

Spielregel

Liebe Spielerin,
lieber Spieler,

Wenn Sie keine Lust dazu haben, vor
Ihrem ersten Spiel die Regel zu studieren,
dann drehen Sie dieses Heft einfach um
und spielen Sie sofort los ...

Möchten Sie aber doch vor Ihrem ersten
Spiel lieber vorher die Regel lesen, dann
schlagen Sie die nächste Seite auf.



1 Spielplan



29 Abenteurer

52 Schuldscheine
in 4 Farben



7 Ereigniskarten



4 Übersichtskarten

9 Geier-Chips



37 Nugget-Chips
(25x1er, 12x5er)



4 Spieler-Hüte,
(rot, grün, blau, gelb)



1 Undertaker-Hut
(schwarz)



1 Revolver



1 Würfel

1 Prof. Easy-Einführungsspiel
(auf der Rückseite dieser Regel)

Worum geht es?

Gold, Gold, Gold am Tuzza-River!!!

Horden 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 .

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.



Spielvorbereitung

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



- Die **Abenteurerkarten** werden gemischt und als verdeckter Stapel neben den Spielplan gelegt.



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

- 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.



- Jeder Spieler nimmt den **Hut** in seiner Farbe und stellt ihn auf das Startfeld,
- Der **schwarze Hut** wird auf das Startfeld des Undertakers (Bestatters) gestellt.



- 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**

- Die **Ereigniskarten** werden gemischt und als **verdeckter** Stapel auf einem der beiden Ereignisfelder des Spielplanes abgelegt.



- Jeder Spieler erhält **Nuggets** im Wert von **10**. Die restlichen Nuggets werden als Vorrat neben einer Schmalseite des Spielplans deponiert.
- Der **Würfel** und der **Revolver** werden bereitgelegt. Den Revolver erhält immer der Spieler, der an der Reihe ist.

Verteilung der ersten Abenteurer für Fortgeschrittene:

Wer Gnadenlos ein oder zweimal gespielt hat, sollte das Spiel wie folgt vorbereiten:

Folgende Punkte der Spielvorbereitung entfallen:

1. Zu Beginn des Spieles werden keine Schuldscheine im Wert von „1“ und „2“ als erste Auslage des Marktes verteilt.

Spielvorbereitung

2. Die Spieler ziehen sich keine Abenteurer vom Stapel.

Sie werden ersetzt durch folgende Regel;

- Es werden bei drei Spielern 3 x 2 und bei 4 Spielern 4 x 2 Abenteurer
- aufgedeckt. Jeweils zwei hintereinander gezogene Abenteurer bilden ein **Pärchen**.
- Wie unter Regelpunkt „Schuldscheine bieten“ beschrieben, macht jeder Spieler ein Gebot. Es beginnt der Spieler, der mit dem Würfel das höchste Ergebnis erzielt. Die Mitspieler folgen im Uhrzeigersinn.
- Wer das höchste Gebot gemacht hat, darf sich als Erster ein Pärchen aussuchen und legt seine gebotenen Schuldscheine unterhalb der Würfelzahlen des Spielplanes ab. Er beginnt damit die erste Reihe des Marktes.
- In der Reihenfolge der Höhe ihrer Gebote nehmen nun auch die anderen Spieler ein Abenteurer-Pärchen und legen ihre Schuldscheine im

Der Spielablauf

Es wird gewürfelt, wer das Spiel beginnt. Wer an der Reihe ist, erhält den Revolver. Der Zug eines Spielers gliedert sich in 3 Phasen:

I. Ereignis ausführen

Der Spieler deckt eine Ereigniskarte auf. Das Ereignis wird ausgeführt.

II. Ansehen kaufen

Der Spieler kann mit Nuggets Ansehen kaufen und seinen Hut auf dem Weg des Erfolges nach vorne bringen.

III. Schuldscheine bieten

Besitzt der Spieler am Ende seines Zuges weniger als 3 Abenteurer, führt er diese Aktion aus. Besteht der Markt danach aus so vielen

Reihen wie Spieler teilnehmen, kommt es zum **Zahltag**.

Hat ein Spieler seinen Zug beendet, ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe und erhält den Revolver.

