

Xavier Davidson

REVOLVER NOIR

Eine Schattenjagd für 2 mutige Katz-und-Maus-Spieler ab 10 Jahren

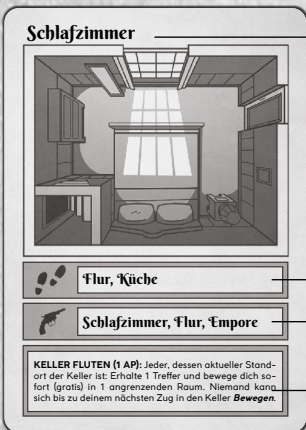
Es hätte so ein einfacher Job werden können, diese abgeschiedene, verlassenere Villa zu untersuchen ... Doch als du dort bist, zerreißt plötzlich ein Schuss die Stille der Nacht. Die Kugel zerschmettert den Putz an der Wand direkt neben deinem Kopf. Wie sich herausstellt, ist wohl doch auch noch jemand anders hier ...

Schleiche unentdeckt durch die dunklen Korridore der verlassenen Villa und finde die Konkurrenz, bevor sie dich findet. Lausche, platziere Fallen und schieße schließlich an den richtigen Orten ... sonst bist es am Ende noch du, der diese Villa nicht lebend verlässt!

Spielmaterial

25 Karten, davon:

16 Raumkarten



Raumname

Bewegungsradius

Schussradius

Raumeffekt

in Klammern: Kosten

Rückseite: Set-Zuordnung



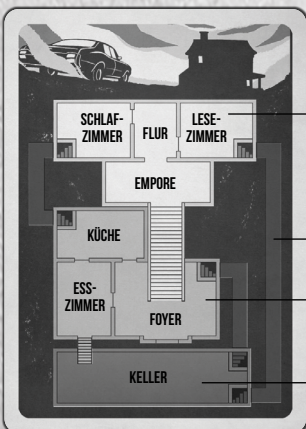
8 Agentin-Karten



8 Agent-Karten

Vorderseite

2 Grundrisse



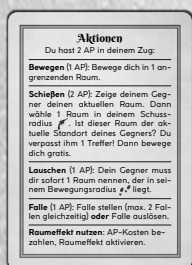
1.Stock: Das Schlafzimmer, der Flur, das Lesezimmer und die Empore befinden sich im 1. Stock.

Einige Räume sind über Geheimgänge miteinander verbunden.

Erdgeschoss: Die Küche, das Esszimmer und das Foyer befinden sich im Erdgeschoss.

Untergeschoss: Hier befindet sich der Keller.

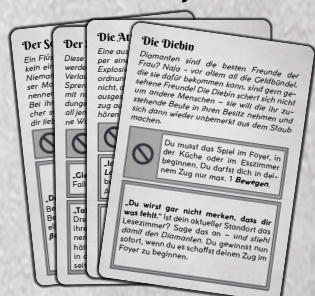
2 Übersichtskarten



1 Gewölbe



4 Rollenkarten für die Erweiterung Skrupellose Machenschaften



Spielaufbau

Trennt die Raumkarten nach ihren Sets (Agentin und Agent). Nehmt euch je 1 Set.

Bereitet nun beide euren Stapel vor:

Halte die 8 Raumkarten als Stapel in der Hand, sodass dein Gegner nur die Rückseiten der Karten sehen kann. Fächere die Karten nicht auf!

Die vorderste Karte – also die, auf die du schaust – zeigt deinen aktuellen Standort. Halte ihn zu jeder Zeit geheim!

Wähle nun 1 Raum, an dem du das Spiel beginnen möchtest: Diese Raumkarte machst du zur vordersten Karte deines Stapels.

Wer von euch hat den besseren Orientierungssinn? Du beginnst das Spiel!

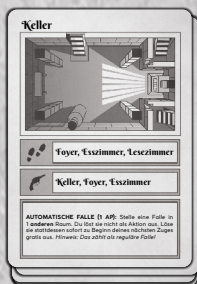
Spielziel

Dein Ziel ist es, das Duell für dich zu entscheiden: Du musst deinem Gegner 2 Treffer verpassen. Dann hast du sofort gewonnen. Wie erreichst du das? Einfach! Sei aufmerksam und clever: Zücke zu den richtigen Momenten deine Pistole oder stelle Fallen, in die du deine Konkurrenz lockst.

Spielablauf

Ihr seid abwechselnd nacheinander am Zug.

In deinem Zug hast du bis zu 2 Aktionspunkte (AP). Kündige die Aktion, die du machen möchtest, an, bevor du sie durchführst. Bevor du eine weitere Aktion ausführst, musst du die vorherige abgeschlossen haben. Du darfst auch mehrfach die gleiche Aktion ausführen, solange du ausreichend AP dafür übrig hast. AP, die du in deinem Zug nicht nutzt, verfallen.



Hältst du deinen Stapel so in der Hand, würdest du das Spiel im Keller beginnen.

