

MOONSHINERS OF THE APOCALYPSE

DIE APOKALYPTISCHEN SCHWARZBRENNER

2-4 Spieler, Alter: 14+, 30 Min./Spieler

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 **Mondschein** 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 nicht der Klügste zu 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 [thar] Apokalypse wieder!

Irgendwann machten 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 was gehört von denen? 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

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, dass infizierte Einwanderer rüberkämen und eine Seuche mitbrächten. Darum bauten sie Mauern quer über die Grenzen, und die einzige Möglichkeit rauszukommen war mit einem Heißluftballon. Klar, das war nicht billig, und nur ein einziger Schwarzbrenner hatte genug Gold, um an Bord zu gehen.

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.

WER IST WER IN SHANTY TOWN?

Erst einmal musst du **get your noodle around the fact** 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** sind sicher nicht die besten Vorbilder. Sie sind Schwarzbrenner der 1920er Jahre – entschlossen, ein blühendes Fusel-Imperium zu errichten und an einen besseren Ort zu entfliehen. Es stehen 4 Helden zur Auswahl, jeder von ihnen besitzt eine einmalige Spezialfähigkeit (also probier sie alle mal aus, okay?):

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

Benny Whitaker, Schmierenanwalt: + 5 Toleranzpunkte.

Samuel Connery, Pinkerton-Detektiv: Verdopple beim Stöbern die kleinste gewürfelte Zahl.

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

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 gebeutelt 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.

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

Traurige Trunkenbolde (grün, 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) – Wegen ihrer hohen Toleranzschwelle und ihrem Hang zur Gewalt gehst du diesen gefährlichen Trunkenbolden besser aus dem Weg.

Uncle Harding besitzt Shanty Town, und zwar im wahrsten Sinne. Listig wie ein Luchs und stur wie ein Maulesel am Sonntag hat der zurückgezogene lebende Harding alle Besitztümer aufgekauft und sich auf einem Gelände mitten im Ort 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 (siehe Abbildung).

SPIELMATERIAL

1 Spielbrett	80 Überlebende-Figuren (20/Spielerfarbe)
1 Ballon-Plättchen	80 Hausmarker (20/Spielerfarbe)
1 Startspieler-Marker	5 Stöberwürfel
4 Heldentafeln	5 Trinkwürfel
4/8 Heldenminiaturen	3 Trunkenbold-Bewegungswürfel
12 Trunkenbold-Aufsteller	40 Schrott-Plättchen
12 Trunkenbold-Karten (Drunkard)	40 Mais-Plättchen
40 Relikt-Karten (Relic)	40 Fusel-Plättchen
20 Alk-Karten (Booze)	40 Gold-Plättchen
4 Übersichtskarten	12 Toleranz- und Alk-Marker (3/Spielerfarbe)
20 Gebäude-Plättchen	12 Toleranz-Marker für Trunkenbolde
	16 Aktionsmarker (4/Spielerfarbe)

AUFBAU

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 1 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 auf den erwürfelten Feldern. Auf jedem Sechseck darf immer nur ein einziger Trunkenbold stehen, würfelt daher bei Dopplung noch einmal.
5. Platziert auf jeder ausliegenden Trunkenbold-Karte einen Toleranz-Marker auf der höchsten Zahl der Trunkenheitsskala, um die Starttoleranz des Trunkenbolde anzuzeigen. Legt die übrigen Toleranz-Marker neben den Trunkenbold-Kartenstapel.
6. Errichtet Uncle Hardings Lager, indem ihr die Plättchen der folgenden Gegenstände in Stapel sortiert: Mais, Schrott, Fusel und Gold.
7. Jeder Spieler wählt einen Helden aus und nimmt sich die passende Heldentafel, die Heldenminiatur sowie die Figuren, Häuser und Marker der gewählten Farbe. Die restlichen Tafeln, Figuren, Häuser und Marker kommen zurück in die Schachtel – sie werden im Spiel nicht verwendet. 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).