I. Ereignis ausführen

- Der Spieler, der an der Reihe ist, deckt die oberste Karte des Ereigniskartenstapels auf und legt sie offen auf das zweite Ereignisfeld des Spielplanes. Es gibt folgende Ereignisse;



Goldrausch



High Noon



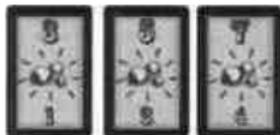
Falschspiel

Zu Beginn des Ereignisses

- Jeder Spieler muss verdeckt eine seiner Abenteurer-Karten vor sich ablegen. Nur wenn ein Spieler keinen Abenteurer besitzt, nimmt er nicht an der Ausführung des Ereignisses teil. Besitzt nur ein Spieler Abenteurer, entfällt die Phase „Ereignis ausführen“.
- Gleichzeitig decken alle Spieler ihren Abenteurer auf. Nun wird das aktuelle Ereignis durchgeführt,

A) Goldrausch

Es gibt 3 verschiedene Goldrausch-Ereigniskarten. Sie unterscheiden sich nur in der Anzahl der Nuggets, die gefunden werden.



Ob ein Abenteurer die Nuggets findet, hängt von der **Goldzahl** (Zahl neben dem Goldsymbol) auf der aufgedeckten Abenteurerkarte ab.



- Alle Spieler, deren aufgedeckter Abenteurer die **höchste Goldzahl** besitzt, erhalten die Anzahl Nuggets, die der oberen Zahl auf der Goldrauschkarte entspricht. Beim Ereignis Goldrausch 7/4 wären dies 7 Nuggets.

- Alle Spieler, deren Abenteurer die **zweithöchste Goldzahl** besitzt, erhalten die Anzahl Nuggets, die der unteren Zahl auf der Goldrauschkarte entspricht. Beim Ereignis Goldrausch 7/4 wären dies 4 Nuggets.
- Alle anderen Spieler gehen leer aus.

Beispiel: Das Ereignis Goldrausch 7/4 wurde aufgedeckt. Jeder Spieler hat einen Abenteurer gelegt. Spieler „rot“ erhält 7 Nuggets, da sein Abenteurer die höchste Goldzahl besitzt. Die Spieler „grün“ und „gelb“ erhalten jeder 4 Nuggets. Spieler „blau“ geht leer aus.



B) High Noon

Bevor das Ereignis ausgeführt wird, muss der Undertaker 1 Feld weitergezogen werden. Ob ein Abenteurer das Ereignis „High Noon“ erfolgreich übersteht, hängt von seiner **Revolverzahl** (Zahl neben den Revolvern) ab.



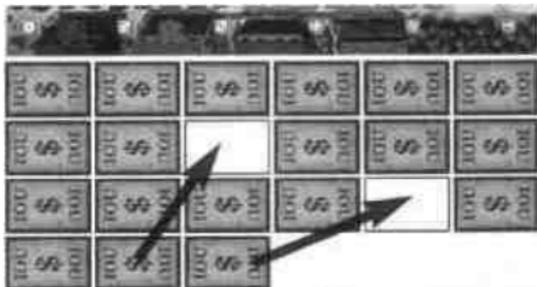
- Hat nur **ein** Spieler einen Abenteurer mit der **höchsten** Revolverzahl ausgelegt, darf er sich **2 beliebige** Schuldscheine vom Markt nehmen.
- Gibt es **mehrere Spieler**, die einen Abenteurer mit der **höchsten** Revolverzahl ausgelegt haben, darf sich **jeder** dieser Spieler **einen** beliebigen Schuldschein vom Markt nehmen.
- Sollten nicht genug Schuldscheine für alle ausliegen, erhält keiner einen Schuldschein.



- Wer einen Schuldschein vom Markt nimmt, darf diesen vorher nicht ansehen.
- Wer einen Schuldschein von einem Mitspieler erwischt, darf diesen später für eigene Gebote benutzen.

Am Zahltag (s. Regel Seite 11) muss dann gemeinerweise natürlich der Mitspieler, dessen Farbe der Schuldschein trägt, die Zeche zahlen.

