

# Prof. Easy's Einführungsspiel



**Liebe Spielerin,  
lieber Spieler,**  
mein Name ist Prof. Easy.  
Ich möchte Sie zu einer  
Partie „Gnadenlos“  
einladen.

Sie brauchen vorher keine  
Regel zu lesen. Alles ergibt  
sich während des 1. Spiels.



Wenn Sie meiner Einladung folgen wollen, dann schlagen  
Sie jetzt die nächste Seite auf und das Spiel beginnt,

# Vorwort



Damit das Spiel reibungslos funktioniert, müssen Sie ein paar wenige Punkte beachten;

1. Jede Seite muss allen Spielern laut und deutlich vorgelesen werden. Bis Seite 4 nimmt diese Aufgabe ein beliebiger Spieler wahr.

2. Ab Seite 5 beginnt das eigentliche Spiel und es liest immer der Spieler vor, der an der Reihe ist.

3. Aktionen, die Sie ausführen müssen, sind mit einem roten Pfeil (>) gekennzeichnet. Befolgen Sie auf jeden Fall die Aktionen, auch wenn Sie Ihnen vielleicht nicht immer gleich einleuchten. Auftauchende Fragen werden mit Sicherheit später beantwortet.

4. Abbildungen, die das Spielgeschehen erläutern, sollten allen Mitspielern gezeigt werden.

## **Vor dem ersten Spiel:**

- > Lösen Sie die Nuggets, die Hüte und den Revolver vorsichtig aus den Stanztableaus.
- > Stecken Sie die Hüte und den Revolver auf die zugehörigen Basisteile.



# Worum geht es?

## **Gold, Gold, Gold am Tuzza-River!!!**

Horde verwegener Abenteurer folgen dem Ruf. Eine kleine Goldgräberstadt entsteht. Alle brauchen Hacke, Schippe und viel, viel Whisky. Doch Dollars sind rar!

Da betreten wir Spieler die Bühne. Wir sind schlau! Statt uns die Hände schmutzig zu machen, drucken wir schnell ein paar Schuldscheine und drücken sie den mittellosen Abenteurern in die Hand.

Als Gegenleistung beteiligen uns die verwegenen Gesellen an ihren Goldfunden oder wir profitieren von ihren Schieß- und Falschspielerkünsten. Bald fallen uns die Gold-Nuggets in den Schoß! Die Nuggets geben wir aus, um auf dem Weg des Erfolges nach oben zu kommen und der angesehenste Bürger in Tuzza-City zu werden.



Einen Haken hat die Sache allerdings! Irgendwann müssen wir unsere ausgegebenen Schuldscheine gegen Nuggets einlösen. Wehe, wir haben dann nicht genügend Nuggets! Gnadenlos geht's uns an den Kragen, denn die Geier warten schon ...

## **Spielvorbereitung**

Die Spielvorbereitung für dieses Einführungsspiel unterscheidet sich in einigen Punkten von der normalen Vorbereitung.

Wenn Sie daher „Gnadenlos“ erneut spielen, bereiten Sie das Spiel so vor, wie es in der Regel beschrieben ist.

# Spielvorbereitung

-> Legen Sie den **Spielplan** in die Tischmitte.



-> Mischen Sie die **Abenteurerkarten**.

Legen Sie die Karten als verdeckten Stapel neben eine Schmalseite des Spielplanes.



-> Jeder Spieler zieht sich von diesem Stapel 2 Karten und hält sie verdeckt auf der Hand.

-> Jeder Spieler nimmt den **Hut** in seiner Farbe und stellt ihn auf das Startfeld,

-> Stellen Sie den **schwarzen Hut** auf das Startfeld des Undertakers (Bestatters).



-> Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält in dieser Farbe **13 Schuldscheine** mit den Werten 0,1,2,3 und 4 und eine **Übersichtskarte**. Auch die Schuldscheine werden verdeckt auf der Hand gehalten.



-> Nehmen Sie von Ihren und den Schuldscheinen Ihrer Mitspieler je einen Schuldschein mit dem Wert 1 und 2.

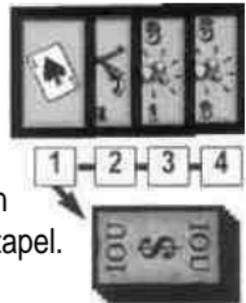
-> Mischen Sie die Schuldscheine (bei vier Spielern 8, bei drei Spielern 6) und legen Sie diese verdeckt wie in der folgenden Abbildung unterhalb der Würfelzahlen aus.

