



**THE FEW**

**ACCURSED**

**EINE HANDVOLL VERDAMMTE**

**REGELHEFT**

# MITWIRKENDE

Basierend auf den Comics *The Few and Cursed* von Felipe Cagno und Fabiano Neves.

Spieldesign: **Mike Gnade**

Kreative Leitung: **Felipe Cagno**

Illustratoren: **Adriano Di Benedetto, André Toma, Arthur Medeiros, Braulio Gregorio, Caio Cacau, Clonerh, Denilson Santtos, Dijjo Lima, Fabio Laguna, Geraldo Borges, Gilberto Martimiamo Jr., Gio Guimarães, Guilherme Balbi, Harvey Tolibao, Jean Diaz, Jonas Trindade, José Luís, Lucas Ribeiro, Luke Ross, Marcio Abreu, Marcio Menyz, Marco Lesko, Mario Cau, Netho Diaz, Priscilla Petraitis, Rafael Vasconcelos, Rainer Peter, Rodrigo M. dos Santos, Rui Silveira, Sam Hart, Teo Gonzales, Tiago Barsa, Vinicius Townsend, Will Conrad, Zé Carlos & Zork Marinero**

Grafikdesign: **Deyvison Manes und Juliana Caro**

Miniaturen: **Firescale Studio**  
*(Patrick Fahy und Amy Harbin)*

Layout: **Mike Gnade**

Spieltester: **Samuel Bailey, George Bracy, Krista Bracy, Matt Cangialosi, Tom Callahan, Chandler Copenhaver, Gregory Gnade, Chris O'Neill, Heather O'Neill, Jacob Vander Ende, Jay Vowles, Todd Walsh, und Ryan Ward**

Übersetzung: **Pierre Dierks und Peer Lagerpusch**

Lektorat: **Tanja Masche, Jörg Westermair**

Redaktion: **Yara Lal Thiel**





## SPIELÜBERSICHT

„The Few and Cursed“ ist ein Deckbau-Abenteuerspiel, das auf einer postapokalyptischen Erde spielt, auf der der größte Teil des Wassers auf dem Planeten seit siebzig Jahren verschwunden ist. Ohne Wasser blieb die Zivilisation stehen und hinterließ den Einwohnern der Welt Technologien, die an den Wilden Westen erinnern.

In diesem Spiel übernehmen die Spieler die Rolle von Fluchjägern, die sich einen Namen machen wollen, indem sie nach übernatürlichen Artefakten suchen, Aufträge erledigen oder der Kopfgeldjagd nachgehen. Sie durchqueren die Wüste des Pazifischen Ozeans, während sie improvisieren und auf ihrer Suche nach Ehrlosigkeit neue Karten für ihr Deck erwerben.

## SPIELZIEL

Das Ziel des Spiels ist es, die größte Menge an Schneid als Fluchjäger zu erreichen, bevor das Spiel endet. Du erhältst Schneid, indem du Kopfgelder eintreibst, Begegnungen abhandelst, andere Spieler beraubst, mächtige Artefakte sammelst und Aufträge er-

füllst. Das Spiel endet, wenn 3 Monster besiegt wurden, alle Artefakte auf der Landkarte gefunden wurden oder wenn ein Monster San Andreas betritt und zerstört. Der Spieler mit dem meisten Schneid am Ende des Spiels ist der Gewinner.

# SPIELMATERIAL



**90**  
**Verbesserungskarten**



**16 „Verfluchte Begegnung“-Karten**



**12 Artefaktkarten & -marker**



**28 Begegnungskarten**



**42 Charakterkarten**



**4 Charaktertableaus**



**25 Ladenkarten**



**24 Statuswürfel**  
4 in jeder Farbe



**14 „Most Wanted“-  
Kopfgeldkarten**



**40 Auftragskarten**



**4 Wanted-  
Kopfgeldkarten**



**4 Monsterminiaturen**



**1 Spielbrett**



**4 Charakterminiaturen**



x30



x20



x10

**60 Wassermarker**



**1 Startspielermarker**



# SPIEL- AUFBAU

## 1. SPIELBRETT & SPIELMATERIAL AUFBAUEN

Legt das Spielbrett, die Marker, die Karten und das restliche Spielmaterial so hin, dass es von allen Spielern erreicht werden kann. Teilt alle Karten nach Typ in Stapel auf: Verbesserung, Laden, Auftrag, Begegnung, Artefakt, Verfluchte Begegnung, Kopfgeld und Charakter.



## 2. CHARAKTERE AUSWÄHLEN

Wählt jeweils einen Charakter aus und nehmt euch die zugehörige Charakterkarte, das Deck, das Charaktertableau und die Miniatur. Wählt eine Farbe und nehmt euch die entsprechenden farbigen Statuswürfel.

Legt einen eurer farbigen Statuswürfel auf der Schneid-Leiste auf Feld „0“. Stellt eure Miniatur auf der Landkarte in San Andreas auf.

### 3. CHARAKTERE VORBEREITEN

Legt eure Charakterkarte **(A)** mit ihrer normalen Seite aus und nehmt so viele Wassermarker, wie euer Startgeldwert **(B)** angibt. Legt jeweils einen eurer farbigen Statuswürfel auf den Startwert für Gesundheit **(C)**, Kugeln **(D)** und Fluch **(E)**. Ihr beginnt mit eurem Fluch auf Feld „0“.

Nehmt einen schwarzen Statuswürfel und legt ihn auf den Wert für eure maximale Anzahl an Kugeln **(F)**. Dieses Feld ist schwarz dargestellt und die Zahl ist mit einem roten Pfeil hervorgehoben.

Nehmt einen lila Würfel und legt ihn auf das Feld, das eure Fluchschwelle **(G)** angibt. Dieses Feld ist schwarz dargestellt und die Zahl ist mit einem roten Pfeil hervorgehoben. Nehmt alle Startkarten **(H)** eures Charakters und mischt sie, um euer Startdeck zu bilden.






Zieht 4 Karten von eurem Deck als Starthand.








## 3. CHARAKTERE VORBEREITEN (FORTSETZUNG)

### A. Charaktername

### B. Waffenfertigkeit

Jeder Charakter darf jederzeit während einer Phase seines Zuges  ausgeben, um mehr  zu generieren. Reduziere dazu einfach  auf deinem Charaktertableau, um so  zu generieren und verwenden. Das Auffüllen von  ist der beste Weg, um die höheren Kopfgelder im Spiel einzutreiben.

LEGENDE		<b>Kugel</b>
		<b>Angriff</b>
		<b>Gesundheit</b>
		<b>Geld</b>
		<b>Schneid</b>

### C. Einzigartige Aktion

Jeder Charakter in „The Few and Cursed“ hat seine eigene einzigartige Fähigkeit, die auf seiner Karte beschrieben ist. Während der Aktionsphase darfst du Aktionsfähigkeiten als Aktion für diesen Zug aktivieren. Denke daran, dass Charaktere in ihrem verfluchten Zustand den Zugriff auf ihre Fähigkeit verlieren. Darüber hinaus ist ihr verfluchter Zustand in der Regel mit den in diesem Bereich aufgeführten Nachteilen verbunden.







