



MOONSHINERS

OF THE APOCALYPSE



Game by: Laura Dorla and Giuliano Draguleanu. Art by Barbu Harsan
Rulebook by Giuliano Draguleanu and Eli Lester
Übersetzung by Thomas Krulich & Volunteers



SPIELANLEITUNG

WO WAR ICH GERADE?

Ach ja, wir sprachen über die Apokalypse oder wie auch immer du das nennen willst. Also, keiner weiß, was passiert ist – nicht sicher jedenfalls. Einige sagen, es sei eine Seuche gewesen, die von diesen verdammten Kommunisten verbreitet wurde. Andere behaupten, es sei der Zorn Gottes gewesen. Und ich? Zum Teufel, ich weiß es auch nicht, aber meine bevorzugte Theorie ist die mit dem Fusel und den Getreidesaftkäfern!

Was? Die hast du noch nie gehört? Nun, Kleiner, dann schieb dir mal einen Stuhl her und reich mir diese Flasche, alles klar?

Weißt du, in den alten Tagen, denk daran, dass damals die Prohibition herrschte, gab's keinen legalen Schnaps, nur solchen von Schwarzbrennern, die oben in den Hügeln ihren White Lightning brauten. Und ich weiß es aus einer guten, zuverlässigen Quelle, dass um 1924 oder so irgendjemand irgendwo ein paar irre Experimente mit Getreidesaftkäfern durchgeführt hat. Warum er sich dafür gerade diese lästigen kleinen Viecher ausgesucht hat, wissen nur er selber und der Allmächtige, aber was ich dir sagen kann, ist das hier: Als die mutierten Käfer dem Labor entkamen, verbreiteten sie sich schnell wie der Blitz über alle Farmen von hier bis Kalamazoo und infizierten alles Getreide, das sie finden konnten.

Man muss kein Raketenwissenschaftler sein um zu kapieren was als nächstes geschah. Schwarzgebrannter Schnaps wird aus Getreide hergestellt, und wenn du zwei und zwei zusammenzählst, ergibt es total Sinn – diese Getreidesaftkäfer verseuchten das Getreide, verseuchtes Getreide erzeugt verseuchten Schnaps und verseuchter Schnaps führt zu toten Leuten. Verstehst du, worauf ich hinaus will?

In dem Moment, als sie erkannten, was los war, da war's schon zu spät – Millionen gottesfürchtiger, guter Menschen waren tot, und schneller, als ein Hase läuft, findest du dich in so einer Apokalypse wieder!

Irgendwann machten sich diese Getreidesaftkäfer vom Acker, sodass unser Korn wieder sicher war, aber es scheint, als hätten wir uns nie ganz erholt. Tja, wie das Leben so spielt.

Weißt du, es gibt da noch eine andere Geschichte aus etwa der gleichen Zeit, nämlich die von den Vier Schwarzbrennern der Apokalypse – schon mal von denen gehört? Nicht?? Nun, mein Freund, wie wär's, wenn du noch eine von diesen hübschen kleinen verkorkten Flaschen aufplopst und ich erzähle dir alles darüber.

SPIELZIEL

In Moonshiners of the Apocalypse bist du ein Schwarzbrenner – mit dem Ziel, in einem kleinen Dorf, bekannt als Shanty Town, so viel Gold wie möglich anzusammeln.

In 7 Tagen (Runden) wird ein Heißluftballon ankommen, aber darin ist nur Platz für einen einzigen Passagier. Derjenige Schwarzbrenner, der am meisten Gold für das Ticket hat und dadurch für immer diesem gottverlassenen Ort entkommt, ist der Gewinner.

Also, die Geschichte der Vier Schwarzbrenner der Apokalypse beginnt mit einer Mauer, einer verdammt großen sogar. Als diese verrückten Canucks und Mexikaner sahen, was geschah, wollten sie nicht, das infizierte Einwanderer überkämen und eine Seuche mitbrächten. Darum bauten sie Mauern entlang der Grenzen, und die einzige Möglichkeit rauszukommen war mit einem Heißluftballon. Klar, das war nicht billig, und nur ein Schwarzbrenner hätte genug Gold um an Bord zu gehen.



WHO IS WHO IN SHANTY TOWN

Erst einmal musst du begreifen dass dieses Spiel von Schwarzbrennern (aka Helden) handelt, die Shanty Town entkommen wollen, indem sie Alkohol an Überlebende verkaufen, während sie gegen Horden von Trunkenbolden kämpfen.



Die Helden in "Moonshiners of the Apocalypse"

Die Helden sind sicher nicht die besten Vorbilder. Sie sind Schwarzbrenner der 1920er Jahre – entschlossen, ein blühendes Fusel-Imperium zu errichten um an einen besseren Ort zu flüchten. Es stehen 7 Helden zur Auswahl, jeder von ihnen besitzt eine einmalige Spezialfähigkeit (also probier sie alle mal aus, okay?):

Alfred Wolffe, Pferdejockey: Beim Erkunden findet er +2 Schrott.

Benny Whitaker, Mafia - Buchhalter: + 5 Toleranzpunkte auf seiner Rauschspur

Samuel Connery, Pinkerton-Detektiv: Verdopple beim Stöbern die kleinste gewürfelte Zahl. (ignoriere jede gewürfelte 0)

Marla Jonnes, ehemalige Hausfrau: Kann einmal pro Runde bis zu zwei Würfel neu würfeln.

Mike Molina, ehemaliger Mafia - Vollstrecker: Bezahle nur die Hälfte für alle Konstruktionen und Verbesserungen (runde ab).

Johnny Barmy, Gör, Psycho, süß wie ein Knopf: Kaufe ein Katerheilmittel bei Onkel Hardings für 1 Schrott anstatt 3.

Destiny, reiste Früher mit dem Zirkus : Alk-Karten kosten 2 anstatt 3 Schrott.

Zwar gibt es **Trunkenbolde** überall, aber Shanty Town schießt da echt den Vogel ab. Normalerweise machen sie kaum Ärger, aber manchmal musst du dich einfach mit ihnen hinsetzen und trinken, um die Dinge zu klären.

