

RICHARD BORG / MIKE FITZGERALD

WYATT EARP

DAS SPANNENDE SPIEL UM SHERIFFS, SCHURKEN, SCHNELLE SCHÜTZEN

Der Wilde Westen! Raue Sitten und raue Burschen. Banditen, Desperados, Gauner und Galgenvögel, wohin das Auge schaut... Schlüpft in die Rolle schlauer Sheriffs und heftet euch an die Fersen legendärer Outlaws. Jagt Jesse James, bändigt Butch Cassidy, schnappt Sundance Kid! Reiche Belohnung winkt, lasst euch die dicken Dollarbündel nicht entgehen...

Spielübersicht

Das Spiel verläuft über mehrere Durchgänge. In jedem Durchgang versuchen die Spieler, eine hohe Belohnung einzustreichen, indem sie möglichst viele Outlaws dingfest machen - und das möglichst ohne die Hilfe der anderen Sheriffs. Je nach eigenem Anteil an der Ergreifung eines Banditen erhält ein Spieler die gesamte Belohnung, die auf dessen Kopf ausgeschrieben ist, oder nur einen Teil davon - oder, wenn er Pech hat, auch gar nichts! Durch Ausspielen der Spielkarten kommen die Sheriffs den Outlaws immer näher, die Belohnung für deren Ergreifung wird immer höher, die Rivalität unter den Spielern allerdings auch... Wer hat die besten Karten und am Ende die Nase vorn? Es gewinnt, wer bei Spielende die meisten Dollar besitzt.

Das Spiel verläuft über mehrere Durchgänge

In jedem Durchgang versuchen die Spieler, möglichst viele Outlaws - möglichst allein - zu fangen, denn dann müssen sie die Belohnung nicht mit ihren Mitspielern teilen

Wer am Ende das meiste Geld hat, ist Sieger

SPIELMATERIAL

- 29 Sheriff-Karten (mit Stern)
 - 7x „Photo“
 - 7x „Wyatt Earp“
 - 4x „Banküberfall“
 - 3x „Schnellster Schütze“
 - 3x „Most wanted!“
 - 3x „Unterschlupf“
 - 2x „Postkutschen-Überfall“
 - 49 Outlaw-Karten (jeder Outlaw 7x)
 - 60 Geldscheine (à 1.000\$)
 - 18 Geldscheine (à 5.000\$)
 - 4 Übersichtskarten
 - 7 Steckbriefe
- Vor dem allerersten Spiel müssen alle Teile vorsichtig aus den Stanztableaus herausgetrennt werden.*

SPIELVORBEREITUNG

Die 7 Steckbriefe werden offen zu einem Kreis ausgelegt.

Die 1.000\$- und 5.000\$-Scheine werden - als „Bank“ - in die Fläche inmitten der Steckbriefe gelegt. Der vertrauensvollste Spieler wird zum Bankverwalter erklärt. Er legt auf jeden Steckbrief 1.000\$.

Die 78 Spielkarten werden gut gemischt. Der älteste Spieler verteilt anschließend (reihum einzeln!) verdeckt an jeden Spieler 10 Karten, die jeder auf die Hand nimmt.

Die restlichen Karten werden als verdeckter *Aufnahmestapel* in die Fläche inmitten der Steckbriefe gelegt. Die oberste Karte wird aufgedeckt und offen als erste Karte des *Ablagestapels* daneben gelegt.

Jeder Spieler erhält eine Übersichtskarte. Auf der Vorderseite werden die Sheriff-Karten, auf der Rückseite die Schritte bei einer Abrechnung erläutert.



Steckbriefe auslegen

1.000\$ auf jeden Steckbrief

Restliches Geld bildet Bank

Jeder Spieler erhält 10 Karten auf die Hand

Restliche Karten bilden Aufnahmestapel; eine Karte offen als Ablagestapel

Eine Übersichtskarte pro Spieler

SPIELVERLAUF

Der Spieler links vom Geber beginnt; anschließend verläuft das Spiel im Uhrzeigersinn reihum. Wer an der Reihe ist, macht seinen Spielzug in einer festgelegten Reihenfolge:

- 1.) Er muss eine oder zwei Karten aufnehmen;
- 2.) er kann Karten ausspielen;
- 3.) er muss eine Karte abwerfen.

