
With a
Smile
& a GUN
SPIELREGEL

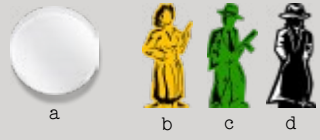
In dieser Spielregel verwenden wir zur einfacheren Lesbarkeit die männliche Form. Sie richtet sich aber selbstverständlich an Menschen jeden Geschlechts und jeder Orientierung.

Übersicht und Spielziel

Bei **With a Smile & a Gun** musst du durch den Einsatz von Handlangern Bezirke in deiner Stadt Gattory City dominieren. Dafür wirst du mit Ressourcen belohnt. Dies können entweder Siegpunkte sein (Symbol „Hut“) oder „Zaubertränke“, die die Regeln des Spiels zu deinen Gunsten verändern. Außerdem gibt es die Ressourcen „Waffen“, „Schmuggelware“ und „Glücksspiel“, für die du Bonuspunkte bekommst, solltest du die meisten davon haben ☛ ***Schlusswertung***. Wer am Ende des Spiels die meisten Siegpunkte hat, gewinnt.

Hinweis: *Sollst du in dieser Spielregel eine Ressource* ***aufgedeckt*** *platzieren, dann lege sie so ab, dass du die blauen Quadrate sehen kannst. Sollst du die Ressource* ***verdeckt*** *platzieren, dann sind das rote Kreuz und der 1 Siegpunkt zu sehen. Dies gilt für die Ressourcen „Waffen“, „Schmuggelware“, „Glücksspiel“ und „Zaubertrank“. Die graue Ressource „Hut“ ist auf beiden Seiten gleich bedruckt.*

Spielmaterial:


a

b c d


i j k


l m


n n n o p q



e

f


g


h

- Dieses Regelheft
- 1 Solo-Regelheft
- 1 Stadtplan (das Spielbrett)
- 1 Aktionstableau
- 1 gläserner Zeitmarker (a)
- 1 Stoffbeutel
- 2 Figuren „Der Boss“: gelb (b) und grün (c)
- 1 Figur „Der Schatten“ (d)
- 13 6-seitige Würfel
- 105 quadratische Farbmarker: je 35x blau (Polizei), grün und gelb (Handlanger)
- 26 Karten: 13x Schatten (e), 9x Zaubertrank (f), 2x Spielablauf/Spielvariante (g), 2x Wertung/Aktionen (h)
- 48 Ressourcen-Plättchen: 26x Hut (i), 5x Waffen (j), 4x Schmuggelware (k), 6x Glücksspiel (l), 7x Zaubertrank (m)
- 3 Mehrheits-Plättchen (n)
- 1 Startspieler-Plättchen (o)
- 3 Solo-Punkte-Plättchen (p)
- 8 Multiplikator-Plättchen (q)

Spielvorbereitung



1. Jeder Spieler nimmt sich in der von ihm gewählten Farbe: Seinen „Boss“, die Karte „Spielablauf“ und die Karte „Aktionen/ Wertung“ sowie die 35 quadratischen Marker (das sind deine Handlanger). Lege die 35 blauen Polizeimarker als Vorrat neben den Stadtplan.

2. Lege den Stadtplan in die Mitte. Stelle dann deinen „Boss“ und den „Schatten“ auf das Feld 0/12. Die Figuren betreten niemals die Stadt, sondern bewegen sich immer um den Stadtrand herum.



3. Lege das Aktionstableau mit den 13 Würfeln neben den Stadtplan. Lege den gläsernen Zeitmarker auf die Uhr in das Feld 1.

4. Wähle zufällig je eine Karte „Schatten“ und „Zaubertrank“ für das Spiel aus. Lege die restlichen Karten zurück in die Schachtel.



Hinweis: *Diese Karten verändern das Verhalten des Schattens und sagen dir, wie Zaubertränke genutzt werden können. Für dein erstes Spiel empfehlen wir dir als Schatten „Der Korrupte“ und den Zaubertrank „Zweite Chance“.*



5. Nehme die 7 Ressourcen „Zaubertrank“ und mische sie: Jeder Spieler erhält ein Plättchen und legt es **aufgedeckt** vor sich ab. Lege vom restlichen „Zaubertrank“ je ein Plättchen zufällig und aufgedeckt in jeden der 4 Stadtbezirke in den Ecken des Stadtplans sowie in den mittleren Stadtbezirk.