# Spielvorbereitung



Bei der Ablage von Schuldscheinen werden **Reihen** gebildet. Da jeder Würfelzahl ein Schuldschein zugeordnet wird, kann eine Reihe nur aus maximal 6 Karten bestehen. Besteht eine Reihe aus 6 Karten, wird die nächste Reihe begonnen. Die Schuldschein-Reihen bilden den **Markt**.

- > Sortieren Sie von den 7 **Ereigniskarten** die 4 nebenan abgebildeten Karten aus.
- > Mischen Sie die restlichen 3 Karten und legen Sie diese als Stapel auf eines der beiden Ereignisfelder.
- > Die vier aussortierten Ereigniskarten legen sie nun in der abgebildeten Reihenfolge verdeckt auf diesen Stapel.



- > Geben Sie jedem Spieler **Nuggets** im Wert von **10**.
- > Legen Sie die restlichen Nuggets als Vorrat neben die andere Schmalseite des Spielplanes.
- > Legen Sie den **Würfel** und den **Revolver** bereit. Den Revolver erhält immer der Spieler, der an der Reihe ist (Startspieler).

# 1. Spielzug-Goldtausch

-> Der älteste Spieler beginnt und erhält jetzt dieses Heft und den Revolver.

Der Zug eines Spielers gliedert sich in 3 Phasen:

**1. Ereignis ausführen**

**2. Ansehen kaufen**

**3. Schuldscheine bieten (eventuell Zahltag)**

Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn am Zug.

## 1. Ereignis ausführen

-> Decken Sie die oberste Karte des Ereignis-Kartenstapels auf. **Goldtausch!** Es geht um 5 bzw. 3 Nuggets.



Für dieses Ereignis ist die **Goldzahl** auf den Abenteuererkarten maßgebend. Abenteuerer mit der höchsten Goldzahl finden 5 Nuggets, Abenteuerer mit der zweithöchsten Goldzahl finden 3 Nuggets.



-> Jeder Spieler legt eine seiner Abenteuererkarten verdeckt vor sich ab.

-> **Gleichzeitig** decken alle Spieler ihren Abenteuerer auf.

-> Der Spieler, dessen aufgedeckter Abenteuerer die **höchste Goldzahl** besitzt, nimmt sich 5 Nuggets vom Vorrat. Haben mehrere Spieler einen Abenteuerer mit der **höchsten Goldzahl** gelegt, erhält jeder dieser Spieler 5 Nuggets.

**!** **Aber:** Besitzen **alle** eingesetzten Abenteuerer die gleich Goldzahl, erhält kein Spieler Nuggets. Die Abenteuerer werden wieder auf die Hand genommen.

# 1. Spielzug - Ansehen kaufen

- > Der oder die Spieler, deren aufgedeckter Abenteurer die **zweit-höchste Goldzahl** besitzt, erhalten 3 Nuggets
- > Der oder die Abenteurer mit der **höchsten** Goldzahl haben ihre Schuldigkeit getan und wandern jetzt auf den Ablagestapel.  
(Der erste abgelegte Abenteurer ist die erste Karte des Ablagestapels).
- > Alle anderen Abenteurer werden jetzt von ihren Besitzern wieder auf die Hand genommen.

## 2. Ansehen kaufen

Da Sie an der Reihe sind, dürfen Sie sich jetzt Ansehen kaufen: Für jeden Nugget, den Sie an den Vorrat zahlen, dürfen Sie mit Ihrem Hut ein Feld auf dem Weg des Erfolges vorrücken.



**Aber:** Mehr als 5 Felder dürfen Sie pro Zug nicht vorrücken. Erst wenn Sie das nächste Mal wieder an der Reihe sind, dürfen Sie erneut bis zu 5 Felder vorrücken - vorausgesetzt natürlich, Sie besitzen genügend Nuggets.

- > Legen Sie 3 Nuggets zum Vorrat und rücken Sie Ihren Hut 3 Felder vor.

## 3. Schuldscheine bieten

Diese Phase Ihres Zuges lassen wir ausnahmsweise ausfallen. Ich erkläre sie, wenn der nächste Spieler an der Reihe ist.

**Ihr linker Nachbar erhält Heft und Revolver**

## 2. Spielzug - Schuldscheine bieten

### 1. Ereignis ausführen

- > Decken Sie die zweite Karte des Ereigniskartenstapels auf.



Wieder wurde ein Ereignis „Goldtausch“ aufgedeckt.

