

DANIEL PIECHNICK

WHACKTOWN



SPIELMATERIAL



1 Anleitung



4 Symbolübersichten



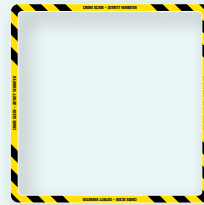
76 Orte



4 Würfel



4 Spielertableaus



1 Crime Scene



1 Stadtplan

Karten



23 Profile



57 Hustles



12 Vorteile



4 Bomben

Anzeiger



4 Reputation



4 Gangmitglieder



4 Information



4 Leben

Marker



4 Gangs
(helle/dunkle Seite)



30 Geld



30 Rüstung



15 Knochen

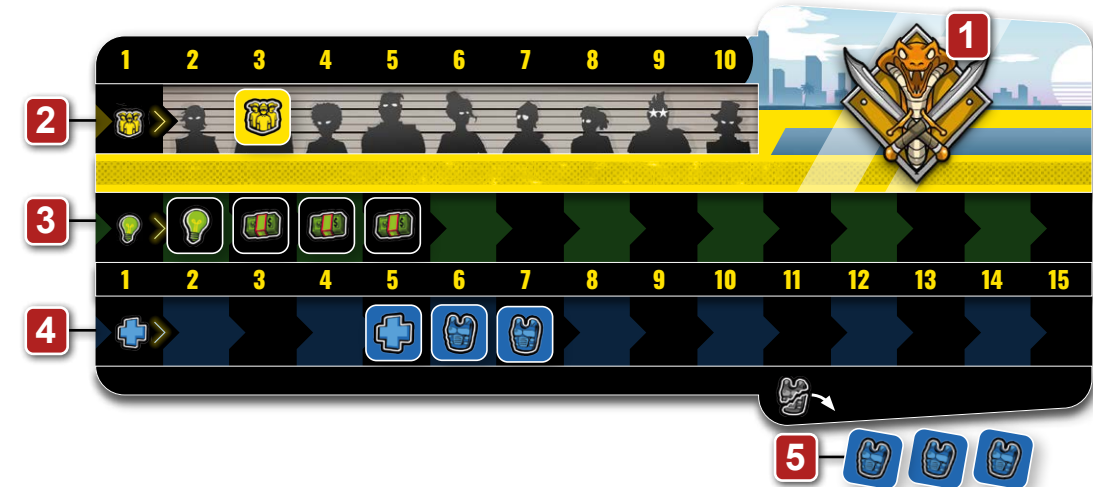


8 Beweise

ÜBERSICHT SPIELMATERIAL

Spielertableaus

- 1 Gangsymbol
- 2 Gangmitgliederleiste (hier 3 🧑)
- 3 Informationsleiste (hier 2 💡 und 3 📁)
- 4 Lebensleiste (hier 5 🩹 und 2 🛡️, zusammen also 7 🩹🛡️)
- 5 Bereich für beschädigte Rüstung (hier 3 beschädigte 🛡️)



Die Leisten auf deinem Spielertableau:

Auf den 3 Leisten hältst du deine Ressourcen **Gangmitglieder** 🧑, **Informationen** 💡 und **Leben** 🩹 nach. Erhältst oder verlierst du eine dieser Ressourcen, passe ihren Anzeiger entsprechend an. Lege den Anzeiger bei einem Wert von 0 links neben die entsprechende Leiste.

Wenn du **Geld** 💰 erhältst, platziere entsprechend viele Geldmarker in einer Reihe **rechts** neben deinem Informationsanzeiger.

Wenn du **Rüstung** 🛡️ erhältst oder reparierst, platziere entsprechend viele Rüstungsmarker in einer Reihe **rechts** neben deinem Lebensanzeiger. Beschädigte Rüstung legst du unterhalb deines Spielertableaus in den Bereich für beschädigte Rüstung 🩹.

Das Symbol 🩹🛡️ bezieht sich immer auf deinen kombinierten Wert aus Leben 🩹 und Rüstung 🛡️ in deiner Lebensleiste.

