



WYATT EARP

Jürgen Hagedorn
alias
William Hawthorn

Spielanleitung

Ausstattung:

Cowboys
Charakter-Karten
Geschäftsanteil-Karte
Spielgeld
Hasard-Brett
Chips
Augenwürfel
Pokerwürfel
Spielplan

1. Spielvorbereitung

Ihr befindet euch in JOLLY TOWN, einer kleinen Stadt am Ende des Longhometrails, die erst vor kurzer Zeit (praktisch „über Nacht“) entstanden ist. Jeder von euch ist ein berühmter Revolverheld - und jeder von euch will in Jolly Town „die erste Geige“ spielen.

1.1 Who is who? (Rollenwahl)

Nehmt die 6 „Revolver-Karten, mischt sie gut und legt sie verdeckt vor euch hin. Jetzt zieht sich jeder eine Karte und ist damit (für die Dauer des Spiels) der auf der Karte abgebildete „Revolverheld“.

Jeder besitzt die vier, für Euren „Beruf“ wichtigen „Charakter“-Eigenschaften: Intelligenz, Schnelligkeit, Kraft und Geschicklichkeit. Jede Eigenschaft ist durch eine Anzahl an Sternen zwischen 3 und 6 bewertet.

Da es im Laufe des Spiel noch oft zu Situationen kommen wird in denen es besser ist wenn ein „Gegenspieler“ die Bewertung eurer Eigenschaften nicht genau kennt, solltet ihr eure Charakter-Karten verdeckt halten.

Jeder von euch erhält eine Cowboy-Figur seiner Wahl, 20 Geldscheine und 5 Chips in der Farbe des Cowboys.

Das Hasard-Brett und die Pokerwürfel kommen an den Spielfeldrand.

1.2 Geschäftsanteile

In Jolly Town gibt es 10 verschiedene „Geschäfte“. Von jedem Geschäft könnt ihr 4 Geschäftsanteile zu je 25% erwerben (auf welche Weise auch immer...).

Jetzt, zu Beginn des Spiels, werden die Karten, die die Geschäftsanteile darstellen, nach den Symbolen auf der Rückseite (Stern oder Dollarzeichen) sortiert. Jeder Stapel wird gut gemischt und mit der Symbol-Seite nach oben an den Spielfeldrand gelegt.

2. Ziel des Spiels

Ziel eines jeden Revolverhelden ist es, die meisten Geschäftsanteile für sich zu gewinnen und somit die Stadt zu beherrschen. Das Spiel endet entweder nach einer vorher vereinbarten Zeit, oder wenn alle Geschäftsanteile verkauft sind,

3. Spielverlauf

Der jüngste Mitspieler beginnt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn. Start ist das erste Stein-Feld einer „Straßenseite“.

3.1 Bewegen der Cowboys

Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt mit 3 Würfeln gleichzeitig. Die Punktzahl **zwei-er Würfel** wird immer **gegangen**, der **dritte Würfel** (egal welche Augenzahl) wird für den **Wechsel** auf die gegenüberliegende Straßenseite benutzt, **oder verfällt**. Bei einem Straßen Wechsel wird immer auf das genau gegenüberliegende Feld gezogen. Die Reihenfolge, in der das Gehen und der Straßenwechsel geschieht, ist beliebig.

Ein kleines Beispiel zum besseren Verständnis der „trockenen“ Regel: Ein Spieler wirft mit den drei Würfeln 2, 3, und 5. Er kann 3 Felder nach rechts gehen, mit der 5 die Straße überqueren und darin 2 Felder nach links gehen.

Oder 5 Felder nach rechts und dann 2 Felder nach links und auf einen Straßenwechsel verzichten (die 3 verfällt).

Oder 5 Felder nach links, 3 Felder nach links und mit der 2 die Straße überqueren. Dies sind nur einige Möglichkeiten, wie dieser Wurf genutzt werden kann.