SPIELABLAUF

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 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 nacheinander jeder 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

They says it's the early bird that catches the worm. And that a rollin' stone don't gather no moss. And that time won't wait fer no man. Can't rightly say I get what all that means, but if there's one thing I know, it's that when the sun comes up and the rooster crows, it's time to quit yer piddlin' and git to work!

TAGPHASE SCHRITTE

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 Sechseck 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.

BEWEGUNG

You don't have to go home, but you can't stay here. Gettin' around Shanty Town ain't too hard, long as you know which way's up. Then again, not too many people round here know their ass from their elbow.

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 Einschränkungen:

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

It's a lazy man that sits around and does nothing. You gotta get out there and explore - ain't no telling what you'll find.

Um ein Gebiet zu erkunden, ziehe eine Relikt-Karte. 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 dazu die 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.

AKTION: STÖBERN

When people kicked the bucket, they left all sorts of things behind - broken pieces of wood, metal, rusty nails, and even some family heirlooms. They're all there just waiting to be dug up.

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. Du kannst die Aktion Stöbern nur einmal pro Runde durchführen.

AKTION: BAUEN

You don't need no contractor - just a bit of grit and elbow grease and it won't take long before you got the prettiest house in Shanty Town, which I guess ain't saying too much, now is it?

Bauen darfst du auf jedem erkundeten Sechseck, das du betrittst, sofern sich darauf gerade kein anderer Held befindet oder dort bereits etwas gebaut hat.

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.

Falls du in einer vorausgegangen Aktion schon ein Gebäude Level I auf einem Sechseck errichtet hast, kannst du mit der Aktion Bauen dein Gebäude auf Level II aufwerten. Auch dafür zahle 4 Schrott-Chips an Uncle Harding's Lager; stelle dann einen weiteren Hausmarker auf das zweite Feld im Sechseck.

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

Die 5 verfügbaren Gebäudetypen zu kombinieren, kann zu einer Profitsteigerung führen, wenn man aus ihnen eine geschichtete Produktionskette bildet. Beachte, dass das Bauen zwar immer auf die gleiche Art geschieht, die Gebäude aber unterschiedlich produzieren. Es kommt darauf an, wie du sie einsetzt!

AKTION: HERAUSFORDERN

They used to sit and guzzle them bottles one after another just like they's fresh mountain air. First one to pass out loses and boy, there was a lot of losers!

Um einen Trunkenbold zu einem Wettlaufen 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. Auf ihnen zeigen die Punkte die Anzahl der Schlucke an, die ihr herunterkippt.

Werft die 5 Trinkwürfel und vergleicht die Summen der Augen. Die roten Augen zeigen an, wie stark der Drink auf dich wirkt, während die grünen Augen anzeigen, wie er auf deinen Gegner wirkt. Ziehe also die entsprechenden „Schadenswerte“ von der Trunkenheitsskala auf deiner Heldentafel und der Trunkenbold-Karte ab.

Falls der Trunkenbold nach dem ersten Wurf noch nicht besiegt ist, darfst du die Herausforderung fortsetzen. Ziehe dafür dein Ausdauer-Steinchen nach rechts zum nächsten hervorgehobenen Feld (3/6/10/15) 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.

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 (grün). 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, 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 diese Bestrafung ausgesetzt.

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.

AKTION: HANDELN

Some people was born to haggle, but not Uncle Harding - his prices don't drop one dime and if you don't like it, then that's just fine - you can take it or leave it!

Mitten auf dem Spielbrett – 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 Schrott = 1 Gold
- 4 Schrott = 1 Fusel
- 2 Schrott = 1 Mais
- Relikte: je 1 Wertpunkt = 2 Schrott (Bsp.: eine Relikt-Karte mit 3 Punkten hat den Wert von 6 Schrott)
- 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.
- Zahle 2 Schrott für eine Kater-Kur und platziere deinen Ausdauer- und deinen Trunkenheitsmarker zurück auf ihre Startpositionen.

Tipp: Wir wollen dir zwar keine Strategie vorgeben – aber bedenke, dass Güter bei Uncle Harding im Verhältnis 2:1 gehandelt werden. Dagegen produzierst du in deinen Gebäuden die gleichen Güter im Verhältnis 1:1, also günstiger. Klar?