Profilkarten

- 1 Name
- 2 Zugreihenfolge
- 3 Startressourcen
- 4 Fähigkeit des Profils
- 5 Flavortext
- 6 Rückseite



Orte

- 1 Name
- 2 Voraussetzung
- 3 Symbole des Ortes
- 4 Textanweisung
- 5 Rückseite



Hustlekarten

- 1 Name
- 2 Kosten
- 3 Effekt
- 4 Flavortext
- 5 Rückseite



Vorteilskarten

- 1 Name
- 2 Symbol des Vorteils
- 3 Fähigkeit des Vorteils
- 4 Rückseite



SPIELAUFBAU

Allgemeiner Spiel Aufbau

- 1 Legt den **Stadtplan** in die Mitte eurer Spielfläche.
- 2 Mischt alle **Ortsplättchen** verdeckt. Dann deckt **14 zufällige Orte** auf und platziert sie im Stadtplan. Legt die restlichen Orte zurück in die Schachtel.
- 3 Prüft, ob es Orte mit dem Symbol und einem **Vorteilssymbol** gibt. Sucht die entsprechenden Vorteilskarten heraus und legt sie offen neben dem Stadtplan bereit. Legt die restlichen Vorteilskarten zurück in die Schachtel.
- 4 Mischt die **Hustlekarten** verdeckt und platziert sie als Stapel neben dem Stadtplan. Lasst daneben etwas Platz für einen Ablagestapel.
- 5 Legt das restliche Spielmaterial bereit: 1 **Bombenkarte** pro Spieler, die **4 Würfel**, die **Crime Scene** und alle anderen **Marker** als Vorräte.

Aufbau für Spieler

Jeder Spieler baut jetzt seinen eigenen Spielbereich wie folgt auf:

- 6 Wähle eine Farbe und lege das passende **Spielertableau** deiner Farbe vor dich.
- 7 Platziere deinen **Gangmarker** (mit der hellen Seite nach oben) auf dem Ort **STRASSENGANG**.
- 8 Platziere deinen **Reputationsanzeiger** auf Feld 0 der Reputationsleiste (links auf dem Stadtplan).
- 9 Lege 1 **Gangmitglieder**-, 1 **Informations**- und 1 **Lebensanzeiger** neben den entsprechenden Leisten deines Spielertableaus bereit.
- 10 Mischt die Profilkarten verdeckt. **Jeder Spieler**: Ziehe 2 Profilkarten. Wähle 1 davon aus und lege die andere verdeckt in die Schachtel. Wenn alle gewählt haben, deckt die Karten gleichzeitig auf und legt sie neben eure Spielertableaus. Die Zahlen oben rechts bestimmen eure **Zugreihenfolge**. Der Spieler mit der niedrigsten Zahl ist zuerst am Zug, der Spieler mit der zweitniedrigsten Zahl als nächstes usw. (siehe auch das *Beispiel: Zugreihenfolge* auf S. 5).

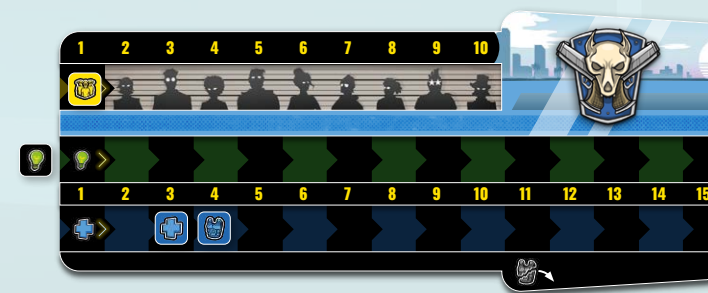
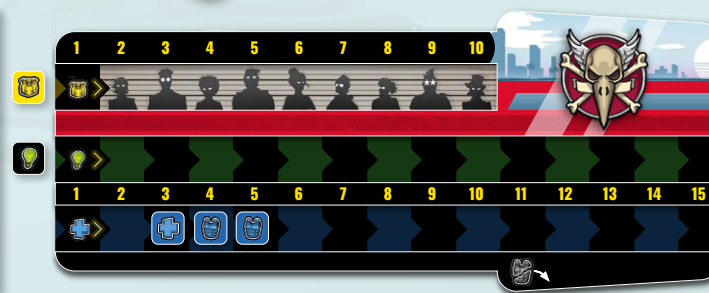
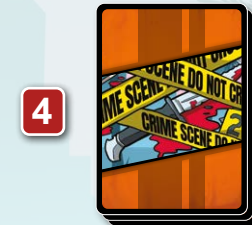
Knochen- und Beweismarker

