

# FLIPTOWN

A stylized illustration of a Western landscape in shades of orange and brown. The scene features a cowboy on a horse in the foreground, a small galloping horse, and various cacti. In the background, there are mesas and a large sun or moon. The title 'FLIPTOWN' is written in a white, typewriter-style font at the top.

12+



1-4



30-45

FAMILIE  KENNER  EXPERTE

EIN SPIEL VON  
**STEVEN ARAMINI**

ILLUSTRATION VON  
**NAOMI FERRALL**



# FLIPTOWN

30–45 Minuten | 1–4 Personen | Alter 12+

Autor: Steven Aramini | Illustrationen: Naomi Ferrall

Im Wilden Westen warten Ruhm und Reichtum auf dich. Wie willst du dir deine Spuren in diesem ungezähmten Land verdienen? Wirst du dabei helfen, die Stadt aufzubauen? Entdeckst du als Pionier neues Land? Schürfst du nach Gold? Oder beschreitest du den Pfad eines Gesetzlosen? In diesem abenteuerlichen Flip & Write bestimmst du dein Schicksal.

## SPIELMATERIAL

- 4 abwischbare Spielpläne
- 4 Whiteboard Marker
- 54 Pokerkarten mit Schachtel zum Aufbewahren
- 14 Charakterkarten
- 12 Prämienkarten
- 4 Cowbotkarten

## DEIN LAGER

Im unteren Bereich deines Spielplans befindet sich dein Lager. Dort verwaltest du Bargeld, Gold und Sterne. Erhältst du einen Gegenstand, umkreise das erste entsprechende Symbol, das nicht bereits umkreist ist. Gibst du einen Gegenstand aus oder verlierst ihn, streiche das entsprechende umkreiste Symbol durch, um anzuzeigen, dass der Gegenstand ab- oder ausgegeben wurde. Sollten alle Symbole eines Gegenstands bereits umkreist oder durchgestrichen sein, notiere weitere Symbole neben dem entsprechenden Kasten.

## SPIELAUFBAU

- Nehmt euch alle jeweils 1 Spielplan und 1 Marker.
- Entfernt von den Pokerkarten die 2 Jokerkarten und legt sie in die Schachtel zurück.
- Hinweis: Der Grabstein in der Mitte des Friedhofs ist auf allen Spielplänen bereits umkreist.

### IST DAS EURE ERSTE PARTIE?

- Legt die Cowbot- und Charakterkarten in die Schachtel zurück. Wir empfehlen, diese Karten erst zu nutzen, nachdem ihr die Standardpartie mindestens einmal gespielt habt.

### STANDARDPARTIE (SOLO)

- Mische die Pokerkarten verdeckt und lege den Stapel über deinem Spielplan in dem Bereich mit dem Hinweis „Zugstapel“ ab.
- Beginne die Partie mit 4\$ und 2 Gold. Umkreise die entsprechenden Gegenstände in deinem Lager.
- Lege die Prämienkarten in die Schachtel zurück.

### STANDARDPARTIE (2–4 PERSONEN)

- Mischt die Pokerkarten verdeckt und legt den Stapel in die Mitte des Spielbereichs.
- Ihr beginnt die Partie mit jeweils 4\$ und 2 Gold. Umkreist die entsprechenden Gegenstände in eurem Lager.
- Mischt die Prämienkarten verdeckt und zieht zufällig 3 davon. Legt die 3 Karten offen mit der ★-Seite oben neben dem Zugstapel aus. Legt die übrigen Prämienkarten in die Schachtel zurück.

## DIE POKERKARTEN

Ihr nutzt die **JOKER** nur, falls der Charakter „Der Joker“ verwendet wird.

**ASSE** haben immer den Wert „T“, außer beim Abhandeln eures Pokerblatts, dort können sie je nach Blatt als niedrige oder hohe Karte gelten.

### DEN ABWURFSTAPEL DURCHSEHEN

Ihr dürft zu jedem Zeitpunkt einer Partie die Spielkarten im Abwurfstapel durchsehen.

## ÜBERBLICK

Um zu ermitteln, wer von euch der oder die Beste im Westen ist, versucht ihr in Fliptown so viele Siegpunkte wie möglich zu sammeln. Siegpunkte werden in Form von Sternen dargestellt.

Eine Partie verläuft über 3 Runden. In jeder Runde führt ihr 5 Züge aus. In jedem Zug deckt ihr 3 Karten vom Pokerstapel auf. Diese Karten darfst du nach deiner Wahl zuweisen. Sie legen jeweils fest, welche Region du besuchst (**Farbkarte**), welchen Ort du in dieser Region besuchst (**Wertkarte**) und welche deine Karte für das Pokerblatt ist (**Spielkarte**). Nach 3 Runden endet die Partie und ihr führt die Schlusswertung durch.