Trunkenbolde ziehen durch Shanty Town und bereiten Probleme, wo immer sie auch hinkommen. Du kannst den folgenden Arten von Trunkenbolden begegnen:

Verrückte Trunkenbolde (grün, Toleranz: 5) – Diese Trunkenbolde drehen durch, wenn sie trinken. Zum Glück ist ihre Toleranzschwelle niedrig.

Traurige Trunkenbolde (blau, Toleranz: 7) – Die Tropfen in der Flasche verwandeln sich schnell in Tränen. Am besten schaffst du es, dass sie sich bewusstlos saufen, bevor sie mit Jammergeschichten anfangen.

Wütende Trunkenbolde (rot, Toleranz: 10)



Überlebende sind gottesfürchtige Leute, so viel steht fest. Sie lieben ihren Alkohol – auch das steht fest, aber, hey, wer in Shanty Town tut das nicht? Diese Überlebenden mögen vom Leben gebeutelnt sein, doch sie suchen einen Anführer, und immer wenn du einen Trunkenbold unter den Tisch säufst, schließen sie sich deiner Sache an und verhelfen dir zum Erfolg.

Uncle Harding besitzt Shanty Town, und zwar im wahrsten Sinne. Listig wie ein Luchs und stur wie ein Maulesel am Sonntag, hat der zurückgezogen lebende Harding alle Besitztümer aufgekauft und sich auf einem Gelände im Zentrum der Stadt niedergelassen – abgeschottet von all dem Ärger. Er redet ausschließlich mit Schwarzbrennern, und selbst mit denen nicht viel. Es heißt, dass der Alte eine Schwäche für Relikte hat. Du findest Uncle Hardings Gelände in der Mitte des Spielbretts auf 2 Sechsecken



SPIELMATERIAL



1 Spielbrett



20 Gebäude-Plättchen



7 Heldentafeln



15 Trunkenbold-Karten (Drunkard)



7 Heldenminiaturen



12 Trunkenbold-Miniaturen



1 Uncle Harding Miniatur*



15 Trunkenbold-Aufsteller



4 Übersichtskarten



52 Reliktkarten (Relic)



37 Alkkarten (Booze)



1 Startspieler-Marker



40 Schrott - Token
40 Mais - Token
40 Fusel - Token
40 Gold - Token
(in der Deluxe-Version ersetzt durch Holz - Token)



80 Überlebende - Token
(20 pro Spielerfarbe)**



40 Haus - Token
(10 pro Spielerfarbe)**
(in der Deluxe-Version ersetzt durch 5 Häuser pro Spieler)



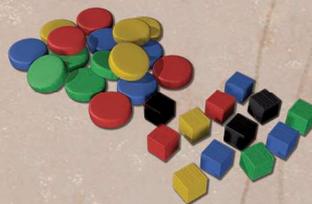
1 Ballon-Aufsteller



5 Stöbern/Trink Würfel
3 Trunkenboldbewegungswürfel
1 Trunkenbold Eintritt (d20)



12 Plastik Basen
passend zur Farbe der Trunkenbold Karten
(für Trunkenbold Miniaturen)



12 Toleranz- und Alk-Marker (3/Spielerfarbe)
12 Trunkenbold- Toleranzwürfel (schwarz)
16 Aktions Token (4/Spielerfarbe)**



Spielanleitung

* nur in der Deluxe Version vorhanden

** Überlebende und Häuser sind aus Holz in der Deluxe Version

SPIELAUFBAU

“Viele Leute haben die Apokalypse nicht überstanden, aber auf eins kannst du deinen Arsch verwetten: Wer's geschafft hat, war schon bereit, als sie kam. Einwandfreie Vorbereitung ist das A und O.”

1. Legt das Spielbrett in die Tischmitte, sodass alle Spieler es leicht erreichen.
2. Legt das Ballon-Plättchen auf die Fläche 0 des Zeitstrahls.



3. Mischt die Trunkenbold-Karten, die Relikt-Karten, die Alk-Karten und die Gebäude-Plättchen jeweils separat und legt die Stapel verdeckt auf die zugehörigen Felder (die Gebäudeplättchen neben das Spielbrett). Immer wenn einer der Stapel aufgebraucht ist, mischt die abgelegten Karten einfach neu.

4. Zieht entsprechend der Mitspieleranzahl Trunkenbold-Karten und legt sie aufgedeckt neben den Trunkenbold-Stapel. Würfelt für jeden Trunkenbold einmal mit dem 20-seitigen Würfel, um seine Startposition zu bestimmen, und platziert die zugehörigen Aufsteller/Miniaturen auf die erwürfelten Felder. Auf jedem Sechseck darf immer nur ein einziger Trunkenbold stehen, würfelt daher bei Dopplung noch einmal.

Platziert auf jeder ausliegenden Trunkenbold-Karte einen Toleranz-Marker auf der höchsten Zahl der Trunkenheitsskala, um die Starttoleranz des Trunkenbolds anzuzeigen. Legt die übrigen Toleranz-Marker neben den Trunkenbold-Kartenstapel.



5. Errichtet Uncle Hardings Lager, indem ihr die Plättchen der folgenden Gegenstände in Stapeln sortiert: Mais, Schrott, Fusel und Gold.

6. Jeder Spieler wählt einen Helden aus und nimmt sich die passende Heldentafel, die Heldenminiatur sowie die Holzwürfel, Häuser und Aktionsmarker der gewählten Farbe. Die restlichen Tafeln, Figuren, Häuser und Marker kommen zurück in die Schachtel – sie werden im Spiel nicht verwendet.

7. Legt Steinchen auf die folgenden Stellen auf der Heldentafel:
 - a. je 1 Marker auf das Startfeld (Ausdauermarker) und das Endfeld (Trunkenheitsmarker) der Trunkenheitsskala, die mit einem Herz gekennzeichnet sind.
 - b. 1 Marker auf das nicht nummerierte Feld der Alk-Skala (Alk-Marker).
 - c. die 4 runden Aktionsmarker neben die Aktionsfelder.



8. Wählt irgendwie einen Startspieler (würfeln, die beste Saufgeschichte, was auch immer euch froh macht) und gebt ihm den Startspieler Marker. .



“Essen kochen oder Fusel kochen ist für mich beinahe das Selbe. Alk ist nur viel besser als Limonade, denn es bringt die Leute dazu Ihre Probleme zu vergessen. Und heutzutage sind die Leute weit entfernt von glücklich, so mein Fusel kommt um euch zu retten.”