Knochenmarker benötigt ihr nur, wenn der Ort **HINTERHOF** mit der Vorteilskarte **SPENCER** im Spiel ist. **Beweismarker** benötigt ihr nur, wenn jemand die Profilkarte **KOMMISSARIN** wählt.

Symbole auf Vorteilskarten:



In diesem Beispiel habt ihr die Orte **AUTOGRAMMSTUNDE** und **TRÖDELMARKT** in eurem Stadtplan. Ihr legt also die Vorteilskarten **VOODOOPUPPE** und **HAWAIIHEMD** neben dem Stadtplan bereit.



- 11 Erhalte zuletzt die **Startressourcen deiner Profilkarte**: Passe deinen Lebensanzeiger an und platziere Rüstung rechts daneben. Hustlekarten ziehst du immer auf die Hand. Einige Profile geben dir auch Geld , Reputation , Gangmitglieder oder beschädigte Rüstung . Geld platzierst du rechts neben deinem Informationsanzeiger, bei Reputation/Gangmitgliedern passt du den Anzeiger auf der entsprechenden Leiste an und beschädigte Rüstung legst du in den dafür vorgesehenen Bereich.

Startressourcen

Die meisten Profilkarten geben dir 2-3 Leben , 1-2 Rüstung und lassen dich 2 Hustlekarten ziehen. Manche Profile geben dir mehr oder weniger Leben, Rüstung und Hustlekarten. Wenn dein Profil keine Rüstung oder Hustlekarten zeigt, erhältst du zum Start keine.



Beispiel: Zugreihenfolge

Hier wurden die Profile **JUNKIE** (19), **PSYCHO** (20) und **PATE** (10) gewählt.

Der **PATE** ist zuerst am Zug, danach der **JUNKIE**, zuletzt der **PSYCHO**.

Diese Zugreihenfolge bleibt das gesamte Spiel über bestehen.

ZIEL DES SPIELS

Werde der größte Gangsterboss von **WHACKTOWN**, indem du alle anderen eliminiert oder eine so große Reputation aufbaust, dass es niemand mehr wagt, dich herauszufordern.

Du gewinnst, wenn alle anderen Spieler eliminiert sind oder deine Reputation den Wert 10 erreicht.



Gender-Hinweis: Ausschließlich aus Platzgründen und zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen alle Geschlechter meint.

Wir laden alle Menschen ein, gemeinsam Freude an diesem wundervollen Spiel zu haben!

SPIELABLAUF

Beginnend beim Spieler mit der Profilkarte mit der niedrigsten Zahl seid ihr so lange nacheinander am Zug, bis eine der Siegbedingungen erfüllt ist.

Dein Zug besteht aus den folgenden drei Phasen, die du nacheinander durchläufst:

- Bewegungsphase:**
Führe eine Bewegung aus.
- Hustlephase (optional):**
Spiele Hustlekarten aus.
- Chillphase:**
Ziehe 2 Hustlekarten und beende deinen Zug.

Manche Effekte passieren zu **Beginn deines Zuges**. Handle solche Effekte immer vor der Bewegungsphase ab.

1| Bewegungsphase

Bewege deinen Gangmarker zu einem Ort und handle diesen vollständig ab.

Für die Bewegung gelten folgende Regeln:

- Du darfst **nicht** an deinem **aktuellen Ort** stehen bleiben.
- Du darfst dich an **keinen** (mit einem gegnerischen Gangmarker) **besetzten Ort** bewegen.
- Du darfst dich an **keinen Ort** in der **Crime Scene** bewegen, es sei denn, du bist bereits darin (siehe S. 9: *Crime Scene*).
- Die meisten Orte haben in der oberen rechten Ecke eine **Voraussetzung**. Du musst diese Voraussetzung erfüllen, damit du dich an diesen Ort bewegen darfst.