Mit Bargeld und Gold kannst du Aktionen bezahlen, Gegenstände kaufen, den Sheriff bestechen oder sogar Wert und Farbe von Pokerkarten verändern. Zusätzlich kannst du auch „Wanted“-Symbole erhalten. Sie zeigen, wie gesetzlos du bist. Je mehr du davon hast, desto wahrscheinlicher ist es, dass du verhaftet wirst.

## WICHTIGE SYMBOLE

 Wildnis

 Ödland

 Mine

 Stadt

 Friedhof

 Gold

 Goldwäscherpfanne

 Bargeld

 Hammer

 Stern  
(Siegpunkte während der Partie)

 Silberner Stern  
(Siegpunkte am Ende der Partie)

 Pokerkarten  
(Wert A-K)

 Wanted

 Wanted durchstreichen

 höher oder gleich

 niedriger als



# DIE 6 PHASEN EINER RUNDE

In jeder der 3 Runden führt ihr diese 6 Phasen aus:

1. Zugstapel **mischen**
2. Sheriffkarte **festlegen**
3. 5 Züge **ausführen**
4. Pokerblatt **abhandeln**
5. **Schürfen** und **Schuften**
6. **Sheriff** führt Verhaftungen durch

Nachdem ihr alle 6 Phasen abgehandelt habt, beginnt eine neue Runde. Nach 3 Runden endet die Partie.



## Die Auslage

(Bei 2-4 Person legt ihr den Zugstapel in die Mitte des Spielbereichs, zusammen mit der Sheriffkarte und den Prämienkarten.)



Abwurfstapel



Sheriffkarte

## PHASE 1: ZUGSTAPEL MISCHEN

Nehmt zu Beginn jeder Runde alle Pokerkarten, mischt sie zu einem verdeckten Zugstapel und legt den Stapel oberhalb vom Spielplan im dafür vorgesehenen Bereich „Zugstapel“ (Solo) oder in der Mitte des Spielbereichs (2-4 Personen) ab.

## PHASE 2: SHERIFFKARTE FESTLEGEN

Legt die oberste Karte vom Zugstapel verdeckt (**nicht ansehen!**) rechts vom Spielplan (Solo) oder unterhalb des Zugstapels (2-4 Personen) ab. Dies ist die Sheriffkarte. In Phase 6 versucht der Sheriff euch zu verhaften. Diese Karte bestimmt, ob er erfolgreich ist oder nicht.

## PHASE 3: 5 ZÜGE AUSFÜHREN

Deckt die obersten 3 Karten des Zugstapels auf und legt sie in eine Reihe neben dem Zugstapel.

### Karten anordnen

Im **Solospiel** platzierst du eine der 3 Pokerkarten oberhalb des Spielplans über „**Farbkarte**“, eine über „**Wertkarte**“ und eine über „**Spielkarte**“. Du entscheidest dabei, welche Pokerkarte auf welchen Platz kommt. Bist du mit der Anordnung der Karten zufrieden, führe die zu den Karten passenden Aktionen auf dem Spielplan aus.

Im Spiel mit **2-4 Personen** lasst ihr die 3 Karten in der Mitte des Spielbereichs liegen. Sie werden von euch allen genutzt. Dabei dürft ihr jeweils selbst entscheiden, welche davon eure **Farb-**, **Wert-** und **Spielkarte** sein soll. Ihr dürft also die 3 Pokerkarten in jeweils unterschiedlicher Anordnung nutzen. Sagt einfach laut an, welche Pokerkarte ihr wofür nutzt. Nachdem alle ihre Anordnung festgelegt haben, führt ihr euren Zug jeweils gleichzeitig aus.

### Karten auswerten

Deine **Farbkarte** (Herz ♥, Pik ♠, Karo ♦ oder Kreuz ♣) legt die Region fest, in der du deine Aktion ausführst: ♥ – Wildnis, ♠ – Ödland, ♦ – Mine, ♣ – Stadt. Bei dieser Karte zählt nur die Farbe, der Wert spielt keine Rolle.

Deine **Wertkarte** (A, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q oder K) legt fest, welchen Ort du innerhalb deiner gewählten Region besuchst. Bei dieser Karte zählt nur der Wert, die Farbe spielt keine Rolle. **Umkreise immer den von dir aktivierten Ort, um anzuzeigen, dass du ihn besucht hast.** Ein einmal umkreister Ort kann nicht erneut besucht werden, außer in der Stadt. Jeder Ort in der Stadt ist ein einzigartiges Gebäude, welches du auch öfter als 1 Mal besuchen darfst.