6. Werfe die restlichen Ressourcen in den Beutel und mische sie gut durch. Achte darauf, dass du die 3 Solo-Plättchen nicht hinzufügst!

7. Der Spieler, der zuletzt ein Verbrechersyndikat angeführt hat, wird Startspieler. Bei einem Gleichstand wird dieser zufällig bestimmt.

Spielablauf



With a Smile & a Gun wird über 3 Runden gespielt.
Jede Runde besteht aus 5 Phasen:

1. **Die Lage einschätzen**
2. **Straßen unsicher machen**
3. **Der Schatten geht um**
4. **Der lange Arm des Gesetzes**
5. **Offene Rechnungen begleichen**

Hinweis: *Im Laufe des Spiels darfst du beliebig viele deiner eigenen Zaubertrank-Plättchen einsetzen, um mächtige Effekte zu nutzen. Welchen Effekt du damit auslöst, richtet sich nach der Zaubertrank-Karte, die ihr zu Beginn des Spiels ausgewählt habt. Auf Seite 14* ☛ **Zaubertrank-Karten** *erfährst du mehr zum Einsatz dieser Ressource.*

Phase 1 – Die Lage einschätzen

Der Startspieler würfelt mit allen 13 Würfeln und legt sie anschließend als allgemeinen Vorrat neben dem Aktionstableau bereit; sie werden deine Aktionen und die des Schattens beeinflussen.



Jeder Stadtbezirk wird bis zum Maximum mit Ressourcen-Plättchen aufgefüllt; ziehe diese nun zufällig aus dem Beutel und platziere sie **aufgedeckt**. Der Stadtbezirk in der Mitte hat Platz für 3 Ressourcen, alle anderen nur für 2. Die meisten Ressourcen bringen auch Polizisten mit sich – das sind die blauen Quadrate auf den Plättchen. Lege für jede **neu platzierte** Ressource entsprechend viele blaue Polizeimarker (zusätzlich) in den Bezirk.

Hast du in dieser Runde in einen Bezirk keine neuen Ressourcen gelegt? Dann bekommt er auch keine neuen Polizeimarker.

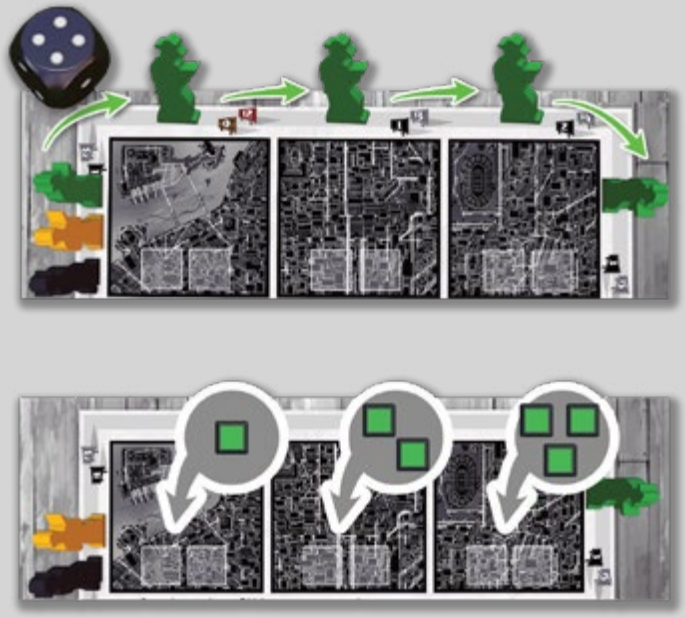
Hinweis: *Solltest du irgendwann nicht mehr genug Ressourcen im Beutel haben, dann verfahre wie folgt: In Phase 5 bildest du eine Ressourcen-Ablage neben dem Stadtplan. Werfe daraus alle Plättchen mit dem Symbol „Hut“ zurück in den Beutel, fülle dann die restlichen Bezirke auf. Alle anderen Ressourcen („Waffen“, „Glücksspiel“, „Schmuggelware“, „Zaubertrank“) legst du zurück in die Schachtel.*

Phase 2 – Straßen unsicher machen

Beginnend mit dem Startspieler, ist in dieser Phase jeder dreimal am Zug. Dabei wechselt ihr euch ab. Wenn du an der Reihe bist, wählst du 2 beliebige Würfel aus dem gemeinsamen Vorrat. Diese beiden Würfel bestimmen deine Bewegung und deine Aktion für diesen Zug.