Diesmal erhalten Spieler für Abenteurer mit der höchsten Goldzahl aber nur 3 Nuggets und für Abenteurer mit der zweithöchsten Goldzahl nur 1 Nugget.

- > Wickeln Sie das Ereignis wie im letzten Zug beschrieben ab.

### 2. Ansehen kaufen

- > Zahlen Sie 2 Nuggets und rücken Sie Ihren Hut 2 Felder vor.

### 3. Schuldscheine bieten

**Generell gilt:** Besitzt der Spieler, der an der Reihe ist, mehr als 2 Abenteurer, entfällt die Spielphase „Schuldscheine bieten“ und der Zug des Spielers ist beendet.

Da Sie aber nicht mehr als 2 Abenteurer besitzen, führen Sie die Phase „Schuldscheine bieten“ jetzt durch:

- > Decken Sie vom Stapel Abenteurerkarten auf und zwar bei:
- 3 Spielern - 2 Karten
  - 4 Spielern - 3 Karten



Beginnend mit dem Startspieler (das sind Sie), macht jeder Spieler im Uhrzeigersinn **ein** Gebot. Beim Abgeben eines Gebotes müssen folgende Regeln beachtet werden:

- Jeder Spieler **muss** ein Gebot machen.
- Ein Gebot kann aus 1,2 oder 3 Schuldscheinen oder der Karte „O“ bestehen. Mehr als 3 Schuldscheine dürfen somit nicht geboten werden.

## 2. Spielzug - Schuldscheine bieten

- Ein Gebot darf auch **niedriger** als vorangegangene Gebote sein.
- Jedes Gebot muss sich von vorangegangenen Geboten **unterscheiden**. Das Gebot „0“ darfes demnach auch nur einmal geben.



*Bedenken Sie, dass Sie Ihre gebotenen Schuldscheine irgendwann wieder gegen Nuggets einlösen müssen!  
Bieten Sie daher nicht zu viel. Schuldscheine im Wert von 6 oder 7 sind schon sehr viel!*

- > Machen Sie jetzt das erste Gebot und legen Sie bis zu 3 ihrer Schuldscheine offen aus.  
Das rechte Beispiel zeigt ein Gebot von 3 Schuldscheinen im Wert von „5“.



- > Im Uhrzeigersinn macht nun jeder Ihrer Mitspieler ebenfalls ein Gebot.
- > Der Spieler, der das **höchste** Gebot gemacht hat, wählt jetzt **als** Erster einen Abenteurer.
- > Die gebotenen Schuldscheine legt er anschließend **verdeckt** in die letzte offene Reihe des Marktes bzw. bildet eine neue Reihe.
- > In der Reihenfolge der Höhe ihrer Gebote verfahren jetzt auch alle anderen Spieler so:
  - **Abenteurer aussuchen**
  - **Schuldschein(e) in den Markt legen.**

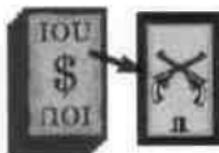
Nur der Spieler mit dem niedrigsten Gebot erhält keinen Abenteurer.  
Dafür erhält er seine Schuldscheine zurück.

**Ihr linker Nachbar erhält Heft und Revolver**

### 3. Spielzug - High Noon

#### 1. Ereignis ausführen

- > Decken Sie die dritte Karte des Ereignis-Kartenstapeis auf:



#### High Noon in Tuzza City!

Jetzt sind Schießkünste der Abenteurer gefragt, daher ist für dieses Ereignis die **Revolverzahl** maßgebend.



Zunächst aber freut sich der Undertaker über die Schießerei. Jedes Mal wenn das Ereignis „High Noon“ gezogen wird, wird der Hut des Undertakers 1 Feld weitergezogen.



- > Ziehen Sie jetzt den Hut des Undertakers 1 Feld weiter.