1.) **Eine oder zwei Karten aufnehmen („Muss“!)**
Der Spieler muss *entweder* die zwei obersten verdeckten Karten vom *Aufnahmestapel* oder die oberste offene Karte des *Ablagestapels* auf die Hand nehmen. Andere Kombinationen sind *nicht* möglich. *Hinweis:* Möchte ein Spieler vom *Aufnahmestapel* aufnehmen und es liegen dort nicht mehr genügend Karten, werden alle Karten des *Ablagestapels* gut gemischt und als *neuer Aufnahmestapel* bereitgelegt. Achtung: Wird der *Aufnahmestapel* ein zweites Mal aufgebraucht, endet damit ein Durchgang (mehr dazu unter „Ende eines Durchgangs“).

2.) **Eine oder mehrere Karten ausspielen („Kann“!)**
Der Spieler darf in seinem Zug beliebig viele Outlaw-Karten und höchstens eine Sheriff-Karte ausspielen. Outlaw-Karten werden ausgespielt, indem der Spieler sie offen *vor sich* auf den Tisch legt. Das gleiche gilt für alle Sheriff-Karten, die eine Zahl links oben zeigen. Sheriff-Karten mit einem Symbol links oben werden zum Ausspielen auf den *Ablagestapel* bzw. auf Karten von Mitspielern gelegt (*mehr dazu* unter „Die Sheriff-Karten“). Einmal ausgespielte Karten können nicht mehr zurück auf die Hand genommen - und auch nicht *abgeworfen!* - werden.

Die *ersten* Outlaw-Karten, die jeweils für *jeden* der sieben Outlaws (oder, mit anderen Worten: pro Farbe) ausgespielt werden, *müssen* ein *Set* bilden! Ein *Set* besteht aus *mindestens* 3 Outlaw-Karten einer Farbe. Sofort nach dem Ausspielen wird die Belohnung hierfür ermittelt: Der Bankverwalter legt aus der *Bank* so viele Eintausendollar-Scheine *auf den Steckbrief*, wie es der Anzahl der ausgespielten Outlaw-Karten minus 1 entspricht.

Spielzug eines Spielers:

- 1.) Karte/n aufnehmen
- 2.) Karte/n ausspielen
- 3.) Karte abwerfen

1.) Karte/n aufnehmen

- Entweder**
- die 2 obersten Karten vom *Aufnahmestapel* oder
 - die oberste Karte vom *Ablagestapel*

2.) Karte/n ausspielen

Pro Zug können beliebig viele Outlaw-Karten und maximal eine Sheriff-Karte ausgespielt werden

Beispiel: Der Spieler spielt 4 Outlaws einer Farbe aus, anschließend 1 Sheriff-Karte und dann nochmals 2 Outlaws einer anderen Farbe.

Die ersten ausgespielten Karten für jeden Outlaw müssen ein Set bilden

Belohnung: ausgespielte Karten mal 1.000\$ minus 1.000\$

Nachdem ein Set eines Outlaws ausgespielt wurde, können alle Spieler, wenn sie an der Reihe sind, beliebig viele Outlaw-Karten dieser Farbe ausspielen und vor sich ablegen, ab jetzt also auch weniger als drei Karten. Auch hieraufhin wird vom Bankverwalter umgehend die Belohnung auf dem entsprechenden Steckbrief erhöht; immer entsprechend der gerade ausgespielten Karte/n minus 1.

Zur Verdeutlichung: Grundsätzlich werden zur Ermittlung der Belohnung immer nur die gerade ausgespielte/n Karte/n eines Outlaws beachtet; dabei spielt es keine Rolle, ob man sie zu keiner, einer oder mehreren gleichen eigenen Outlaw-Karten dazulegt.

1. Beispiel: Art legt ein Set von 4 Jesse James-Karten vor sich aus; der Bankverwalter legt 3.000\$ Belohnung auf den Steckbrief von Jesse James (4 Karten minus 1 = 3 x 1.000\$).