Hinweis: *Wenn zu Beginn deines Zuges alle noch verfügbaren Würfel den gleichen Wert zeigen,* ***darfst*** *du* ***alle*** *neu werfen, bevor du dir zwei auswählst. Zeigen nach dem Würfeln wieder alle den gleichen Wert,* ***darfst*** *du erneut würfeln.*

1. Bewegung:



Lege deinen ersten Würfel auf ein Feld mit Fußspuren auf deiner Seite des Aktionstableaus. Die Zahl auf dem Würfel zeigt dir, um wie viele Felder du deinen Boss nun am Stadtrand entlang bewegen musst. Bewege dich dabei im Uhrzeigersinn zwischen den Zahlen. Bosse und der Schatten können auf demselben Feld stehen.

Sobald du deinen Boss bewegt hast, legst du deine quadratischen Farbmarker (das sind deine Handlanger) in die Bezirke der entsprechenden Reihe/Spalte, neben der dein Boss steht. Lege 3 Würfel in den nächstgelegenen Bezirk, 2 in den zweiten Bezirk und 1 in den Bezirk am Ende der Reihe/Spalte. Damit verstärkst du deinen Einfluss in der Stadt.

2. Aktion:

Danach legst du den zweiten Würfel auf ein Feld mit einer Hand auf deiner Seite des Aktionstableaus. Die Zahl auf dem Würfel zeigt dir, welche Aktion möglich ist:



1: Lege einen blauen Polizeimarker in einen beliebigen Bezirk.

2 oder 3: Bewege einen deiner Handlanger von einem Bezirk in einen anderen.

4 oder 5: Entferne einen beliebigen Handlanger oder Polizeimarker aus einem beliebigen Bezirk. Lege ihn in den entsprechenden Vorrat zurück.

6: Lege je einen eigenen Handlanger in 2 beliebige, benachbarte Bezirke.

Nachdem du deine Aktion ausgeführt hast, ist dein Gegner am Zug. Macht so weiter, bis jeder Spieler drei Spielzüge ausgeführt hat und alle Würfel auf dem Aktionstableau abgelegt wurden. Genau ein Würfel bleibt übrig - dieser bewegt in Phase 3 den Schatten.

Hinweis: *Dir gehen die quadratischen Farbmarker aus? Dann nutze die Multiplikator-Plättchen! Lege genau einen Handlanger oder Polizeimarker auf die Seite mit der „5“ oder mit der „10“, um genau diese Anzahl an Handlangern oder Polizisten in diesem Bezirk zu platzieren.*



Phase 3 - Der Schatten geht um

Jetzt kommt der letzte verbliebene Würfel zum Einsatz. Der Schatten wird (so wie dein Boss) im Uhrzeigersinn genau so viele Felder um die Stadt bewegt, die der Zahl des Würfels entsprechen.

Je nachdem, welche Schatten-Karte du beim Spielaufbau gewählt hast, musst du jetzt oder später die entsprechende Aktion ausführen. Ab Seite 11 ☛ ***Schatten-Karten*** erfährst du mehr dazu.

Phase 4 – Der lange Arm des Gesetzes

Deine Aktionen bleiben der Polizei nicht verborgen! Addiere die Werte der 3 Würfel, die du für deine Aktionen genutzt hast: Dies ist dein aktueller Fahndungslevel. **Deine Bewegungswürfel spielen bei der Fahndung keine Rolle.**

Hast du eine niedrigere Summe als dein Gegner? Dann darfst du sofort eine Bonusaktion ausführen: Lege entweder einen beliebigen Farbmarker **oder** 2 Polizeimarker aus dem entsprechenden Vorrat in einen beliebigen Stadtteil. Beide Polizeimarker müssen in denselben Stadtteil gelegt werden.

Bei identischem Fahndungslevel führt niemand von euch die Bonusaktion aus.

Phase 5 – Offene Rechnungen begleichen

Der Kampf um die Kontrolle über die einzelnen Stadtbezirke wird nun entschieden. Du beginnst mit dem Bezirk neben dem Schatten und wertest die weiteren Bezirke im Uhrzeigersinn aus. Ganz am Ende wertest du den mittleren Stadtbezirk.

In jedem Bezirk prüfst du, wer dort die meisten Farbmarker hat. Derjenige darf sich eine beliebige Ressource aus dem Bezirk nehmen und vor sich ablegen.

