierchips
- 8 Ereigniskarten
- 16 Ereignischips
- 8 Legendäre Gegenstände
- 6 Sheriff-Karten
- 6 Blutmarker aus Holz (ersetzen die Verletzungsmarker des Grundspiels)
- 18 Patronenmarker (ersetzen die Würfel des Grundspiels)

VORBEREITUNG

Bevor das Spiel aufgestellt wird, mische das neue Spielmaterial ins entsprechende Material von Western Legends für das Spiel mit “Einem wilden Bündel Extras”. (Unten ist beschrieben, welches Spielmaterial von “Einem wilden Bündel Extras” zu welcher Erweiterung von Western Legends gehört):

- Charakterkarten (wenn mit ***Western Legends: Ante Up*** gespielt wird)
- Storykarten (nimm die Karten raus mit der Bedingung “Beende deine Bewegungsaktion auf einem Ort mit einem Ereignis- oder Frontier Chip” wenn nicht mit ***Western Legends: Ante Up*** gespielt wird)
- Ereigniskarten (wenn mit ***Western Legends: Ante Up*** gespielt wird)
- Ereignischips (wenn mit ***Western Legends: Ante Up*** gespielt wird)
- Zug-Begegnunskarten (wenn mit ***Western Legends: Ante Up*** gespielt wird)
- Frontier Chips (wenn mit ***Western Legends: Ante Up*** gespielt wird)
- Man in Black Karten (nimm die Man in Black Karten 16, 20 und 21 raus wenn nicht mit ***Western Legends: Ante Up*** gespielt wird)
- Banditenkarten (wenn mit der Variante mit Banditenkarten von ***Western Legends: Eine Handvoll Extras*** gespielt wird)

Füge die neuen Gegenstandskarten zu den anderen und folge den normalen Regeln der Vorbereitung (wenn mit ***Western Legends: Ante Up*** gespielt wird).

Wenn alle Fächer im General Store und der Trading Post voll sind, mische alle Legendären Gegenstände zusammen und lege sie verdeckt neben das Spielbrett. Ansonsten setze sie in ein leeres Fach.

© 2020 Board Game Box www.boardgamebox.life

STORYKARTEN

Ein wildes Bündel Extras beinhaltet Storykarten mit einer neuen Voraussetzung: “Beende deine Bewegungsaktion auf einem Ort mit einem Ereignis- oder Frontier Chip”. ***WICHTIG:*** diese Storykarten können nur zusammen mit der Erweiterung ***Western Legends: Ante Up*** gespielt werden wo auch die erwähnten Chips vorkommen.

Diese Erweiterung beinhaltet auch 5 Storykarten, die dieselbe Voraussetzungen haben wie in ***Western Legends*** (Grundspiel und Erweiterungen). Diese können ins Spiel integriert werden entsprechend den Regeln von ***Western Legends*** (Bsp. “Erhalte 2 LP oder mehr durch eine einzelne Aktion”) und Erweiterungen (Bsp. “Beginne einen Kampf gegen einen anderen Spieler”).

EIGENSCHAFTSKARTEN

Wenn mit dieser Variante gespielt wird, mische alle Eigenschaftskarten zu einem Deck zusammen und decke eine zufällig gewählte Karte auf. Diese Karte zeigt eine neue Eigenschaft, die für die gesamte Spieldauer gilt. Jede Eigenschaftskarte fügt oder verändert eine oder zwei Regeln, die einen größeren Einfluss auf die verfolgte Strategie eines Spielers haben kann. Wenn zu einem Zeitpunkt der Effekt einer Eigenschaftskarte im Konflikt zu den normalen Regeln von ***Western Legends***, steht, so gilt die Regel der Eigenschaftskarte.

GANG-/TRUPPENKARTEN

Wenn mit dieser Variante gespielt wird, lege die doppelseitigen Gang-/Truppenkarten bei der Spielvorbereitung neben das Spielbrett. Jetzt können Spieler eine Rekrutierungsaktion an diesen Orten spielen:

Sheriff/Marschallbüro: Ein Marschall Spieler kann eine Rekrutierungsaktion beim Sheriff- oder Marschallbüro spielen und nach dem Zahlen von $20 eine beliebige Truppenkarte nehmen. Die Truppenkarte werden neben das Spielertableau gelegt und die Regeln dieser Truppenkarte gilt ab sofort. Ein Spieler darf nicht mehr als 1 Truppenkarte gleichzeitig haben.

Schurken Camp: Ein Wanted Spieler kann eine Rekrutierungsaktion bei einem Schurkencamp spielen und nach dem Zahlen von $20 eine beliebige Gangkarte nehmen. Ein Spieler darf nicht mehr als 1 Gangkarte gleichzeitig haben.