2. Beispiel: Im weiteren Spielverlauf legt Curt 2 Jesse James-Karten vor sich aus; die Belohnung wird um 1.000\$ erhöht. Auch Art legt 1 weitere Jesse James-Karte zu seinen 4 aus dem vorherigen Beispiel; die Belohnung wird nicht erhöht (da 1 Karte minus 1 = 0 ist - und die bereits ausliegenden Karten bei der Ermittlung der neuen Belohnung nicht mitzählen!).

3.) Eine Karte abwerfen („Muss“!)

Nachdem ein Spieler keine, eine oder mehrere Outlaw- und höchstens eine Sheriff-Karte - in beliebiger Reihenfolge! - ausgespielt hat, muss er noch genau eine beliebige Karte aus seiner Hand¹ offen auf den Ablagestapel abwerfen, womit sein Zug beendet ist. Eine abgeworfene Karte hat keinerlei Auswirkung!

Beispiel: Ein Spieler spielt eine Sheriff-Karte aus, indem er sie auf den Ablagestapel legt. Anschließend wirft er eine weitere beliebige Sheriff-Karte wirkungslos auf den Ablagestapel ab und beendet damit seinen Zug. Bitte die Begriffe „ausspielen“ und „abwerfen“ unbedingt auseinanderhalten!

Da die abgeworfene Karte vom nächsten Spieler aufgenommen und genutzt werden kann, sollte man sich gut überlegen, welche Karte man abwirft.

Nach Set können auch weniger als 3 Karten des entsprechenden Outlaws ausgespielt werden

Hinweis: Es ist einem Spieler nicht erlaubt, mehrere verschiedene Reihen für ein und denselben Outlaw vor sich liegen zu haben!



= 3.000 \$



= 1.000 \$



= 0 \$

3.) Karte abwerfen

Als letzte Aktion seines Zuges muss der Spieler 1 Handkarte abwerfen

¹ Ein Spieler kann einen Durchgang nicht dadurch beenden, dass er seine letzte Handkarte ausspielt; die letzte Handkarte muss abgeworfen werden!

Ende eines Durchgangs

Nachdem ein Spieler eine Karte abgeworfen hat, kommt der nächste Spieler an die Reihe usw. Auf diese Weise wird so lange gespielt, bis ein Spieler seine letzte Handkarte auf den Ablagestapel abwirft. Der Durchgang ist damit zu Ende. Alle anderen Spieler legen nun ihre gesamten Handkarten auf den Ablagestapel.

In seltenen Fällen kann ein Durchgang auch auf eine von zwei anderen Arten enden:

- 1.) Ein anderer Spieler hat keine Karten mehr auf der Hand, nachdem der Spieler, der an der Reihe ist, seinen Zug durch Abwerfen einer Karte beendet.
- 2.) Der Spieler, der an der Reihe ist, möchte Karten vom Aufnahmestapel ziehen, findet dort aber nur noch eine oder keine Karte vor.

Der Durchgang endet umgehend, der betroffene Spieler führt seinen Zug nicht mehr aus! Er könnte statt dessen aber auch die oberste Karte vom Ablagestapel aufnehmen, womit nach seinem Zug der nächste Spieler vor der selben Entscheidung stünde usw.

Achtung: Diese Regel gilt erst, nachdem der Ablagestapel einmal gemischt und als neuer Aufnahmestapel bereitgelegt wurde.

Die Abrechnung

Nach dem Ende eines Durchgangs kommt es zur Abrechnung. Es wird mit dem Steckbrief eines beliebigen Outlaws begonnen. Zuerst wird überprüft, ob für diesen Outlaw mind. 8 Sheriff-Punkte (= SP) ausliegen. Hierzu werden die Zahlen links oben in der Ecke aller für diesen Outlaw auf dem Tisch liegenden Outlaw- und den ihnen zugeordneten Sheriff-Karten zusammengezählt. Karten, die durch einen "Unterschupf" gesperrt sind (mehr dazu unter „Die Sheriff-Karten“), werden nicht mitgezählt.

Liegen insgesamt weniger als 8 Sheriff-Punkte aus, bleibt die gesamte Belohnung auf dem Steckbrief (für den nächsten Durchgang) liegen, und der nächste

Wirft ein Spieler seine letzte Handkarte ab, endet ein Durchgang

Ein Durchgang endet auch, wenn

1.) ein anderer Spieler keine Handkarten mehr hat

oder

2.) der Aufnahmestapel zum zweitenmal aufgebraucht ist

Mit beliebigem Steckbrief beginnen

1. Schritt: Wurden 8 SP erreicht?

- Nein: Belohnung bleibt für nächsten Durchgang liegen

- Ja: → 2. Schritt

Outlaw wird abgerechnet.

