



Spielmaterial



Spiel Aufbau

Die Hufschmied-Erweiterung kann bei jedem Flick'em Up! – Szenario hinzugefügt werden. Steckt die 2 Standfüße an das Gebäude und stellt die Schmiede auf die Spielfläche. Achtet darauf, dass die Schmiede keine anderen Gebäude blockiert oder Spieler daran hindert, das Szenario abschließen zu können. Steckt alle 3 Hufeisen oben auf die Schmiede.



Regeln

Sobald die Bewegungsscheibe durch die beiden Standfüße hindurch von einer Seite der Schmiede auf die andere geschnipst wird, erhält der Spieler, der die Aktion ausgeführt hat, ein Hufeisen. Dieses Hufeisen darf sofort als zusätzliche Aktion eingesetzt werden. Es ist nicht erlaubt, es für einen späteren Zug aufzuheben.

Das Hufeisen wird flach auf den Tisch gelegt und geschnipst. Es gelten dieselben Regeln wie beim Schnipsen von Kugeln, jedoch mit folgenden Ausnahmen:

- Falls kein Cowboy getroffen/umgeworfen wurde, wird das Hufeisen zurück auf die Schmiede gesteckt.

- Falls ein Cowboy getroffen/umgeworfen wurde, wird das Hufeisen auf den umgefallenen Cowboy gelegt.



Cowboys, auf denen ein Hufeisen liegt, sind vorübergehend außer Gefecht gesetzt. Wenn ein Spieler einen K.o.-geschlagenen Cowboy wieder aktiviert, muss er vor jeder seiner Aktionen (in diesem Zug) die Augen schließen und die Aktion mit geschlossenen Augen ausführen.

Danach wird das Hufeisen wieder zurück auf die Schmiede gesteckt.



Impressum

Spieldesign: Jean-Yves Monpertuis
in Zusammenarbeit mit Gaëtan Beaujannot
Illustration: Chris Quilliams
Entwicklung: Martin Bouchard
Grafikdesign: Philippe Guérin & Karla Ron
Layout: Karla Ron
© 2015 - 17 Plan B Games Inc.
19 rue de la Coopération
Rigaud QC J0P 1P0
Canada

BRETTSPIEL ADVENTSKALENDER ADVENT 2017 CALENDAR



BRETTSPIEL ADVENTSKALENDER ADVENT 2017 CALENDAR



Components:



Rules

When the movement disk moves through the Blacksmith from one side to the other, the player who performed the movement action receives a horseshoe.

That horseshoe may be flicked immediately as a free action. The horseshoe may not be kept for a later turn.

The horseshoe is flicked flat on the table.

Horseshoe's flick follows the same rules as a bullet's flick with the following exceptions:

- If no cowboy is successfully hit, the horseshoe is put back on the Blacksmith.
- If a cowboy is successfully hit with a horseshoe, the horseshoe is placed over the fallen cowboy.

The cowboy with a horseshoe placed on him is temporarily knocked out. When that cowboy gets back on his feet, the player who activated the knocked out cowboy must close his/her eyes before each action.

Then the horseshoe is placed back on the Blacksmith.



Set up

The Blacksmith expansion can be added to any Flick'em Up! scenario. Insert the 2 feet and place the Blacksmith workshop in the play area. Make sure that the Blacksmith workshop doesn't block any buildings or prevent the players from completing the scenario. Place all 3 horseshoes on the top of the Blacksmith.



Game Design: Jean-Yves Monperruis with collaboration of Gaëtan Beaunant
Illustration: Chris Quilliams
Development: Martin Bouchard
Graphic Design: Philippe Guérin & Karla Ron
Layout: Karla Ron
© 2015 - 17 Plan B Games Inc.
19 rue de la Coopérative
Rigaud QC J0P 1P0
Canada