Danach bekommt der Zweitplatzierte die verbleibende Ressource. Die Polizei kann dabei sowohl Erst- als auch Zweitplatzierte sein.

Bei der Wertung des Bezirks **in der Stadtmitte** darf sich der Zweitplatzierte aussuchen, welche der beiden verbleibenden Ressourcen er nimmt – auch hier musst du die Polizei einbeziehen! Sofern es einen Drittplatzierten gibt, erhält er die letzte Ressource.



Gleichstand:

- Bei einem Gleichstand **um den ersten Platz**, auch wenn in dem Bezirk überhaupt keine Farbmarker liegen, wird dieser Bezirk in dieser Runde nicht gewertet: Alle Farbmarker und Ressourcen bleiben, wo sie sind. In Phase 1 werden keine neuen Polizeimarker hinzugefügt.
- Bei einem Gleichstand **um den zweiten Platz** werden die verbleibenden Ressourcen und Farbmarker entfernt. Bilde damit neben dem Spielplan eine Ressourcen-Ablage. Gibt es keinen Zweitplatzierten, bleibt die zweite Ressource liegen.

Ressourcen erhalten:

Ressourcen legst du immer gut sichtbar für deinen Gegner vor dir ab.



- Ressourcen mit „Hut“-Symbol sind Siegpunkte.



- Bekommst du die Ressourcen „Schmuggelware“, „Waffen“, „Glücksspiel“ oder „Zaubertrank“, musst du sofort eine Entscheidung treffen: Sammelst du die Ressource **aufgedeckt**, um bei der ☛ *Schlusswertung* eventuell ein Mehrheits-Plättchen mit Bonuspunkten abzustauben? Oder drehst du die Ressource auf die **verdeckte Seite**, um am Ende des Spiels 1 Siegpunkt dafür zu erhalten? Diese Entscheidung kannst du später nicht mehr ändern.



Die Polizei bekommt Ressourcen:

Wenn die Polizei zwischen zwei Ressourcen wählen muss, geht sie in der folgenden Reihenfolge vor:

1. Hut (bei mehreren Hut-Plättchen wählt sie das mit der höchsten Zahl)
2. Glücksspiel
3. Waffen
4. Schmuggelware
5. Zaubertrank

Jede Ressource, die die Polizei erhält, legst du neben den Stadtplan in die Ressourcen-Ablage.

Beachte, dass Spieler und Polizei nur dann Ressourcen erhalten, wenn mindestens 1 Farbmarker im jeweiligen Bezirk liegt. Wenn du mit der Wertung eines Bezirks fertig bist, legst du alle Farbmarker aus diesem Bezirk zurück in den entsprechenden Vorrat.

Sind alle Bezirke gewertet? Nun erhält der Spieler das Startspieler-Plättchen, der die meisten Ressourcen vor sich liegen hat. Bei Gleichstand gibt der aktuelle Startspieler das Plättchen an seinen Gegner weiter.

Danach legst du den Zeitmarker auf das nächste Feld des Aktionstableaus und beginnst eine neue Runde.

Beispiel für die Punktewertung:

1. **So wird ein Bezirk gewertet, in dem 3 grüne, 2 gelbe und 1 blauer Farbmarker sowie 2 Ressourcen mit dem Symbol „Hut“ (3 Punkte und 2 Punkte) liegen.**
   Der grüne Spieler ist Erstplatzierter und darf sich eine beliebige Ressource nehmen. Er wählt das 3-Punkte-Hut-Plättchen und überlässt das 2-Punkte-Hut-Plättchen dem gelben Spieler, der den zweiten Platz belegt. Die Polizei bekommt nichts.

2. **Im nächsten Bezirk liegen 2 blaue und 1 gelber Farbmarker sowie die Ressourcen „Hut“ (6 Punkte) und „Waffen“.**
   Die Polizei ist Erstplatzierter und wählt das 6-Punkte-Hut-Plättchen, während die „Waffen“ an den gelben Spieler gehen.

3. **Zu guter Letzt liegen im mittleren Stadtbezirk 4 gelbe, 2 grüne und 2 blaue Farbmarker sowie die Ressourcen „Hut“ (3 Punkte), „Glücksspiel“ und „Zaubertrank“.**
   Der gelbe Spieler ist diesmal Erstplatzierter und wählt das „Glücksspiel“. Da es Gleichstand um den zweiten Platz gibt, werden die restlichen Ressourcen entfernt und in die Ablage neben dem Spielplan gelegt.

1.


2.


3.