ÜBERLEBENDE

Folks out here are just waiting for a hero and they'll latch onto pretty much anyone that shows some initiative. Hell, won't be long and they'll be doing your work for you!

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).

ALK-KARTEN

We drink moonshine 'round these parts. But if you got some store-bought liquor, I wouldn't mind taking a couple sips of that as well...

Du startest im Spiel mit einem eigenen, unbegrenzten Vorrat an Softdrinks, 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 grünen gewürfelten Augen – 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.

Beachte, dass du bei Uncle Harding Kater-Kuren erwerben kannst und dass du vielleicht Spezial-Alk-Karten erhältst wie "Have One on Me".

GÜTER

When the fit hit the shan, there weren't no need for money anymore. Instead, they just traded what they could find - scraps, old world relics, corn, and, of course, 'shine.

Gold – Als das mit Abstand wertvollste Gut sind Goldnuggets wirklich, äh ... Gold wert. Wert in Schrotteinheiten: 8

Moonshine - Popskull, Rotgut oder Panterpisse - 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 – Des Einen Müllhalde ist des Anderen Schatztruhe. Oder nach wie vor Müll. Jeder Relikte-Punkt ist 2 Schrotteinheiten wert (eine Relikt-Karte mit Wert 3 ist also 6 Schrott wert).

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

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

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

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

Erkunden – Diese Aktion verschafft dir automatisch 1 Relikt-Karte.

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

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

DIE NACHTPHASE

You know us normal people go to sleep at night, but not them drunkards. Hell, you'll find them walking around from dusk till dawn, drunk as a skunk, mad as hell, and destroying everything they can. But you know what they say - misery loves company.

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

NACHTPHASE SCHRITTE

1. ÜBERLEB

Überlebende

Entfernt vor der Nachtphase 1 Überlebenden von jedem Sechseck, auf dem sich ein Trunkenbold befindet.

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:

Constructed Building Production	Upgraded Building Production	
House	1 Scrap for each Survivor	1 Relic card for each Survivor
Workshop	1 Scrap for each Survivor	2 Scraps for each Survivor
Cornfield	1 Scrap for each Survivor	1 Corn for each Survivor

Distillery	1 Scrap for each Survivor	For each Survivor, pay 1 Corn to produce 1 Moonshine
Saloon	1 Scrap for each Survivor	For each Survivor, pay 1 Moonshine to produce 1 Gold

During production, evaluate in player order whether your Buildings produce and take any relevant resources from Uncle Harding's supply. You may evaluate Building production in any order and may use newly-produced resources to fuel production at other Buildings. All resources gained are stored next to your Hero mat.

NOTE: If a Drunkard is present on a Building tile, then it does NOT produce.

<INSERT: Graphic example of using produced resources from one Building at another Building - engine>

Existing Drunkards Move

Roll all three Drunkards Roam dice and evaluate each in order, starting with the Crazy Drunkards (purple) and continuing with the Sad Drunkards (green) and Angry Drunkards (red). All Drunkards must move in the direction indicated by their respective die. However, they do not move if they are on a hex with a Hero or Survivors.

Drunkards that would move into Uncle Harding's compound jump across it to the next hex on the other side. Those that would move off the map re-enter from the other side.

<INSERT: Graphic example of Drunkard movement with notes (including Drunkard in a Constructed Building, moving off the map, etc.)>

Note: There can never be more than 1 Drunkard in a given hex. When movement would place 2 Drunkards in the same hex, the stronger one remains (Red > Green > Purple) and the weaker one is discarded.

New Drunkards Arrive

After all Drunkards have moved, new Drunkards enter Shanty Town equal to the number of players. For each of the new Drunkards, draw the top Drunkard card and roll the D20, placing the Drunkard standee on the space indicated by the number of the die.

Game End & Victory

I remember it like it was yesterday - that hot air balloon just hovered over Shanty Town, like it was waiting for something. Then it swooped down and picked up that moonshiner, the best one of all, and it was gone again. We may be stuck here, but at least that one moonshiner made it out alive.