Jeder Wurf muß vollständig ausgeführt werden. (Vollständig = Punktzahl zweier Würfel gehen) Würde der Zug eines Spielers außerhalb des Spielplans enden, muß

eine andere Richtung gegangen werden (Spieler will drei Felder weit nach rechts ziehen, obwohl dort nur noch 2 Felder auf dem Spielplan sind).

Es darf immer nur **ein** Cowboy auf einem Feld stehen. Ausnahme Abjagen eines Geschäftsanteils. Das Oberspringen von gegnerischen Cowboys ist erlaubt.

3.2 Erwerb eines Geschäftsanteils

Die seriöse Methode:

Endet Dein Zug auf einem Stern- oder Dollar-Feld, **kannst** Du Dir eine Karte vom jeweiligen Stapel mit dem gleichen Symbol ziehen. Die Karte stellt einen Geschäftsanteil von 25% dar. Hat man alle 4 Anteile eines Geschäftes, ist man dessen Besitzer.

Wenn Du kein Interesse an dem gezogenen Geschäftsanteil hast, leg ihn wieder zurück (unter den Stapel) Das Spiel geht dann normal weiter, der nächste Spieler ist an der Reihe.

Möchtest Du den gezogenen Geschäftsanteil erwerben mußt Du zuerst den Kaufpreis erwürfeln:

Mit 3 Würfeln gleichzeitig würfeln. Die Augenzahlen zusammenzählen und dann die Sternen-Anzahl der Eigenschaft, auf die sich der Anteil bezieht, von dieser Summe abziehen. Das Ergebnis ist die Anzahl an Scheinen die Du für den Geschäftsanteil bezahlen mußt (an die Bank).

Beispiel

Spieler wirft 3,5,2	=	10
minus z.B. Kraftsterne	=	5
	=	5 Scheine

Entsteht beim Errechnen des Kaufpreises ein Minusbetrag (Du hast z.B. 5 Steine und wirfst 2,1,1) wird dieser nicht berücksichtigt, Du erholst den Geschäftsanteil „umsonst“ und hast eben Glück gehabt.

Erscheint Dir der erwüfelte Preis zu hoch, kannst Du den Geschäftsanteil immer noch zurück unter den Stapel schieben. Das kostet Dich allerdings **einen Schein** Provision (an die Bank).

Bist Du bereit, den Preis zu zahlen, darin tue es (an die Bank) Leg' den erworbenen Geschäftsanteil so vor Dich hin, daß die anderen Spiele: ihn auch bewundern können.

Die unseriöse Methode

Um in einem Geschäft das Sagen zu haben, mußt Du dessen 4 Anteile besitzen. Leider kommt es häufig vor, daß sich einige Geschäftsanteile in den falschen Händen (sprich: nicht in den eigenen) befinden. Glücklicherweise nimmt man es in Jolly Town nicht so genau mit dem Gesetz und so gibt es noch die Möglichkeit, einem anderen Spieler einen Geschäftsanteil ab-zujagen! Und das geht so.

Beide Cowboys müssen sich auf dem gleichen Feld befinden, bzw. der Angreifer zieht auf das Feld des Cowboys, dem er den Anteil abjagen will. Nun nennt der Angreifer den Anteil des Geschäftes, den er „haben will“ (z.B. Arizona-Club). Beide, Angreifer und Verteidiger, müssen mindestens **einen** Anteil des betreuenden Geschäftes besitzen. Der Verteidiger darf die Eigenschaft bestimmen, mit der „gespielt“ wird (z.B. Kraft).

Beide Spieler würfeln mit den drei Würfeln. Zur Augenzahl wird die Anzahl der Sterne (Charaktereigenschaft) dazugezählt, Die höhere Zahl gewinnt! Bei Gleichstand gewinnt der Verteidiger. Der Verlierer gibt den Geschäftsanteil an den Gewinner ab. Es wird immer nur um einen Geschäftsanteil gespielt.