Der Spieler, der an der Reihe ist, schließt die Lücken in den ersten Reihen des Marktes nach eigenem Ermessen mit Schuldscheinen der letzten Reihe(n).



- Alle Abenteurer **mit der niedrigsten Revolverzahl** werden erschossen und kommen auf den Ablagestapel. (Der erste abgelegte Abenteurer ist die erste Karte des Ablagestapels.)

C) Falschspiel

Ob ein Abenteurer gut im Falschspiel ist, hängt von seiner **Kartenzahl** (Zahl neben dem Kartensymbol) ab.



Alle Spieler, deren Abenteurer die höchste Kartenzahl besitzen, sind die **Gewinner** des Falschspiels. Spieler, deren Abenteurer die niedrigste Kartenzahl besitzen, sind die **Verlierer**. Der Weg des Erfolges ist für das Ereignis „Falschspiel“ in 4 farbige Abschnitte unterteilt. Jedem Abschnitt ist ein gleichfarbendes 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.

- Wer Gewinner ist, gewinnt Ansehen und zieht jetzt seinen Hut entsprechend der für ihn geltenden Plus-Zahl vor.
- Wer Verlierer ist, verliert Ansehen und zieht jetzt seinen Hut entsprechend der für ihn geltenden Minus-Zahl zurück.



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 beigen Abschnitt. Er darf daher nur 3 Felder vor. Spieler „rot“ ist der Verlierer des Falschspiels. Er muss mit seinem Hut 1 Feld zurück.

Am Ende des Ereignisses

Alle Abenteurer, die in Bezug auf das jeweilige Ereignis die **höchste Zahl** besitzen, werden auf den Ablagestapel gelegt (Im Beispiel auf Seite 6 oben müsste Spieler „rot“ seinen Abenteurer ablegen).

Diese Abenteurer haben ihre Schuldigkeit getan. Alle anderen Spieler dürfen ihren Abenteurer wieder auf die Hand nehmen.
(Ausnahme: Ein Abenteurer wurde erschossen.)

Achtung: Sollten alle Spieler Abenteurer gelegt haben, die für das jeweilige Ereignis die gleiche Zahl besitzen, wird das Ereignis nicht durchgeführt und es wird auch nicht ersatzweise die nächste Ereigniskarte aufgedeckt. Die Spieler nehmen ihre Abenteurer auf die Hand und der Spieler, der an der Reihe ist, fährt mit seinem Zug fort.

Ereigniskarten neu mischen

Das letzte Ereignis (7. Karte) wird nicht ausgeführt. Ist ein Spieler an der Reihe und deckt die letzte Ereigniskarte auf, mischt er alle 7 Ereigniskarten und zieht die erste Karte des neu gemischten Stapels.

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

II. Ansehen kaufen

Der Spieler, der an der Reihe ist, darf sich für Nuggets Ansehen kaufen. Für jeden Nugget, den er an den Vorrat zahlt, darf er mit seinem Hut ein Feld auf dem Weg des Erfolges vorrücken.

Aber: Mehr als 5 Felder darf ein Spieler seinen Hut in einem Zug nicht vorbewegen. Erst wenn er das nächste mal wieder an der Reihe ist, darf er erneut bis zu 5 Nuggets zahlen und seinen Hut entsprechend vorrücken.

Beispiel: Der Spieler mit der Farbe „rot“ zahlt 3 Nuggets und rückt seinen Hut 3 Felder vor.



III. Schuldscheine bieten

Besitzt der Spieler, der an der Reihe ist, weniger als 3 Abenteuer, **muss** er diese Aktion ausführen. Besitzt er 3 oder mehr Abenteuer, entfällt diese Phase seines Zuges und es ist sofort der nächste Spieler an der Reihe.

Der Spieler deckt einen Abenteuer weniger auf als Spieler teilnehmen. Beim Spiel zu viert werden somit 3 und im Spiel zu dritt 2 Abenteuer aufgedeckt.