© 2020 Board Game Box www.boardgamebox.life

Variante Sheriff

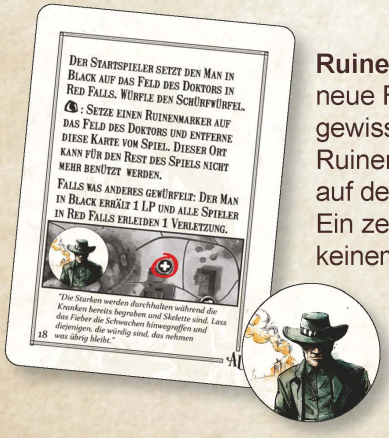
Mit dieser Spielvariante kommen die Sheriff-Karten ins Spiel, die verschiedene neue persönliche Eigenschaften des Sheriffs zeigen. Mische die Sheriff-Karten bei der Spielvorbereitung und decke die oberste Karte auf um diese Variante zu spielen. Der Text auf der Karte zeigt die Änderung dieses Sheriffs zum Standard Sheriff. Befolge alle normalen Regeln zum Standard Sheriff, außer explizit die Regel, die auf der Karte vermerkt ist. Wenn der Sheriff einen Kampf verliert, wird die aktive (aufgedeckte) Sheriff-Karte abgelegt und eine neue wird aufgedeckt. Die neue Sheriff-Karte bleibt solange gültig bis der Sheriff einen Kampf verliert.

WICHTIG: Egal welcher Sheriff einen Spieler verhaftet, der Spieler erleidet eine Verletzung und verliert alle Wanted Punkte.

Wenn der Stapel mit den Sheriff-Karten aufgebraucht ist, mische die Sheriff-Karten neu und decke eine neue Karte auf.

Man in Black

Die ***"Ein wildes Bündel Extras"*** Man in Black Karten werden nur für das Spiel mit 2 Spielern gebraucht. Wenn nicht mir der ***Western Legends: Ante Up*** Erweiterung gespielt wird, nimm die Karten 16, 20 und 21 aus dem Kartendeck, da sich diese auf das Spielbrett von ***Western Legends: Ante Up*** beziehen. Mische die Man in Black Karten mit den übrigen Man in Black Karten und spiele nach den 2-Spieler-Regeln.



Ruinenmarker: ***Ein wildes Bündel Extras*** fügt eine neue Fähigkeit der Man in Black zum Spiel hinzu, gewisse Orte zu zerstören. Wenn das passiert, lege einen Ruinenmarker gemäss Anweisung der Man in Black Karte auf den entsprechenden Ort auf dem Spielbrett. Ein zerstörter Ort kann für den Rest des Spiels von keinem Spieler mehr benützt werden.

© 2020 Board Game Box
www.boardgamebox.life

Einzigartige Ereignisse

Ein wildes Bündel Extras bringt eine Reihe von einzigartigen Ereignissen ins Spiel. Mische die neuen Ereigniskarten mit den von ***Western Legends: Ante Up***. Die neuen Karten sind erkennbar durch die blaue Färbung und den zugehörigen Ereignis-Chips. Im Gegensatz zu den anderen Ereignis-Chips haben diese neuen Chips einzigartige Fähigkeiten und Begegnungen. Sobald eine einzigartige Ereigniskarte gezogen wird, setze den Chips ein wie auf der Karte angegeben. Dann lege die Karte neben das Spielbrett, so dass alle Spieler sie lesen können.

Legendäre Gegenstände

Die legendären Gegenstände tauchten zum ersten Mal in der Erweiterung ***"Der Gute, der Böse und der Schöne"*** bei ***Western Legends*** auf. Die legendären Gegenstände werden nach den folgenden Regeln gespielt:

Legendäre Gegenstände können Reittiere, Waffen oder Verschiedenes sein, sich aber nach denselben Regeln wie alle anderen Gegenstände verhalten. Nur können legendäre Gegenstände nicht aufgewertet werden. Dafür geben sie am Ende des Spiels Legendenpunkte (LP), analog den aufgewerteten Pferde/Maultiere und Waffen.

Wenn ein Spieler einen legendären Gegenstand erhält, aber bereits 3 verschiedene Gegenstände besitzt, kann er einen der übrigen Gegenstände abwerfen um Platz auf seinem Spielertableau zu schaffen. Wenn ein legendärer Gegenstand abgeworfen wird, lege ihn zurück zum Stapel der übrigen legendären Gegenständen und mische diesen neu.

Western Legends "Ein Wildes Bündel Extras" ist ein Qualitätsprodukt.
Sollte dennoch etwas fehlen, bitte an **info@boardgamebox.life** schreiben.
Wir helfen gerne!