Achtung: Es dürfen immer nur 2 Cowboys auf einem Feld stehen und um einen Geschäftsanteil würfeln. Auch wenn das Abjagen des Geschäftsanteils abgeschlossen ist, darf kein dritter Cowboy auf das Feld ziehen, auf dem sich die beiden noch befinden.

3.3 Wie man In Jolly Town zu Geld kommen kann

Die Geldscheine, die Ihr am Anfang des Spieles erhalten habt, reichen natürlich nicht aus, um ständig neue Geschäftsanteile kaufen zu können. So gibt es in Jolly Town für jeden von euch verschiedene Möglichkeiten, die Finanzen „aufzubessern“.

3.4 Zahltag

Endet der Zug eines Spielers, der schon mindestens einen Geschäftsanteil besitzt, auf einem Dollar-Feld kann er auf das Ziehen einer Karte verzichten und **statt dessen** einen „Zahltag“ ansagen. Für **Jeden** Geschäftsanteil (Dollar oder Stern) den er besitzt, erhält er sofort **einen Geldschein** als **Prämie**. Besitzt der Spieler alle 4 Anteile eines Geschäftes, zählen diese als 5 Anteile und er erhält dafür auch 5 Scheine.

3.5 Glücksspiel

Endet der Zug eines Spielers auf einem As-Feld (Spielkarte), wird mit **allen Spielern** eine Runde gepokert (Spiel-Zwang).



Poker-Regel:

Es wird der Reihe nach mit den 5 Poker-Würfeln gespielt. Jeder Spieler darf pro Runde maximal **2 x hintereinander** würfeln, wobei er im ersten Wurf ihm gut erscheinende Würfel liegen lassen kann **Jeder Wurf kostet einen Schein**. Die **eingesetzten Scheine** werden **In die Mitte** gelegt.

Die Wertung der Symbole ist wie beim Kartenspiel:

As, König, Dame, Bube, Zehn, Neun.

Die Kombinationen sind ähnlich wie beim Poker mit Karten in aufsteigender Reihenfolge:

- „Ein Paar“: 2 gleiche Symbole (z.B. 2 x König)
- „Zwei Paare“: 2 mal 2 gleiche Symbole (z.B. 2 x Dame und 2 x König)
- „Triplet“: 3 gleiche Symbole (z.B. 3 x Bube)
- „Straight“: 5 aufeinanderfolgende Symbole (z.B. Neun, Zehn, Bube, Dame, König)
- „Full House“: 1 „Triplet“ und „Ein Paar“
- „Poker“: 4 gleiche Symbole (z.B. 4 x As)

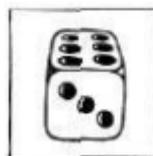
Achtung!!! Bei 5 gleichen Symbolen Ist ein Falschspieler am Werk.
Der Wurf eines Falschspielers zählt natürlich **nicht!**

Ein Falschspieler zahlt jedem Mitspieler einen Schein (Schweigegehd) oder setzt eine Runde aus.

Symbole, die in keine Kombination passen, werden nicht gewertet. Der Spieler mit der höchsten Kombination gewinnt und erhält alle Scheine, die in der Mitte liegen. Bei einem Gleichstand pokern die betreffenden Spieler noch einmal. Der Einsatz beträgt auch hier einen Schein. Höhere Kombination gewinnt.

Wenn die Mehrheit der Spieler damit einverstanden ist, kann auch um **Geschäftsanteile** gespielt werden. Jeder Wurf kostet dann einen Geschäftsanteil. Besitzt ein Spieler keinen Geschäftsanteil, muß er stattdessen 4 Geldscheine einsetzen.

Endet der Zug eines Spielers auf einem Würfel-Feld wird mit allen Spielern eine Runde „Hasard“ gespielt (Spiel-Zwang).



Hasard-Regel:

Hier wird gegen die Bank gespielt! Jeder Spieler setzt einen oder mehrere Chip(s) auf das Hasard-Brett. **Danach** würfelt der Spieler, der mit seinem Cowboy auf dem Würfel-Feld gelandet ist, mit den drei Würfeln einmal. Die gewürfelten Augenzahlen werden **zusammengezählt**.