SPIELBLAUF

“In so einem verwilderten Ort wie Shanty Town musste man schon ein schlaues Kerlchen sein, wenn man was auf die Reihe kriegen wollte. Die Schwarzbrenner hab ich jedenfalls schon bei der Morgendämmerung auf den Beinen gesehen, wie sie jeglichen Schrott sammelten und daraus Zeug bauten. Jawoll, sie waren Macher, keine Schwätzer – daran gibt es nichts zu rütteln.”

Ein Spiel durchläuft **7 Runden** mit je 2 Phasen – **Tag** und **Nacht**.

Am Tag stehen jedem Spieler maximal 4 Aktionen zur Verfügung. Sie werden angezeigt, indem ihr bei jeder Aktion einen eurer 4 Aktionsmarker auf ein verfügbares Aktionsfeld legt. Beginnend mit dem Startspieler führt jeder nacheinander bis zu 2 Aktionen pro Durchgang aus. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Wenn alle Spieler mit ihren 2 Durchgängen fertig sind, ist die Tagphase beendet und die Nacht tritt ein.

In der Nachtphase wird produziert, die anwesenden Trunkenbolde bewegen sich und neue Trunkenbolde erscheinen in Shanty Town.

Greift während des Spiels auf die Übersichtskarten zurück. Sie zeigen auf der einen Seite die Umrechnungswerte und auf der anderen Seite die einzelnen Schritte für die Tag- und Nachtphasen.

Die Tagphase

“SIE SAGEN NUR DER FRÜHE VOGEL FÄNGT DEN WURM ODER STEINE DIE ROLLEN SETZEN KEIN MOOS AN. DIE ZEIT WARTET AUF NIEMANDEN. ICH KANN DIR NICHT SAGEN WAS DAS ALLES ZU BEDEUTEN HAT, ABER EINES WEIB ICH GANZ GENAU, WENN DIE SONNE AUFGEHT UND DER HAHN KRÄHT IST ES ZEIT DEIN BETTCHEN ZU VERLASSEN UND AN DIE ARBEIT ZU GEHEN”

Tagphasen Abschnitte

1. (wird in der ersten Runde übersprungen) Alle ausgegebenen Aktions-Steinchen einsammeln und den Startspieler-Marker nach links weitergeben.
2. Jeder Spieler führt in seinem Durchgang bis zu 2 Aktionen durch:
 - a). ein Gebiet erkunden
 - b). nach Ressourcen stöbern
 - c). ein Gebäude errichten
 - d). einen Trunkenbold herausfordern
 - e). mit Uncle Harding handeln
3. Jeder Spieler kommt noch einmal an die Reihe und führt erneut bis zu 2 Aktionen durch.
4. Das Spiel geht zur Nachtphase über.

Bewegen

Du musst nicht nach Hause gehen aber du kannst auch nicht hier bleiben. Sich in Shanty Town zurecht zu finden ist nicht schwer wenn man die Richtung weiß. Andererseits können manche Ihren Arsch nicht von ihrem Ellenbogen unterscheiden

Hinweis: Alle Spieler können sich für ihren jeweils ersten Durchgang ein beliebiges Sechseck an der äußeren Grenze des Spielfeldes aussuchen und sich dort platzieren, um das Spiel zu beginnen.

Bei Moonshiners of the Apocalypse zählt Bewegung NICHT als Aktion und gehört deshalb nicht zu den 4 Aktionen, die pro Runde ausgeführt werden können. Dennoch gibt es für die Bewegung der Helden gewisse Regeln:

1. Dein Held darf NICHT bewegt werden, falls du für den aktuellen Durchgang keine Aktionsmarker mehr übrig hast.
2. Dein Held darf NICHT auf ein Sechseck gezogen werden, das gerade von einem anderen Helden besetzt ist, ausgenommen Uncle Hardings Gelände.
3. Das Ziel-Sechseck muss entweder bereits erkundet sein oder an ein bereits erkundetes Sechseck angrenzen. Ein Held darf nicht über unerkundete Sechsecke gezogen werden.



4. Uncle Hardings Gelände gilt als erkundet, sobald ein ihm benachbartes Sechseck erkundet wurde. Deshalb darfst du über Uncle Hardings Gelände ziehen, um auf ein daran angrenzendes Sechseck zu gelangen.

AKTIONEN

Aktionen

Während eines Durchgangs kannst du aus 5 Handlungen wählen – auf deiner Heldentafel geben Zahlen an wie oft du eine Aktion pro Runde nutzen kannst:

- Erkunden (3 Mal/Runde)
- Stöbern (1 Mal/Runde)
- Handeln (2 Mal/Runde)
- Bauen (4 Mal/Runde)
- Herausfordern (2 Mal/Runde)

Hinweis: Falls sich gerade ein Trunkenbold auf einem Sechseck befindet, sind darauf die Aktionen **Erkunden**, **Sammeln** und **Bauen** nicht erlaubt. Auf Uncle Hardings Gelände ist nur die Aktion **Handeln** möglich.



Um eine Handlung in Gang zu bringen, lege einen Aktionsmarker auf ein verfügbares Aktionsfeld:

Aktion Erkunden

Um ein Gebiet zu erkunden, ziehe 1 Relikt-Karte. Diese Karte kannst du bei Uncle Harding handeln (siehe Aktion Handeln). Dann nimmst du das oberste Gebäude-Plättchen (Sechseck) vom Stapel und legst es aufgedeckt unter deine Heldenfigur. Dieses Teil zeigt nun den Gebäudetyp an, der auf dem Sechseck gebaut werden kann. Es zählt noch nicht als bestehendes Gebäude (siehe Aktion Bauen). Sobald ein Sechseck erkundet wurde, bleibt das zugewiesene Gebäude-Plättchen für den Rest des Spieles an derselben Stelle. Jeder Spieler ist berechtigt, dort das angezeigte Gebäude zu bauen.



“Es ist ein fauler Mann, der herumsteht und nichts tut. Du musst raus und erforschen”

Aktion Stöbern

Wenn die Leute ins Gras bissen, ließen sie alles Mögliche zurück - Holzstücke, Metall, rostige Nägel und sogar einige Familienerbstücke. Sie sind alle da und warten nur darauf, ausgegraben zu werden.