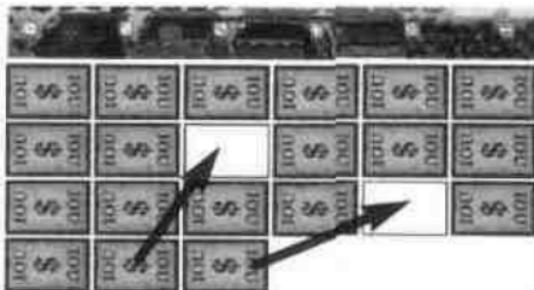
- > Jeder Spieler legt eine Abenteurerkarte verdeckt aus (Spieler, die keinen Abenteurer besitzen, sind nicht am Ereignis beteiligt).
- > Gemeinsam wird aufgedeckt. Es gibt 3 Möglichkeiten:
  - A) Hat ein Spieler **alleine** einen Abenteurer mit der **höchsten** Revolverzahl gelegt, nimmt er sich unbeschoren **2 beliebige** Schuldscheine vom Markt.
  - B) Haben **mehrere Spieler** die höchste Revolverzahl gelegt, nimmt sich **jeder** dieser Spieler **einen** beliebigen Schuldschein vom Markt.
  - C) Besitzen **alle** ausgelegten Abenteurer die **gleiche** Revolverzahl, darf sich keiner einen Schuldschein nehmen. Die Abenteurer werden wieder auf die Hand genommen und die Phase ist beendet.
- > Führen Sie jetzt das Ereignis je nach Situation wie unter A, B oder C beschrieben aus.

### 3. Spielzug - High Noon



*Keine Sorge, wenn Sie Schuldscheine von Mitspielern erwischt haben. Im Gegenteil: Sie können fremde Schuldscheine verwenden wie eigene.*

- > Alle Abenteurer mit der **niedrigsten** Revolverzahl werden erschossen und von ihren Besitzern auf den Ablagestapel gelegt.
- > Alle Abenteurer mit der **höchsten** Revolverzahl haben ihre Schuldigkeit getan und werden jetzt ebenfalls auf die Ablage gelegt.
- > Gibt es Abenteurer, die weder die höchste noch die niedrigste Revolverzahl besitzen, werden sie wieder auf die Hand genommen.
- > Schließen Sie eventuell in den Reihen des Marktes entstandene Lücken mit beliebigen Karten der letzten Reihe.



#### 2. Ansehen kaufen

- > Wenn Sie auf dem Weg des Erfolges weiterkommen möchten, zahlen Sie jetzt 1, 2, 3, 4 oder 5 Nuggets und rücken Sie Ihren Hut entsprechend viele Felder vor,

#### 3. Schuldscheine bieten

- > Falls Sie nicht mehr als 2 Abenteurer auf der Hand halten, decken Sie jetzt neue Abenteurer auf (einen weniger als Mitspieler).
- > Sie und Ihre Mitspieler bieten Schuldscheine wie im 2. Spielzug auf den Seiten 7 und 8 beschrieben.

**Ihr linker Nachbar erhält Heft und Revolver**

## 4. Spielzug - Falschspiel

### 1. Ereignis ausführen

-> Decken Sie die vierte Karte des Ereigniskartenstapels auf.



**Falschspiel!** Jetzt sind die Falschspielkünste der Abenteurer gefragt. Daher ist für dieses Ereignis die **Kartenzahl** maßgebend.



-> Jeder Spieler legt eine Abenteurerkarte verdeckt aus. Gemeinsam wird aufgedeckt.

Alle Spieler, deren Abenteurer die höchste Kartenzahl besitzen, sind die **Gewinner** des Falschspiels. Spieler, deren Abenteurer die niedrigste Kartenzahl besitzen, sind die **Verlierer**.

Besitzen alle ausgelegten Abenteurer die gleiche Kartenzahl gibt es weder Gewinner noch Verlierer. Die Abenteurer werden wieder auf die Hand genommen und die Phase ist beendet.

Der Weg des Erfolges ist in 4 farbige Abschnitte unterteilt. Jedem Abschnitt ist ein gleichfarbnes Kartensymbol mit einer Plus-Zahl und einer Minus-Zahl zugeordnet

Die **Plus-Zahl** gibt für einen **Gewinner**, dessen Hut im gleichfarbigen Abschnitt steht, die Anzahl Felder an, die er mit seinem Hut vorgehen darf.

Die **Minus-Zahl** gibt für einen **Verlierer**, dessen Hut im gleichfarbigen Abschnitt steht, die Anzahl Felder an, die er mit seinem Hut zurückgehen muss.

## 4. Spielzug - Falschspiel



*Beispiel: Spieler „blau“ und Spieler „grün“ sind Gewinner des Falschspiels. Spieler „blau“ steht mit seinem Hut im grauen Abschnitt, also darf er 4 Felder vor. Spieler „grün“ steht mit seinem Hut im beigeen Abschnitt. Er darf daher nur 3 Felder vor. Spieler „rot“ ist der Verlierer des Falschspiels. Er muss mit seinem Hut 1 Feld zurück.*

- > Wer Gewinner ist, zieht jetzt seinen Hut entsprechend der für ihn geltenden Plus-Zahl vor.
- > Wer Verlierer ist, zieht jetzt seinen Hut entsprechend der für ihn geltenden Minus-Zahl zurück.
- > Die Gewinner legen ihre Abenteuerer jetzt ab. Alle anderen nehmen sie wieder auf die Hand.

