

The Good, The Bad And The Emperor

Dean Smith I., Kaiser von Amerika, ist erzürnt, dass seine Untertanen ihn nicht ernst nehmen und plant einen Angriff auf seine Hauptstadt Miranda Springs, um dort ein Exempel zu statuieren. Dabei will er Lucky Luke verhaften, den er für den Rädelsführer der aufrührerischen Stadt hält. Sein Herzog Buck Ritchie darf auf kaiserlichen Erlass die Bank ausrauben. Können die Bewohner der Stadt mit Hilfe von Lucky Luke ihre Stadt vor dem Untergang retten?

Beteiligte

Die Verteidiger

- Lucky Luke mit Jolly Jumper und Rantanplan
- Sheriff Masters
- Deputy Samson
- Die Daltons mit Ma Dalton
- 6 Bewaffnete Bürger mit Revolver
- 6 Bewaffnete Bürger mit Gewehr
- Doktor

Die Armee

- Captain Whilkes
- Sergeant Teague
- Sergeant MacArthur
- Sergeant O'Mally
- 12 Soldaten
- 6 Kavalleristen
- Gatling Gun mit 2 Mann Besatzung

Die Bösen

Der Kaiser

- Kaiser Dean Smith I.
- Colonel Gates
- Captain Jones
- 12 Kaiserliche Gardisten
- 6 Kaiserliche Soldaten
- Doktor

Bucks Bande

- Buck Ritchie
- Captain Perry
- Bloody Bill Anderson
- 6 Kaiserliche Kavalleristen
- 6 Kaiserliche Soldaten
- 1 Kaiserliche Kanone mit 4 Mann Besatzung
- El Mapache
- 6 Desperados

Gelände

Die Stadt Miranda Springs mit ihren beiden Straßenzügen. Die Stadtkreuzung ist verbarrikadiert. Überall liegen Trümmer herum (gelten als schwieriges Gelände).

Aufstellung

Die Verteidiger starten innerhalb der Barrikade. Die Daltons befinden sich im Gefängnis.

Die Armee wird hinter dem Bahnhof aufgestellt. Der Kaiser und Bucks Bande erreichen die Stadt über eine der Straßen.

Innerhalb der Barrikade steht eine kaputte Gatling. Die Kanone des Kaisers wird auf der Straße innerhalb von 6 Zoll vom Kaiser aufgestellt.

Die 12 Zivilisten werden gleichmäßig in der Stadt verteilt.

Ziel

Sieger des Szenarios ist, wer am Ende mehr Punkte erspielt hat.

Punkte gibt es für Spieler die mehr Modelle auf den folgenden Strategisch Wichtigen Punkten haben:

In der oberen Etage des Hotels, in der Bank, im Stall, im Bahnhof

Wenn ein Spieler mindestens doppelt so viele Modelle oder der Gegner keine Modelle auf einem der Punkte hat, bekommt er 10 Punkte.

Wenn er mehr Modelle aber weniger als doppelt so viele Modelle als der Gegner auf einem Punkt hat, bekommt er 5 Punkte.

Bei Gleichstand gibt es keine Punkte.

Der Kaiser hat noch eine Rechnung mit den Bewohnern der Stadt auf. Für jeden herumstehenden Zivilisten den die Bösen gefangen nehmen und am Ende des Spiels besitzen, gibt es 1 Punkt. Für jeden Zivilisten, den die Guten retten und am Ende des Spiels besitzen, gibt es 1 Punkt.

Spieldauer

Das Spiel geht auf Zeit und dauert 1,5h.

Sonderregeln

Ausbrecherkönige

Die Daltons brechen am Ende der Bewegungsphase aus dem Gefängnis aus. Dabei wird das Sheriff-Gebäude zerstört.

Gefangennahme und Rettung von Modellen

Zivilisten können durch einen gewonnen Nahkampf gegen sie gefangen oder gerettet werden. Ab da folgen sie der Kompanie oder dem Modell, die den Nahkampf gewonnen hat.

Zivilisten bewegen sich ab da immer mit ihrem Besitzer zusammen.

Gefangene oder gerettete können an befreundete Kompanien oder Modelle übergeben werden. Sie wechseln dadurch den Besitzer.

Muss ein Modell oder eine Kompanie fliehen, flieht der Zivilist nicht mit und bleibt an Ort und Stelle stehen.

Zivilisten

Pro Runde dürfen bis zu 3 Zivilisten vom Spieler mit der Initiative bis zu 3" bewegt werden.

Doktor

Der Doctor kann in Basekontakt zu einer befreundeten Einheit mit einem bestandenen Muttest ein zuvor verlorenes Modell zurückbringen oder eine zuvor verlorene Wunde heilen.

Ereigniskarten

Wenn beim Initiative-Wurf ein Pasch gewürfelt wird, zieht jede Seite eine Ereigniskarte.