Mit der Aktion Stöbern darfst du nach Schrott und Relikten suchen. Würfle dazu mit den 5 Stöberwürfeln und nimm dir entsprechend der gewürfelten Augenzahlen und Symbole Schrott-Plättchen bzw. Relikt-Karten. Du kannst diese Aktion sowohl auf erkundeten als auch auf nicht erkundeten Feldern verwenden. Mit der Ausnahme bei Uncle Harding und von Trunkenbolden besetzten Feldern.



Aktion Handeln

“Einige Leute sind zum Feilschen geboren, aber nicht Uncle Harding - seine Preise fallen nicht um einen Cent und wenn Sie es nicht mögen, dann ist das in Ordnung - Sie können es nehmen oder lassen!”

In der Mitte des Spielbrettes – geschützt vor herumstreunenden Trunkenbolden – bildet Uncle Harding's Gelände im wahrsten Sinne das Zentrum von Shanty Town. Auf seinem Gelände könnt ihr mit allen erdenklichen Waren handeln, nämlich mit Schrott, Mais, Relikten, Fusel, Gold, Alk und Kater-Kuren. Man kann in einer einzigen Aktion mehrere Handelsvorgänge kombinieren:

- 8 x Schrott = 1 x Gold
- 4 x Schrott = 1 x Fusel
- 2 x Schrott = 1 x Mais

- Relikte: Handel Relikt-Karten gegen Schrott, die der Zahl auf der Karte entsprechen.

- Alk-Karten: Ziehe die obersten 5 Alk-Karten vom Stapel und zahle 3 Schrott für jede Karte, die du kaufen möchtest. Falls du alle 5 kaufst, darfst du 5 weitere Alk-Karten ziehen. Alk-Karten können NICHT an Uncle Harding zurück verkauft werden.

- Kater-Kur : Zahle 3 Schrott für eine Kater-Kur und platziere deinen Ausdauer- und deinen Trunkenheitsmarker zurück auf ihre Startpositionen.

AKTIONEN

Aktion Bauen

Bauen darfst du auf jedem erkundeten Sechseck, das du betrittst, sofern sich darauf gerade kein anderer Held oder Trunkenbold befindet und nicht bereits bebaut wurde.

Um zu bauen, zahle 4 Schrott-Chips an Uncle Hardings Lager und stelle 1 Hausmarker deiner Farbe auf das erste Feld im Sechseck (Gebäude Level I).

In Verbindung mit Überlebenden produzieren deine Gebäude Güter in der Nachtphase. Jedes Gebäude kann maximal 4 Überlebende beherbergen.

Du kannst die Aktion Bauen auch dazu nutzen um ein Gebäude von Level 1 auf Level 2 aufzuwerten. Dafür zahle 4 Schrott-Chips an Uncle Harding's Lager. Stelle dann deinen Hausmarker von Feld 1 auf das Feld 2 im Sechseck.

“Nun, Sie können nicht einfach Ihren Schnaps aus der Badewanne verkaufen, oder? Es muss nicht schick sein, aber ein Dach und ein paar Stühle wären schön. Nur ein bisschen Sand und Zement, und es wird nicht lange dauern, bis Sie das schönste Haus in Shanty Town bekommen, das ist doch nicht zu viel versprochen?”

Hinweis: Du darfst in ein und derselben Aktion ein Gebäude bauen und aufwerten; du zahlst für jede Stufe 4 Schrott, insgesamt also 8 Schrott.

Aktion Herausfordern

Um einen Trunkenbold zu einem Wettsaufen herauszufordern, musst du auf demselben Sechseck stehen wie er. Um ihn zu besiegen, musst du mit ihm eine Flasche Alkohol trinken, was im Spiel durch die 5 Trinkwürfel dargestellt wird. Die roten und grünen Symbole zeigen an wieviel Schlücke ihr herunterkippt.

Trinken

Werft die 5 Trinkwürfel und vergleiche die Farbe der Gläser. Die Anzahl der roten Symbole zeigen an, wie stark der Drink auf dich wirkt, während die grünen Symbole anzeigen, wie er auf deinen Gegner wirkt. Ziehe also die entsprechenden „Schadenswerte“ von der Trunkenheitsskala auf deiner Heldentafel und der Trunkenboldkarte ab. (inkl. Extra Schaden durch Alk-Karten)

Hinweis: Eine Trunkenbold-Trunkenheit wird niemals zurückgesetzt. Daher wird der Schaden, den Sie während einer Herausforderung zufügen, so lange übertragen, bis der Trunkenbold bewusstlos ist

Mehr Trinken

Falls der Trunkenbold nach dem ersten Wurf noch nicht besiegt ist, kannst du die Herausforderung fortsetzen. Ziehe dafür dein Ausdauer-Steinchen nach rechts zum nächsten hervorgehobenen Feld (1/3/6/10) auf deiner Trunkenheitsskala und trinkt eine weitere Flasche – wirf also die Trinkwürfel noch einmal. Du kannst deine Ausdauer bis zu viermal einsetzen, so lange, wie du dein Ausdauer-Steinchen noch auf ein hervorgehobenes Feld ziehen kannst. Falls du die Herausforderung abbrechen möchtest, lasse deine Ausdauer unverändert und bewege dich einfach vom betreffenden Trunkenbold fort auf ein anderes Sechseck. Dafür gibt es keinerlei Bestrafung.

“Früher saßen sie da und atmeten nacheinander zig Flaschen Alk ein, als wäre es frische Bergluft. Der Erste der ohnmächtig wurde verliert und Junge, es gab viele Verlierer!”

Bewusstlos

Sobald der Trunkenbold keine Toleranz mehr übrig hat, wird er bewusstlos und du hast die Herausforderung gewonnen. Als Belohnung erhältst du 2 Überlebende deiner Farbe, die du auf deiner Heldentafel platzierst, sowie als Bonus 2 Schrott für einen Wütenden Trunkenbold (rot) oder 1 Schrott für einen Traurigen Trunkenbold (blau). Außerdem entferne den Trunkenbold-Aufsteller vom Spielbrett und lege die Trunkenbold-Karte auf den Ablagestapel.