Ein Bewegungsbeispiel findest du auf S. 10.

Nachdem du dich an einen Ort bewegt hast, nutze die dortigen **Symbole** und befolge ggf. die **Textanweisungen**. Das tust du immer nacheinander von links nach rechts (und dann von oben nach unten, falls auf dem Ort mehrere Zeilen abgebildet sind). Auf der **Symbolübersicht** findest du alle Symbole der Orte aufgelistet.

Zusätzliche Bewegung

Es gibt zwei Möglichkeiten, eine zusätzliche Bewegung auszuführen:

- durch den Ort **DRIVE-IN**
- und die Hustlekarte **FAHRKARTE**

Eine zusätzliche Bewegung zählt für alle Zwecke als Bewegung. Folge den Regeln für die Bewegung, nutze die Symbole des Ortes und befolge ggf. die Textanweisungen.

Einen Gangmarker platzieren

Manche Effekte "platzieren" Gangmarker auf einem anderen Ort. Das zählt **nicht** als zusätzliche Bewegung. Handle den Ort nicht ab. Erhalte keine dort liegenden Marker und ignoriere Bewegungseffekte von Profilen und Vorteilen.

Voraussetzungen von Orten

Um die Voraussetzung eines Ortes zu erfüllen, musst du den **erforderlichen Status** besitzen. **Du verlierst keine Ressourcen** (außer Geld), wenn du die Voraussetzung eines Ortes erfüllst.

Die Hintergrundfarben der Orte sind ein Hinweis darauf, welche Voraussetzungen ein Ort hat:



Graue Orte haben **keine Voraussetzungen** und sind immer Teil des Stadtplans. Du kannst dich immer an einen grauen Ort bewegen, solange du die restlichen Bewegungsregeln befolgst.



Grüne Orte haben **Informationen** oder **Geld** als Voraussetzung. Du kannst Geld bezahlen, wenn deine Informationen für einen Ort nicht ausreichen.



An **pinkfarbene Orte** kannst du dich nur **von horizontal und vertikal angrenzenden Orten** bewegen.



Blaue Orte haben einen kombinierten Wert von **6 (oder mehr) Leben und Rüstung** als Voraussetzung.



Für **gelbe Orte** musst du **mehr Reputation als mindestens ein lebender Gegner** haben (kein Gleichstand).



Lilafarbene Orte haben **einzigartige Voraussetzungen**. Diese findest du auf S. 12: **Lilafarbene Orte**.

2| Hustlephase

In der Hustlephase darfst du so viele **Hustlekarten** von deiner Hand **ausspielen** wie du kannst und möchtest.

Jede Hustlekarte hat eine **Zahl** in der oberen rechten Ecke. Wenn du eine Hustlekarte ausspielen möchtest, musst du **entsprechend viele andere Hustlekarten** von deiner Hand **abwerfen**. Falls du nicht genug Hustlekarten hast, kannst du die Karte nicht ausspielen.

Handle die **Effekte der ausgespielten Karte ab**. Dann lege die ausgespielte Karte zusammen mit den abgeworfenen Karten offen auf den Ablagestapel.

Manche Hustlekarten sind **Pläne** (PLAN). Wenn du einen Plan ausspielst, lege die Karte neben dein Spielertableau. Du **darfst** ihren Effekt zum angegebenen Zeitpunkt nutzen und die Karte dann abwerfen.



Beispiel: Hustlekarte(n) ausspielen

Du hast 3 auf der Hand.

Option 1: Du spielst die **PIZZA** aus. Dafür musst du die anderen beiden Hustlekarten abwerfen (ohne ihren Effekt zu nutzen). Dann erhältst du 4.

Option 2: Du spielst den **PLAN B** aus. Dafür musst du keine andere Hustlekarte abwerfen. **PLAN B** ist ein Plan, also legst du die Karte neben dein Spielertableau. Damit kannst du ein mal einen Würfel neu würfeln. Du kannst optional noch die **AUFRÜSTUNG** ausspielen und dafür die letzte Hustlekarte abwerfen. Damit erhältst du 1.

