



Boardgamefan.de braucht deine Unterstützung!

Seit 2019 versorge ich Brettspieler mit kostenlosen, hochwertigen Regelzusammenfassungen – bisher über 100 Stück! Diese Arbeit kostet mich viel Zeit und Geld, und schon ein paar Euro im Monat helfen mir, viel mehr zu erreichen.

Bitte werde selbst ein Boardgamefan und unterstütze dieses schöne Projekt!

patreon.boardgamefan.de
paypal.boardgamefan.de

Vielen Dank für deine Unterstützung!

THE FEW AND CURSED (1–4 SPIELER)

ZIEL DES SPIELS

Sammle den meisten **Schneid** durch Kopfgelder, Begegnungen, Raub, Artefakte und Aufträge. Spielende: drittes besiegt Monster, alle Artefakte gefunden oder Monster erreicht San Andreas (siehe SPIELENDE).

SPIELAUFBAU

- Siehe Regelheft S. 6–12.
- **Spielrelevant:** Jeder beginnt mit 4 Handkarten, Fluch 0 und charakterabhängigen Startwerten; 4 Aufträge ziehen, 2 behalten.
- **Monsterkarten:** Mischen, je 1 verdeckt auf die 4 „Most Wanted“-Felder legen; übrige Kopfgelder verteilen, je oberste Karte aufdecken.
- **Wanted-Karten:** Auf zufälliger Seite auslegen.
- **Laden:** 3 offene Ladenkarten.
- **Artefakte:** Artefaktmarker verdeckt auf die 4 Eck-**Standorte** legen; bei 2–3 Spielern dort je 1 Marker entfernen.
- **Startspieler:** Spieler mit dem wenigsten Startgeld.
- **Jebediah:** Sein Startdeck umfasst nur 8 Karten.

SCHLÜSSELBEGRIFFE

- **Geld/Wasser:** Wassermarker; bleibt zwischen Phasen erhalten.
- **Bewegung / Angriff:** Durch Handkarten; nicht genutzte Werte verfallen am Ende jeder Phase.
- **Kugeln:** Vorrat; jederzeit im eigenen Zug beliebig oft gemäß **Waffenfertigkeit** in Angriff umwandeln.
- **Gesundheit:** Bei 0 sofort **SCHWER VERWUNDET** (siehe unten).
- **Fluch / Fluchschwelle:** Aktueller Wert / Grenzwert für die verfluchte Charakterseite.
- **Schneid:** Siegpunkte.
- **Spielbereich:** Ort ausgespielter Karten.
- **Zerstören:** Karte aus Deck entfernen.

Siehe **KARTEN**

- **Erschöpfen:** Ladenkarteneffekt 1× pro Runde nutzen.
- **Standorte:** Wüste, Ruinen, Schluchten, Verflucht, San Andreas. Geländetypen siehe Karte/Regelheft S. 25.

SPIELABLAUF

In jeder Phase beginnt der Startspieler, anschließend im Uhrzeigersinn. Handkarten darfst du jederzeit während deiner eigenen Phase spielen, um Ressourcen und Effekte zu erzeugen; **Kugeln** beliebig oft ausgeben.

Gespielte Karten am Phasenende abwerfen (Regelheft S. 13); die Aufräumphase erfasst noch ausliegende gespielte Karten.

Alle Karteneffekte sind verpflichtend, außer ausdrücklich optionale Effekte. Kartentext hat Vorrang vor Regeltext.

[01] IMPROVISATIONSPHASE

- 01.** Ziehe 2 Karten des Verbesserungsstapels.
 - 02.** Nimm 1 davon direkt auf die Hand, wirf die andere auf den Verbesserungs-Abwurfstapel.
- Die behaltene Karte gehört fortan zu deinem Deck. Zusätzliche Improvisationen genauso behandeln.

Fackel: Ziehe jeweils 3 statt 2, behalte weiterhin nur 1.