Falls dein Ausdauer- und dein Trunkenheitsmarker jemals aneinander vorbeigezogen werden müssen oder sich auf einem Feld treffen, dann wirst du bewusstlos. Wenn das geschieht, verlierst du sofort 1 Überlebenden, außerdem wird deine Heldenfigur vom Spielbrett genommen und du darfst erst wieder in der nächsten Tagphase weitere Aktionen durchführen. Erst dann wachst du ausgeruht auf und legst deinen Ausdauer- und deinen Trunkenheitsmarker auf ihre Startfelder. Das Spielfeld betrittst du wieder, indem du deinen Helden auf ein beliebiges Sechseck stellst, das bereits erkundet wurde oder an ein solches angrenzt.

Immer wenn du einen Überlebenden verlierst, musst du einen von deinem meistbesiedelten Gebäude entfernen. Bei Gleichstand suche dir aus, von welchem der betreffenden Gebäude du den Überlebenden entfernst. Falls du keine Überlebenden in deinen Gebäuden hast, entferne einen von deiner Heldentafel. Und falls du überhaupt keine Überlebenden im Spiel hast, wird die Bestrafung einfach weitergegeben.

Falls ihr beide – du und der Trunkenbold – während einer Herausforderung bewusstlos geworden seid, erhältst du nur 1 neuen Überlebenden und du brauchst keinen Überlebenden zu entfernen.

Wenn ein Trunkenbold auf ein Sechseck zieht, auf dem ein Held steht, beginnt **NICHT** automatisch eine Herausforderung. Ausschließlich die Helden selbst verfügen über Alkohol und können Herausforderungen starten.

ALK-KARTEN

“Wir trinken eben Fusel. Aber wenn Sie einen im Laden gekauften Schnaps hätten, hätte ich nichts dagegen, auch ein paar Schlücke davon zu nehmen ...”

Du startest im Spiel mit einem eigenen, unbegrenzten Vorrat an leichtem Alk., und du kannst damit bereits Trunkenbolde herausfordern. Was du aber schnell merken wirst: Um deine Chancen in einer Herausforderung zu erhöhen, könnte mehr hochprozentiger Stoff nützlich sein. Kauf dir also eine Alk-Karte (oder mehrere) bei Uncle Harding (siehe Aktion Handeln) und fang an, wie große Jungs zu trinken!

Jede Alk-Karte steht für eine Kiste mit 6 Flaschen einer Sorte, darum kann jede Karte sechsmal eingesetzt werden. Die Alk-Sorten haben verschiedene Stärkewerte (siehe die **Zahlen auf den Karten oben rechts**).



Um eine Alk-Karte zu aktivieren, setze den Marker deiner Alk-Skala vom nicht nummerierten Feld auf das Feld mit der Zahl 6. Die Felder stehen für die verbleibenden Flaschen in der Kiste. Jedesmal wenn du einen Trunkenbold herausforderst, MUSST du eine Flasche verbrauchen (egal ob benötigt oder nicht). Du addierst dann den Stärkewert der Alk-Karte zu der Anzahl der grün gewürfelten Symbole – du erhöhst also den „Schaden“, der den Trunkenbold trifft. Eine aktivierte Alk-Kiste muss erst vollständig aufgebraucht werden, ehe eine neue Alk-Karte aktiviert werden kann. Aufgebrauchte Alk-Karten werden abgelegt.

UEBERLEBENDE

“Die Leute hier draußen warten nur auf einen Helden und werden so ziemlich jeden ansprechen, der Initiative zeigt. Zur Hölle es wird nicht lange dauern und sie werden deine Arbeit für dich tun!”

Überlebende sind, tja ... Überlebende eben – Leute, die verstreut in Shanty Town leben und keine rechte Bleibe haben. Immer wenn du einen Trunkenbold in einer Herausforderung besiegst, stellen sich zwei dieser Überlebenden auf deine Seite und landen zunächst auf deiner Heldentafel. Sie können jederzeit deinen Gebäuden zugewiesen werden, indem man sie auf ein Gebäude-Plättchen setzt, wo sie die Produktion begleiten (maximal 4 Überlebende pro Gebäude).

RESSOURCEN

“Als die Apokalypse Shanty Town traf, war kein Geld mehr nötig. Stattdessen tauschten sie nur das, was sie konnten - Schrott, Relikte der alten Welt, Mais und natürlich Fusel.”



Gold

Als das mit Abstand wertvollste Gut sind Goldnuggets. Wert in Schrotteinheiten: 8



Moonshine

Popskull, Rotgut oder Pantherpisse – wie du's auch nennst, alles ist Fusel. Wert in Schrotteinheiten: 4



Mais

Hast du keinen Mais, gibt's keinen Fusel. Wert in Schrotteinheiten: 2



Relikte (Karten)

Des Einen Müllhalde ist des Anderen Schatztruhe. Oder nach wie vor Müll. Wert in Schrotteinheiten von 0-6 auf der Karte aufgeführt



Schrott

Aus Mangel an Baustoffen, ist das Zusammenbasteln von Schrott der einzige Weg um was zu bauen. Wert in Schrotteinheiten: nun ... 1

Hinweis: Benutzt während des Spiels die Spielerreferenzkarte um Ressourcenwerte einfach zu konvertieren.

In Shanty Town gibt es **5 Möglichkeiten**, um an Ressourcen zu gelangen:

1. “Stöbern”

Wirf die 5 Stöberwürfel, um Schrott und Relikte zu finden.

2. “Handeln”

Mit dieser Aktion kannst du auf Uncle Harding's Gelände Güter tauschen.

3. “Erkunden”

Diese Aktion verschafft dir automatisch 1 Relikt-Karte.

4. Produktion

Durch das Bauen und Aufwerten deiner Gebäude ermöglichst du die Produktion von Gütern während der Nachtphase.

5. Trunkenbolde

Säufst du einen Wütenden oder Traurigen Trunkenbold unter den Tisch, wirst du mit Schrott belohnt.

SPIELABLAUF

Die Nachtphase

“Du kennst normale Leute, die Nachts schlafen gehen, aber nicht die Betrunkenen. Verdammt, Sie laufen umher von der Dämmerung bis zum Morgengrauen, betrunken wie ein Stinktier, verrückt wie die Hölle und alles zerstörend, was ihnen begegnet. Schätze, es ist wahr, was sie sagen - Elend liebt Gesellschaft”

Nachdem alle Spieler ihre 2 Durchgänge der Tagphase abgeschlossen haben, beginnt die Nachtphase.

