



ABILENE

Roland Siegers
alias
Roy Winner

Spielanleitung

Ausstattung:

27 Rinderherden in 3 verschiedenen Farben
15 Cowboys in 3 verschiedenen Farben
2 Zahlenwürfel
100 Scheine à 500\$
1 Spielbrett
Spieldauer: ca. 90 Minuten.

1. Spielidee

ABILENE ist ein spannendes Unterhaltungsspiel für drei Personen über die Zeit des legendären „Wilden Westens“. Um 1870 war Abilene der Hauptumschlagplatz für Viehherden, denn durch Abilene verlief die Eisenbahnlinie nach Chicago, der Stadt der großen Schlachthöfe. Über 2000 km weit trieben die texanischen Rinderbarone Ihre Herden nach Abilene, um sie dort für das zehnfache ihres ursprünglichen Wertes zu verkaufen.

In ABILENE verkörpert jeder Spieler einen Rancher, dessen Aufgabe darin besteht, die eigenen Herden nach Abilene zu treiben und zu versuchen, mit Hilfe seiner Cowboys auch Herden der unbeliebten Nachbarn einzufangen und ebenfalls nach Abilene zu treiben.

2. Spielvorbereitung

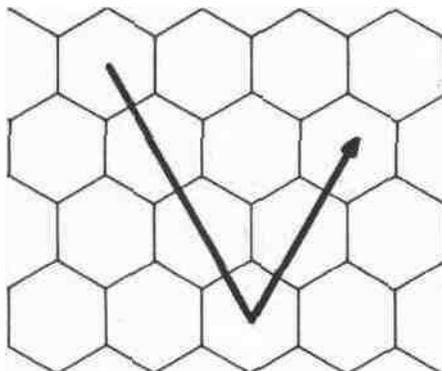
Zunächst erhält jeder Spieler von der Bank sein Startgeld in der Höhe von 2000 \$. Anschließend entscheidet sich Jeder Spieler für einen Bereich des Spielfeldes, sein Weideland. Er wählt eine Farbe und setzt seine Figuren auf die entsprechend gekennzeichneten Felder seines Gebietes: die 9 Rinderherden auf die mit einem Stierkopf versehenen Felder, die 5 Cowboys auf die Felder, die einen Cowboyhut tragen. Drei Rinderherden eines jeden Spielers sind auf dem Bauch mit einer Vertiefung gekennzeichnet. Das Zeichen bedeutet, daß die Herde von einer Viehseuche betroffen ist, dem berüchtigten Texasfieber. Die restlichen 6 Rinderherden eines jeden Spielers sind gesund. Das Verteilen der gesunden und verseuchten Herden auf die Startfelder bleibt den Spielern überlassen. Jeder Spieler sollte sich aber die Lage seiner verseuchten Herden gut merken, da ein späteres Aufdecken der Rinderherden nicht erlaubt ist.

3. Ziel des Spiels

Jeder Spieler muß versuchen, möglichst viele Rinderherden Ober eigenes Weideland nach Abilene, dem Zielfeld In der Mitte des Spielplanes, zu treiben. Dabei geht es nicht nur um die eigenen Herden, auch vom Nachbarrancher gestohlene Herden können in Abilene verkauft werden. Für die in Abilene verkauften Rinder erhält ein Spieler von der Bank Geld, unter Umständen auch von den anderen Spielern (siehe 4.5 Abilene).

4. Spielverlauf

Die Spieler sind mit dem Bewegen ihrer Figuren nacheinander an der Reihe. Zunächst wird vereinbart, wer beginnt. Einem Spieler stehen in jedem Zug 3 Bewegungspunkte für die in seinem Weideland grasenden Rinderherden zu, die er auf eine, zwei oder drei Rinderherden verteilen darf. Er kann also drei Herden je ein Feld weit **oder** eine Herde drei Felder weit **oder** eine Herde zwei Felder und eine Herde ein Feld weit bewegen. Für die Bewegung einer Herde ist nur ein Richtungswechsel erlaubt. Nach dem Bewegen der Rinderherden muß der Spieler mit den beiden Würfeln gleichzeitig würfeln, um zwei seiner Cowboys entsprechend der gewürfelten Zahlen vorzubewegen. Dabei kann ein Spieler frei wählen, welchen Cowboy er die eine oder andere Würfelzahl gehen lassen will. Doch muß jeder Wurf voll aufgebraucht werden, es darf kein Rest übrig bleiben. Für die Bewegung eines Cowboys ist nur **ein** Richtungswechsel erlaubt, wobei ein gerade verlassenes Feld nicht gleich wieder betreten werden darf. 180-Grad-Wendungen sind demnach nicht möglich. Würfelt ein Spieler