#### Das Glück mit dem Fluch herausfordern

Als Fluchjäger dreht sich alles um die Handhabung deines Fluchs. Sobald du deine Fluchschwelle erreicht hast (wenn dein farbiger Statuswürfel sich auf dem gleichen Feld wie dein lila Statuswürfel befindet), drehst du deine Charakterkarte auf die verfluchte Seite. Wenn dein Fluch jemals

wieder unter diesen Schwellenwert fällt, drehst du sie wieder auf die normale Seite.

**Jedes Mal, wenn du verflucht bist und deinen Fluch erhöhst, erleidest du 1 Schaden!**

#### Schwer verwundet werden

Erreicht deine  jemals 0, beendest du sofort deinen Zug und verlierst 3 *Schneid* (-3 ). Bewege deine Miniatur nach San Andreas und bezahle  entsprechend der Anzahl der Felder, die du dich bewegt hast, um nach San Andreas zurückzukehren. Hast du nicht genug , reduzierst du deinen  um 1 für jedes , das du zu wenig hast. Nachdem du einen guten Samariter dafür bezahlt hast, dass er dich zurück nach San Andreas geschleppt hat, setze deine  auf 3 und mische deinen Abwurfstapel, deine Handkarten und dein Deck, um ein neues Deck zu bilden.



# CHARAKTER- KARTEN



The character card for Jebediah features a central illustration of a man in a dark coat and hat, holding a rifle, standing in front of a large fire. The card is framed by a dark red border. A large white letter 'A' is in a black hexagon at the top left. A large white letter 'B' is in a black hexagon in the center. A large white letter 'C' is in a black hexagon at the bottom left. The name 'JEBEDIAH' is written in white on a dark red banner at the top. Below the name, there are three icons: three candles with '-2', a plus sign with '3' and a gear icon, and a plus sign with '3' and a gear icon. The action text is on a parchment-like background at the bottom.

**A**

**JEBEDIAH**

**B**

**C**

**AKTION:** Sieh dir die Aufträge eines anderen Spielers an. Du darfst 1 davon mit 1 eigenen tauschen.



## 4. BEGEGNUNGSSTAPEL

Mischt alle Basis-Begegnungskarten und legt den Begegnungsstapel auf das Spielbrett. Mischt alle „Verfluchte Begegnung“-Karten und legt den „Verfluchte Begegnung“-Stapel auf das Spielbrett.



## 5. „MOST WANTED“-KOPFGELDKARTEN

Durchsucht die Kopfgeldkarten und trennt die Monster (Tsilkali, Kaiserkrähe, Wendigo und den Weißen Dämon) von den Wanted-Kopfgeldkarten (Talbots Bande, Zombies, Dämonen und die Krähen). Legt die Wanted-Kopfgeldkarten vorerst zur Seite.

Mischt die Monster und legt jede Karte zufällig auf eines der „Most Wanted“-Felder.

Mischt die verbleibenden Kopfgeldkarten und teilt sie verdeckt auf die „Most Wanted“-Felder auf, bis ihr den gesamten Stapel ausgeteilt habt. Deckt die oberste Karte jedes „Most Wanted“-Stapels auf.

Es gibt drei Arten von Kopfgeldern im Spiel: **Monster, Most Wanted und Wanted**. Monster sind einzigartige Miniaturen, die einen Haufen Schneid wert sind und wirken sich darauf aus, wann das Spiel endet. Diese Monster verkörpern, was mit einer Person passiert, die dem Übernatürlichen

erliegt und verflucht wird. Die „Most Wanted“-Kopfgelder repräsentieren einzigartige Charaktere und die Wanted-Kopfgelder repräsentieren einen endlosen Vorrat gewöhnlicher Feinde. Du kannst die Arten von Kopfgeldern anhand der Farben des Rahmens und ihrer Symbole identifizieren.



**MOST  
WANTED**



**WANTED**



## 6. AUFTRAGSSTAPEL

Mischt alle Auftragskarten und teilt an jeden Spieler 4 zufällige Auftragskarten aus. Jeder Spieler wählt 2 dieser Auftragskarten aus und mischt die anderen beiden Karten zurück in den Auftragsstapel. Sobald jeder Spieler seine Start-Aufträge ausgewählt hat, legt den Auftragsstapel auf das Spielbrett.

## 7. WANTED-KOPFGELD-KARTEN

Nehmt die doppelseitigen Wanted-Kopfgeldkarten (Talbots Bande, Zombies, Dämonen und die Krähen), wählt zufällig eine der beiden Seiten aus und legt die Karten mit dieser Seite nach oben zeigend auf das Spielbrett.



## 8. LADENSTAPEL

Mischt die Ladenkarten und legt sie als verdeckten Stapel auf das Spielbrett. Zieht 3 Ladenkarten und legt sie offen in den Laden („STORE“) auf das Spielbrett.