Schlusswertung

Am Ende des Spiels ermittelst du deine Punktzahl, indem du die Ressourcen vor dir anschaust und mit denen deines Gegners vergleichst.

1. Jeder „Hut“ zählt die darauf abgedruckte Punktzahl.



2. Jede verdeckte Ressource zählt 1 Punkt.



3. Vergleiche die Anzahl deiner **aufgedeckten** Ressourcen „Schmuggelware“, „Glücksspiel“ und „Waffen“ mit denen des Gegners. Wer die meisten Ressourcen einer Art hat, erhält das entsprechende Mehrheits-Plättchen für diese Ressource und bekommt die darauf abgedruckte Punktzahl. Zudem ist hier abgedruckt, wie oft es die Ressource im Spiel gibt.



Sonderfall 1: Wenn du und dein Gegner die gleiche Anzahl an Ressourcen einer Art habt, erhält keiner das Mehrheits-Plättchen.

Sonderfall 2: Wenn dein Gegner keine Ressourcen einer Art hat, hast du ein Monopol auf diese Ressource und erhältst die doppelte Anzahl an Punkten: Drehe das Plättchen auf die Seite „Monopol“.



4. Bestimmte Zaubertrank- und Schatten-Karten können ebenfalls Plus- und Minuspunkte bringen. Beziehe sie also in die Wertung mit ein.



Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt! Bei Gleichstand gewinnt derjenige, der die meisten aufgedeckten Zaubertrank-Plättchen besitzt. Herrscht immer noch Gleichstand? Dann gewinnt der Spieler mit den meisten Handlangern auf dem Stadtplan. Wenn es nun immer noch einen Gleichstand gibt, dann spielt sofort noch eine Partie und begleicht diese offene Rechnung ...

Schatten-Karten

Die Schatten-Karte bestimmt die Fähigkeit der Schatten-Figur in der ☛ ***Phase 3 - Der Schatten geht um.*** Im Folgenden findest du eine Übersicht über die Fähigkeiten der verschiedenen Schatten. Steht auf der Karte der Hinweis „in diesem Bezirk“, dann bezieht sich der Effekt auf den ersten Bezirk direkt neben dem Schatten.

Generell gilt: Wenn der Schatten den Spieler mit den meisten oder den wenigsten Handlangern ausfindig machen soll, ignoriert er dabei die blauen Polizeimarker; im Falle eines Gleichstands passiert nichts.



Der Korrupte: Nach der Bewegung des Schattens werden alle blauen Polizeimarker in diesem Bezirk entfernt.

Die Detektivin: In Phase 5 bekommt der Spieler, der die meisten Handlanger in diesem Bezirk hat, diese Schatten-Karte (bei einem Gleichstand lege die Karte zurück in die Tischmitte). Wer diese Karte dann in Phase 2 der nächsten Runde vor sich liegen hat, darf in dieser Phase nie den Würfel mit dem höchsten Wert wählen; es sei denn, alle Würfel haben den gleichen Wert. Wer diese Karte am Spielende vor sich hat, verliert 3 Siegpunkte.





Die Femme Fatale: Nach der Bewegung des Schattens entfernst du die Hälfte der Farbmarker (abgerundet), die in diesem Bezirk eine Mehrheit haben. Dies gilt auch für Polizeimarker. Bei einem Gleichstand können mehrere Parteien betroffen sein.

Der Historiker: Nachdem du den Bezirk neben dem Schatten gewertet hast, platzierst du alle entfernten Handlanger auf dieser Karte, anstatt sie zurück in den Vorrat zu legen (dies gilt nicht für Polizeimarker). Am Ende des Spiels erhältst du je 1 Punkt für jeden Handlanger auf der Karte. Wer keinen Handlanger auf dieser Karte liegen hat, verliert 5 Siegpunkte.



Schatten-Karten



Die Viper: Nach der Bewegung des Schattens entfernst du eine Ressource aus diesem Bezirk und legst sie in die Ablage. Dabei gilt die gleiche Priorität wie bei der Polizei (Hut > Glücksspiel > Waffen > Schmuggelware > Zaubertrank). Da die Viper eine Ressource entfernt hat, gibt es keine Belohnung für den zweiten Platz in diesem Bezirk. Sollte es einen Gleichstand um den ersten Platz geben, wird dieser Bezirk in der nächsten Phase 1 nicht aufgefüllt, da sich in ihm noch Farbmarker befinden. Liegen nach Phase 5 keine Ressourcen mehr in einem Bezirk, werden dort alle Farbmarker entfernt.