Nur ein Richtungswechsel ist bei der Bewegung eines Cowboys erlaubt!

für einen Cowboy eine 0, so muß der Cowboy für diese Runde auf eine Bewegung verzichten.

Generell gilt, daß sich auf einem Feld auch nur eine Figur aufhalten darf. Zum Einfangen fremder Rinderherden (siehe 4.1) und zum Schlagen fremder Cowboys (siehe 4.2) darf allerdings auch ein schon besetztes Feld betreten werden. Eigene und auch fremde Cowboys oder Rinderherden können **nicht** übersprungen werden.

4.1 Das Fangen fremder Rinderherden

Jeder Spieler hat die Möglichkeit, mit seinen Cowboys auf die Weiden der Nachbarrancher zu ziehen, um deren Rinderherden einzufangen und zu stehlen. Dazu rückt er einfach einen Cowboy auf ein von einer Rinderherde besetztes Feld. Eine so gefangene Herde wird auf ein freies Startfeld im eigenen Weideland gestellt und kann vom nächsten Zug an wie eigene Herden auch bewegt werden. Sind alle Startfelder im eigenen Weideland von Figuren besetzt, kann keine Herde eingefangen werden.

Hat ein Spieler eine Herde gefangen, darf er sie herumdrehen, um ihren Gesundheitszustand zu überprüfen, bevor er sie auf sein eigenes Weideland stellt. Ein späteres Aufdecken ist nicht mehr erlaubt.

4.2 Das Schlagen fremder Cowboys

Zieht ein Cowboy auf ein von einem gegnerischen Cowboy besetztes Feld, kommt es zwischen den beiden Cowboys zu einem Duell. Jeder Spieler würfelt mit einem der beiden Würfel einmal für seinen Cowboy, bei Gleichstand werden die Würfe wiederholt. Der Cowboy mit der höheren Zahl geht als Sieger aus dem Duell hervor. Jetzt entscheidet sich, ob der Verlierer erschossen wurde und seinen Cowboy vom Spielfeld nehmen muß, oder ob er entfliehen konnte. Ein Cowboy, der auf **seinem** Weideland an einem Duell beteiligt ist, hat dort Hausrecht: er selbst kann nicht erschossen werden, kann aber seinen Gegner erschießen. Gewinnt er also das Duell, wird der Eindringling erschossen und muß seinen Cowboy aus dem Spiel nehmen. Gewinnt dagegen der Eindringling das Duell, muß der andere Cowboy mit Hausrecht nur die Flucht ergreifen. Dazu stellt er den betroffenen Cowboy auf ein freies Cowboy-Startfeld in seinem Weideland. Sind alle Cowboy-Startfelder von Figuren be-

setzt, kann der Cowboy erst dann zurück ins Spiel gebracht werden, wenn eines der Startfelder wieder frei **ist**.

4.3 Das Einstellen neuer Cowboys

Hat ein Spieler während des Spiels weniger als zwei Cowboys zur Verfügung, kann er neue Cowboys einstellen, allerdings nur so viele, daß die Gesamtzahl seiner Cowboys zwei nicht überschreitet! Für jeden neu eingestellten Cowboy muß ein Spieler 2000 \$ an die Bank zahlen.