Liegen aber 8 oder mehr Sheriff-Punkte für den Outlaw aus, wird überprüft, ob der Spieler mit den meisten Sheriff-Punkten für diesen Outlaw mindestens 5 Punkte mehr hat als der Spieler mit den zweitmeisten Punkten.

Ist dies der Fall, erhält der Spieler mit den meisten Sheriff-Punkten die *gesamte* Belohnung dieses Outlaws, d.h. er nimmt sich alle Dollarscheine auf dem Steckbrief und legt sie vor sich ab.

Übrigens: Das eigene Geld muss so abgelegt werden, dass es jederzeit für die Mitspieler sichtbar ist.

Hat der Spieler mit den meisten Sheriff-Punkten aber *weniger* als 5 Punkte Vorsprung auf den nächsten Spieler, wird die Belohnung unter all jenen Spielern aufgeteilt, die bis zu 4 Punkte weniger als derjenige mit den meisten Punkten haben:

Der Spieler mit den meisten Punkten erhält die ersten *beiden* 1.000\$-Scheine, dann derjenige mit den zweitmeisten Punkten *einen*, dann der nächste einen Schein usw., so lange, bis entweder der Steckbrief leergeräumt ist oder ein nicht mehr teilbarer Rest übrigbleibt. Dieser entsteht dadurch, dass zwei oder mehr Spieler mit *gleich vielen* Sheriff-Punkten die ihnen zustehende Belohnung *gleichzeitig* nehmen. Geht dies nicht, da sich die verbliebenen Scheine nicht gerecht aufteilen lassen, bleibt dieser Rest für den nächsten Durchgang auf dem Steckbrief liegen.

1. Beispiel: Art hat insgesamt 11 Sheriff-Punkte für Butch Cassidy ausliegen, Bert hat 6 und Curt hat 2 Sheriff-Punkte ausliegen. Auf dem Steckbrief liegen 9.000\$.

→ Art erhält die gesamten 9.000\$.

2. Beispiel: Art hat 9, Bert hat 5, Curt hat 4 Sheriff-Punkte ausliegen. Art und Bert teilen sich die Belohnung von 8.000\$, Curt geht leer aus, da Art mehr als 4 Sheriff-Punkte mehr als er hat. Art beginnt (da er die meisten Sheriff-Punkte hat!) und nimmt sich zwei Scheine, dann Bert einen, dann wieder Art einen usw.

→ Art erhält 5.000\$, Bert 3.000\$.

2. Schritt: Mindestens 5 SP mehr?

- **Ja: Spieler erhält gesamte Belohnung**

- **Nein: → 3. Schritt**

3. Schritt: Belohnung unter allen Beteiligten aufteilen:

+ **2.000\$ für Ersten, dann immer 1.000\$, bis Belohnung aufgebraucht ist**

Belohnung: 9.000\$

Art: 11 SP

Bert: 6 SP

Curt: 2 SP

Art → 9.000\$

Belohnung: 8.000\$

Art: 9 SP

Bert: 5 SP

Curt: 4 SP

Art → 5.000\$

Bert → 3.000\$

3. Beispiel: Art und Bert haben jeweils 4, Curt hat 2 Sheriff-Punkte. Die Belohnung beträgt 3.000\$. Art und Bert beginnen gleichzeitig: Jeder von ihnen nimmt sich (nur) einen Schein (da die Belohnung für 2x2 Scheine nicht ausreicht). Der dritte Schein bleibt für den nächsten Durchgang liegen. (Curt erhält ihn natürlich nicht!).

→ Art und Bert erhalten je 1.000\$.

4. Beispiel: Art und Bert haben jeweils 4, Curt hat 2 Sheriff-Punkte. Die Belohnung beträgt 6.000\$. Art und Bert beginnen gleichzeitig mit je zwei Scheinen, dann folgt Curt mit einem. Der 6. Schein lässt sich nicht mehr zwischen Art und Bert teilen und bleibt für den nächsten Durchgang liegen.