## 9. ARTEFAKTE

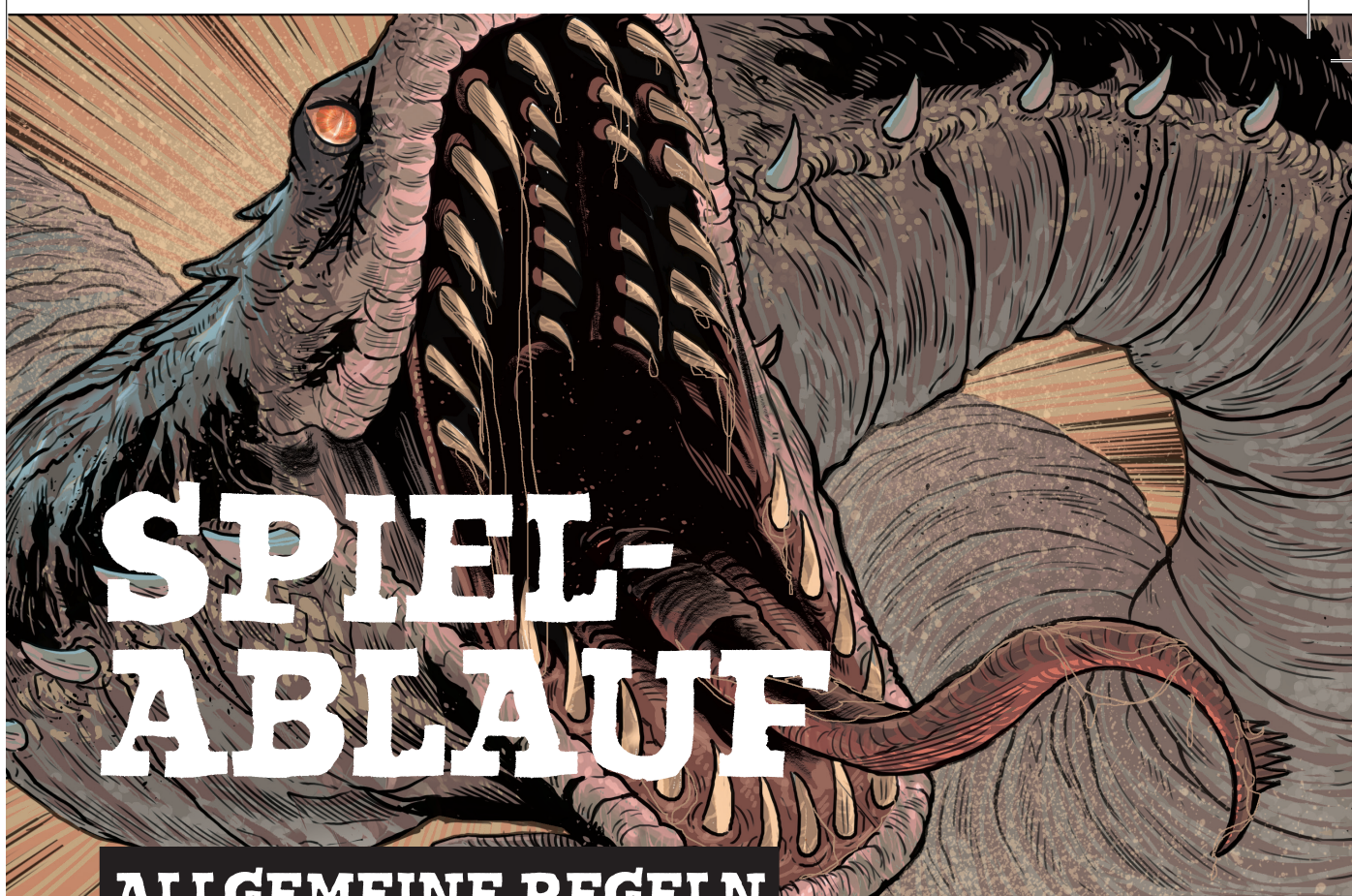
Legt alle Artefaktkarten neben das Spielbrett. Legt die Artefaktmarker nach Farben sortiert verdeckt auf jeden Eckstandort (Santana De Aguasucia, Expedition, Aussichtspunkt und Mana O'iana) des Spielbretts. Wenn ihr ein 2- oder 3-Spieler-Spiel spielt, entfernt zufällig 1 Artefaktmarker von jedem Standort und legt ihn zurück in die Spielschachtel.



## 10. SPIELBEGINN

Gebt dem Spieler mit dem wenigsten Startgeld den Startspielermarker. Er ist zuerst an der Reihe.

**Dank dieser Legenden kann die Fluchjagd nun beginnen:** Michael Zimmer, Michael Zobjack, Andreas Laederich, Marc Rohroff, Michael Knawek, Marcus Behrendt, Falk Jattke, Ingmar Zeitz, Knut Sindermann, Andreas Lehm, Dennis Kopcan, Werner Merz, Jessica Teipel, Johann Nachtigal, David Haas, Markus „Saint“ Berger, Tobias Rzitki, Cornelius Heinicke, Tibor Von Müller, Christian Schmidt, Thorsten Kübler, Alexander Grosser, Stefan Eberhard, Jens Schwarz, Florian “The Flo and Cursed” Lutz, Florian Krabbenhöft, Hanna, Tobias & Merlin, timsinator, Kay “Exy” Kalanterenko, Dominik Schmid





# SPIEL- ABLAUFE


## ALLGEMEINE REGELN

Falls dein Deck zu irgendeinem Zeitpunkt keine Karten mehr enthalten sollte und du eine Karte ziehen oder die oberste Karte deines Decks aufdecken musst, mische deinen Abwurfstapel und bilde ein neues Deck. Wenn dies geschieht, bewege deinen Charakter zurück nach San Andreas.

Du darfst jederzeit während einer Phase deines Zuges Karten aus deiner Hand in deinen Spielbereich spielen, um nach Bedarf Wasser, Bewegung und Angriff zu generieren. Du darfst jederzeit während deines Zuges Kugeln ausgeben, um je nach Bedarf mehr Angriff zu generieren. Du kannst jedoch keine Bewegung und keinen Angriff speichern und mit in die

nächste Phase nehmen. Alle zusätzlichen  und  Ressourcen gehen am Ende einer Phase verloren und alle gespielten Karten werden abgeworfen.

Falls ein Kartenstapel zu irgendeinem Zeitpunkt keine Karten mehr enthalten sollte, mische den Abwurfstapel und bilde einen neuen Kartenstapel.

Falls sich dein gesamtes Deck in deinem Spielbereich befindet, verlierst du  für jede Karte, die du nicht ziehen kannst.

Falls der Text einer Karte den Regeln widersprechen sollte, befolge stattdessen den Text der Karte.



# SPIELPHASEN

In jeder Phase beginnt der Spieler mit dem Startspielmarker und dann geht es im Uhrzeigersinn weiter.

## IMPROVISATIONSPHASE

Ziehe 2 Verbesserungskarten vom Verbesserungsstapel und wähle 1 davon aus, die du auf deine Hand nimmst. Die andere Karte wirfst du auf den Verbesserungs-Abwurfstapel ab.

- A. Erhaltene Ressourcen
- B. Kartenname
- C. Zusätzliche Effekte

Auf diese Weise hinzugefügte Karten werden deinem Deck dauerhaft hinzugefügt.



VERBESSERUNGSKARTEN

## BEGEGNUNGSPHASE

Während dieser Phase handelst du Begegnungen ab, die auf deinem Standort auf der Landkarte basieren. Begegnungen helfen dabei, eine sich entwickelnde Geschichte zu erzählen, und lassen dir häufig eine Wahl.

# AUSSERHALB VON SAN ANDREAS:

Ziehe 1 Begegnungskarte, falls du dich auf einem Wüsten-, Schluchten- oder Ruinenfeld befindest. Wenn du dich auf einem Verflucht-Feld befindest, ziehst du 1 „Verfluchte Begegnung“-Karte. Lies dir den Text durch, der deinem Standort entspricht (Wüste, Schluchten, Ruinen oder Verflucht) und wäge die verschiedenen Kosten und Vorteile

ab. Gib den anderen Spielern deine Wahl bekannt und bezahle die damit verbundenen Kosten. Nachdem du deine Wahl getroffen hast, wirf die Karte auf den entsprechenden Abwurfstapel ab. Spieler, die sich auf demselben Feld befinden, teilen sich auch dieselbe Begegnung, dürfen jedoch ihre eigenen, unabhängigen Entscheidungen treffen.



## BEGEGNUNGSKARTE



Begegnungskarten sind je nach Standort in drei verschiedene Ereignisse eingeteilt. Befindet sich deine Miniatur derzeit auf einem Wüstenfeld auf der Landkarte, liest du die Spalte „Wüste“. In diesem Beispiel hast du die Wahl, 3 auszugeben und dich auf ein benachbartes Feld zu bewegen (andere Kosten werden ignoriert) oder 5 auszugeben, um 5 zu erhalten. Sofern möglich, musst du eine dieser Entscheidungen treffen. Falls du aus irgendeinem Grund nicht in der Lage bist, eine Entscheidung zu treffen, zeige den anderen Spielern deine Handkarten und tue nichts.