4.4 Zahlungsunfähigkeit

Sollte ein Spieler im Verlauf des Spiels „pleite“ gehen, hat er die Möglichkeit, sich von der Bank oder von anderen Spielern Geld zu leihen. Leiht er sich von einem Mitspieler Geld, so sind die Rockzahlungsbedingungen und die zu zahlenden Zinsen zwischen beiden auszuhandeln. Es ist damit möglich, einem Mitspieler nur für eine bestimmte Dauer Geld zu leihen, beispielsweise etwa für 10 Runden. Im Gegensatz dazu wird von der Bank geliehenes Geld immer erst bei Spielende zurückgezahlt. Die dabei mit zu entrichtenden Zinsen ergeben sich wie folgt:

Geliehenes Geld bis zu einer Höhe von 2000\$ ist mit zusätzlich 500\$ Zinsen zurückzuzahlen.

Bis zu 4000\$ geliehen: zusätzlich 1000\$ Zinsen

" " **6000\$** " " **1500\$** "

" " **8000\$** " " **2000\$** "

" " 10000\$ " " 2500\$ "

Kein Spieler darf insgesamt mehr als 10000\$ von der Bank leihen. -

4.5 Abilene

Das Zielfeld Abilene darf von keinem Cowboy betreten werden. Allerdings ist es den Spielern erlaubt, mit ihren Cowboys über Abilene hinweg zu ziehen, wobei das Feld normal mitgezählt wird.

Hat ein Spieler nun eine Herde erfolgreich nach Abilene getrieben, muß er ihren Gesundheitszustand immer mit **gesund** angeben, auch wenn die Herde in Wirklichkeit **verseucht** ist. Die beiden anderen Spieler müssen nun sagen, ob sie die angegebene Gesundheit **glauben** oder **anzweifeln**. Jetzt erst wird die Herde umgedreht und ihr tatsächlicher Gesundheitszustand bekanntgegeben.

Die Herde wird nun in Abilene verkauft. Der Spieler erhält dafür Geld von der Bank und unter Umständen auch von den beiden anderen Spielern. Denn die Höhe des Betrages richtet sich nach dem tatsächlichen Gesundheitszustand der Herde, danach, was die beiden anderen Spieler von der Herde angenommen haben und danach, ob es sich um eine eigene Herde oder eine gestohlene fremde Herde handelt:

Für eine eigene Herde erhält ein Spieler 1000 \$ von der Bank, für eine fremde 2000 \$. Zusätzlich erhält ein Spieler für eine gesunde Herde von jedem Spieler der sie für verseucht hielt 500 \$ bei einer eigenen Herde (1000 \$ bei einer fremden Herde). Das Gleiche gilt für eine verseuchte Herde, die fälschlicherweise für gesund gehalten wurde. Wird dagegen der Gesundheitszustand einer verseuchten Herde angezweifelt, erhält ein Spieler zwar 1000 \$ bei einer eigenen Herde (2000 \$ bei einer fremden) von der Bank, muß jedoch je 500 \$ (bzw. je 1000 \$ bei einer fremden) an die Spieler zahlen, die die Gesundheit der Herde zu Recht bezweifelt haben.

5. Ende des Spiels

Das Spiel endet mit dem Eintreffen der 21. Rinderherde in Abilene, oder anders ausgedrückt: sobald insgesamt nur noch 6 Herden im Spiel sind, wobei es völlig gleich ist, wem die Herden gehören. Diese 6 Herden sind leider zu spät dran, der Zug nach Chicago ist schon ohne sie abgefahren.

Gewonnen hat der Spieler mit dem **meisten** Geld.

Zur besseren Übersicht hier noch eine Auflistung der Einkünfte:

	Gesundheit geglaubt	Gesundheit angezweifelt
gesunde eigene Herden	1000 \$ von der Bank	1000 \$ von der Bank + 500 \$ vom Spieler
verseuchte eigene Herden	1000 \$ von der Bank + 500 \$ vom Spieler	1000 \$ von der Bank — 500 \$ an Spieler
gesunde fremde Herden	2000 \$ von der Bank	2000 \$ von der Bank + 1000 \$ vom Spieler
verseuchte fremde Herden	2000 \$ von der Bank + 1000 \$ vom Spieler	2000 \$ von der Bank — 1000 \$ an Spieler