



## Gefährtenphase

- Spieler setzen nacheinander Gefährtenfiguren ein
- Beim Einsetzen muss eine Gefährtenkarte gespielt werden:
  - Als passive Karte bei Hauptfeldern der Sammelstätten oder
  - Als aktive Karte bei Unterschlupffeldern der Sammelstätten; Bauplatz; König Richards Kreuzzug
- Während der Gefährtenphase gibt es keine Möglichkeit, Siegpunkte oder Ansehenspunkte zu bekommen
- Gebaute Fallen und Barrikaden sowie entsandte Boten bringen erst am Spielende Siegpunkte ein. Deren Anzahl hängt von der Ansehenstufe am Spielende ab.
- Silbergrroschen, die zum Bauen von Fallen und Barrikaden und zum Entsenden von Boten bezahlt wurden, werden nach Wahl des Spielers auf eine oder mehrere Straßen verteilt.

## Übersicht für Fallen und Barrikaden



## Heldenphase

- Spieler wählen Waffenwürfel
- Jeder Spieler führt einen Zug aus:
  - Schurkenkarten ziehen und abhandeln
  - 2 Bewegungen mit dem Helden ausführen
- Ablenkungsmarker ausgeben:
  - Bei einer Bewegung auf das Feld, auf dem sich der Sheriff befindet
  - Um einen Waffenwürfel erneut zu würfeln

## Ansehen erhalten

- 1 Ansehenspunkt für jeden besiegt-ten Wächter
- 1 Ansehenspunkt für jede ausgeraubte Kutsche