## VERFLUCHTE BEGEGNUNGEN

Verfluchte Begegnungen werden gezogen, wenn du dich an einem verfluchten Standort befindest. Sie bieten dir normalerweise zwei vorteilhafte Ergebnisse mit entsprechenden Kosten und ein schlechtes Ergebnis, falls du die Ressourcen nicht ausgeben kannst oder möchtest. Es gibt immer eine Wahl, die getroffen werden kann, auch wenn sie nachteilig ist.

# IN SAN ANDREAS:

Falls du dich während der Begegnungsphase in San Andreas befindest, darfst du entscheiden, ob du das Anschlagbrett oder den Laden aufsuchen möchtest.

## Das Anschlagbrett aufsuchen

Wenn du das Anschlagbrett aufsuchst, ziehe 2 Auftragskarten vom Auftragsstapel. Solltest du einen Auftrag ziehen, den du bereits erledigt hast, wirf ihn ab und ziehe 1 weitere

Karte. Halte den Auftrag vor den anderen Spielern geheim, bis du ihn erledigt hast.

Nachdem du neue Auftragskarten gezogen hast, darfst du 1 deiner nicht erledigten Auftragskarten verkaufen. Nimm dir Wasser in Höhe des Verkaufswertes des Auftrags und wirf die Karte anschließend ab.

Beachte, dass nicht erledigte Aufträge am Ende des Spiels negativen Schneid bedeuten.

# AUFTRAGS- KARTEN

## 1. BELOHNUNG: GELD

Dies ist die Menge an Geld, die du erhältst, wenn du den Auftrag verkaufst oder erledigst.



## 2. BELOHNUNG: SCHNEID


Du erhältst so viel *Schneid*, wenn du den Auftrag erledigst. Du erhältst den *Schneid* NUR, wenn du den Auftrag erledigst.

## 3. AUFTRAGSNAME

Du kannst denselben Auftrag nur einmal erledigen.

## 4. AUFTRAGSANFORDERUNG

Dies ist die Auftragsanforderung. Wenn hier  oder  abgebildet sind, musst du so viel von der angegebenen Ressource ausgeben, um den Auftrag zu erledigen.

**Beispiel:** Um den Auftrag „Landarbeiter“ zu erledigen, muss ich 3  ausgeben. Diese Bewegung kann ich nicht dafür ausgeben, um mich über die Landkarte zu bewegen.

LEGENDE



**Angriff**



**Bewegung**



**Fluch**



**Kugel**







**Gesundheit**





# AUFTRAGSKARTEN (FORTSETZUNG)

Wenn hier ,  oder  abgebildet sind, muss dein Wert auf dem Charaktertableau dem hier abgebildeten Wert entsprechen.


**Beispiel:** Um den Auftrag „Betrüger“ zu erledigen, muss der Wert für Fluch auf meinem Charaktertableau genau 6 sein. Es muss mein derzeitiger Wert für *Fluch*  sein, nicht meine Fluchschwelle.

Aufträge dürfen jederzeit erledigt werden. Sobald du die Auftragsanforderungen erfüllst, decke den Auftrag auf und zeige ihn den anderen Spielern. Nimm dir nun die Belohnung in Form von Geld und Schneid.

Beachte, dass Aufträge, die du vor Ende des Spiels nicht erledigt hast, von deinem Schneid abgezogen werden.



# IM LADEN EINKAUFEN

Wenn du den Laden aufsuchst, darfst du  ausgeben, um Ladenkarten oder Kugeln zu kaufen oder um deine Charakterwerte zu verbessern. Du darfst so viele Käufe tätigen, wie du bezahlen kannst. Beachte, dass du jede offen ausliegende Ladenkarte kaufen darfst, einschließlich der obersten Karte des Abwurfstapels.

**A.** Kosten der Karte

**B.** Kartenname

**C.** Effekt: Ladenkarten, die dir Ressourcen geben, dürfen einmal pro Runde erschöpft werden, um den Effekt zu erhalten. Manche Karten verbessern deine Waffenfertigkeit und dürfen so oft benutzt werden, wie du Kugeln hast.

**D.** Aufbewahrungsort: Zubehör, Einhändig oder Zweihändig. Jeder Spieler hat 2 Zubehörplätze und 2 Hände.

Du hast pro Ladenbesuch 1 *Auffrischen*-Aktion. Du darfst diese Aktion ausführen, um alle verfügbaren Ladenkarten in einer beliebigen Reihenfolge auf den Laden-Abwurfstapel abzuwerfen. Ersetze die abgeworfenen Karten sofort wieder, indem du Karten vom Ladenstapel ziehst.

LADENKARTEN










In dieser Phase spielt sich der Großteil deines Zuges ab. Nimm dir einen Moment Zeit, um deine Aktion und deine Bewegung für deinen Zug zu planen, und spiele dann Karten aus, um die Ressourcen zu generieren, die du benötigst, um diese Aktion auszuführen.

## BEWEGUNG

Bewegung ist die vorrangige Methode, um dich auf der Landkarte zu bewegen. Jedes Feld auf der Landkarte ist durch eine Straße verbunden, auf der sich Symbole befinden. Diese Symbole sind die Kosten, um dich von einem Feld auf ein anderes zu bewegen. Alle diese Stra-

ßen erfordern  und haben manchmal andere damit verbundene Kosten:

Eine Straße mit -Symbol erhöht deinen Fluch um 1, wenn du dich über sie bewegst.

Du darfst dich über eine Straße mit -Symbol bewegen, ohne  dafür auszugeben, aber erleidest 1  Schaden für jeden , den du während deiner Bewegung nicht aus gibst.

Wenn du dich an dem gewünschten Standort befindest, führe deine Aktion aus. Du darfst dich nach dem Ausführen deiner Aktion weiterbewegen.

### LEGENDE



**Bewegung**



**Fluch**



**Angriff**



**Gesundheit**

# AKTIONSPHASE (FORTSETZUNG)

## MÖGLICHE AKTIONEN

*Denke daran, dass du nur 1 Aktion pro Runde ausführen darfst!*

### **EIN ARTEFAKT FINDEN**

Wenn du dich an einem Standort mit einem Artefaktmarker befindest, darfst du dir alle Artefaktkarten an deinem Standort ansehen und 1 davon auswählen und sofort auf deine Hand nehmen. Beachte, dass du nur ein Artefakt von jedem Standort haben darfst. Denke also immer daran, den Artefaktmarker zu nehmen, der mit der von dir gewählten Karte übereinstimmt. Du kannst diese Aktion nicht an Orten ausführen, an denen Artefaktmarker vorhanden sind, die einer bereits in deiner Sammlung vorhandenen Farbe entsprechen.

