



# Bier & Brezel in Dingstown



Die nachstehenden Regeln können als optionale Sonderregeln für „Shootout in Dingstown“ und die zugehörigen Ergänzungsregelbücher verwendet werden. Die Inspiration dazu stammt von Tobias Knoll und seinem Youtube-Kanal „Bier & Brezel Tabletop“ (<https://www.youtube.com/channel/UCqCHf687rgHi-ZOecCQXA-g>).

Diese „Bier & Brezel“-Regeln dürfen mit den „Besonderen Regeln für Österreicher“ kombiniert werden, die in der Download-Rubrik auf [www.dingstown.de](http://www.dingstown.de) verfügbar sind.

## **Bier**

5 Biermarker kosten 1 Punkt

„Bier macht Mut!“ (. . . und hat bei zunehmender Menge Nebenwirkungen) / **Moral +1**

Der Spieler kann vor dem Spiel für einen Punkt je fünf Biermarker kaufen, die er im Laufe des Spiels einsetzen kann. Die Marker müssen vor dem Spiel keiner Figur fest zugeordnet werden. Es dürfen maximal 3 Punkte für den Kauf von Biermarkern ausgegeben werden. Der Spieler kann einer Spielfigur zu einem beliebigen Zeitpunkt des Spiels einen Biermarker zuordnen, also auch, wenn er nicht am Zuge ist. Dies gilt nicht als Aktion und bietet sich z.B. an, wenn eine Figur unerwartet einen Moraltest durchführen muss, entweder, weil der Boss der Bande ausgeschaltet wurde oder weil die Figur sich unerwartet einem Untoten oder sonstigen furchteinflößenden Wesen gegenüber sieht und sie geistig instabil<sup>1</sup> wird. Eine Figur kann beliebig viele Biermarker erhalten.

Wurde einer Figur ein Biermarker zugeteilt, so verbleibt dieser bis zum Ende des Spiels bei dieser Figur. Betrunkene Figuren bauen während des Spiels keinen Biermarker ab. Am Ende des Spiels werden alle Marker entfernt. Bei Kampagnen können nicht eingesetzte Biermarker im nächsten Spiel weiter verwendet werden.

## **Vorteile**

- Für jeden Biermarker erhält die Figur einen **Bonus von +1 auf alle Arten von Moralwürfen, Mut-Tests oder ähnlichen Tests**, also auch für die weiblichen Reize der Ladies des Westens.
- Eine Figur, der **fünf oder mehr Biermarker** zugeteilt wurden, **besteht automatisch alle Moral- oder Mut-Tests**. Sie ist viel zu betrunken, um sich noch von irgendwem oder irgendwas beeindrucken zu lassen.

## **Nachteile**

- Für **je zwei Biermarker** erhält die Figur einen **Abzug von -1 auf Schießen über lange Reichweite**, also weiter als 30 cm. Für vier Biermarker beträgt der Abzug -2 usw.
- Bei **drei oder mehr Biermarkern** erleidet die Figur einen Nachteil von **-1 im Nahkampf**. Dies gilt bei Angriff und Verteidigung. Der Nachteil bleibt bei -1 und erhöht sich nicht bei sechs oder mehr Biermarkern.
- Eine Figur, der **fünf oder mehr Biermarker** zugeteilt wurden, darf **nicht mehr Zielen und nicht mehr Rennen**.

<sup>1</sup> Siehe Seite 40 ff. im Ergänzungsregelbuch „Zombies in Dingstown & Solo-Regeln“



## Brezeln

5 Brezelmarker kosten 2 Punkte

„Brezeln geben Kraft!“ / **zusätzliche Bewegung von 5 cm in einer Aktion**

Der Spieler kann vor dem Spiel für 2 Punkte je fünf Brezelmarker kaufen, die er im Laufe des Spiels einsetzen kann. Die Marker müssen vor dem Spiel keiner Figur fest zugeordnet werden. Es dürfen maximal 4 Punkte für den Kauf von Brezelmarkern ausgegeben werden. Wenn er am Zug ist, kann der Spieler zu Beginn einer Bewegungsaktion einer Spielfigur einen Brezelmarker zuordnen. Das Zuordnen gilt nicht als Aktion und während einer Aktivierung kann bei jeder Aktion ein Brezelmarker eingesetzt werden. Hat eine Figur aufgrund von Sonderregeln mehr als zwei Aktionen, so darf sie auch mehr als zwei Brezelmarker erhalten.