- LOW: Man setzt auf eine Zahl zwischen 4 und 10.
- 2 for 1 Gewinn pro eingesetztem Chip: 1 Schein

HIGH: Man setzt auf eine Zahl zwischen 11 und 17,

2 for 1 Gewinn pro eingesetztem Chip:
1 Schein

PASCH: Man setzt auf einen beliebigen Pasch (Pasch = 2 Würfel zeigen die gleiche Zahl)

3 for 1 Gewinn pro eingesetztem Chip:
2 Scheine

PASCH: Man setzt auf einen **bestimmten Pasch** (z.B. 2 x die Drei).

5 for 1 Gewinn pro eingesetztem Chip:
4 Scheine und 1 Geschäftsanteil
(vom Stapel ziehen).

Gewinnt ein Spieler, erhält er den eingesetzten Chip zurück. Verliert er, wandert der Chip an die Bank. Diese Chips können der Bank auch wieder abgekauft werden. Preis pro Chip = 1 Schein.

Wie gesagt, kann man pro Runde mehrere Chips einsetzen. Dazu ein Beispiel: Ein Spieler setzt 1 Chip auf LOW, 1 Chip auf PASCH und 1 Chip auf 2er-PASCH. Die Würfel zeigen 1, 1 und 4

Der Spieler erhält 1 Schein für LOW, 2 Scheine für PASCH und zwei seiner eingesetzten Chips.

Der Spieler verliert den Chip, den er auf 2er-PASCH gesetzt hat, an die Bank.

Hat ein Spieler beim Glücksspiel kein Geld, um den Einsatz zu bezahlen, muß er einen Geschäftsanteil an die Bank verkaufen. Er erhält dafür 4 Scheine (aus der Bank). Der Geschäftsanteil kommt unter den Kartenstapel. Besitzt der Spieler allerdings weder Geld noch Geschäftsanteile, müssen die anderen Spieler entscheiden ob er nun ausscheiden muß, oder ihm von der Bank ein einmaliger Kredit von 10 Scheinen gewährt wird (zur Not kann auch eine Münze geworfen werden!).

3.6 Bankraub

Endet der Zug eines Spielers auf einem Dollar-Feld, kann er sich dort als Bankräuber versuchen.

Er würfelt sofort mit den drei Würfeln einmal und zähl! die gewürfelten Augenzahlen zusammen. Damit ist die Bank ausgeraubt. Jetzt versuchen die anderen Spieler, den flüchtenden Bankräuber zu fangen! Es wird **einmal reihum** mit den drei Würfeln gewürfelt. Der Spieler, der zuerst eine höhere Punktzahl als der Bankräuber erreicht, hat ihn gefangen und erhält eine Belohnung von 6 Scheinen (aus der Bank). Der Bankräuber muß für 3 Runden aussetzen. Seine Cowboy-Figur wird für diese Zeit aus dem Spiel genommen. Start der Figur nach den 3 Runden ist das erste Stein-Feld einer Straßenseite,

Konnte keiner der Spieler die Punktzahl des Bankräubers übertreffen (Gleichstand zählt nicht), ist der Schurke mit seiner Beute von **30 Schelnen** entkommen.

4. Ende des Spiels

Das Spiel endet entweder nach einer vorher vereinbarten Zeit, oder nach dem Verkauf des letzten Geschäftsanteils.

Gewinner ist, wer die meisten Geschäftsanteile besitzt. Dabei zählen 4 Anteile eines Geschäftes (Quartett) als 5 Anteile.

Haben 2 oder mehr Spieler die gleiche Anzahl an Geschäftsanteilen, gewinnt der, der das meiste Geld besitzt.

HASARD

LOW

4 - 10

2 FOR 1

1	P	1
2	A	2
3	S	3
4	C	4
5	H	5
6	⁵ FOR 1	6

HIGH

11 - 17

2 FOR 1

PASCH
3 FOR 1