### **EINE WEITERE BEGEGNUNG HABEN**

Wenn du dich außerhalb von San Andreas befindest, darfst du, basierend auf deinem Standort, 1 weitere Begegnungskarte ziehen, und sie als deine Aktion ausführen (siehe Begegnungskarten auf Seite 15). Wenn du dich nach San Andreas bewegt hast, darfst du das Anschlagbrett aufsuchen oder im Laden einkaufen gehen (siehe Im Laden einkaufen auf Seite 18).







**ARTEFAKTKARTEN**

Artefaktkarten werden genauso wie Verbesserungskarten gespielt, haben jedoch stärkere Effekte.

# AKTIONSPHASE (FORTSETZUNG)

## EIN KOPFGELD EINTREIBEN

Wenn du dich außerhalb von San Andreas befindest, darfst du  ausgeben, um Kopfgelder einzutreiben und  zu verdienen. Zunächst musst du dich an dem Standort befinden, der dem Kopfgeld entspricht hinter dem du her bist. Du musst genug Angriff haben (durch gespielte Karten generiert oder durch das Umwandeln von  in ) , um das Kopfgeld einzutreiben. Die Menge an Angriff, die eine Karte generiert, ist in der oberen linken Ecke der Karte angegeben, die du aus deiner Hand spielst.



### 1. Standort auf der Landkarte

Deine Miniatur muss sich an dem Standort auf der Landkarte befinden, der unter „Zuletzt gesehen“ angegeben ist.

### 2. Kosten, um das Kopfgeld einzutreiben

Das ist die Menge an Angriff, die du ausgeben musst, um das Kopfgeld einzutreiben.


### 3. Name der Person auf die das Kopfgeld ausgesetzt ist

### 4. Belohnung

Wenn du das Kopfgeld eingetrieben hast, erhältst du sofort alle auf der Karte angegebenen Belohnungen.

Wenn du ein Kopfgeld eingetrieben hast, erhältst du sofort die Belohnungen. Die meisten Belohnungen beinhalten Schneid, aber viele Kopfgelder können andere Effekte und Belohnungen haben. Nachdem du ein „Most Wanted“-Kopfgeld eingetrieben hast, erhältst du die Kopfgeldkarte und legst sie in deinen Spielbereich. Decke anschließend die nächste Kopfgeldkarte dieses Kopfgeldstapels auf. Du darfst nur 1 „Most Wanted“-Kopfgeld pro Aktionsphase eintreiben.

Du darfst jedoch dieselben gewöhnlichen Wanted-Kopfgelder bis zu zweimal eintreiben, solange du genug Angriff hast. Wenn du eines dieser Kopfgelder eintreibst, erhältst du sofort die angegebenen Belohnungen. Drehe anschließend die Karte auf ihre Rückseite. Wanted-Kopfgelder dürfen immer eingetrieben werden und werden niemals abge-

worfen. Du darfst jede Seite eines Wanted-Kopfgeldes in einem Zug einmal eintreiben. – **Beispiel:** Du darfst 5  ausgeben, um das Kopfgeld für Talbots Bande zweimal einzutreiben.









## Monsterfiguren aufstellen

Sobald du eine Monsterkarte aufdeckst, nimm dir die entsprechende Miniatur und stelle sie auf den Standort, der unter „Zuletzt gesehen“ angegeben ist. Die Miniatur wird sich am Ende jeder Runde über die Landkarte bewegen. Um das Monster besiegen zu können, musst du dich am selben Standort wie die Monsterminiatur befinden. Falls ein Monster die Runde mit dem Betreten von San Andreas beendet, endet das Spiel sofort.



# AKTIONSPHASE (FORTSETZUNG)


## EINEN ANDEREN SPIELER AUSRAUBEN

Wenn du dich mit einem anderen Spieler auf demselben Feld befindest, darfst du diesen ausrauben, wenn du  hast, das dem Doppelten seiner aktuellen  entspricht. Wenn du  für einen Raubüberfall aus gibst, erhöhe dein  auf deinem Charaktertableau um 2 und erhalte dann  und , die der aktuellen  des Gegners entsprechen. Der Spieler, der ausgeraubt wurde, verliert 1 .

## DIE CHARAKTERAKTION AUSFÜHREN

Jeder Charakter hat eine eigene, einzigartige Aktion oder passive Fähigkeit, die auf seiner Charakterkarte steht. Als Aktion darfst du einen beliebigen „AKTION:“-Text auf deiner Charakterkarte aktivieren.

## DAS LAGER AUFSCHLAGEN

Wenn du dein Deck mischst, kehrst du während der Aufräumphase automatisch nach San Andreas zurück. Wenn du hingegen die Aktion „Das Lager aufschlagen“ ausführst, mischst du sofort alle deine Karten (Spielbereich, Abwurfstapel und Handkarten) zurück in dein Deck und erhältst 1 . Du kehrst **NICHT** nach San Andreas zurück, wenn dein Deck auf diese Weise neu gemischt wird. Dies beendet deine Aktionsphase.

LEGENDE



**Angriff**



**Schneid**



**Fluch**



**Geld**



**Gesundheit**



## **ABWERFEN**

Wirf alle Karten, die du in dieser Runde gespielt hast, auf deinen persönlichen Abwurfstapel ab. Du darfst außerdem beliebige Handkarten abwerfen, oder diese für die nächste Runde auf deiner Hand behalten.

## **NACHZIEHEN**

Ziehe bis auf 4 Handkarten nach.

**Denke daran, dass das Mischen  
deines Decks deine Rückkehr nach  
San Andreas auslöst!**

Falls du dein Deck in dieser Runde zu einem beliebigen Zeitpunkt, außer durch das Ausführen der Aktion „Das Lager aufschlagen“ gemischt hast, stelle deine Miniatur zurück nach San Andreas. Dies schließt ein Neumischen als Ergebnis des Schrittes „Nachziehen“ ein.

## **MONSTERBEWEGUNG**

Falls sich auf der Karte Monster befinden, bewegt sie 1 Feld auf San Andreas zu. Bewegt sich ein Monster auf ein Feld, auf dem sich ein Spieler befindet, erleidet dieser Spieler 1 Schaden und verliert 1 . Monster bewegen sich immer auf San Andreas zu, indem sie die kürzeste Route mit den wenigsten Symbolen nehmen. Gibt es mehr als eine kürzeste Route, bewegt sich das Monster auf ein Feld mit einem Spieler. Ist dies nicht gegeben, entscheidet der Startspieler, welche Route das Monster nimmt und bewegt es entsprechend.

## **DEN STARTSPIELERMARKER WEITERGEBEN**

Gebt den Startspielermarker gegen den Uhrzeigersinn weiter und beginnt eine neue Runde mit der Improvisationsphase.



# SPIELENDENDE

Wenn ein Spieler einen Schneid von 21 ✨ erreicht, ohne, dass eine Monsterminiatur auf der Karte erschienen ist, wählt dieser Spieler einen „Most Wanted“-Stapel und legt auf die oberste Karte des Stapels die unterste Monsterkarte des Monsterkarten-Stapels.