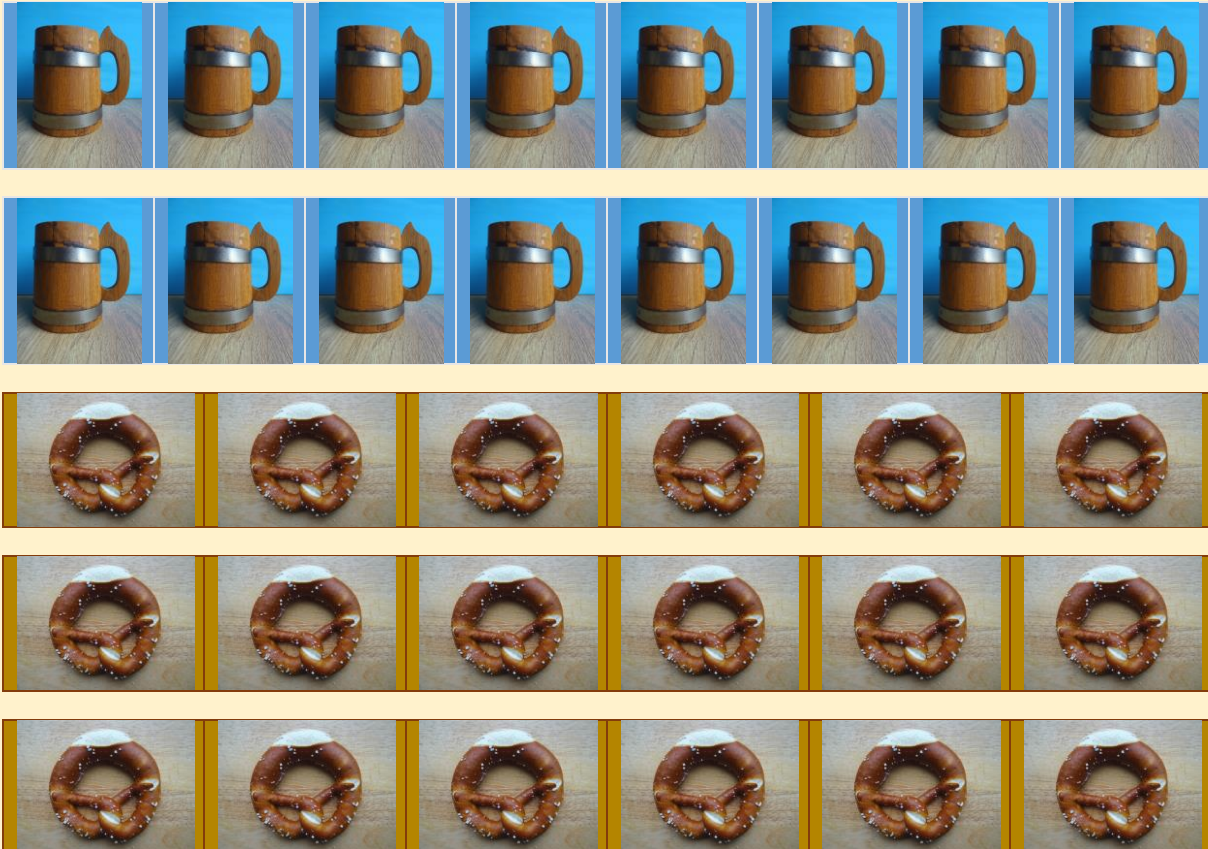
Auch Pferde und andere Tiere dürfen mit Brezelmarkern gefüttert werden. Ein Reiter braucht nur eine Brezel für sein Pferd und keine zweite für den Reiter. Bei einer Kutsche oder einem Wagen muss für jedes Zugtier im Gespann ein Brezelmarker eingesetzt werden, damit das Gespann zusätzliche 5 cm zurücklegt.

Der Brezelmarker wird nach seiner Verwendung entfernt und verbleibt nicht bei der Figur. Bei Kampagnen können während des Spiels nicht eingesetzte Brezelmarker im nächsten Spiel weiter verwendet werden.

### Wirkung

Für jeden Brezelmarker darf die Figur sich bei einer Bewegungsaktion **bis zu 5 cm weiter bewegen**, als sonst üblich. Wenn die Figur rennt, kann sie sich daher bis zu 10 cm weiter bewegen, sofern zwei Brezelmarker eingesetzt werden. Wird der Marker bei einer Bewegung eingesetzt, in der ein Hindernis überwunden wird, so verfällt die Hälfte der Bewegung, die Figur erhält also nur 2,5 cm zusätzliche Bewegungsreichweite.

## Bier- & Brezelmarker



Die Marker dürfen zum privaten Gebrauch ausgedruckt und kopiert werden.