Once the 7th Night phase production has been completed, immediately convert all resources to Scraps as follows and every 8 Scraps are worth 1 Gold.

Moonshine: 4 Scraps

Corn: 2 Scraps

Relics: 2 Scraps for every 1 point of value.

The player with the most Gold is rescued by the hot air balloon and wins the game. Have a shot of moonshine to celebrate!

Moonshiners of the Apocalypse Reference

Now you probably got a million questions and I don't blame you - hell, I got plenty of questions myself. But there's a few things I know like the back of my hand, so here's some odds and ends that don't really fit anywhere else.

Booze

We drink moonshine 'round these parts. But if you got some store-bought liquor, I wouldn't mind taking a couple sips of that as well...

You start the game with your own supply of lightweight liquor, but as you face the Drunkards of Shanty Town, you'll quickly notice why some more high-octane hooch could be useful. To buy better alcohol, you can use the Trade action at Uncle Harding's compound to exchange 4 Scraps for a Booze card.

Each Booze card is a crate containing 6 bottles with 1 of 3 strength values. After Trading for a Booze card, place 1 cube on each of the 6 slots on the Booze track to represent the 6 bottles in the crate. Every time you Challenge a Drunkard, you MUST spend 1 cube to add the value of your Booze to the red pips rolled. Empty Booze cards are discarded and once opened, the crate must be finished before a new Booze card can be used.

Buildings (Constructing and Upgrading)

Well, you can't just sell your liquor out of the bathtub, now can you? It don't have to be fancy, but a roof and a few chairs would be nice.

To grow your Shanty Town empire, you'll need to first Explore an empty hex and then Construct to pay 4 Scraps and raise a Building. When you Construct, place 1 of your houses on the first slot of the Building tile. After being built, you may use the Construct action to Upgrade a Building by paying 4 Scraps again. When combined with Survivors, your Buildings produce resources during the production step of the Night phase. Each building can hold a maximum of 4 Survivors.

Drunkards

Everywhere's got some drunkards, but Shanty Town might just take the cake. Seems the only people left live to drink and drink to live. They usually ain't too much trouble, but sometimes you just gotta sit down and have a serious drink with 'em to set things straight.

As in many places, Drunkards in Shanty Town come in a variety of temperaments and their inebriated wanderings can scare away your Survivors. You can expect to encounter the following types of Drunkards:

- Crazy Drunkards (purple, Tolerance = 3) - When they drink, these Drunkards get crazy. Fortunately, their tolerance is quite low.
- Sad Drunkards (green, Tolerance = 5) - Liquid inside the bottle quickly turns to tears. Best to get them drunk enough to pass out before they start telling sob stories.
- Angry Drunkards (red, Tolerance = 7) - With a high tolerance and a penchant for violence, steer clear of these dangerous Drunkards.

Passed Out

Everybody's got their limits, and it can be a damn thin line between having a good time and waking up in the gutter. Here's to more of the former and less of the latter!

If your Stamina and Inebriation cubes ever meet or move past each other, then you've drunk too much and have Passed Out. When this happens, your miniature is removed from the board and you may not take any more actions until the next Day phase. In addition, one of your Survivors runs away.

When choosing the Survivor to be lost, it is taken from the Building with the most Survivors. In the case of a tie, you may choose from which Building to remove a Survivor. If you have no Survivors on any Buildings, then you must remove one from your Hero mat. Finally, if you have no Survivors in play, the penalty is simply omitted.

At the start of the next Day phase, you wake up refreshed and your Stamina and Inebriation cubes move back to their starting positions. You may re-enter the map by moving to any hex on the outside border of the map.

If both you and a Drunkard have Passed Out during the same Challenge, then you receive 2 Survivors as a reward, but 1 immediately runs away.

Survivors

Folks out here are just waiting for a hero and they'll latch onto pretty much anyone that shows some initiative. Hell, won't be long and they'll be doing your work for you!

Survivors are those people in Shanty Town that have been left behind. Every time you best a Drunkard in a drinking Challenge, two of these Survivors come to your aid and are placed on your Hero mat. They may be assigned at any time to your Buildings by placing a maximum of 4 Survivors directly on the Building tile to assist with production. Once placed, Survivors may not be moved to another Building.