## **Das Spiel endet, wenn eines der folgenden Ereignisse eintritt:**

Wenn 3 Monster besiegt wurden, wird die aktuelle Runde noch zu Ende gespielt und dann endet das Spiel.

Wenn alle Artefakte gefunden wurden, wird die aktuelle Runde noch zu Ende gespielt und dann endet das Spiel.

Wenn sich 1 Monsterminiatur am Ende einer Runde nach San Andreas bewegt, endet das Spiel sofort.

## **WERTUNG BEI SPIELENDENDE**

Werte alle Aufträge, die am Spielende ausgelöst werden (Aufgabensteller Maecenas, usw.).

Du verlierst Schneid für jeden Auftrag, den du während des Spiels nicht erledigt hast. Ziehe den ✨-Wert in der oberen rechten Ecke dieser Karten von deinem Wert auf der Schneid-Leiste ab.

Du erhältst ✨ für jede Artefaktkarte, die du gesammelt hast. Dieser Wert befindet sich in der oberen rechten Ecke jeder Artefaktkarte.

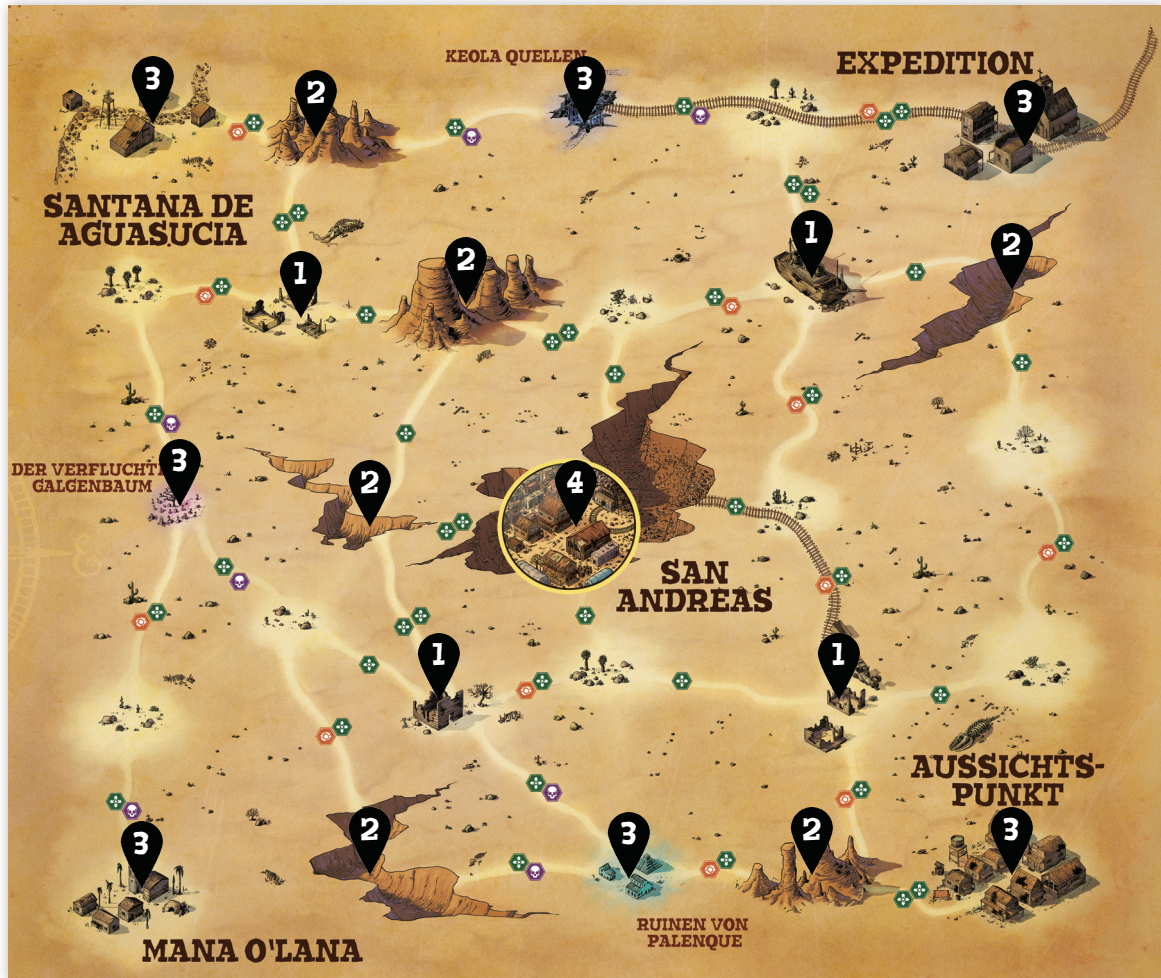
Der Spieler, der den meisten Schneid angesammelt hat, wird zum Sieger erklärt und wird zum erfolgreichsten Fluchjäger in der Wüste des Pazifischen Ozeans!

Im Falle eines Unentschiedens, löst das Unentschieden in der folgenden Reihenfolge:

1. Anzahl der meisten eingetriebenen „Most Wanted“-Kopfgelder
2. Anzahl der erledigten Aufträge
3. Verbleibendes Geld



# LEGENDE DER LANDKARTE



Für die Kopfgeldjagd und Begegnungen ist es sehr wichtig, die Landkarte und die Art des Feldes zu verstehen, auf dem du dich befindest.

- 1. Ruinen**
- 2. Schluchten**
- 3. Verflucht**
- 4. San Andreas**

Alle verbleibenden, nicht markierten Standorte sind Wüste.



# SOLO-VARIANTEN

Einzelspieler-Spiele werden wie ein normales Spiel aufgebaut, sofern nachstehend nichts anderes angegeben ist. Die einzige Ausnahme ist, dass du alle Artefaktmarker auf das Spielbrett legst. Wenn du ein Artefakt findest, darfst du auswählen, welches du haben möchtest und wirfst die anderen Artefakte derselben Farbe ab. Denke daran, dass du von jedem Standort nur 1 Artefakt erhalten darfst.

Das Spiel wird entsprechend der normalen Regeln gespielt, aber du musst am Ende deines Zuges, wenn du kein „Most Wanted“-Kopfgeld eingetrieben hast, 1 „Most Wanted“-Karte von einem Stapel deiner Wahl abwerfen. Dies bedeutet, dass das Spiel immer weiter darauf zusteuert, die Monster aufzudecken.

## **FLUCHJÄGER**

Ziel: Besiege 3 Monster bevor eines San Andreas betritt.

Verloren: Das Spiel ist verloren, wenn ein Monster San Andreas betritt oder deine Gesundheit auf 0 sinkt.

## **DIE DUNKLEN KÜNSTE**

Ziel: Sammle 4 Artefakte und befinde dich auf demselben Feld wie Kaiserkrähe.