Deine **Spielkarte** legt fest, welche Karte deinem Pokerblatt für diese Runde hinzugefügt wird. Bei dieser Karte zählen Farbe und Wert. Trage den Wert der Karte in das freie Feld der entsprechenden Runde und des entsprechenden Zuges ein und umkreise in derselben Reihe die entsprechende Farbe der Karte (z. B.: 1. Runde und 1. Zug: 1. Spalte und 1. Reihe oben links). Nach 5 Zügen solltest du in der entsprechenden Spalte für diese Runde 5 Karten haben, die dein Pokerblatt bilden.

Falls du mit deiner **Farb-** und **Wertkarte** nicht zufrieden bist, darfst du die beiden Karten auch ignorieren und stattdessen deine Aktion auf dem **Friedhof** ausführen (siehe „Friedhof“ S. 15). Deine **Spielkarte** zählt dennoch wie üblich für dein Pokerblatt.

Nachdem ihr alle euren Zug ausgeführt und eure Orte, Gegenstände, Gold etc. auf eurem Spielplan umkreist habt, legt die 3 Pokerkarten auf den Abwurfstapel. Führt den nächsten Zug aus, bis ihr insgesamt 5 Züge ausgeführt habt.



## PHASE 4: POKERBLATT ABHANDELN

Anders als beim traditionellen Poker gibt es hier keine Einsätze, Passen oder Erhöhen. Stattdessen vergleichst du dein Pokerblatt einfach mit der Tabelle unterhalb der Spalten für das Pokerblatt. Hier siehst du, was du für dein Pokerblatt erhältst. Für jedes Pokerblatt, das schlechter als ein Paar ist, erhältst du nichts. Jedes Pokerblatt mit einem Paar oder besser gewinnt! Erhalte die Belohnung entsprechend der Tabelle auf deinem Spielplan. Nicht vergessen: Für das Pokerblatt kann das Ass als hohe oder niedrige Karte zählen!

In der folgenden Übersicht findest du jeweils ein Beispiel für die möglichen Pokerblätter:

Q	♠	♣	♥	♠
8	♠	♣	♥	♠
Q	♠	♣	♥	♠
4	♠	♣	♥	♠
8	♠	♣	♥	♠

*Beispiel: Mit deinem ersten Blatt hast du 2 Paare geschafft - 2 Damen (Q) und 2 Achten!*

### MÖGLICHE POKERBLÄTTER

Royal Flush	A	K	Q	J	10
Straight Flush	8	7	6	5	4
Vierling	Q	Q	Q	Q	5
Full House	A	A	A	5	5
Flush	Q	8	6	5	2
Straight	10	9	8	7	6
Drilling	Q	Q	Q	7	2
2 Paare	A	A	Q	Q	8
1 Paar	K	K	10	7	4

## PHASE 5: SCHÜRFEN UND SCHUFTEN

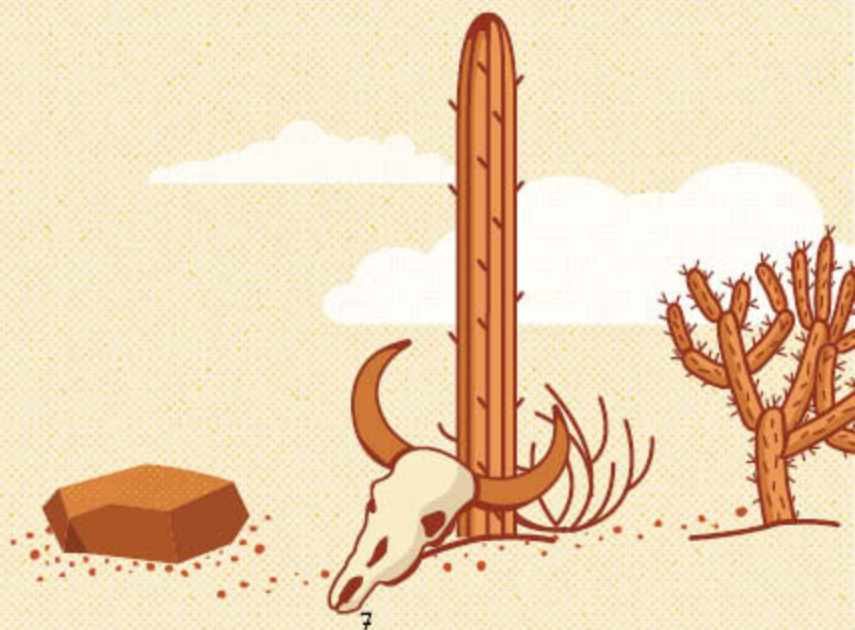
In dieser Phase schürft ihr Gold und arbeitet als Tagelöhner für etwas Bargeld. Goldwäscherpfannen und Hämmer markierst du in deinem Lager rechts unten auf dem Spielplan. Zu Beginn einer Partie besitzt du noch keinen dieser Gegenstände. Während der Partie kannst du sie durch bestimmte Aktionen erhalten. Hast du einen Gegenstand erhalten, behältst du ihn für den Rest der Partie.