3| Chillphase

Ziehe 2 **Hustlekarten** und beende deinen Zug.

Falls der Hustlekarten-Stapel leer sein sollte, mische den Ablagestapel zu einem neuen Nachziehstapel.

Dann ist der nächste Spieler in Zugreihenfolge am Zug.

ENDE DES SPIELS

Du beendest das Spiel und gewinnst sofort, sobald eine der beiden Siegbedingungen eintritt:

- Alle Gegner wurden eliminiert:**
Wenn du der letzte lebende Spieler bist, gewinnst du das Spiel.
- Unangefochtene Reputation:**
Wenn du 10 Reputation erreichst, gewinnst du das Spiel.

Profile wie **PATE**, **GESCHÄFTSMANN**, **KOMMISSARIN** und **BODYBUILDERIN** bringen eine **zusätzliche, eigene Siegbedingung** ins Spiel.

Eliminierung

Spieler, deren **Leben auf Null reduziert** wird, sind **sofort eliminiert**. Spieler, die eliminiert werden, scheiden aus dem Spiel aus. Sie zählen für Effekte nicht mehr als lebende Spieler und handeln **sofort** die folgenden beiden Schritte ab:

- Sie **entfernen ihre Gangmarker** und **Reputationsanzeiger** vom Stadtplan.
- Sie werfen ihre **Hustlekarten**, **Vorteilskarten** und **Bomben** ab.

Dann erhalten alle lebenden Spieler gleichzeitig je **1 Reputation** pro gerade eliminiertem Spieler.

Sollten dadurch mehrere Spieler 10 Reputation erreichen, teilen diese sich den Sieg.



Du bist die gelbe Gang.
Du hast 4 , 3 , 3 und 2 .

- 10** Du darfst dich **nicht** an einen der beiden lilafarbenen Orte bewegen (die SUPPENKÜCHE und die NOTAUFNAHME), da du 2 🧑🏻 und 4 🏠 hast und somit nicht die Voraussetzungen dieser Orte erfüllst.

4

Du hast 3 .

 **Blau** hat 3  und 7 , also einen kombinierten Wert von 10  .

Zu Beginn deines Zuges explodiert deine scharfe BOMBE. Deine beiden Gegner verlieren je 6  .

Bei **Rot** werden 2 🧊 beschädigt und er muss seinen Lebensanzeiger 4 nach links schieben. Er hat jetzt noch 1 🩹.



Mit dem zusätzlichen  erhältst du . Du hast 3 , also verlieren deine Gegner je 3 .

das Spiel!

Lilafarbene Orte

SUPPENKÜCHE

Kein 🍲

Du musst 0 🍲 haben.

Für diese Voraussetzung ist irrelevant wie viel 💡 du hast.

NOTAUFNAHME

2 🏥 oder weniger

Du musst 2 oder weniger 🏥 haben.

Für diese Voraussetzung ist irrelevant wie viel 🧊 du hast.

FREAKSHOW / EISWAGEN

Weniger ⭐ / 💡 als jemand

Mindestens 1 Gegner muss mehr ⭐ / 💡 haben als du (kein Gleichstand).

HINTERHOF / ZWIELICHTIGE GESTALT / SELBSTHILFEGRUPPE

Wenigste 🧊 / 🏥 / 📱 / 🎁

Jeder lebende Gegner muss mehr 🧊 / 🏥 / 📱 / 🎁 haben als du (kein Gleichstand – du musst weniger als alle anderen lebenden Spieler haben).

JAGDHÜTTE

Kein Gegner in der obersten Reihe

Kein Gegner darf mit seinem Gangmarker auf einem der 5 Orte in der obersten Reihe des Stadtplans stehen.

KLARSTELLUNGEN

- Orte, die diagonal zueinander liegen, zählen **nicht** als angrenzend.
- Das Symbol 🚫 heißt, dass du die entsprechende Ressource verlierst/ abwirfst.
- Das "Platzieren" eines Gangmarkers auf einem anderen Ort zählt **nicht** als Bewegung.