Verloren: Das Spiel ist verloren, wenn ein Monster San Andreas betritt oder deine Gesundheit auf 0 sinkt.

## **IM SCHATTEN AGIEREN**

Aufbau: Forme 3 Auftragsleisten indem du jeweils 4 Karten auf 3 verschiedene Stapel verteilst. Schau sie durch und ersetze Duplikate.

Ziel: Erledige alle Aufträge in 2 der drei Auftragsleisten.

Nachdem du einen Auftrag erledigt hast, drehe den nächsten Auftrag im Stapel um.

Spielende: Du gewinnst, wenn du 2 der Auftragsleisten erledigt hast. Du verlierst, wenn ein Monster San Andreas betritt oder sich alle 4 Monsterminiaturen auf dem Spielbrett befinden.



Um ein kooperatives Spiel aufzubauen, wählt eure Charaktere aus und baut das Spiel entsprechend der normalen Regeln auf. Anstatt, dass jeder Spieler einen Würfel auf Feld 0 der Schneid-Leiste legt, nehmt 1 Würfel und setzt den Schneid eures Teams auf 140 minus 20 Schneid pro Spieler (in einem kooperativen 2-Spieler-Spiel würdet ihr das Spiel mit einem Schneid von 100 beginnen). Ihr dürft den Start-Schneid nach oben oder unten anpassen, um die gewünschte Herausforderung zu schaffen.

Das Spiel folgt bis auf wenige Ausnahmen den normalen Regeln. Immer wenn ein Spieler Schneid erhält, erhöht den Schneid eures Teams. Deckt kein neues „Most Wanted“-Kopfgeld auf, nachdem ihr eines eingetrieben habt. Reduziert am Ende jeder Runde während der Aufräumphase den Schneid eures Teams um die Schneid-Belohnungen, die auf allen offen ausliegenden „Most Wanted“-Kopfgeldern abgebildet sind. Nachdem ihr den Schneid eures Teams verringert habt, deckt neue „Most Wanted“-Kopfgeldkarten auf und legt sie auf die leeren „Most Wanted“-Felder des Spielbretts.

Falls der Schneid eures Teams jemals unter 0 sinkt, oder ein Monster San Andreas betritt, verliert ihr das Spiel. Ihr gewinnt, sobald ihr 3 Monster besiegt habt.



# HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

## **Wo sind die restlichen Startkarten von Jebediah?**

Jebediahs Start-Deck besteht nur aus 8 Karten. Die Charaktere sind asymmetrisch und haben unterschiedliche Start-Decks.

## **Darf ich nachzählen, wie viele Karten sich in meinem Deck befinden?**

Ja, aber mach dies bitte dann, wenn die anderen Spieler nicht darauf warten, dass du deinen Zug beendest.





## **Darf ich in derselben Phase mehrere Kugeln ausgeben, um Angriff zu generieren? Kann ich Kugeln in verschiedenen Phasen derselben Runde ausgeben?**

Ja, du darfst jederzeit so oft Kugeln ausgeben, wie du möchtest, solange du Kugeln hast, die du ausgeben kannst.

## **Was bedeutet „Zerstöre eine Karte“?**

Das Zerstören von Karten ist die einzige Möglichkeit, Karten aus deinem Deck zu entfernen. Wenn du eine Startkarte zerstörst, entfernst du sie aus dem Spiel. Wenn du eine Verbesserungskarte zerstörst, wirfst du sie auf den Verbesserungs-Abwurfstapel ab.

## **Wenn ich eine Karte ausspiele, die mir Ressourcen gibt und auf der Unterseite einen zusätzlichen Effekt hat, erhalte ich beide Effekte oder muss ich einen der Effekte auswählen?**

Du musst immer alles tun, was auf einer Karte steht, wenn du sie spielst oder du kannst sie nicht spielen. Die einzige Ausnahme hiervon stellen Karten mit  dar. Diese Karten werden für ihren Effekt gespielt und dürfen zerstört werden, um den zusätzlichen Effekt zu erhalten. **Beispiel:** „Sprint“ darf gespielt werden, um 2  zu erhalten und in deinem Deck zu bleiben oder zerstört werden, um 1  zusätzlich zu erhalten (also insgesamt 3 ) (siehe Seite 30 für weitere Kartenbeispiele).

## **Was passiert, wenn ich die Dämonen besiegt habe und keine Handkarten oder keinen Abwurfstapel habe, um daraus Karten zu zerstören?**

Jedes Mal, wenn du die Dämonen besiegt, musst du 1 Karte zerstören. Wenn du keine Karte von deiner Hand oder aus deinem Abwurfstapel zerstören kannst, musst du 1 Karte aus deinem Spielbereich zerstören (d. h. zerstöre eine der Karten, die du gerade gespielt hast, um sie zu besiegen).



## **Darf ich ein Feld betreten, auf dem sich ein Monster befindet, auch wenn ich dieses Monster gar nicht besiegen kann?**

Du darfst dich nur auf ein Feld mit Monster bewegen, wenn du gegen etwas auf diesem Feld kämpfst. Wenn du das Monster nicht angreiffst, bewegt sich das Monster sofort in Richtung San Andreas. Ein Beispiel wäre, wenn sowohl Barrett als auch Kaiserkrähe in Mana O'lane wären. Du dürftest dich auf dieses Feld bewegen, um Barrett als deine Aktion zu besiegen, aber dann würde Kaiserkrähe sich ein Feld näher auf San Andreas zubewegen.




## **Wenn eine Karte sagt, ich solle einen Charakterwert verbessern, worauf bezieht sich dies?**

Deine Charakterwerte sind deine Gesundheit, maximale Anzahl an Kugeln und Fluchschwelle. Wenn du auf eine Karte stößt, die dich auffordert, einen deiner Charakterwerte zu verbessern, darfst du einen dieser Statuswürfel auf deinem Charaktertableau nach rechts verschieben und den Wert somit um 1 erhöhen.

## **Darf ich eine „Verflucht“-Karte benutzen, um den „Zerstören“-Effekt einer Karte zu kopieren?**

Ja, aber denk daran, dass du die „Verflucht“-Karte ebenfalls zerstören würdest. Ein gutes Beispiel hierfür ist das Zerstören von „Sprint“, um 3  zu erhalten und das anschließende Kopieren von „Sprint“ mit einer „Verflucht“-Karte, um weitere 3  zu erhalten. Du würdest somit „Sprint“ und die „Verflucht“-Karte zerstören.

## **Darf ich eine „Verflucht“-Karte benutzen, um den Effekt einer Karte zu kopieren, der meinen Fluch verringert?**

Ja. Beachte, dass das Benutzen einer „Verflucht“-Karte immer dein  um 1 erhöht. Das heißt, das Kopieren von „Segnung“, das normalerweise  um 2 verringert, würde dein  nur um 1 verringern.