**Erhalte 1 Gold** pro umkreister Goldwäscherpfanne.




**Erhalte 2\$** pro umkreisten Hammer.






*Beispiel: Du hast 1 umkreiste Goldwäscherpfanne und 3 umkreiste Hämmer. Du erhältst also in dieser Phase 1 Gold und 6\$.*



## PHASE 6: SHERIFF FÜHRT VERHAFTUNGEN DURCH

In dieser Phase versucht der Sheriff, euch zu verhaften. Je mehr  du hast, desto wahrscheinlicher ist deine Verhaftung. Entscheide zuerst, ob du den **Sheriff bestechen** willst. Tust du das, entgehst du in dieser Runde der Verhaftung. Um den Sheriff zu bestechen, musst du 1 Gold für jedes deiner umkreisten -Symbole zahlen. **Bestichst du den Sheriff, streichst du keine -Symbole durch**, du verhinderst nur deine Verhaftung!

Willst oder kannst du den Sheriff nicht bestechen, prüfe, ob du verhaftet wirst. Nachdem alle jeweils den Sheriff bestochen oder die Bestechung abgelehnt haben, dreht die Sherifffkarte um. Hast du zuvor den Sheriff bestochen, darfst du den Wert der Karte ignorieren – sie hat keinen Effekt auf dich. Hast du die Bestechung verweigert, vergleiche jetzt den Wert der Sherifffkarte mit der Anzahl deiner -Symbole. Ist der Wert der Sherifffkarte **gleich oder höher als die Anzahl deiner -Symbole**, entgehst du der Verhaftung.


Ist der Wert der Sherifffkarte **niedriger als die Anzahl deiner -Symbole**, wirst du **verhaftet**. Um wieder frei zu kommen, zwingt dich der Sheriff dazu, folgende Strafe zu zahlen:

Runde 1: -10  ODER -4 


Runde 2: -14  ODER -6 

Runde 3: -18  ODER -8 

Zeigt die Sherifffkarte ein Ass, hat sie den Wert 1. Ein Bube (J) hat den Wert 11, die Dame (Q) den Wert 12 und der König (K) den Wert 13.

Hast du nicht genug Bargeld, um den Sheriff zu bezahlen, musst du Sterne verlieren. Hast du **mind. 14 -Symbole**, kannst du nicht wählen Bargeld zu zahlen und musst stattdessen Sterne verlieren (Bestechung ist aber nach wie vor erlaubt). Hast du nicht genug umkreiste Sterne in deinem Lager, zahle so viele wie möglich. Nachdem ihr die Phase abgehandelt habt, legt die Sherifffkarte auf den Abwurfstapel.



*Beispiel: In Runde 1 hast du 8 -Symbole. Mit einer Sherifffkarte, die eine 8 oder höher zeigt, wirst du sicher. Du willst keine 8 Gold zahlen, um den Sheriff zu bestechen. Die Sherifffkarte wird aufgedeckt – eine 6! Du wirst verhaftet und musst die Strafe für diese Runde zahlen!*





# ÜBERSICHT DER REGIONEN

## WILDNIS

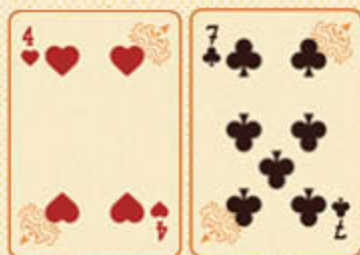
In dieser Region beschreitest du neue Pfade durch die Wildnis. Je weiter du ins unbekannte Land vordringst, desto größer ist deine Belohnung. Der Pfad in die Wildnis beginnt ganz links auf dem Spielplan.