### 2. Ansehen kaufen

- > Wenn Sie auf dem Weg des Erfolges weiterkommen möchten, zahlen Sie jetzt bis zu maximal 5 Nuggets und rücken Sie Ihren Hut entsprechend viele Felder vor.

### 3. Schuldscheine bieten

- > Falls Sie nicht weniger als 3 Abenteuerer auf der Hand halten, führen Sie diese Aktion jetzt durch.
- > Sollte der Stapel mit den Abenteuerern irgendwann zur Neige gehen, werden die Karten der Ablage gemischt und bilden den neuen Stapel.

**Ihr linker Nachbar erhält Heft und Revolver**

# Der fünfte Spielzug

## 1. Ereignis ausführen

-> Decken Sie die 5. Karte des Ereigniskartenstapels auf.

Ab jetzt sind die Ereignisse nicht mehr vorbestimmt.

-> Führen Sie das Ereignis aus.

**Wichtig:** Das letzte Ereignis (7. Karte) wird nicht ausgeführt. Wenn im weiteren Spielverlauf die letzte Ereigniskarte aufgedeckt wird, mischt der Startspieler alle 7 Ereigniskarten und zieht die erste Karte des neuen Stapels.

**Aber:** Wird als letztes Ereignis „High Noon“ gezogen, wird zwar auch dieses Ereignis nicht ausgeführt, aber der Undertaker wird 1 Feld weitergezogen.

## 2. Ansehen kaufen

-> Wenn Sie möchten, kaufen Sie Ansehen.

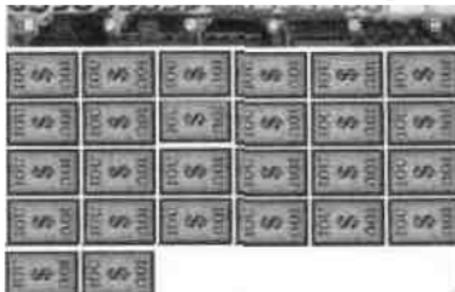
## 3. Schuldscheine bieten

-> Falls Sie weniger als drei Abenteurer auf der Hand halten, führen Sie diese Aktion jetzt durch,



So, liebe Mitspieler(innen), jetzt wissen Sie weitestgehend wie das Spiel funktioniert. Allerdings habe ich Ihnen ja angekündigt, dass irgendwann der **Zahltag** kommt und Sie Ihre ausgegebenen Schuldscheine wieder mit Nuggets einlösen müssen. Der Zahltag kommt immer, wenn der Markt aus mindestens so vielen **geschlossenen**

**Reihen** besteht, wie Spieler teilnehmen. Beispiel: Im Spiel zu viert ist die Bedingung für den Zahltag erfüllt: Der Markt besteht aus 4 geschlossenen Reihen.



# Zahltag

-> Spielen Sie jetzt weiter. Bei Fragen schlagen Sie in der umseitigen Regel nach. Sobald aber mindestens so viele Reihen ausliegen, wie Spieler am Spiel teilnehmen (was jetzt schon der Fall sein könnte), unterbrechen Sie das Spiel und lesen unten weiter.

## Nur weiterlesen, wenn die Bedingung für den Zahltag erfüllt ist!

-> Der Spieler, in dessen Zug die Bedingung für den Zahltag erfüllt wurde, erhält das Heft und führt den Zahltag wie folgt durch:

- 1) Nehmen Sie den Würfel und würfeln Sie.
- 2) Drehen Sie den letzten Schuldschein in der Spalte mit der gewürfelten Zahl um.
- 3) Der Spieler, dem dieser Schuldschein gehört, muss so viele Nuggets zahlen, wie der Schuldschein wert ist.

Beispiel: Der Spieler, der den Zahltag durchführt, würfelt eine „1“. Er deckt in der Spalte mit der Würfelzahl „1“ den letzten Schuldschein auf. Es ist ein Schuldschein von Spieler „blau“.

Dieser muss nun 2 Nuggets an die Bank zahlen.