[02] BEGEGNUNGSPHASE

[02.1] AUSSERHALB VON SAN ANDREAS

- 01.** Ziehe 1 normale Begegnung (Wüste/Ruinen/Schluchten) oder 1 „Verfluchte Begegnung“ (Verflucht-Feld).
- 02.** Lies ausschließlich den Text deines Standorttyps, wähle 1 Option, zahle Kosten, führe Effekt aus.
- 03.** Lege die Karte danach auf den zugehörigen Abwurfstapel.

- **Normale Begegnung:** Eine bezahlbare Option muss gewählt werden. Keine möglich? Zeige den anderen deine Handkarten; kein Effekt.
- **Verfluchte Begegnung:** Wähle eine der zwei bezahlbaren Optionen oder das stets verfügbare nachteilige Ergebnis (auch freiwillig).
- **Gleiches Feld:** Spieler teilen sich dieselbe Begegnung, entscheiden unabhängig.

Bei einer Begegnungsbewegung „andere Kosten ignorieren“ gelten keine weiteren Straßenkosten.

[02.2] IN SAN ANDREAS

Wähle **Anschlagbrett** oder **Laden**.

- **Anschlagbrett:** Ziehe 2 Aufträge; bereits selbst erledigte Aufträge abwerfen und ersetzen. Halte neue Aufträge bis zur Erledigung geheim. Danach darfst du 1 beliebigen unerledigten Auftrag für seinen Geldwert verkaufen (kein **Schneid**).
- **Laden:** Beliebig oft einkaufen, solange bezahlbar; siehe LADEN.

[03] AKTIONSPHASE

Spiele Karten, bewege dich auf Straßen und führe **genau 1 Aktion** aus. Bewegung darf vor und nach der Aktion erfolgen; Standortbedingungen beachten.

- **Artefakt finden** [03.1]
- **Weitere Begegnung** [03.2]
- **Kopfgeld eintreiben** [03.3]
- **Spieler ausrauben** [03.4]
- **Charakteraktion** [03.5]
- **Lager aufschlagen** [03.6]

[04] AUFRÄUMPHASE

- 01.** Wirf gespielte Karten, soweit noch vorhanden, ab; behalte beliebige Handkarten, wirf die übrigen ab.
- 02.** Ziehe auf 4 Handkarten nach.

- 03.** Hast du irgendwann in dieser Runde dein persönliches Deck regulär neu gemischt (auch beim Nachziehen)? Setze die Miniatur nach San Andreas zurück.
- 04.** Bewege jedes Monster 1 Feld in Richtung San Andreas (siehe MONSTER).
- 05.** Gib den Startspielermarker gegen den Uhrzeigersinn weiter.

Ausnahme zu Schritt 03: Mischen allein durch „Das Lager aufschlagen“ verursacht keine Rückkehr.

AKTIONEN IM DETAIL

BEWEGUNG

- Bewege dich entlang der Straßen; zahle die auf jeder überquerten Straße gezeigte **Bewegung**. Bei Fluchsymbol zusätzlich +1 Fluch.
- **Gesundheitssymbol:** Du darfst fehlende Bewegung durch 1 **Gesundheit** je fehlendem Bewegungspunkt bezahlen. Du kannst vor und nach deiner Aktion weitergehen.
- **Monsterfeld:** Nur betreten, wenn du auf diesem Feld gegen etwas kämpfst. Greifst du dabei nicht das Monster an, bewegt es sich sofort 1 Feld in Richtung San Andreas.

[03.1] EIN ARTEFAKT FINDEN

- An einem Eck-Standort mit verfügbarem Marker alle dortigen Artefaktkarten ansehen, 1 wählen und direkt auf die Hand nehmen; passenden Artefaktmarker sammeln.
- Nur 1 Artefakt je Standort/Farbe durch diese Aktion. Keine Aktion möglich, wenn du einen Marker dieser Farbe besitzt. Artefakte wie Verbesserungen spielen; sie zählen bei Spielende.