→ Art und Bert erhalten je 2.000\$, Curt 1.000\$.

Auf diese Weise werden alle Steckbriefe abgehandelt.

Jeder Spieler wechselt anschließend, sofern er hat, je fünf 1.000\$-Scheine in einen 5.000\$-Schein.

Besitzt kein Spieler 25.000 oder mehr Dollar, kommt es zu einem weiteren Durchgang:

- Der Startspieler des gerade beendeten Durchgangs mischt alle 78 Karten gut (!) und verteilt an jeden Spieler - einzeln reihum - 10 Karten. Die restlichen Karten legt er als Aufnahmestapel in die Mitte und deckt die oberste Karte als Ablagestapel auf.
- Der Bankverwalter legt aus der Bank wieder auf jeden Steckbrief einen 1.000\$-Schein (gleichgültig, ob dort noch Geld liegt oder nicht).
- Der Spieler zur Linken des Gebers beginnt usw.

Spielende

Das Spiel endet, wenn wenigstens ein Spieler nach einer Abrechnung 25.000 oder mehr Dollar besitzt. Wer nun das meiste Geld hat, ist Sieger.

Bei Gleichstand führen diese Spieler ein Duell aus, bis es einen eindeutigen Sieger gibt: Abwechselnd decken sie so lange Karten auf, bis ein Spieler allein einen Treffer mehr als der/die Konkurrent/en erzielt hat (s.u.).

Belohnung: 3.000\$

Art: 4 SP

Bert: 4 SP

Curt: 2 SP

Art → 1.000\$

Bert → 1.000\$

Belohnung: 6.000\$

Art: 4 SP

Bert: 4 SP

Curt: 2 SP

Art → 2.000\$

Bert → 2.000\$

Curt → 1.000\$

Reihum alle Steckbriefe abrechnen

Kein Spieler hat 25.000\$ oder mehr?

→ **Neuer Durchgang:**

Alle Karten

gut mischen;

pro Spieler 10 Karten

Pro Steckbrief: + 1.000\$

Spieler links vom

Geber beginnt

Hat ein Spieler nach einer Abrechnung mind. 25.000\$, endet das Spiel

Wer das meiste Geld hat, ist Sieger

Die Sheriff-Karten

Alle Karten, die einen Sheriff-Stern in der linken oberen Ecke zeigen, heißen Sheriff-Karten. Pro Zug darf ein Spieler – allein oder zusammen mit beliebig vielen Outlaw-Karten – höchstens *eine* Sheriff-Karte ausspielen.² Die Sheriff-Karten erhöhen im Allgemeinen die Sheriff-Punkte und die Belohnung der Outlaws; manche davon geben den Spielern aber auch Möglichkeiten, in den Spielverlauf einzugreifen. Sheriff-Karten, die links oben eine Zahl zeigen, werden beim Ausspielen zu Outlaw-Karten vor den Spielern gelegt. Sind sie einmal einem Outlaw zugeordnet, können sie nicht mehr umgelegt werden.

„Photo“ (1x pro Outlaw)

Die sieben Photos sind besondere Sheriff-Karten, da sie – im Gegensatz zu allen anderen Sheriff-Karten – nicht farbneutral sind, sondern jeweils zu einem der sieben Outlaws gehören. Aber auch hier gilt trotzdem die Regel: Nur *eine* Sheriff-Karte pro Zug. Spielt ein Spieler also ein Photo aus, darf er in diesem Zug keine weitere Sheriff-Karte ausspielen.

Ein Photo darf erst ausgespielt werden, wenn bereits ein gleichfarbiges Set gespielt wurde. Ein Photo wird zu eigenen Outlaw-Karten der selben Farbe gelegt; hat der Spieler keine vor sich liegen, darf er es auch einzeln auslegen.

Zu ausliegenden Photos können anschließend all die Sheriff-Karten gelegt werden, die ansonsten auch zu Outlaw-Karten gelegt werden dürfen.

Das Ausspielen eines Photos erhöht die Sheriff-Punkte um 4 und die Belohnung um 1.000\$.