Resources

I know you're a young whippersnapper and wanna jump right in, but I need to tell you more about Shanty Town. When the fit hit the shan, there weren't no need for money anymore. Instead, they just traded what they could find - scraps, old world relics, corn, and, of course, 'shine. So when you're out there scavenging, just remember that it's Uncle Harding's junk you're digging up!

- Gold - The most valuable by far, Gold nuggets are worth their weight in, well... Gold.
- Moonshine - Popskull, Rotgut, or Panther Piss - no matter what you call it, it's all 'shine.
- Corn - If you don't have Corn, then you don't have Moonshine.
- Relics - One man's junk is another man's treasure. Or maybe it's still junk.
- Scraps - Can't buy building materials, so piecing together Scraps is the only way to build.

There are 3 ways that you can obtain resources in Shanty Town:

- Scavenge - When you take a Scavenge Action, you'll be able to find Scraps and Relics
- Trade - When you take a Trade Action, you can exchange resources at Uncle Harding's compound (see table in **Actions - Trade**).

● Produce - Constructing and upgrading your Buildings will lead to resource production during the Night phase.

Uncle Harding

That crazy rascal Uncle Harding kept people guessing his whole life - nobody knew whether he was coming or a-going. Put a damn compound smack dab in the middle of Shanty Town and stayed there running things left and right. Wonder if he's still there?

In the middle of the board and protected from wandering Drunkards, Uncle Harding's compound is literally and figuratively the center of Shanty Town and nothing happens without his approval. At his compound, you can buy and Trade for all manner of goods, including Scraps, Corn, Relics, Moonshine, Gold, Booze, and Hangover Cures.

You must be physically located at Uncle Harding's compound and must use a Trade Action to buy or exchange goods. However, a single Trade Action can be used for an unlimited number of the following transactions:

● 8 Scraps = 1 Gold

● 4 Scraps = 1 Moonshine

● 4 Scraps = 1 Corn

● Relics: 1 point of value = 2 Scraps (Ex. a Relics card with a value of 3 trades for 6 Scraps)

● Trade 4 Scraps for 1 Booze card and draw the top card of the Booze deck. Place 1 cube on each of the 6 slots on the Booze track to represent the 6 bottles in the crate.

● Trade 2 Scraps for 1 Hangover Cure and immediately reset your Stamina and Inebriation cubes to their starting positions.

Glossary

Well, if you made it here, then you probably could tell the Moonshiners of the Apocalypse story better'n me. But just in case you don't know or just plumb forgot, here's a list of all them fancy terms that moonshiners used and what they mean.

Action cubes - Action cubes are used to keep track of your available Actions (2 per turn and 2 turns per round, so up to 4 potential Actions per round). Every time you take an Action, place one of the Action cubes into an Action space on your Hero mat.

Booze - you can trade for stronger Booze from Uncle Harding's compound in exchange for 2 Scraps. Each Booze card is a crate of 6 bottles and may be used a total of 6 times against Drunkards before being discarded.

Building tile - These hexagonal tiles represent the different types of Buildings in the game. When completing an Explore Action, the top tile is drawn from Uncle Harding's compound and placed underneath your Hero miniature. There can only be one Building tile on each hex.

Challenge - A Challenge is when a Hero and a Drunkard enter into a drinking contest.

Construct - With the Construct Action, you're either raising a Building or upgrading an existing Building. By engaging in Construction, you're improving your moonshining empire's production.

Day - All Hero Actions occur during the Day phase and are split into up to 2 Actions per turn per player. Each player has 2 turns per Day phase.

Drunkards - Drunkards wander through Shanty Town and create problems wherever they go. The Drunkards have different categories: crazy Drunkards (purple), sad Drunkards (green), and angry Drunkards (red).

Explore - Using the Explore Action allows you to discover the type of Building on an unexplored hex. The top Building tile is drawn and placed under your Hero miniature.

Hangover Cure - While at Uncle Harding's compound, you can pay 2 Scraps for a Hangover Cure.