„Schatz gefunden“: Bei bezahlter Begegnungsoption 1 zufällige Artefaktkarte vom gemischten Artefaktstapel auf den Abwurfstapel legen, passenden Marker nehmen (auch aus der Schachtel). Darf eine bereits vorhandene Farbe sein.

[03.2] EINE WEITERE BEGEGNUNG

- Außerhalb San Andreas 1 weitere standortgerechte Begegnung wie [02.1] abhandeln.
- In San Andreas stattdessen Anschlagbrett oder Laden wie [02.2].

[03.3] EIN KOPFGELD EINTREIBEN

- 01.** Außerhalb San Andreas am auf der Karte unter „Zuletzt gesehen“ angegebenen Standort stehen.
 - 02.** Benötigten Angriff aus Karten/**Kugeln** ausgeben; Belohnungen sofort erhalten.
- „Most Wanted“: Maximal 1 je Aktionsphase; Karte in deinen **Spielbereich** legen, nächste desselben Stapels aufdecken. Beim Aufdecken einer Monsterkarte Miniatur sofort auf „Zuletzt gesehen“ stellen.
- **Wanted (gewöhnlich):** Bleibt immer im Spiel, wird nie abgeworfen. Bei genügend Angriff bis 2× im selben Zug eintreiben: nach dem ersten Mal wenden; jede Seite 1× pro Zug.
- **Monster:** Zum Besiegen am Feld der Miniatur stehen, An-

griffskosten zahlen und Belohnung erhalten. Drittes besiegt Monster löst Spielende nach dieser Runde aus.

[03.4] EINEN ANDEREN SPIELER AUSRAUBEN

- Selbes Feld; zahle Angriff = 2 × **aktuelle Gesundheit** des Opfers.
- **Du:** Fluch +2, erhalte Geld und **Schneid** jeweils in Höhe der aktuellen **Gesundheit** des Opfers.
- **Opfer:** –1 **Gesundheit**.

[03.5] CHARAKTERAKTION

- Nutze 1 mit „AKTION:“ markierte Charakterfähigkeit. Passive Fähigkeiten gelten entsprechend ihrem Text.

Als verfluchter Charakter ist die individuelle Fähigkeit nicht verfügbar.

[03.6] DAS LAGER AUFSCHLAGEN

- 01.** Mische **Spielbereich**, Abwurfstapel und Hand in dein Deck.
- 02.** Erhalte 1 **Gesundheit**.
- 03.** Beende sofort die Aktionsphase.

Dieses Mischen löst keine Rückkehr nach San Andreas aus.

LADEN UND AUSTRÜSTUNG

- Kaufe aus allen offenen Ladenkarten und von der obersten Laden-Abwurfkarte; beliebig viele Käufe pro Ladenbesuch.
- **1 Geld:** 1 Kugel.
- **2 Geld:** Max. Kugelanzahl +1.
- **3 Geld:** Fluchschwelle +1.
- **4 Geld:** **Gesundheit** +1.
- **Auffrischen** (1× je Ladenbesuch): Wirf alle verfügbaren Ladenkarten in beliebiger Reihenfolge ab, fülle die Auslage sofort auf.
- **Ressourcenkarten:** Effekt 1× je Runde erschöpfen.
- **Waffenfertigkeitenkarten:** Je Kugel beliebig oft einsetzen (z. B. Colt Walker: 1 Kugel für +2 Angriff).
- **Aufbewahrung:** Max. 2 Zubehörplätze und 2 Hände; einhändige Karten brauchen 1 Hand, zweihändige beide.

KARTEN UND DECKVERWALTUNG

- **Leeres persönliches Deck:** Sobald du ziehen oder aufdecken müsstest, mische deinen persönlichen Abwurfstapel zu einem neuen Deck; merke dir die Rückkehr nach San Andreas in [04].
- **Alle Karten im Spielbereich:** Kannst du eine benötigte Karte nicht ziehen, –1 **Gesundheit** je fehlender Karte.
- **Andere leere Stapel:** Jeweiligen Abwurfstapel neu mischen. Deckkarten jederzeit zählen (nicht den Ablauf verzögern).
- **Zerstören:** Startkarte aus dem Spiel entfernen; Verbesserungskarte auf Verbesserungs-Abwurfstapel legen.
- **Zerstören-Symbol:** Freiwillig. Karte gibt Grundressourcen und zusätzlichen **Zerstören**-Effekt; ohne **Zerstören** nur Grundeffekt. Alle anderen aufgedruckten Effekte sind verpflichtend.