Das Geheimversteck: Nach Phase 5 entfernt der Spieler mit den wenigsten Handlangern in diesem Bezirk seine Farbmarker nicht.



Der Sammler: Der Spieler mit den meisten Handlangern in diesem Bezirk darf einen beliebigen seiner Aktionswürfel erneut werfen. Er nutzt das Würfelergebnis als vierte Aktion und legt den Würfel zurück auf das Aktionsfeld. Bei Gleichstand können beide Spieler diesen Effekt nutzen; der Startspieler entscheidet, wer seine Aktion zuerst durchführt.



Die Presse: Bei der Berechnung des Fahndungslevels gilt: Jeder Spieler addiert die Menge seiner Handlanger in diesem Bezirk zu seinem Fahndungslevel hinzu.



Der Geheimdienst: Lege 2 Polizeimarker in diesen Bezirk.



Der Bürgermeister: Der Spieler, der den niedrigsten Fahndungslevel hat, darf nach Phase 4 zusätzlich zur regulären Bonusaktion noch 2 seiner Handlanger in diesen Bezirk legen. Sollte es beim Fahndungslevel einen Gleichstand geben, geschieht nichts.

Monster-Schatten

Die Monster-Schatten funktionieren etwas anders als die regulären Schatten-Karten. Daher empfehlen wir, sie erst zu verwenden, wenn du schon einige Partien gespielt hast. Anstatt sich wie die Bosse um den Stadtrand zu bewegen, werden diese Monster in der ☛ ***Spielvorbereitung*** direkt in einem Bezirk platziert und bleiben während des kompletten Spiels dort. Der Wert des Schatten-Würfels beeinflusst also nicht ihre Bewegung – stattdessen ihren Effekt.



Die Wasserkreatur: Lebt im Hafenbezirk, der an die Felder 0/12 und 11/23 angrenzt. Während der Phase 3 kann der Spieler mit den meisten Handlangern in diesem Bezirk den Schatten-Würfel als zusätzlichen Aktionswürfel verwenden. Er erhöht jedoch nicht die Summe des Fahndungslevels des Spielers.



Der Wächter: Lebt im mittleren Stadtbezirk. In Phase 5 wird der Wächter als „vierte Farbe“ gewertet; dabei besitzt er genauso viele Farbmarker wie die Zahl auf seinem Schatten-Würfel. Hat der Wächter einen Gleichstand mit der Polizei oder den Spielern, gewinnt er diesen Gleichstand.

Der Wächter nimmt sich entsprechend seiner Platzierung eine Ressource. Dabei gilt die gleiche Priorität wie bei der Polizei (Hut > Glücksspiel > Waffen > Schmuggelware > Zaubertrank); allerdings wirfst du die von ihm gewählte Ressource sofort zurück in den Beutel.

Hinweis: *In der Phase 5 wertest du wie gewohnt zuerst den Bezirk des Schattens – hier also den mittleren. Danach fährst du mit dem Bezirk fort, der an die Felder 0/12 und 11/23 angrenzt, und machst im Uhrzeigersinn weiter.*



Der Verfluchte: Lebt im Parkviertel neben dem Feld 4/16 und wird dort auf eine der Flächen gestellt, auf die normalerweise die Ressourcen gelegt werden. Für den Rest des Spiels wird in diesem Bezirk nur noch eine Ressource liegen.

Während der Phase 3 legst du den Schatten-Würfel in diesen Bezirk. Wenn du dir in Phase 5 hier eine Ressource aussuchen darfst, kannst du entweder das Ressourcen-Plättchen oder den Würfel wählen. Entscheidest du dich für den Würfel, legst du so viele deiner Handlanger auf die Schatten-Karte wie die Zahl auf dem Würfel vorgibt.

Die Polizei wird den Würfel nur nehmen, wenn sie keine andere Wahl hat – Polizeimarker platziert sie aber nicht. Sollte der Bezirk nicht gewertet werden (z.B. aufgrund eines Gleichstands um den ersten Platz), wird der Würfel ohne Effekt wieder zurück in den Vorrat gelegt.

Am Ende des Spiels zählt jeder Handlanger auf der Schatten-Karte 1 Siegpunkt. Zusätzlich erhält der Spieler mit den meisten Handlangern auf der Karte 5 weitere Siegpunkte.