Nachtphase Schritte

- Überlebende werden zu Trunkenbolde
- Produktion
- Umverteilung der Überlebenden
- Bewegung der Trunkenbolde
- Neue Trunkenbolde kommen an
- Bewege den Heißluftballon ein Feld weiter

Überlebende

Entfernt vor der Nachtphase 1 Überlebenden von jedem Sechseck, auf dem sich ein Trunkenbold befindet und ersetzt den Überlebenden durch einen Trunkenbold indem ihr eine neue Trunkenboldkarte zieht und mit dem D20 Würfel seine Position bestimmt. Steht auf dem Feld schon ein Trunkenbold würfelt nochmal.

Hinweis: Wenn ein Betrunkener auf einem Gebäudeplättchen anwesend ist, produziert es nicht.

Produktion

Jedes Gebäude, bei dem sich mindestens 1 Überlebender befindet, geht in die Produktion. Die Gebäude produzieren gemäß untenstehender Tabelle und können je maximal 4 Überlebende beherbergen:

| | Level 1 Gebäude | Level 2 Gebäude |
|-----------|---------------------------|---|
| Haus | | 1 Reliktkarte je Überlebenden |
| Werkstatt | | 2 Schrott je Überlebenden |
| Maisfeld | | 1 Mais je Überlebenden |
| Destille | 1 Schrott je Überlebenden | Für jeden Überlebenden bezahle 1 Mais zum produzieren von 1 Fusel. |
| Kneipe | | Wenn mindestens 2 Überlebende vorhanden, zahle 1 Fusel je Überlebenden um zu produzieren: 2 Überlebende = 1 Gold 3 Überlebende = 2 Gold 4 Überlebende = 3 Gold |

Jetzt wird in Reihenfolge der Spieler geschaut, ob die Gebäude Ressourcen produzieren. Diese können Sie aus dem Vorrat von Onkel Harding entnehmen. Sie können Ihre persönliche Bauproduktion in beliebiger Reihenfolge bewerten. Darüber hinaus können Sie neu produzierte Ressourcen in einem Gebäude verwenden, um die Produktion in anderen Gebäuden sofort zu fördern. Alle gewonnenen Ressourcen, die nicht zum Betreiben anderer Gebäude verwendet werden, werden neben Ihrer Heldenmatte abgelegt und können später genutzt werden.

Wenn Sie die Destillier- oder Saloon-Produktion der Stufe 2 nicht verwenden können (eine Ressource gegen eine andere tauschen), nehmen Sie für jeden nicht verwendeten Überlebenden 1 Schrott (wie Stufe 1).

Beispiel: Du hast einen Level 2-Salon mit 3 Überlebenden, aber nur 2 Fusel. 2 deiner Überlebenden verwenden den Fusel, um jeweils 1 Gold zu produzieren, und

Umverteilung der Überlebenden

Nach der Produktion kannst du Überlebende frei zwischen Gebäuden bewegen, um dich auf die Produktion der nächsten Runde vorzubereiten. Einmal auf einem Gebäude platziert, können Überlebende nicht mehr auf die Heldenmatte zurückgebracht werden.



In diesem Beispiel besitzt der rote Spieler ein Getreidefeld mit einem Level 2 Gebäude und 4 Überlebenden, also 4 Mais. Der Spieler benutzt dann sofort die 4 Mais an einer Destille mit einem Gebäude der Stufe 2 und 4 Überlebenden, so entstehen 4 Fusel.

Bestehende Trunkenbolde ziehen um

Für die Trunkenbolde, die sich noch auf dem Brett befinden, würfeln Sie alle drei Bewegungswürfel und werten sie nacheinander aus. Beginnen Sie mit dem verrückten Trunkenbold auf dem Feld mit der niedrigsten Nummer (grün) und fahren Sie auf die gleiche Weise mit den traurigen Trunkenbold (blau) und dem Wütenden Trunkenbold (rot) fort. Alle Betrunkene müssen jeweils ein Feld zum nächsten Feld in der von ihrem jeweiligen Würfel angegebenen Richtung bewegen. Wenn ein Zielfeld bereits von einem anderen Trunkenbold besetzt ist, platzieren Sie den sich bewegenden Trunkenbold im Uhrzeigersinn auf das erste verfügbare Feld: Nord, Nordost, Ost, Südost und so weiter. Betrunkene bewegen sich jedoch nicht, wenn sie sich mit einem Helden oder Überlebenden auf einem Feld befinden.

Anmerkung zur Trunkenbold-Bewegung

Betrunkene, die in Onkel Hardings Anwesen eindringen würden, springen darüber zum nächsten Feld auf der anderen Seite. Das Gelände von Onkel Harding ist gut bewacht, daher bewegen sie sich einfach darum herum.

Neue Trunkenbolde erscheinen

Nach dem alle Trunkenbolde sich bewegt haben, erreichen neue Trunkenbolde Shanty Town:

Runde 1: gleich der Anzahl der Spieler

Runde 2/3: Anzahl der Spieler +1

Runde 4/5: Anzahl der Spieler +2

Runde 6: Anzahl der Spieler +3

Für jeden neuen Trunkenbold nimm die oberste Trunkenboldkarte vom Stapel und würfel mit dem D20 Würfel.

Platziere den Trunkenbold auf das gewürfelte Sechseck. Wenn sich darauf schon ein Trunkenbold befindet platziere Sie den Trunkenbold im Uhrzeigersinn auf das erste verfügbare Feld: Nord, Nordost, Ost, Südost und so weiter.



Die Event-Karten

Eventkarten sind eine optionale Komponente des Spiels (standardmäßig nicht enthalten). Sie erhöhen die Spieldauer zwischen 20-30% und wurden daher nur als Option angeboten.

Event- Karten Regeln

Das Spielen mit Ereigniskarten verändert „Moonshiners of the Apocalypse“, indem zufällige Ereignisse hinzugefügt werden, um mehr Geschichte und ein noch intensiveres Erlebnis zu ermöglichen.

Mische die Karten und lege Sie auf den dafür vorgesehenen Platz auf dem Spielbrett.