- **Verflucht-Karte:** Kopiere alle Effekte einer anderen, in derselben Phase gespielten Karte und erhöhe Fluch um 1.

Kopierte Karte = Artefak? Verliere zusätzlich 1 Gesundheit. Kopierst du einen Zerstören-Effekt, zerstöre auch Verflucht. Fluchsenkungen gegen +1 verrechnen (Segnung -2/netto -1).

- **Ruf der Finsternis:** Fluch +2; bei Zerstörung zusätzlich 1 ungespielte Handkarte zerstören und erneut improvisieren. Die zusätzlich zerstörte Karte liefert keine Effekte.
- **Krähenbeute:** Fluch +2 und erneut improvisieren; keine andere Karte zerstören.
- **Ein Hauch Böses:** Optional 1 ungespielte Handkarte zerstören, um erneut zu improvisieren.
- **Fackel:** Bei jeder Improvisation 3 Karten ansehen, 1 behalten; übrige abwerfen.
- **Dämonen:** Beim Besiegen 1 Karte zerstören; falls weder Hand noch Abwurfstapel dafür zur Verfügung stehen, 1 gerade gespielte Karte aus dem Spielbereich zerstören.

CHARAKTERWERTE, FLUCH UND VERWUNDUNG

- **Verbesserbare Werte:** Gesundheit, maximale Kugelnzahl und Fluchschwelle (jeweils +1); nicht der aktuelle Kugel- oder Fluchwert.
- **Fluch:** Bei Erreichen der Schwelle Charakterkarte auf verfluchte Seite drehen; fällt Fluch darunter, zurückdrehen.
- **Verflucht:** Keine einzigartige Charakterfähigkeit; beachte Nachteile auf der Karte. Jede weitere Flucherhöhung verursacht 1 Schaden.

SCHWER VERWUNDET (GESUNDHEIT 0)

01. Beende sofort deinen Zug.
02. Verliere 3 Schneid.
03. Kehre nach San Andreas zurück.
04. Bezahle Geld entsprechend zurückgelegter Felder (für fehlendes Geld je -1 Gesundheit).
05. Setze Gesundheit auf 3.
06. Mische Karten aus Hand, Ablage und Deck.

Auftrag „Gläubiger“ kann bei Gesundheit 0 erledigt werden; die üblichen -3 Schneid und Rückkehrkosten gelten weiterhin.

AUFTRÄGE

- **Start:** Bei Spielbeginn 2 aus 4 geheim behalten; am Anschlagbrett 2 neue ziehen. Bereits erledigte Exemplare ersetzen.
- **Anforderung mit Bewegung/Angriff:** Benötigte Menge ausgeben; steht dann nicht für andere Zwecke zur Verfügung.
- **Anforderung mit Statuswert:** Abgebildeten aktuellen Wert auf deinem Tableau erreichen (bei Fluch nicht die Schwelle).
- **Erledigen:** Jederzeit, wenn Anforderungen erfüllt sind; aufdecken, sofort Geld und Schneid erhalten. Gleichen Auftrag nur 1× erledigen.
- **Verkaufen:** Nach dem Ziehen neuer Aufträge 1 unerledigten für aufgedrucktes Geld verkaufen, kein Schneid.
- **Spielende:** Unerledigte Aufträge kosten jeweils den aufgedruckten Schneidwert; Spielende-Aufträge gesondert werten.

MONSTER

- **Erscheinen:** Wird eine Monsterkarte aufgedeckt, Miniatur auf Standort unter „Zuletzt gesehen“ stellen.

MONSTERBEWEGUNG

Am Ende jeder Runde bewegt sich jedes Monster 1 Feld Richtung San Andreas.