Zaubertrank-Karten

Die Zaubertrank-Karte bestimmt, wann und wie die Ressource „Zaubertrank“ während des Spiels verwendet werden kann. Hast du deinen Zaubertrank eingesetzt, legst du ihn nach dem Ausführen des Effekts zurück in die Schachtel; jedes Zaubertrank-Plättchen kann nur einmal verwendet werden.



Zweite Chance: Du kannst jederzeit in deinem Zug (auch nach dem Auswählen deiner Würfel) nicht ausgewählte Würfel aus dem gemeinsamen Vorrat neu würfeln – wie viele davon, bestimmst du. Würfel, die bereits ausgewählt wurden, können nicht noch einmal gewürfelt werden.



Übermacht: Wenn du dir den Würfel für deine Aktion nimmst, darfst du anstatt deiner Aktion so viele deiner Handlanger in einen beliebigen Bezirk legen, wie die Zahl auf dem Würfel zeigt.



Schneller Schritt: Bevor du deinen Boss bewegst, aber nachdem du einen Würfel gewählt hast: Setze deinen Boss anstelle deiner normalen Bewegung auf ein beliebiges Feld am Stadtrand. Nach dieser Bewegung platzierst du deine Handlanger wie gewohnt.



Ortswechsel: Während deines Zuges darfst du einen beliebigen Farbmarker von einem Bezirk in einen anderen Bezirk legen.



Nachahmung: Nimmst du dir eine Ressource, darfst du sie aufgedeckt oder verdeckt auf einen deiner Zaubertränke legen. Als Folge zählt die oben liegende Ressource doppelt: Ein „Hut“ ist doppelt so viele Punkte wert und die Ressourcen „Waffen“, „Glücksspiel“ und „Schmuggelware“ zählen doppelt beim Ermitteln der entsprechenden Mehrheit – oder 2 statt 1 Siegpunkt, wenn du sie verdeckt platzierst. Nur die Ressource „Zaubertrank“ kann nicht verdoppelt werden.



Trickbetrüger: Nachdem du deinen Boss bewegt hast, tauschst du eine vor dir liegende Ressource mit einer Ressource aus dem Bezirk neben deinem Boss. Wenn du eine deiner verdeckten Ressourcen zurücklegst, wird sie wieder aufgedeckt.



Verführung: Bevor du in Phase 5 einen Bezirk wertest, darfst du einen Polizeimarker in diesem Bezirk durch einen deiner Handlanger ersetzen. Wenn beide Spieler dies tun wollen, beginnt der Startspieler, danach wechselt ihr euch ab; so lange, bis keiner von euch mehr einen Zaubertrank anwenden möchte.



Hütchenspiel: Nachdem du deinen Boss bewegt hast, darfst du wählen, in welchen der Bezirke in deiner Reihe/Spalte du 3, 2 oder 1 Handlanger legen möchtest. Du kannst nicht zweimal denselben Bezirk wählen.



Seelenverwandt: Am Ende des Spiels erhältst du 10 Siegpunkte für je zwei aufgedeckte Zaubertränke. Ein einzelner aufgedeckter Zaubertrank ist keinen Punkt wert.

Noch Fragen?

Kann man mehrere Zaubertränke in der gleichen Runde benutzen?
- Ja, Boss.

Wenn ich meinen Zaubertrank benutze, bekomme ich dann 1 Siegpunkt, weil ich ihn danach auf die Rückseite drehe? Oder erhalte ich 1 Punkt, wenn ich vergesse, meinen Zaubertrank zu nutzen?
- Nein. Du bekommst den 1 Siegpunkt nur dann, wenn du den Zaubertrank direkt umdrehst und verdeckt ablegst, sobald du ihn erhältst. Nutzt du ihn, kommt er zurück in die Schachtel.

Was passiert, wenn ich keine Ressourcen mehr zum Auffüllen der Bezirke im Beutel habe?
- In Phase 5 bildest du eine Ressourcen-Ablage neben dem Stadtplan. Nehme dir daraus alle Plättchen mit dem Symbol „Hut“ und werfe sie zurück in den Beutel, fülle dann die restlichen Bezirke auf. Alle anderen Ressourcen („Waffen“, „Glücksspiel“, „Schmuggelware“, „Zaubertrank“) legst du zurück in die Schachtel.