Beginnend mit dem Spieler, der an der Reihe ist, macht jeder Spieler im Uhrzeigersinn **ein** Gebot, indem er 1, 2 oder 3 Schuldscheine **offen** vor sich ablegt. Folgende Regeln müssen dabei beachtet werden:

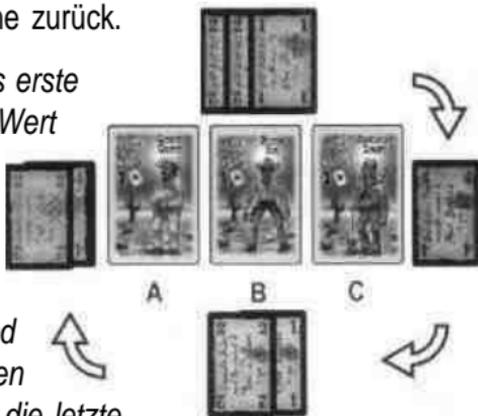
- Mehr als 3 Schuldscheine darf ein Spieler nicht bieten.
- Ein Gebot darf auch **niedriger** als vorangegangene Gebote sein.
- Jedes Gebot muss sich von vorangegangenen Geboten **unterscheiden**. Das Gebot „0“ darf es demnach auch nur einmal geben.
- Jeder Spieler **muss** ein Gebot machen. Er darf nur dann darauf verzichten, wenn er unter Berücksichtigung der vorangegangenen Regelpunkte kein Gebot abgeben kann. Dies muss er aber beweisen, indem er seine Schuldscheine zeigt. Er hat dann automatisch das niedrigste Gebot (noch unter der -0“).
- Der Spieler, der das **höchste** Gebot gemacht hat, wählt jetzt **als Erster** einen Abenteuer.
- Die gebotenen Schuldscheine legt er anschließend **verdeckt** in die letzte offene Reihe des Marktes bzw. beginnt eine neue Reihe.

In der Reihenfolge der Höhe ihrer Gebote verfahren alle anderen Spieler ebenso:

- **Abenteurer aussuchen**
- **Schuldschein(e) in den Markt ablegen.**

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

Beispiel: Spieler „blau“ macht das erste Gebot und legt Schuldscheine im Wert von 5 vor sich ab. Es folgen nacheinander Spieler „rot“, „gelb“ und „blau“ mit den Geboten 4, 3 und 6. Spieler „grün“ hat mit dem höchsten Gebot die erste Wahl und nimmt Abenteurer C. Die gebotenen Schuldscheine legt er verdeckt in die letzte



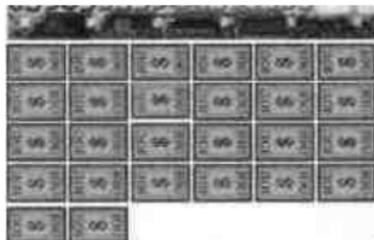
Reihe des Marktes bzw. beginnt eine neue Reihe. Spieler „blau“ entscheidet sich für Abenteurer B und Spieler „rot“ bleibt nur noch Abenteurer A. Spieler „gelb“ erhält keinen Abenteurer, darf dafür aber seine Schuldscheine zurück auf die Hand nehmen.

Ist der Stapel mit den Abenteurern aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und dient als neuer Nachziehstapel.

III. a. Zahltag

Der Zahltag kommt immer, wenn der Markt aus mindestens so vielen **geschlossenen Reihen** besteht wie Spieler teilnehmen.

Im rechten Beispiel gibt es 4 geschlossene Reihen. Im Spiel zu viert wäre die Bedingung erfüllt.



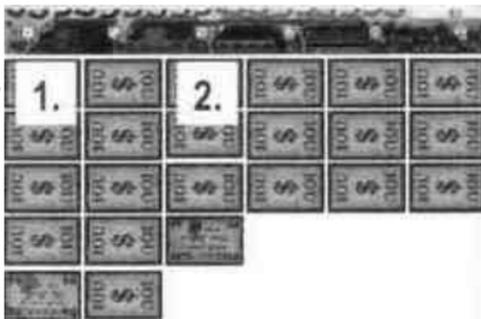
Der Spieler, der an der Reihe ist, führt den Zahhtag wie folgt durch:

- 1) Er würfelt.
- 2) Er dreht den letzten verdeckt liegenden 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.