Um die Wildnis besuchen zu können, muss deine **Farbkarte** ♥ zeigen. Du kannst in der Wildnis voranschreiten, indem du Orte des Pfades **überspringst** oder an ihnen **rastest**. Für beides muss deine **Wertkarte** gleich oder höher sein als die Karte auf dem jeweiligen Ort.

Solange deine **Wertkarte** gleich oder höher als die Karte an dem entsprechenden Ort ist, kannst du ihn **überspringen**. Hast du einen Ort übersprungen, streiche seine Belohnung durch und bewege dich weiter auf dem Pfad (immer von links nach rechts). Durchgestrichene Belohnungen sind für immer verloren. Du kannst nicht mehr zu dem übersprungenen Ort zurückkehren.

Möchtest du die Belohnung des Ortes erhalten, umkreise den Ort und beende deine Bewegung hier (*bis du die nächste „Wildnis“-Aktion durchführst*). Das nennt man **rasten**. Falls sich auf dem Ort, an dem du rastest, -Symbole befinden, erhältst du zusätzlich zu der Belohnung auch die entsprechende Anzahl .

*Draußen in der Wildnis muss man manchmal Dinge tun, die sich nicht so gut mit den Gesetzen der rechtschaffenen Bürger vereinbaren lassen ...*






**Beispiel:** Du wählst die „Herz 4“ als deine Farbkarte und die „Kreuz 7“ als deine Wertkarte. Du kannst auf dem Pfad der Wildnis bis zum Ort mit der „7“ voranschreiten, aber du entscheidest dich, nur bis zur „3“ zu reisen und rastest dort. Du erhältst 1 Bonusaktion auf dem Friedhof und 1 Stern als Belohnung. Weil du die ersten 2 Orte übersprungen hast, streichst du die Belohnungen dort durch.

## ÖDLAND

In dieser Region kannst du Hühner oder Vieh stehlen, Postkutschen überfallen oder einen Eisenbahnraub versuchen. Um das Ödland zu besuchen, muss deine **Farbkarte** ♠ zeigen. Um einen Raub zu versuchen, **umkreise das Ziel**, das deiner **Wertkarte** entspricht – Huhn, Vieh, Postkutsche oder Eisenbahn. Falls ein Ziel bereits umkreist ist, darfst du dort **KEINEN** weiteren Raub versuchen. Für den Wert „1“ (Ass) gibt es kein Ziel.

Decke anschließend die oberste Karte vom Zugstapel auf. Diese Karte ist die **Raubkarte**.

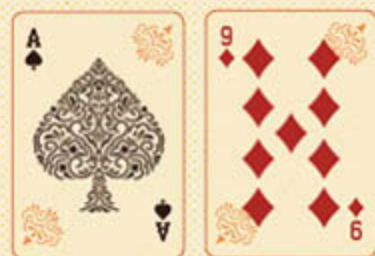
Falls der Wert der Raubkarte gleich oder höher als der Wert des Ziels ist, war der Raub erfolgreich. Erhalte sofort ,  und , wie unterhalb des Ziels angegeben.




Falls der Wert der Raubkarte niedriger als der Wert des Ziels ist, ist der Raub fehlgeschlagen. Erhalte alle -Symbole, die Hälfte der  und kein . Denke daran, dass das Ziel umkreist bleibt, auch wenn der Raub fehlgeschlagen ist!

Hast du alle 3 Ziele einer Reihe umkreist, erhältst du die Bonusaktion rechts neben den 3 Zielen (siehe „Bonusaktionen“ S. 16). **Um die Bonusaktion zu erhalten, musst du beim Raub nicht erfolgreich gewesen sein.**

Nachdem du einen Raub abgehandelt hast, lege die Raubkarte auf den Abwurfstapel.

Wollen mehrere von euch im selben Zug einen Raub versuchen, deckt ihr jeweils 1 eigene Raubkarte für euren Raubversuch vom Zugstapel auf.




*Beispiel: Du wählst das „Pik Ass“ als deine Farbkarte und die „Karo 9“ als deine Wertkarte. Du umkreist die Postkutsche mit der „9“ und versuchst dort einen Raub. Du deckst die Raubkarte auf – eine „Karo 2“! Damit ist der Raub fehlgeschlagen, weil der Wert der Raubkarte mit „2“ niedriger als der Wert des Ziels mit „9“ ist. Du erhältst 3x , nur 3  und kein .*

## MINE

In diesen Hügeln gibt es Gold und du willst definitiv jedes verdammte Körnchen davon besitzen!