## **Was passiert, wenn mir keine der Entscheidungen der Begegnung gefällt? Muss ich in dieser Phase etwas machen?**

Bei normalen Begegnungen musst du eine Wahl treffen, sofern möglich. Wenn du aus irgendeinem Grund nicht über die Ressourcen verfügst, um eine der Entscheidungen auf der Karte zu treffen, musst du den anderen Spielern deine Handkarten zeigen und darfst erst dann nichts tun.

Verfluchte Begegnungen haben immer ein nachteiliges Ergebnis (in der rechten Spalte aufgeführt), das du auswählen musst, wenn dir die Ressourcen fehlen oder du sie lieber für einen späteren Zeitpunkt in deinem Zug aufsparen möchtest.

-----  
Falls du Fragen hast, die hier nicht beantwortet werden, veröffentliche sie bitte auf der BoardGameGeek-Seite von „The Few And Cursed“. Wir schauen dort regelmäßig rein und beantworten alle noch offenen Fragen. Bei Bedarf werden wir dort auch zusätzliche „Häufig gestellte Fragen“ veröffentlichen.



# KARTEN-ERKLÄRUNG



Jeder Charakter hat Verflucht-Karten in seinem Start-Deck, die es dir erlauben den Effekt einer anderen von dir in dieser Phase gespielten Karte zu kopieren. Auf diese Weise darfst du die stärkeren Karten kopieren, die du erwirbst. Du musst jedoch dein erhöhen. Denke beim Kopieren einer

anderen Karte daran, dass du alles darauf kopieren musst. Das bedeutet, dass das Kopieren von Karten, die dein bereits erhöhen, deinen Fluch noch weiter erhöhen werden. Auf die gleiche Weise darfst du Karten kopieren, die um 1 verringern, ohne dass sich dein ändert.

Karten mit einem -Symbol stellen eine optionale Aktion dar, die du beim Ausspielen der Karte ausführen darfst. Wenn du die Zerstören-Aktion ausführst, entfernst du die Karte dauerhaft aus deinem Deck und erhältst die oben links auf der

Karte angegebenen Ressourcen und den zusätzlichen Effekt, der nach dem -Symbol aufgeführt ist. D. h. du darfst beispielsweise die Karte „Sprint“ spielen, um 2 zu erhalten oder sie zerstören, um 3 zu erhalten.



Wenn du „Ruf der Finsternis“ spielst, erhöhst du dein um 2. Es ist nur sinnvoll diese Karte zu spielen, wenn du sie für den zusätzlichen Effekt zerstörst und damit aus deinem Deck entfernst. Wenn du die Karte zerstörst, zerstörst du 1 weitere Karte aus deiner Hand und führst die Improvisieren-Aktion

erneut aus (Schau dir die obersten 2 Karten des Verbesserungstapels an und nimm 1 davon auf deine Hand). Du erhältst keine Ressourcen oder Effekte von der zusätzlichen Karte, die du zerstören musst. Sie wird nicht gespielt.



Wenn du genug Bewegung hast, um ein Artefakt aus der Begegnung „Schatz gefunden“ zu erhalten, mischt du den Artefaktstapel, ziehst zufällig 1 Artefaktkarte vom Stapel und legst sie auf deinen Ablagestapel. Nimm dir den zur Artefaktkarte gehörenden Artefaktmarker (auch wenn er während des Spielaufbaus

in die Spielschachtel zurückgelegt wurde). Du darfst mit der Aktion „Ein Artefakt finden“ weiterhin nur Artefakte nehmen, dessen Farbe nicht den Farben der Artefaktmarker in deiner Sammlung entsprechen. Wenn du ein Artefakt einer Farbe ziehst, die du bereits gefunden hast, verstößt dies nicht gegen die genannte Regel.



Die Karte „Krähenbeute“ ist fast identisch mit „Ruf der Finsternis“, außer, dass du keine Karten zerstören musst. Erhöhe dein [Purple Gem] um 2 und improvisiere dann erneut in diesem Zug.

„Ein Hauch Böses“ ähnelt ebenfalls diesen anderen Karten, ist aber optional. Wenn du eine Karte aus deiner Hand zerstörst (diese Karte kann nicht gespielt werden), improvisierst du in diesem Zug erneut.



Die Auftragskarte „Gläubiger“ ist eine „Komme aus dem Gefängnis frei“-Karte. Du erledigst diesen Auftrag nur, wenn deine [Red Heart] 0 erreicht. Wenn du schwer verwundet wirst, verlierst du weiterhin 3 Schneid (-3 [Yellow Star]) und bezahlst [Blue Gem] entsprechend der Regeln auf Seite 8. Anschließend erhältst du durch diesen

erledigten Auftrag 3 Schneid (6-3 [Yellow Star]) und etwas [Blue Gem] zurück.

Diese Karte eignet sich zu Beginn des Spiels hervorragend für Charaktere wie Annabelle, aber eignet sich auch für alle, die ihr Glück etwas steigern möchten.



Mit der Karte „Fackel“ darfst du jedes Mal, wenn du die Improvisieren-Aktion ausführst, 3 Karten ziehen (selbst wenn du die Improvisieren-Aktion durch andere Karteneffekte ausführst). Du darfst deiner Hand jedoch weiterhin nur 1 Karte hinzufügen und musst die anderen beiden abwerfen.

Ladenkarten wie der „Colt Walker“ verbessern permanent die Waffenfertigkeit deines Charakters. Mit dieser Karte darfst du 1 [Black Gem] für +2 [Red Gem] ausgeben und das so oft, wie du Kugeln hast.



# KURZÜBERSICHT

## RUNDENABLAUF:

Jede Runde ist in 4 Phasen unterteilt:

### 1. Improvisationsphase

- Schau dir die obersten 2 Karten des Verbesserungsstapels an. Füge 1 Karte deiner Hand hinzu und wirf die andere ab.

### 2. Begegnungsphase

- In San Andreas: Kaufe ein oder suche das Anschlagbrett auf.
- Außerhalb: Ziehe 1 Begegnungskarte.

### 3. Aktionsphase

Spiele eine Karte, um Ressourcen zu generieren und führe 1 dieser Aktionen aus:

- Ein Kopfgeld eintreiben
- Ein Artefakt finden
- Einen anderen Spieler ausrauben
- Eine weitere Begegnung haben
- Das Lager aufschlagen (Erhalte 1 Gesundheit)
- Die Charakteraktion ausführen

### 4. Aufräumphase

- Abwerfen
- Wieder auf 4 Karten aufziehen
- Zurück nach San Andreas bewegen (falls gemischt)
- Monster bewegen sich auf San Andreas zu
- Den Startspielermarker gegen den Uhrzeigersinn weitergeben

## SYMBOLE:



**Angriff**



**Bewegung**



**Kugel**



**Gesundheit**



**Fluch**



**Geld**



**Schneid**



**Karte zerstören**



**Karte ziehen**

## PREISE FÜR VERBESSERUNGEN



**1 Kaufe 1 Kugel**



**2 Erhöhe deine maximale Anzahl an Kugeln**



**3 Erhöhe deine Fluchschwelle**



**4 Erhöhe deine Gesundheit**