Instantly move the Stamina and Inebriation cubes on your Inebriation track back to their starting positions.

Hero - While possibly not the best role model, your Hero is a moonshiner from the 1920s intent on Building up a burgeoning moonshine empire and escaping to a better place. There are 4 Heroes available to choose from.

Inebriation cubes - On your Hero mat, your Inebriation and drinking Stamina are tracked with cubes. During Challenges with Drunkards, the Inebriation cube (right) is moved leftwards corresponding to the number of green pips on the dice and the Stamina cube (left) is moved rightwards to the next Stamina level space (3/6/10/15). When these two cubes meet or cross paths, your Hero is Passed Out and may not be used until the next round.

Movement (Drunkard) - Drunkards move during the Night phase according to strict rules. The Drunkards Roam dice are rolled to indicate the direction and any time 2 Drunkards meet on a hex, only the strongest one remains (the other is removed from the board).

Movement (Hero) - Your Hero may move to another hex provided you still have Actions remaining in the

round. In addition, all movement must be to previously-explored hexes or adjacent to those that were previously-explored. For movement purposes, Uncle Harding's compound is considered to be previously-explored as long as there is at least 1 previously-explored hex adjacent to the compound.

Night - If the Day phase is for the Heroes, then the Night phase is for the Drunkards. All Drunkard movement, arrivals, and Challenges happen during the night.

Production - If you have Constructed Buildings, then they may produce resources during the Night phase (see **Night phase - Production**). Please note that some Building types require Survivor meeple to produce resources.

Relics - Uncle Harding is a bit of a collector and trading Relics at his place can help you gain some useful things. Relic cards have a value ranging from 0 to 3.

Example: You have an Relic card with a value of 1 and an Relic card with a value of 2. The total combined value would be 3 for trading with Uncle Harding.

Scavenge - To search for Scraps, you'll need to use the Scavenge Action and roll the Scavenge dice.

Scraps - Broken pieces of wood, metal, concrete, rusty nails, you name it - in Shanty Town, you build with what you find and Scraps can be located using the Scavenge Action.

Shanty Town - A rundown mountain town somewhere in Appalachia, Shanty Town was hit hard by the sap beetle apocalypse. Fortunately, 2-4 moonshiners have shown up to make the village a better place (or at least save their own skin).

Stamina - Being a moonshiner has its perks, such as an impressive tolerance to alcohol. When drinking with a Drunkard, you can use your Stamina to extend the drinking session by moving the Stamina cube on your inebriation track to the next Stamina space (3/6/10/15) and rerolling the Drinking dice.

Survivors - Every time you beat a Drunkard in a drinking contest, 2 Survivors join your cause and are placed on your Hero mat. These Survivors can be placed on your Buildings at any time and help with production at your Buildings.

Tolerance - When drinking with a Drunkard, Tolerance tokens are placed directly on the Drunkard cards to indicate how much tolerance is left before they pass out.

Trade - The Trade Action allows you to exchange goods with the notorious Uncle Harding. To execute a Trade Action, your Hero must be at Uncle Harding's compound and you may complete as many Trades as you want in a single Trade Action.

Uncle Harding - Crafty as a bobcat and stubborn as a mule, Uncle Harding owns Shanty Town - literally. After buying up all the property and installing himself in a self-made compound in the center of town, the reclusive Harding has decided to survive the apocalypse by staying insulated from all the trouble. He only talks to moonshiners and even then, it's not much at all. Legend has it that the old man has a weakness for Relics.

Upgrade - Taking a constructed building to the next level. By upgrading your buildings, you gain better production.

[Überbleibsel?]

Die Tagphase

Jeder Held darf bis zu 2 Aktionen durchführen; der Startspieler beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Zu jeder seiner Aktionen legt der Spieler eines seiner 4 **Aktions-Steinchen** auf ein **Aktionsfeld**. Ein Held darf die gleiche Aktion auch mehr als einmal pro Durchgang ausführen; davon ausgenommen ist "Sammeln" (nur einmal je Durchgang). Wenn alle Spieler mit ihren 2 Durchgängen fertig sind, endet die Tagphase und die Nachtphase beginnt.