Um die Mine zu besuchen, muss deine **Farbkarte** ♦ zeigen. Um in die Mine abzusteigen, musst du einen der 2 obersten Stollen umkreisen, je nach Wert deiner **Wertkarte**. Falls deine **Wertkarte** „A“ bis „7“ zeigt, umkreise den linken Stollen, zeigt sie „8“ bis „K“, umkreise den rechten Stollen.

Hast du einen Stollen der Mine umkreist, erhältst du sofort die Belohnung, die sich darin befindet. In einem späteren Zug kannst du von diesem Stollen aus tiefer zum nächsten Stollen in der Mine vordringen. Folge dabei den Verbindungslinien nach links oder rechts unten, je nachdem was deine **Wertkarte** zeigt. Du kannst neue Stollen nur **absteigend vom Mineneingang** aus ODER **absteigend von einem bereits umkreisten Stollen** erschließen. Du kannst einen neuen Stollen nicht nach oben aufsteigend von einem bereits umkreisten Stollen erschließen. Falls kein Stollen mit deiner aktuellen **Wertkarte** erreicht werden kann, kannst du die Mine diese Runde nicht besuchen.

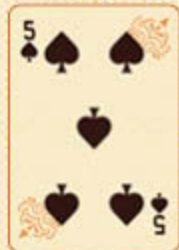
Erschließt du einen Stollen in der 3. oder 4. Reihe, erhältst du zusätzlich 1 . Offenbar muss man sich über die Schürfrechte anderer Glücksritzer hinwegsetzen, um an die tiefer liegenden Schätze zu kommen!

## SILBERNE STERNE

In jedem Stollen gibt es in der untersten Reihe Silberne Sterne als Belohnung. Diese haben denselben Wert wie normale Sterne, werden aber erst am Ende der Partie berechnet. Wie viele Silberne Sterne du erhältst, hängt davon ab, wie gut du das Wertungsziel abgeschlossen hast.



Beispiel: Du wählst die „Karo 0“ als Farbkarte und die „Pik 5“ als Wertkarte. Damit kannst du den obersten linken Stollen erschließen. Du erhältst 1 Hammer und 1 Gold (umkreise die Gegenstände in deinem Lager). In einem späteren Zug könntest du von dem bereits umkreisten linken Stollen aus tiefer in die Mine vordringen, indem du den Verbindungslinien folgst. Du hast aber auch die Möglichkeit den Stollen rechts oben am Eingang der Mine zu erschließen.





## STADT










Hilf dabei, die Stadt aufzubauen und verwandle deinen Pioniergeist in Profit!



Um die Stadt besuchen zu können, muss deine **Farbkarte** ♣ zeigen. Deine **Wertkarte** legt fest, welches Gebäude du besuchst – umkreise dafür die Karte des Gebäudes.

Nachdem du die Karte des Gebäudes umkreist hast, erhältst du sofort den Effekt, der innerhalb dieses Gebäudes beschrieben ist. Zusätzlich erhältst du auch noch den Stern oder die Bonusaktion, der/die oben auf dem Gebäude abgebildet ist. In welcher Reihenfolge du den Gebäudeeffekt oder die Bonusaktion/Stern erhältst, darfst du selbst entscheiden. Nachdem du die Bonusaktion genutzt oder den Stern erhalten hast, streiche das entsprechende Symbol durch. **Nachdem du ein Gebäude besucht hast, darfst du es in einem späteren Zug wieder besuchen.** Die Bonusaktion oder den Stern erhältst du in diesem Fall aber kein weiteres Mal.

Sobald du einen Gegenstand in der Stadt erhältst oder kaufst, umkreise immer das Symbol des Gegenstands in der entsprechenden Region. Dadurch wirst du daran erinnert, dass du diesen Gegenstand hast und nutzen kannst, sobald du die entsprechende Region besuchst.


**A Bestatter** – Schnuppere rein in die Welt der Toten und freunde dich mit dem Bestatter an. Schnapp dir 'ne Schaufel und fang auf dem Friedhof an zu graben! Besuchst du den Bestatter das 1. Mal, erhältst du die obere Belohnung, durch die du kein  mehr erhältst, wenn du den Friedhof besuchst. Zusätzlich erhältst du beim 1. Besuch auch 1 Bonusaktion in der Mine. Besuchst du den Bestatter ein 2. Mal, erhältst du die untere Belohnung – die Schaufel. Umkreist du ab jetzt einen Grabstein auf dem Friedhof, erhältst du zusätzlich 1  (gilt dauerhaft).