01. **Kürzeste Route:** Weg mit den wenigsten Straßensymbolen wählen.
02. **Gleichstand:** Route mit Spieler bevorzugen.
03. **Weiterer Gleichstand:** Startspieler entscheidet.

- **Monster zieht auf Spielerfeld:** Jeder betroffene Spieler -1 Gesundheit und -1 Schneid.
- **Monsterfeld durch Spieler betreten:** Nur um dort etwas zu bekämpfen; ohne Angriff gegen das Monster bewegt sich dieses sofort 1 Feld San Andreas entgegen.
- **Monster bewegt sich am Rundenende nach San Andreas:** Spiel sofort beenden.

SPIELLENDE & WERTUNG

SPIELLENDE AUSLÖSEN

- **21 Schneid und noch keine Monsterminiatur:** Wähle 1 „Most Wanted“-Stapel; lege die unterste Monsterkarte des Monsterkartenstapels auf dessen oberste Karte. Noch kein Spielende.
- **Drittes Monster besiegt:** Aktuelle Runde zu Ende spielen, dann Spielende.
- **Alle Artefakte gefunden:** Aktuelle Runde zu Ende spielen, dann Spielende.
- **Monster bewegt sich am Rundenende nach San Andreas:** Sofortiges Spielende.

SCHLUSSWERTUNG

01. Alle bei Spielende ausgelösten Auftragseffekte werten.
02. Schneidwerte aller unerledigten Aufträge abziehen.
03. Schneidwerte aller gesammelten Artefaktkarten addieren.

Der Spieler mit dem meisten Schneid gewinnt.

Gleichstand: Nacheinander vergleichen:

- Mehr eingetriebene „Most Wanted“-Kopfgelder.
- Mehr erledigte Aufträge.
- Mehr verbleibendes Geld.

SOLO-VARIANTEN (S. 26)

- Normales Spiel mit allen Artefaktmarkern; bei Fund gewünschtes Artefakt wählen, übrige derselben Farbe abwerfen. Weiterhin max. 1 Artefakt je Standort.
- **Am Zugende:** Falls du kein „Most Wanted“-Kopfgeld eingetrieben hast, 1 Karte eines „Most Wanted“-Stapels deiner Wahl abwerfen; dadurch können Monster aufgedeckt werden.

FLUCHJÄGER

- **Sieg:** 3 Monster besiegen, bevor eines San Andreas erreicht.
- **Niederlage:** Monster in San Andreas oder Gesundheit 0.

DIE DUNKLEN KÜNSTE

- **Sieg:** 4 Artefakte sammeln und Standort mit Kaiserkrähe erreichen.
- **Niederlage:** Monster in San Andreas oder Gesundheit 0.

IM SCHATTEN AGIEREN

- **Auftragsleisten:** 3 Leisten zu je 4 Karten bilden, Duplikate ersetzen.
- **Auftragsfolge:** Nach Erledigung jeweils nächste Karte desselben Stapels aufdecken.
- **Sieg:** 2 Leisten vollständig erledigt.
- **Niederlage:** Monster in San Andreas oder alle 4 Monsterminiaturen auf der Karte.

KOOPERATIVES SPIEL (S. 27)

- **Gemeinsamer Start-Schneid:** 140 - 20 pro Spieler (2 Spieler = 100); Startwert darf für Schwierigkeit angepasst werden. Schneidgewinne auf gemeinsamer Leiste.
- **„Most Wanted“:** Nach Eintreiben zunächst nicht nachfüllen.
- **In der Aufräumphase jeder Runde:**

01. Schneid-Belohnungen aller offen ausliegenden „Most Wanted“-Kopfgelder summieren.
02. Diese Summe vom gemeinsamen Schneid abziehen.
03. Leere „Most Wanted“-Felder mit neuen Karten füllen.

- **Sieg:** 3 Monster besiegt.
- **Niederlage:** Team-Schneid jemals unter 0 oder Monster betritt San Andreas.