- > Wiederholen Sie die Schritte 1,2,3 jetzt so lange, bis entweder:
- A. die Zahl einer Spalte gewürfelt wird, in der schon alle Schuldscheine aufgedeckt sind oder
  - B. ein Spieler zu wenig Nuggets besitzt, um einen aufgedeckten Schuldschein zu bezahlen.

# Zahntag

Tritt **Fall „A“** ein, gibt es ja in dieser Spalte keinen Schuldschein mehr, der aufgedeckt werden könnte, und der Zahntag ist beendet.

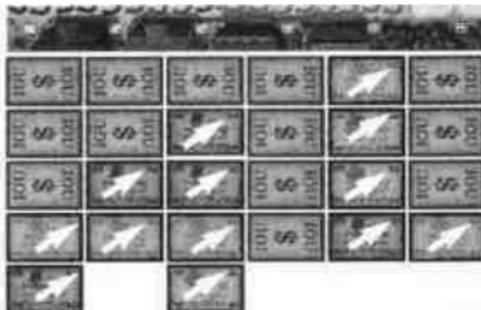
Tritt **Fall „B“** ein,

-> muss sich der Spieler, der seinen Schuldschein nicht zahlen konnte, als Symbol für seinen Ansehensverlust einen Geier nehmen.

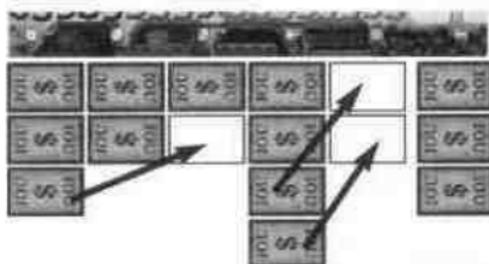


-> Als Folge zieht er seinen Hut auf dem Weg des Erfolges 5 Felder zurück. Hat er noch Nuggets übrig, darf er sie behalten, einen Teilbetrag muss er also nicht zahlen.

-> Jetzt nehmen alle Spieler ihre aufgedeckten Schuldscheine wieder auf die Hand zurück. (Anm.: Die Beispiele rechts müssen nicht mit der tatsächlichen Spielsituation übereinstimmen.)



-> Füllen Sie jetzt nach eigenem Ermessen die ersten Reihen mit Karten der letzten Reihen auf. Es sollten dabei so viele geschlossene Reihen wie möglich entstehen.



**Wichtig:** Sollten jetzt immer noch so viele geschlossene Reihen ausliegen, wie Spieler mitspielen, führen Sie sofort erneut einen Zahntag durch.

Ist die Aktion Zahntag abgeschlossen, ist der nächste Spieler an der Reihe.

# Spielende



Jetzt muss ich Ihnen nur noch erklären wann das Spiel endet. Es gibt drei Möglichkeiten:

- A) **Drei Geier:** Ein Spieler erhält seinen dritten Geier.
- B) **Undertaker erreicht Ziel;** Der schwarze Hut erreicht das letzte Feld der Undertaker-Laufleiste. Das ist der Fall, wenn zum 7. Mal die Ereigniskarte „High Noon“ gezogen wird. Das Ereignis wird nicht mehr ausgeführt.
- C) **Spieler erreicht Ziel:** Ein Spieler zieht mit seinem Hut auf das Zielfeld (grosses grünes Hufeisen) oder darüber hinaus.

Wird das Spiel durch Möglichkeit **B** oder **C** beendet, wird noch einmal ein Zahntag durchgeführt.

Generell gilt: Ein Spieler, der einen **3. Geier** erhält, hat das Spiel auf jeden Fall verloren und entfernt seinen Hut vom Weg des Erfolges. Egal ob das Spiel durch Möglichkeit A, B oder C beendet wurde, darf jeder Spieler (mit Ausnahme des Spielers, der einen 3. Geier erhalten hat) mit seinem Hut nochmals bis zu 3 Felder vorziehen, sofern er die erforderlichen Nuggets zahlen kann.

Es gewinnt der Spieler, der jetzt mit seinem Hut auf dem Weg des Erfolges am weitesten vorne steht. Stehen Spieler gleich, gewinnt von diesen der Spieler mit den meisten Nuggets.

Jetzt spielen Sie alleine weiter. Zur Orientierung schauen Sie auf Ihre Übersichtskarte, wenn Sie an der Reihe sind. Sollte Ihnen ein Regel-punkt nicht ganz klar sein, schlagen Sie in der umseitigen Regel nach.

Viel Spaß noch, Ihr

*Prof. Easy*