Was passiert, wenn trotzdem nicht genügend Ressourcen zum Auffüllen der Bezirke verfügbar sind?
- Wenn du alle Hut-Plättchen aus der Ablage in den Beutel zurückgelegt hast und dir dennoch Ressourcen fehlen, dann bleiben einige Felder in den Bezirken leer. In diesem Fall ist die Reihenfolge wichtig, in der du die Bezirke mit Ressourcen auffüllst: Zuerst wird jeweils nur eine Ressource in jeden leeren Bezirk gelegt, beginnend mit dem mittleren Stadtbezirk. Du fährst mit dem Bezirk fort, neben dem der Schatten steht, und von dort aus weiter im Uhrzeigersinn. Danach fügst du in der gleichen Reihenfolge, wenn möglich, eine zweite und im mittleren Stadtbezirk eine dritte Ressource hinzu.

Wozu dienen die Zahlen auf den Plakaten am Stadtrand?
- Sie sollen dir helfen, deine Bewegungen zu zählen oder mehrere Züge im Voraus zu planen. Sie sind auch nützlich, um bestimmte Bezirke schneller zu finden (z.B. wenn du mit den Monster-Schatten spielst).

Credits:
Autorin: Amanda Vallerand
Solo-Modus: Carla Kopp
Illustrator: Justin Lanjil
Grafik: Jon Merchant
Regelbearbeitung: Sam Hillier, Robert Heller
Deutsche Übersetzung: Marcel Dehlinger
Deutsches Layout: Christian Schaarschmidt

© 2023 SPIEL DAS! Verlag
Robert Heller
Am Schächtchen 8
55413 Weiler bei Bingen
Deutschland
www.spiel-das.de

Alle Rechte vorbehalten!

Folgt uns auf:

Kurzübersicht

With a Smile & a Gun wird über 3 Runden gespielt; dabei ist jede Runde in 5 Phasen unterteilt:

Phase 1 – Die Lage einschätzen: Werfe alle Würfel, um einen gemeinsamen Würfelvorrat zu bilden; fülle Bezirke ohne Farbmarker mit Ressourcen auf und füge so viele Polizeimarker hinzu, wie auf den neuen aufgedeckten Ressourcen angegeben.

Phase 2 – Straßen unsicher machen: Die Spieler sind abwechselnd je dreimal an der Reihe und wählen pro Zug 2 Würfel aus. Wenn zu Beginn deines Zuges alle Würfel im Vorrat den gleichen Wert haben, darfst du alle Würfel neu werfen.
a) Bewegung: Ziehe deinen Boss genau so viele Felder im Uhrzeigersinn am Stadtrand entlang, wie der erste Würfel anzeigt. Lege 3/2/1-Handlanger auf den 1./2./3. Bezirk neben ihm.
b) Aktion: Führe die Aktion aus, deren Zahl mit der des zweiten Würfels übereinstimmt. Lege beide Würfel auf die Fußspuren-/Handfelder auf deiner Seite des Aktionstableaus.

Phase 3 – Der Schatten geht um: Bewege den Schatten am Stadtrand um die Anzahl an Feldern, die auf dem verbleibenden Würfel steht. Führe seine Aktion aus.

Phase 4 – Der lange Arm des Gesetzes: Wenn du die niedrigste Summe an Würfeln hast, die auf den Handfeldern liegen: Du darfst 2 Polizeimarker oder 1 beliebigen Handlanger aus dem Vorrat in einen beliebigen Bezirk legen.

Phase 5 – Offene Rechnungen begleichen: Jeder Bezirk wird gewertet, beginnend mit dem Bezirk des Schattens, dann weiter im Uhrzeigersinn und zuletzt der mittlere Stadtbezirk:

a) Wer die meisten Farbmarker in einem Bezirk hat, erhält die Ressource seiner Wahl. Bei Gleichstand wird der Bezirk in dieser Runde nicht gewertet.
b) Wer die zweitmeisten Farbmarker in einem Bezirk hat, erhält die verbleibende Ressource. Bei Gleichstand werden alle verbleibenden Ressourcen entfernt.
c) Wer im mittleren Bezirk die drittmeisten Farbmarker hat, aber mindestens einen, erhält die letzte Ressource.

Die Polizei nimmt sich Ressourcen nach folgender Priorität:
Hut > Glücksspiel > Waffen > Schmuggelware > Zaubertrank

Nach der Wertung eines Bezirks werden alle Farbmarker in den jeweiligen Vorrat zurückgelegt. Wer die meisten Ressourcen hat, wird Startspieler; bei Gleichstand wechselt der Startspieler.