Wenn dein Held ein neues Feld betritt, ziehe einfach eine Eventkarte und folge den Anweisungen. Nach dem Lösen des Ereignisses kannst du die Karte abwerfen. Wenn alle Eventkarten aufgebraucht sind einfach den Stapel neu mischen.

SPIELENDE & SIEGBEDINGUNGEN

“Ich erinnere mich, als wäre es gestern gewesen - dieser Heißluftballon schwebte gerade über Shanty Town, als würde er auf etwas warten. Dann schoss er herab und nahm den Moonshiner auf, den Besten von allen, und er war weg. Wir sind vielleicht hier festgefahren, aber zumindest dieser eine Moonshiner hat es lebend geschafft. Dieser Bastard!”

Wenn die Produktion der 7. Nachtphase abgeschlossen ist, tauschen Sie sofort alle Ressourcen wie folgt in Schrott um (8 Schrott = 1 Gold).

1 Fusel: 4 Schrott

1 Mais: 2 Schrott

Relikte: Schrott = Nummer auf der Karte

Für je 4 Überlebende auf deiner Heldentafel nimm 1 Gold (runde ab)

Der Spieler mit dem meisten Gold wird vom Ballon gerettet und gewinnt das Spiel.

Nimm ein Schluck Fusel um zu Feiern!

Hinweis: Wenn bei 2 oder mehreren Spielern ein Gleichstand ist, wird wie folgt der Sieger bestimmt:

- Am meisten übrig gebliebene Ressourcen (Schrott, Relikte, Mais, etc.).
- Am meisten gebaute Häuser (Level 1 und 2).
- Meisten Überlebenden.



Allen Moonshinern und Überlebenden gewidmet, die in Shanty Town zurückgeblieben sind. Möge Ihr Schnaps süß sein!

SOLO-MODUS

Das Ziel

Im Solo Modus von Moonshiners of the Apocalypse, ist es dein Ziel so viel Gold wie möglich, in dem kleinen Weiler auch bekannt als Shanty Town zu erlangen. In 7 Tagen (7 Runden) kommt ein Heißluftballon und dein Ticket raus aus diesem gottverdammten Ort kostet dich 20 Gold. Hast du genug Gold? Gratulation du hast den Solo Modus gewonnen.

Aufbau

Der Aufbau ist identisch wie im Mehrspielermodus bis auf folgende

Ausnahmen:

Schritt 3: Sotiere alle Alk.Karten mit einem Wert von 3 aus

Schritt 4: Ziehe und platziere 2 Trunkenbolde

Schritt 7: zusätzlich zu deinem Helden und den dazugehörigen Token suche dir noch die Überlebenden einer anderen Farbe aus. Diese sind die Stadtmiliz und spielen im Solo Modus eine spezielle Rolle.

Spielablauf

Tagphase

Der Spielablauf in der Tagphase ist identisch wie im Mehrspielermodus. Es gibt nur eine kleine Änderung der Bewegungsregeln und wenn du gegen einen Wütenden Trunkenbold (rot) antrittst.

Bewegung

: Im Solomodus gibt es keine Bewegungseinschränkung. Das heißt du kannst dich frei auf dem Spielplan bewegen.

Herausforderung

Wenn du einen Wütenden Trunkenbold besiegst bekommst du 2 Überlebende. Einer dieser Überlebenden ist eine Stadtmiliz (Überlebender der anderen Farbe).

Die Stadtmiliz kannst du auf die Gleiche Art und Weise wie einen normalen Überlebenden auf dein Gebäude setzen. Sobald in der Nachtphase versucht ein Trunkenbold auf das Feld zu gelangen wird er von der Stadtmiliz davon abgehalten und muss auf seinem bisherigen Feld stehen bleiben.

Die Nachtphase

Identisch der Tagphase, der Spielablauf ist gleich wie im Mehrspieler Modus mit folgenden Änderungen:

Die Trunkenbolde bewegen sich identisch wie im Mehrspieler mit einer Ausnahme. Bewegt sich ein Trunkenbold auf ein Feld was an dein Gebäude angrenzt, so wird er automatisch von deinem Gebäude angezogen und besetzt dein Gebäude (ausser es befindet sich schon ein Trunkenbold oder die Stadtmiliz darauf).

Neue Trunkenbolde erscheinen

Nach dem alle Trunkenbolde bewegt wurden erscheinen neue Trunkenbolde in Shanty Town = der aktuellen Runde +1 (Bsp.: Während der Nachtphase Runde 6, 7 Trunkenbolde erscheinen (6+1)). Sind alle Trunkenbolde im Spiel erscheint keiner mehr.

Für jeden neuen Trunkenbold nimm die oberste Trunkenboldkarte vom Stapel und würfel mit dem D20 Würfel. Platziere den Trunkenbold auf das gewürfelte Sechseck. Wenn sich darauf schon ein Trunkenbold befindet platziere Sie den Trunkenbold im Uhrzeigersinn auf das erste verfügbare Feld: Nord, Nordost, Ost, Südost und so weiter.

Trunkenbolde, die in ein von der Stadtmiliz geschütztes Gebäude eindringen würden, werden vertrieben und betreten das Spiel nicht.

Spielende & Siegbedingungen

Wenn die Produktion der 7. Nachtphase abgeschlossen ist, tauschen Sie sofort alle Ressourcen wie folgt in Schrott um (8 Schrott = 1 Gold).

1 Fusel: 4 Schrott

1 Mais: 2 Schrott

Relikte: Schrott = Nummer auf der Karte

1 Moonshine: 4 Scraps

1 Corn: 2 Scraps

Relics: Scraps equal to the number on the card.

Für je 4 Überlebende auf deiner Heldentafel nimm 1 Gold (runde ab).

Wenn du am Ende mindestens 20 Gold hast kannst du dir das Ballonticket in ein neues besseres Leben kaufen. Glückwunsch du hast das Spiel gewonnen!

Niemand sollte alleine trinken, rufe einfach einen Freund an und gönnt euch zum Feiern einen Shot Fusel!!



"Nun, wenn du es hier geschafft hast, könntest du wahrscheinlich die Geschichte besser erzählen als ich. Aber nur für den Fall, dass Sie einfach was vergessen haben, finden Sie hier eine Liste aller ausgefallenen Begriffe, die Moonshiners verwendeten und was sie bedeuten. "

Aktionstoken - Aktionstoken sind dafür da um den Überblick noch verfügbarer Aktionen zu haben (bis zu 2 pro Runde und maximal 4 pro Tagphase). Jedes mal wenn du eine Aktion auswählst, platziere einen Aktionstoken auf das entsprechende Feld auf deiner Heldentafel.