1. Beispiel: Bert spielt 4 Billy the Kid-Karten und dessen Photo aus. Auf den Steckbrief werden 4.000\$ gelegt (3.000 für das Set, 1.000 für das Photo).

2. Beispiel: Es wurde bereits ein Billy the Kid-Set gespielt. Curt legt das entspr. Photo aus. Auf den Steckbrief werden 1.000\$ gelegt. In seinem nächsten Zug spielt er eine Karte „Banküberfall“ zum Photo; wieder erhöht sich die Belohnung um 1.000\$.

Höchstens eine Sheriff-Karte pro Spielzug

² Zur Erinnerung: Anschließend darf er durchaus noch eine weitere Sheriff-Karte abwerfen



+ 4 SP
+ 1.000\$

- Darf erst nach entsprechendem Set ausgelegt werden
- Kann auch allein ausliegen
- Sheriff-Karten können angelegt werden

Achtung: Ein Photo kann nicht als Bestandteil eines Sets gespielt werden (2 Outlaw-Karten + Photo), wohl aber zusätzlich zu einem Set (3 oder mehr Outlaw-Karten + Photo).

„Postkutschen-Überfall“ (2x)

Eine solche Karte kann einem *eigenen* ausliegenden Outlaw zugeordnet werden, d.h. der Spieler legt sie zu der/den gewünschten Karte/n (oder auch einem Photo) eines Outlaws.

Vorher muss der Spieler aber – erkennbar an dem Revolver, der dem entsprechenden Spielkartentext unterlegt ist – einen „Treffer“ erzielen. Dies bedeutet, dass der Spieler die oberste Karte vom Aufnahme-stapel aufdeckt und auf den Ablagestapel legt:

- Zeigt die aufgedeckte Karte ein Einschussloch (alle Outlaw-Karten haben dies), ist der Schuss des Spielers erfolgreich gewesen und er kann den „Postkutschen-Überfall“ zu dem gewünschten Outlaw dazulegen. Die SP erhöhen sich um 1; die Belohnung um 3.000\$.
- Zeigt die aufgedeckte Karte kein Einschussloch, ging der Schuss des Spielers leider daneben, und er legt den Postkutschen-Überfall ohne weitere Auswirkung auf den Ablagestapel. Die Karte gilt aber trotzdem als ausgespielt, d.h. der Spieler darf in diesem Zug keine weitere Sheriff-Karte mehr ausspielen.³

„Banküberfall“ (4x)

Diese Karte ist in ihrer Spielweise und Wirkung bis auf eine Ausnahme identisch mit dem „Postkutschen-Überfall“: Nach einem erfolgreichen Treffer bringt sie 2 SP und 1.000\$ Belohnung ein.

Hinweis: Über mehrere Spielrunden hinweg können auf ein und denselben Outlaw durchaus mehrere (gleiche oder verschiedene) Sheriff-Karten gespielt werden.

„Schnellster Schütze“ (3x)

Diese Karte ist in ihrer Spielweise und Wirkung bis auf zwei Ausnahmen identisch mit dem „Postkutschen-Überfall“:

- 1.) Nach einem erfolgreichen Treffer bringt sie 3 SP und 1.000\$ Belohnung ein.
- 2.) Im Wilden Westen kann es nur einen schnellsten Schützen geben! Sobald ein anderer Spieler diese Karte erfolgreich ausspielt, muss der erste Spieler seine Karte „Schnellster Schütze“ umgehend



Nach Treffer:
+ 1 SP
+ 3.000\$

Für Treffer oberste Karte vom Aufnahme-stapel aufdecken: Einschussloch oder nicht?

³ Dies gilt grundsätzlich für alle Sheriff-Karten, die einen Treffer verlangen!



Nach Treffer:
+ 2 SP
+ 1000\$



Nach Treffer:
+ 3 SP
+ 1.000\$

auf den Ablagestapel abwerfen. Er verliert damit natürlich die 3 SP für den „entmachteten“ Outlaw; die 1.000\$ Belohnung bleiben aber auf dem entsprechenden Steckbrief liegen.