**2 Bank** – Investiere deine hart verdiente Dollar in eine glorreiche Zukunft! Zahle zuerst 4\$ Bankgebühr. Wähle anschließend 1 Option: **SETZE AUF ROT** oder **SETZE AUF SCHWARZ**. Ab dem nächsten Zug prüfst du jedes Mal zu Beginn des Zuges die 3 Pokerkarten in der Auslage. Hast du auf Rot gesetzt und alle 3 Karten haben die Farbe Rot (beliebige Kombination aus  und  ) oder hast du auf Schwarz gesetzt und alle 3 Karten haben die Farbe Schwarz (beliebige Kombination aus  und  ), erhältst du , je nachdem in welcher Runde du dich befindest: 1  in Runde 1, 2  in Runde 2 und 3  in Runde 3. Pro Besuch kannst du nur auf eine Farbe setzen. Willst du auch auf die andere Farbe setzen, musst du die Bank erneut besuchen und die Bankgebühr zahlen. Beim 1. Besuch erhältst du zusätzlich 1 .

**3 Versteck** – Für Gesetzlose wie dich ist das hier der perfekte Ort, um die erhitzten Gemüter etwas abkühlen zu lassen. Besuche das Versteck und streiche bis zu 4  -Symbole in deinem Lager durch. Beim 1. Besuch erhältst du zusätzlich 1 .

**4** **Pferdehändler** – *Sattle ein Pferd und schwing die Hufe!* Pro Besuch kannst du 1 Pferd kaufen. Das Arbeitspferd kostet dich 3\$ und gibt die 1 Hammer und 1 Stern. Das Reitpferd kostet dich 4\$ und lässt dich, immer wenn du die Wildnis besuchst, deine **Wertkarte** um +6 erhöhen. Du kannst beide Pferde besitzen, aber jedes nur 1 Mal. Beim 1. Besuch erhältst du zusätzlich 1 Bonusaktion auf dem Friedhof.

**5** **Gemischtwarenladen** – *Auch ein Cowboy muss mal einkaufen gehen!* Pro Besuch kannst du nur 1 Gegenstand kaufen. Du kannst jeden Gegenstand nur 1 Mal kaufen.

- Zahle 3\$ und erhalte 1 Goldwäscherpfanne und 1 .
- Zahle 2\$ und erhalte die Spitzhacke und 1 . Immer wenn du die Mine besuchst, darfst du mit der Spitzhacke deine **Wertkarte** um max. +2 oder max. -2 verändern.
- Zahle 1\$ und erhalte das Halstuch. Immer wenn du das Ödland besuchst und dort einen Raub durchführst, erhältst du 1  weniger.

Beim 1. Besuch erhältst du zusätzlich 1 Bonusaktion in der Wildnis.



*Beispiel: Du wählst die „Kreuz 7“ als deine Farbkarte und die „Pik 5“ als deine Wertkarte und umkreist den Gemischtwarenladen. Du kaufst das Halstuch für 1\$ und umkreist das entsprechende Symbol im Ödland, um anzuzeigen, dass du den Gegenstand jetzt besitzt. Da es dein erster Besuch im Gemischtwarenladen ist, erhältst du zusätzlich 1 Bonusaktion in der Wildnis. Streiche dann das Herz-Symbol durch*

**6** **Kirche** – *Wasche dich rein von deinen Sünden!* Für jede Spende von 1\$, streiche 1 -Symbol in deinem Lager durch. Pro Besuch kannst du bis zu 8\$ zahlen, um bis zu 8  durchzustreichen. Beim 1. Besuch erhältst du zusätzlich 1 .


**7** **Hotel** – *Gönne deinen müden Knochen etwas Erholung! Je öfter du im gemütlichen Hotelbett nächtigst, desto mehr Sterne erhältst du!* Zahle 2\$ um einzuchecken. Immer wenn du das Hotel besuchst, umkreise den am weitesten links liegenden, noch nicht umkreisten Silbernen Stern. Werte bei der Schlusswertung nur den zuletzt umkreisten Silbernen Stern! Beim 1. Besuch erhältst du zusätzlich 1 Bonusaktion im Ödland.