Aktionen

BEWEGEN (1 AP)

Wähle 1 Raum in deinem Bewegungsradius . Das sind also die Räume, die direkt an deinen Raum angrenzen (das kann auch durch einen Geheimgang der Fall sein).

Um dich zu bewegen, suche den gewählten Raum aus deinem Stapel heraus und mache ihn zur vordersten Karte deines Stapels.



Empore, Keller, Küche, Esszimmer

SCHIESSEN (2 AP)

Zeige deinem Gegner deinen aktuellen Raum. Dann wähle 1 Raum in deinem Schussradius . Ist dieser Raum der aktuelle Standort deines Gegners? Du verpasst deinem Gegner 1 Treffer! Egal, ob du getroffen hast oder nicht – bewege dich jetzt sofort gratis. Du musst das tun. Du darfst aber keine Raumeffekte dort nutzen (siehe unten).



Foyer, Esszimmer, Küche

FALLE (1 AP)

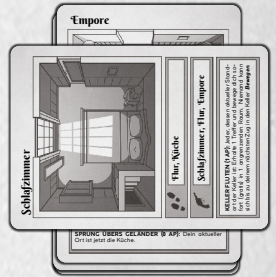
Entscheide dich für 1 Option: Falle stellen oder Falle auslösen.

Falle stellen: Drehe die Karte deines aktuellen Standortes um 90° in deinem Stapel.

Du darfst maximal 2 Fallen gleichzeitig gestellt haben. Wenn du eine 3. Falle stellen würdest, musst du zuerst 1 gestellte Falle in deinem Stapel wieder aufrichten.

Falle auslösen: Nenne den Raum einer deiner Fallen laut. Richte diese Falle wieder auf (sie ist nicht mehr aktiv). Ist dieser Raum der aktuelle Standort deines Gegenübers? Du verpasst deinem Gegner 1 Treffer!

Hinweis: Du selbst erhältst dadurch keinen Treffer, auch wenn du gerade in diesem Raum bist.



LAUSCHEN (1 AP)

Dein Gegner muss dir sofort 1 Raum nennen, der in seinem Bewegungsradius  liegt.

Tipp: Wirst du belauscht? Du darfst natürlich Räume nennen, die der Gegenseite keine neuen Informationen verschaffen. Deine Auskunft muss jedoch immer der Wahrheit entsprechen!

RAUMEFFEKT NUTZEN

Zeige deinem Gegner deinen aktuellen Raum und gib die angegebene Menge AP aus. Führe dann den Effekt aus, der im unteren Teil der Raumkarte angegeben ist. Die Menge an benötigten Aktionspunkten für diese Effekte variieren von Raum zu Raum und nicht jeder Raum hat auch einen Raumeffekt.

AUTOMATISCHE FALLE (1 AP): Stelle eine Falle in 1 anderen Raum. Du löst sie nicht als Aktion aus. Löse sie stattdessen sofort zu Beginn deines nächsten Zuges gratis aus. *Hinweis: Das zählt als reguläre Falle!*

Ende des Spiels

Das Spiel endet sofort, wenn du deinem Gegner 2 Treffer verpasst hast. Du hast dann gewonnen!

Erweiterung Skrupellose Machenschaften

Einige ... sagen wir ... "interessante" Persönlichkeiten haben ihren Weg zu euch in die Villa gefunden ... Doch Vorsicht! Nicht jeder Schatten, der durch die Gänge huscht, ist auch wirklich eine Feindesgestalt.

Eine Reihe dunkler Gestalten schleicht in der Villa umher. Jede von ihnen hat ein ganz besonderes Ziel bei ihrem nächtlichen Ausflug und die nötigen Werkzeuge, um jene auch zu erreichen.

Spielmaterial

4 Rollenkarten: Die Diebin, Der Schleicher, Der Zerstörer, Die Attentäterin

1 Gewölbe

Spielablauf

Verteile an euch beide zufällig je 2 Rollenkarten. Ihr dürft euch beide nun für je 1 der beiden Rollen entscheiden. Legt sie offen vor euch aus. Ist jemand die Diebin? Nimm dir jetzt auch noch das Gewölbe.

Die nicht genutzten Rollenkarten werden in dieser Partie nicht benötigt.

Auf jeder Rolle findest du 1 oder mehrere besondere Fähigkeiten, die du in deinem Zug nun auch nutzen darfst. Es gibt aber auch Einschränkungen, die die Rolle mit sich bringt. Die Diebin hat außerdem eine alternative Siegbedingung. Die übrigen Regeln aus dem Grundspiel gelten unverändert, es sei denn, eine Rollenkarte sagt etwas anderes.

Impressum

Autor: Xavier Davidson

Illustrationen: Jonathan Fisher

Grafik dt. Version: atelier198

Redaktion: Kaddy Arendt

Redaktionsleitung: Benjamin Schönheiter

Realisation: Matthias Nagy



© 2023 Matthias Nagy,
Frosted Games, Sieglindestr. 7,
12159 Berlin, Deutschland,
unter der Lizenz von Button Shy Games.
Alle Rechte vorbehalten.



www.FROSTEDGAMES.de



Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.