Ereigniskarten der Guten:

Lucky Luke is on our side

Jeder gefangene Zivilist muss einen Muttest ablegen. Gelingt er dem Modell, flieht es in Sicherheit und wird vom Spielbrett entfernt. Für das Modell bekommt kein Spieler Punkte.

The Gatling is damaged

Die Gatling wurde beschädigt. Sie bekommt W3 Nachlademarker und muss so viele Spielzüge repariert werden.

Rantanplan is bored

Dein Gegner wählt eine Deiner Einheiten mit min. 4 Modellen aus und stellt Rantanplan daneben. Ein Modell nach Deiner Wahl wird von ihm in den Hintern gebissen und kriegt einen Treffer der Stärke 3. Die Einheit darf sich 6" von Rantanplan wegbewegen. In der Bewegungsphase darf die Einheit sich erneut bewegen.

The gold is unguarded

Ein Armee-Held Deiner Wahl, der nicht in der Bank ist, darf kostenlos eine Heroische Bewegung, die in näher zur Bank bringt, durchführen. Alle Modelle in 6" um das Modell dürfen ebenfalls näher an die Bank herangehen, genau wie in den Regeln beschrieben.

I know a place for an ambush

Der Gegner wählt eine Einheit mit min. 4 Figuren und entfernt sie vom Spielfeld. Zu Beginn der nächsten Runde erscheint die Einheit in einem Gebäude Deiner Wahl, welches mindestens 6" von jeder gegnerischen Figur entfernt sein muss.

We are going to kill Lucky Luke

Die Daltons schießen auf Lucky Luke. Stelle sie im Rücken von Lucky Luke so auf, dass sie in Schussreichweite sind. Die Daltons schießen je einmal. Nach dem ersten Schuss kann Lucky Luke mit einem Muttest versuchen sich 3" in Deckung zu bringen

Oldtimer has a present for his majesty

Ein Haus Deiner Wahl wird zerstört. Es darf weder das Hotel, der Bahnhof, der Stall oder die Bank ausgewählt werden. Alle Modelle im Haus dürfen 6" fliehen. Modelle im Haus kriegen S4 Treffer, alle geflohenen Modelle bekommen einen S2 Treffer.

We found Oldtimer's secret Whiskey supply

Alle Deine Einheiten bekommen in dieser Runde auf Fightvalue -1 und Shooting +1.

The Doc is coming

Einheiten in 12" um den Doc legen einen Muttest ab. Wird der Test bestanden, bekommen sie ein zuvor verlorenes Modell zurück.

Ereigniskarten der Bösen:

The Emperor issues an ultimatum

Jeder gerettete Zivilist muss einen Mutttest ablegen. Gelingt er dem Modell, flieht es in Sicherheit und wird vom Spielbrett entfernt. Für das Modell bekommt kein Spieler Punkte.

The cannon is jammed

Die Kanone hat sich verklemmt. Sie bekommt W3 Nachlademarker und muss so viele Spielzüge repariert werden.

The Emperor is impatient

Wähle eine Deiner Einheiten mit min. 4 Modellen und entferne ein Modell. In der Bewegungsphase darf die Einheit sich zweimal bewegen.

Bucks big chance

Wenn Buck nicht in einem Strategisch Wichtigem Punkt Bank ist, darf er kostenlos eine Heroische Bewegung, die in näher an den nächsten Strategisch Wichtigem Punkt bringt, durchführen. Alle Modelle in 6" dürfen ebenfalls näher an dieses Gebäude herangehen.

The Emperor orders to attack on the flank

Dein Gegner wählt eine Deiner Einheiten mit min. 4 Modellen aus und entfernt sie vom Spielbrett. Die Einheit führt eine Flankenbewegung durch und erscheint zu Beginn der nächsten Runde innerhalb von 6" von einer Spielfeldkante Deiner Wahl.

I want to be Emperor instead of the Emperor

Gates schießt auf den Kaiser. Stelle ihn im Rücken von Lucky Luke so auf, dass er in Schussreichweite ist. Gates schießt nur einmal und darf kein Fame benutzen.

Buck orders to burn down the town

Ein Haus Deiner Wahl in Sicht- und Reichweite der Kanone wird zerstört. Es darf weder das Hotel, der Bahnhof, der Stall oder die Bank ausgewählt werden. Alle Modelle im Haus dürfen 6" fliehen. Modelle im Haus kriegen S4 Treffer, alle geflohenen Modelle bekommen einen S2 Treffer.

The Emperor is not amused

Alle Deine Einheiten bekommen in dieser Runde auf Fightvalue +1 und Shooting -1.

It is only a flesh wound

Einheiten in 12" um den Doc legen einen Mutttest ab. Wird der Test bestanden, bekommen sie ein zuvor verlorenes Modell zurück.