Der Spieler wiederholt die Schritte 1, 2, 3 jetzt so lange, bis:

- A. er entweder die Zahl einer Spalte würfelt, in der schon alle Schuldscheine aufgedeckt sind oder
- B. ein Spieler zu wenig Nuggets besitzt, um einen aufgedeckten Schuldschein zu bezahlen.

Beispiel: Der Spieler, der den Zahntag 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 2 Nuggets an den Vorrat zahlen. Danach würfelt er eine „3“ und



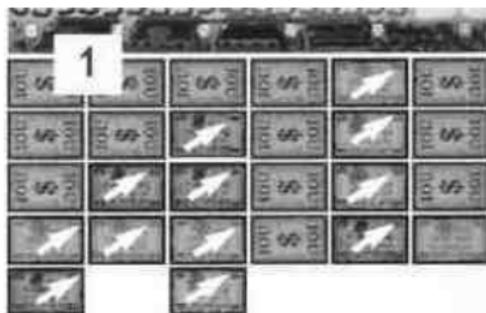
deckt den letzten Schuldschein in der Spalte mit der Würfelzahl „3“ auf. Spieler „rot“ muss 3 Nuggets an den Vorrat zahlen usw.

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.

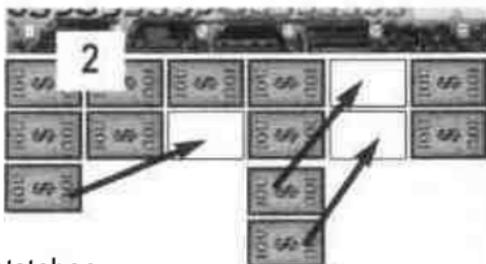


Für jeden Geier, den ein Spieler erhält, muss er seinen Hut auf dem Weg des Erfolges 5 Felder zurückziehen (max, bis aufs letzte Feld). Kann ein Spieler einen Schuldschein nicht bezahlen, hat aber noch Nuggets übrig, darf er diese behalten.

In der Situation (1) ist der Zahltag durch den Wurf einer 5 beendet worden, da alle Schuldscheine dieser Spalte aufgedeckt waren. Nach Beendigung des Zahltages nehmen alle Spieler ihre aufgedeckten Schuldscheine wieder auf die Hand zurück.



Der Spieler, der an der Reihe ist, schiebt nach eigenem Ermessen die jeweils letzten Karten in die Lücken der ersten Reihen (2). Es sollten dabei so viele geschlossene Reihen wie möglich entstehen.



Wichtig: Sollten jetzt immer noch so viele geschlossene Reihen ausliegen wie Spieler mitspielen, wird erneut ein Zahltag durchgeführt.

Spielende

Wenn eine der folgenden Situationen eintritt, endet das Spiel:

- 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“ aufgedeckt wird. Das Ereignis wird nicht mehr ausgeführt.

C) Spieler erreicht Ziel: Ein Spieler zieht mit seinem Hut auf das Zielfeld oder darüber hinaus.

Wird das Spiel durch Möglichkeit **B** oder **C** beendet, wird noch einmal ein Zahltag durchgeführt. 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 eines 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 weit, gewinnt von diesen derjenige mit den meisten Nuggets.

Der Autor Klaus Teuber ist einer der erfolgreichsten und vielseitigsten Spieleautoren. Bereits vier seiner Spiele wurden zum „Spiel des Jahres“ gewählt, viermal hat er den 1. Platz beim „Deutschen Spielepreis“ gewonnen. Mit seinen „Siedlern von Catan“ ist ihm ein moderner Klassiker gelungen.

Der Autor bedankt sich bei Claudia, Benni und Guido für ihre gnadenlose Kritik aber auch Ermutigungen bei der Entwicklung dieses Spieles.

Redaktionelle Bearbeitung TM-Spiele

Grafik Franz Vohwinkel

Art-Nr: 680510

© 2001 KOSMOS Verlag

Postfach 106011

D-70049 Stuttgart

TELEFON+49 (0)711-2191-0

FAX+49 (0)711-2191-422

WEB www.kosmos.de

E-MAIL info@kosmos.de

ALLE RECHTE VORBEHALTEN

MADE IN GERMANY