NICHT VERGESSEN

- Wenn ein Gegner eliminiert wird, erhalten alle lebenden Spieler sofort je 1 ⭐.
- Spieler in 🗑️ verlieren durch 🚫 kein 🧊.
- Um die Voraussetzung eines Ortes zu erfüllen, musst du die Ressourcen nur haben, nicht ausgeben (außer 🍲).
- Du kannst nie mehr als 1 BOMBE zur gleichen Zeit haben.

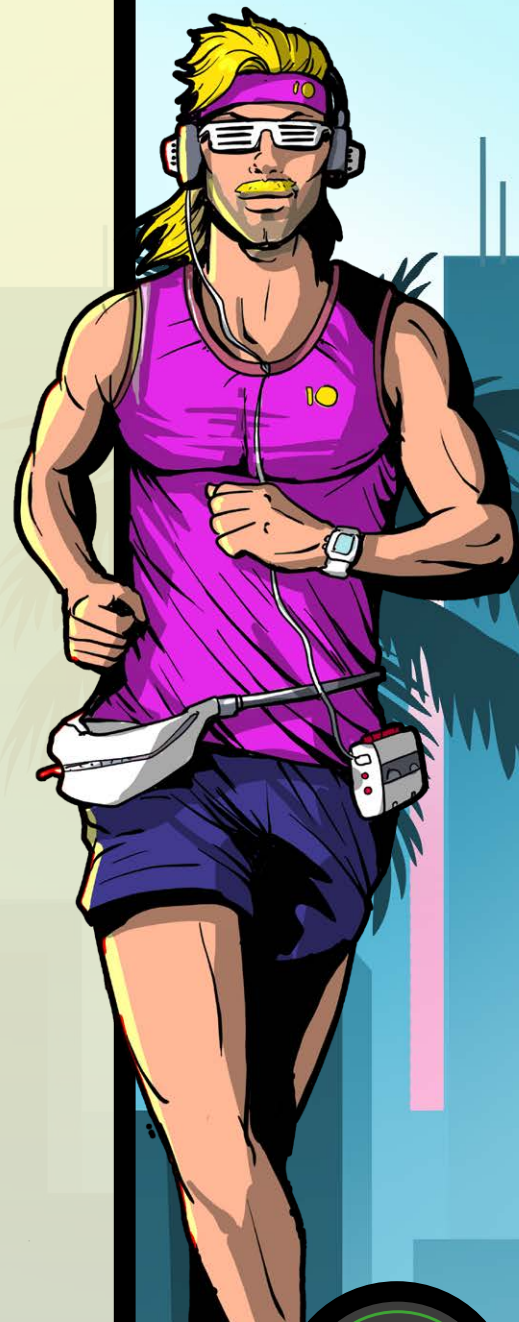
FAQ

WHACKTOWN bietet unzählige Möglichkeiten – jeder Stadtplan ist anders und du entscheidest, wie du damit interagierst.

Stell die Orte deiner Stadt frei zusammen, wähle gezielt Orte für ihre Effekte und Vorteile aus und kombiniere sie nach Lust und Laune.

Entdeckst du dabei Kombos, die richtig stark wirken – umso besser!

Wenn du eine bestimmte Regel überprüfen willst oder weitere Fragen hast, findest du Antworten in unserem FAQ zu Whacktown:



MITWIRKENDE

Autor: Daniel Piechnick

Illustrationen: Hendrik Noack

Redaktion & Entwicklung: Henrik Sörgel, Maikel Cheney, Dr. Hans Joachim Höh

Grafikdesign & Art Direction: Maikel Cheney

Projektrealisierung: Steffen Rühl, Andreas Geiermann

Lektorat: Swantje Schurig, Steffen Rühl, Dr. Julia Spatz, Jannis Blauth

Übersetzung: Daniel Utendrup

Spieltest: Arne Ruddat, Jonathan Rawlings, Jamie Rufe, Michael Klaus, Tobias Immich, Diego Amplatz, Martin Olschowski, Maximilian Dengl, Ralf Teusner, Darius Öhrlich



Player Edition 2026-07-21