Alk - Du kannst stärkeren Alk für 3 Schrott bei Uncle Harding´s erwerben. Jede Alkkarte ist eine Kiste aus 6 Flaschen und kann 6-mal gegen Trunkenbolde eingesetzt werden, bevor Sie abgeworfen wird.

Gebäudeplättchen - Diese sechseckigen Plättchen repräsentieren die unterschiedlichen Gebäude im Spiel. Wenn du eine Erkunden Aktion abgeschlossen hast, wird das obere Plättchen vom Stapel genommen und unter deinen Helden gelegt. Es kann nur ein Gebäude pro Feld liegen.

Herausforderung - Eine Herausforderung ist wenn ein Held und ein Trunkenbold bei einem Trinkwettbewerb aufeinander treffen.

Bauen - Mit der Aktion bauen kannst du ein Gebäude errichten oder ein Bestehendes verbessern. Durch das Bauen verbessern sie die Produktion Ihres Moonshiner Imperiums.

Tag - Alle Heldenaktion finden während der Tagphase statt und sind geteilt in 2 Aktion pro Runde. Jeder Spieler hat 2 Runden pro Tagphase.

Erkunden - Die Erkunden Aktion, erlaubt dir die Art des Gebäudes auf einem unerforschten Feld zu entdecken. Das obere Gebäudeplättchen wird gezogen und unter deinen Helden gelegt.

Katerkur - Bei Uncle Harding´s kannst du eine Katerkur für 3 Schrott erwerben. Bewegen Sie die Ausdauer- und Rauschmarker auf Ihrer Berauschungsspur sofort zurück in ihre Ausgangsposition.

Rauschwürfel - Auf der Heldenmatte werden Ihre Trunkenheit und Ihr Trinkvermögen mit Steinchen aufgezeichnet. Bei Herausforderungen mit Trunkenbolden wird der Rauschwürfel (rechts) entsprechend der Anzahl der grünen Symbole auf den Würfeln nach links und der Ausdauer-Würfel (links) nach rechts auf das nächste Feld der Ausdauer-Stufe (1/3/6/10) verschoben. Wenn sich diese beiden Würfel treffen oder sich kreuzen, wird dein Held bewusstlos und kann erst in der nächsten Runde eingesetzt werden.

Bewegung(Trunkenbold) - Trunkenbolde bewegen sich in der Nachtphase nach strengen Regeln. Die Bewegungswürfel werden gewürfelt, um die Richtung anzuzeigen. Wenn ein Zielfeld bereits von einem anderen Trunkenbold besetzt ist, platzieren Sie den sich bewegenden Trunkenbold im Uhrzeigersinn auf das erste verfügbare Feld: Nord, NO, O, SO und so weiter. Trunkenbolde bewegen sich jedoch nicht, wenn sie sich mit einem Helden oder Überlebenden auf einem Feld befinden.

Bewegung (Held) - Dein Held darf auf ein anderes Feld ziehen, sofern du noch eine verbleibende Aktion übrig hast. Jede Bewegung muss auf zuvor erkundeten Feldern oder in der Nähe der zuvor erkundeten erfolgen. Uncle Hardings zählt als erkundet, solange sich mindestens 1 erkundetes Feld daneben befindet.

Nachtphase - Während die Tagphase für die Helden, ist die Nachtphase für die Trunkenbolde. Alle Trunkenbolde bewegen sich und neue Trunkenbolde erscheinen während der Nacht.

Produktion - Hast du Gebäude gebaut dann hast du die Möglichkeit während der Nacht Ressourcen zu produzieren (siehe Nachtphase – Produktion). Denk daran alle Gebäude benötigten Überlebende zum produzieren.

Relikte - Uncle Harding ist ein bisschen wie ein Sammler. Der Handel mit Reliquien bei Ihm, kann Ihnen dabei helfen, nützliches Dinge zu gewinnen. Reliktkarten haben einen Wert zwischen 0 und 6.
Beispiel: Sie haben eine Reliktkarte mit dem Wert 2 und eine Reliktkarte mit dem Wert 4. Die Summe des kombinierten Wertes wäre 6 für den Handel mit Uncle Harding.

Stöbern - Um nach Schrott und Relikten zu suchen musst du die Stöbern -Aktion nutzen und die Stöbern Würfel würfeln.

Schrott-Zersplittertes Holz, Metal, Beton, rostige Nägel, In Shanty Town baust du mit dem was du findest. Schrott kannst du mit der Stöbern Aktion finden.

Shanty Town - - Eine heruntergekommene Bergstadt irgendwo in Appalachia. Sie wurde schwer getroffen von der Saftkäfer-Apokalypse. Glücklicherweise sind Moonshiner aufgetaucht, um das Dorf zu einem besseren Ort zu machen (oder zumindest um ihre eigene Haut zu retten).

Ausdauer - Ein Moonshiner zu sein hat seine Vorteile, wie zum Beispiel eine beeindruckende Toleranz gegenüber Alkohol. Beim Trinken mit einem Trunkenbold kannst du deine Ausdauer nutzen, um die Trinksession zu verlängern, indem du den Ausdauer-Würfel auf deiner Rauschspur zum nächsten Ausdauerfeld (1/3/6/10) verschiebst und die Trinkwürfel erneut würfelst.

Toleranz - Beim Trinken mit einem Trunkenbold wird der Toleranzmarker direkt auf die Trunkenboldkarte gelegt, um anzuzeigen wie viel Toleranz noch vorhanden ist, bevor er ohnmächtig wird.

Handel - Mit der Handelsaktion können Sie Waren mit dem berüchtigten Uncle Harding tauschen. Ihr Held muss auf dem Gelände von Uncle Harding sein und Sie können so viele Handel abschließen wie Sie wollen.

Verbessern - Ein erbautes Gebäude auf die nächste Stufe bringen. Durch die Aufrüstung Ihrer Gebäude erzielen Sie eine bessere Produktion.



MOONSHINERS

OF THE APOCALYPSE