Es ist nicht erlaubt, diese Karte dem Outlaw zuzuordnen, der bereits schnellster Schütze ist.⁴ Es ist aber erlaubt, bei sich selbst den schnellsten Schützen zu wechseln, indem man eine zweite solche Karte – erfolgreich! – ausspielt und die erste entsprechende Karte entfernt. Es ist aber nicht möglich, auf einen eigenen schnellsten Schützen eine weitere solche Karte zu spielen. Es kann insgesamt immer nur *ein* „Schnellster Schütze“ ausliegen!

„Most Wanted!“ (3x)

Eine solche Karte kann auf eine von zwei Arten ausgespielt werden; in beiden Fällen wird sie dazu auf den Ablagestapel gelegt:

1. Möglichkeit (ohne „Treffer“):

Der ausspielende Spieler fragt nach einer bestimmten Outlaw-Karte auf der Hand seiner Mitspieler („Ich hätte gerne eine Sundance Kid-Karte.“). Ob er reihum im oder gegen den Uhrzeigersinn fragt, bleibt ihm überlassen. Besitzt der erste gefragte Mitspieler die gewünschte Karte nicht, ist der reihum nächste Spieler gefragt usw. Hat ein Mitspieler die gesuchte Karte und die Reihe kommt an ihn, *muss* er sie dem Suchenden geben. Dieser kann die Karte auf die Hand nehmen oder auch - den Regeln entsprechend - ausspielen. Die Suche ist damit beendet, d.h. der Spieler am Zug kann höchstens *eine* Karte erhalten. Hat kein Mitspieler die geforderte Karte, geht der suchende Spieler leer aus.⁵

2. Möglichkeit (mit „Treffer“):

Der Spieler deckt die oberste Karte vom Aufnahmestapel auf. Zeigt sie kein Einschussloch, hat der Spieler Pech: die „Most Wanted“-Karte ist verspielt – und kann von dem Spieler jetzt selbstverständlich nicht mehr für die 1. Möglichkeit genutzt werden. War der Schuss aber erfolgreich, kann der Spieler eine beliebige bereits auf dem Tisch liegende Outlaw-Karte (keine Sheriff-Karte!) stehlen⁶ und sie auf die Hand nehmen oder umgehend ausspielen.

Neuer „Schnellster Schütze“ verdrängt alten!

⁴ Beispiel: Burts Jesse James ist schnellster Schütze; kein anderer Spieler kann nun „seinen“ Jesse James zum schnellsten Schützen machen, wohl aber jeden anderen Outlaw.



1. Möglichkeit (ohne Treffer): Eine Outlaw-Karte von Hand stehlen

⁵ Die Karte gilt in diesem Fall aber trotzdem als ausgespielt, d.h. in diesem Zug kann er keine weitere Sheriff-Karte mehr spielen.

2. Möglichkeit (mit Treffer): Eine Outlaw-Karte vom Tisch stehlen

⁶ Sollte hierdurch ein Set „zerstört“ werden, gilt dieses trotzdem als gespielt, d.h. es dürfen auch weiterhin weniger als 3 Karten dieser Farbe ausgespielt werden.

Hinweis: Sollten durch das Stehlen Sheriff-Karten ohne wenigstens eine Outlaw- oder Photo-Karte zurückbleiben, werden diese wirkungslos auf den Ablagestapel geworfen. Die Belohnung auf dem entsprechenden Steckbrief wird nicht reduziert.⁷

„Unterschlupf!“ (3x)

Eine solche Karte wird – nach einem erfolgreichen Treffer! – auf alle ausliegenden Karten *eines* Outlaws (alle Outlaw- und alle hier zugeordneten Sheriff-Karten!) *eines* Mitspielers gelegt.⁸ Die auf diese Weise abgedeckten Karten verlieren damit ihre Wirkung, d.h. die SP darauf zählen bei der Abrechnung nicht; die Belohnung auf dem entsprechenden Steckbrief ist davon nicht betroffen.

Der betroffene Spieler kann weiterhin passende Karten zu diesem untergetauchten Outlaw legen, in der Hoffnung, dass er ihm mit Hilfe der Karte „Wyatt Earp“ (s.u.) wieder auf die Schliche kommt. Solange aber der Unterschlupf liegt, zählen auch die SP der neu hinzugelegten Karten nicht; die Belohnung wird aber immer wieder entsprechend der neuen Karten erhöht.

Es ist nicht erlaubt, auf einen untergetauchten Outlaw eine weitere Karte „Unterschlupf“ zu spielen.

Beispiel: Bert spielt den Unterschlupf auf Curts zwei Belle Starr-Karten, das entspr. Photo und einen zugeordneten Postkutschen-Überfall. Er deckt alle 4 Karten ab: Die 9 SP zählen nun bei der Abrechnung nicht mit. Da bei anderen Spielern nur noch insgesamt zwei weitere Belle Starr-Karten ausliegen, sinken ihre SP damit unter 8 - und die Belohnung für ihre Ergreifung würde nicht ausgezahlt werden.

„Wyatt Earp“ (7x)

Eine solche Karte kann auf eine von drei Arten ausgespielt werden; in allen drei Fällen wird sie dazu auf den Ablagestapel gelegt.

1. Möglichkeit (ohne „Treffer“):

Der Spieler nimmt die *beiden* obersten Karten vom Aufnahmestapel auf die Hand. Eine hierbei gezogene Sheriff-Karte darf, im Gegensatz zur zweiten Möglichkeit (s.u.), *nicht* sofort ausgespielt werden.

⁷ Beispiel: Bert stiehlt Curts einzige Wes Hardin-Karte; dadurch bleibt die diesem Outlaw zugeordnete Karte „Banküberfall“ ohne eine Outlaw- oder Photo-Karte übrig und wird entfernt.



Die durch einen Unterschlupf abgedeckten Karten zählen bei der Abrechnung nicht mit

⁸ Sollte hierdurch ein Set neutralisiert werden, gilt dieses trotzdem als gespielt.



1. Möglichkeit (ohne Treffer): Die 2 obersten Karten vom Aufnahmestapel

2. Möglichkeit (ohne „Treffer“):

Der Spieler nimmt den gesamten *Ablagestapel* und sucht sich aus diesen Karten eine beliebige aus ⁹ (aber keinen „Wyatt Earp“!). Er kann diese Karte *sofort* ausspielen, selbst wenn es sich dabei um eine weitere Sheriff-Karte handelt (womit er *ausnahmsweise(!)* zwei Sheriff-Karten in einem Spielzug ausspielt) oder sie - ohne sie seinen Mitspielern zu zeigen - auf die Hand nehmen.

3. Möglichkeit (mit „Treffer“):

Nach dem erfolgreichen Ausspielen dieser Karte darf der Spieler *eine* Karte „Unterschlupf“ von einem seiner Outlaws entfernen und auf den *Ablagestapel* werfen. Ab jetzt zählen wieder alle SP darauf.

Diese 3. Möglichkeit kann auch - *ausnahmsweise!* - *außer der Reihe* wahrgenommen werden. Spielt ein Spieler erfolgreich die Karte „Unterschlupf“ auf einen Outlaw, darf der „angegriffene“ Spieler, wenn er möchte und kann, *umgehend* (also *ohne* an der Reihe zu sein!) eine „Wyatt Earp“-Karte ausspielen, indem er sie auf den *Ablagestapel* legt:

- Erzielt er anschließend einen Treffer, wird der Unterschlupf auf den *Ablagestapel* gelegt.
- Erzielt er keinen Treffer, bleibt der Unterschlupf auf den Karten liegen. ¹⁰

Autoren und Verlag danken den vielen Testspielern für ihr großes Engagement und ihre zahlreichen Anregungen.

Sollten Sie Kritik, Fragen oder Anregungen zu diesem Spiel haben, schreiben Sie uns:

alea, Postfach 11 50, D - 83233 Bernau am Chiemsee
Fax: 08051 - 970722,
E-Mail: info@aleaspiele.de

Oder besuchen Sie uns im Internet:
www.aleaspiele.de

© 2000 Richard Borg / Mike Fitzgerald
© 2001 Ravensburger Spieleverlag

2. Möglichkeit

(ohne Treffer):

Eine beliebige Karte vom Ablagestapel

⁹ Der Ablagestapel darf vorher nicht durchsucht werden!

3. Möglichkeit

(mit Treffer):

„Unterschlupf“ entfernen (auch außer der Reihe möglich!)

¹⁰ Der angegriffene Spieler darf nun nicht nochmals eine Wyatt Earp-Karte außer der Reihe spielen.