## STADT - (FORTSETZUNG)

- 8 Grundbuchamt** – *Sichere dir Landrechte und werde Großgrundbesitzer!* Wähle 1 der 3 verschiedenen Landformen und zahle die entsprechenden Kosten. Zeichne die Form in das 3×3 Raster ein. Die Form darf keine bereits eingezeichnete Form überlappen. Du kannst die Form beim Einzeichnen drehen oder spiegeln. Kannst du die Form nach diesen Regeln nicht einzeichnen, kannst du sie nicht verwenden. Erhalte  für jedes Feld des Rasters, das in der eingezeichneten Form liegt. Beim 1. Besuch erhältst du zusätzlich 1 Bonusaktion auf dem Friedhof. Besuchst du das Grundbuchamt erneut, darfst du wieder aus allen 3 Formen wählen. **Hast du alle 9 Felder beansprucht, erhältst du sofort 7 Sterne als Bonus!**
- 9 Waffenschmied** – *Hier kannst du dir ein neues Schießeißen besorgen!* Besuchst du den Waffenschmied das 1. Mal, kannst du 1 Revolver für 3\$ kaufen. Immer wenn du einen Raub im Ödland ausführst, darfst du damit die Raubkarte um +2 erhöhen. Beim 1. Besuch erhältst du zusätzlich 1 Bonusaktion in der Wildnis. Besuchst du den Waffenschmied zum 2. Mal und hast bereits den Revolver gekauft, kannst du ihn für 4\$ zum Gewehr aufwerten. Ab jetzt kannst du die Raubkarte um +4 (anstatt +2) erhöhen.
- 10 Kopfgeldjäger** – *Die Kopfgeldjäger brauchen deine Hilfe, um die Gesetzlosen wieder einzufangen, die auf Kaution frei waren und sich aus dem Staub gemacht haben!* Umkreise 1 der 3 Karten in diesem Gebäude und dieselbe Karte im oberen rechten Bereich des Spielplans – Bube (J), Dame (Q) oder König (K). Befindet sich zu Beginn jedes weiteren Zuges eine Karte mit dem umkreisten Wert unter den 3 Pokerkarten in der Auslage, erhältst du 1 Belohnung deiner Wahl: 4\$, 2 Gold oder streiche 2  durch. Du kannst mehrere Gesetzlose jagen, aber bei jedem Besuch nur 1 der 3 Karten umkreisen. Tauchen bei den 3 aufgedeckten Pokerkarten mehrere umkreiste Gesetzlose auf, erhältst du die Belohnung für jeden, den du umkreist hast, selbst wenn derselbe Gesetzlose mehrfach aufgedeckt wird. Beim 1. Besuch erhältst du zusätzlich 1 .
- J Büro des Sheriffs** – *Man sagt, halte deine Freunde nahe bei dir und deine Feinde noch näher.* Sieh dir geheim die Sherifffkarte an, die zu Beginn der Runde bereitgelegt wurde. Wähle dann 1 Option: Erhalte 1  oder streiche 2  -Symbole in deinem Lager durch. Beim 1. Besuch erhältst du zusätzlich 1 Bonusaktion in der Mine.
- Q Saloon** – *Einen Whiskey bitte!* Erhalte für je 2\$, die du bezahlst, 1 . Pro Besuch darfst du bis zu 16\$ ausgeben, um bis zu 8  zu erhalten. Beim 1. Besuch erhältst du zusätzlich 1 .
- K Goldgräberclub** – *Verwandle dein Gold in Ruhm!* Erhalte für jedes Gold, das du bezahlst, 1 . Pro Besuch darfst du bis zu 8 Gold ausgeben, um bis zu 8  zu erhalten. Beim 1. Besuch erhältst du zusätzlich 1 Bonusaktion im Ödland.



## BONUSAKTIONEN

Viele Orte geben dir eine Bonusaktion. Diese Aktionen sind frei und du führst sie zusätzlich zu deiner regulären Aktion in deinem Zug aus. Für Bonusaktionen ignorierst du deine Wertkarte. Stattdessen kannst du die Aktion mit einem BELIEBIGEN Wert ausführen. Erhalte die Belohnungen und eventuelle -Symbole wie üblich. Löst eine Bonusaktion eine weitere Bonusaktion aus, erhältst du diese ebenfalls. Bonusaktionen sind mit folgenden Symbolen dargestellt:



**Bonusaktion Wildnis** – Bewege dich auf dem Pfad auf 1 BELIEBIGEN Ort vorwärts, raste dort und erhalte die Belohnung. Streiche alle Orte, die du dabei übersprungen hast, durch.



**Bonusaktion Ödland** – Versuche 1 Raub bei einem BELIEBIGEN, noch nicht umkreisten Ziel. Umkreise das Ziel und handle den Raub wie auf S. 10 beschrieben ab.



**Bonusaktion Mine** – Erschließe 1 BELIEBIGEN, noch nicht umkreisten Stollen, zu dem du nach den üblichen Regeln (siehe S. 11) Zugang hast. Umkreise den Stollen und erhalte wie üblich die Belohnung.



**Bonusaktion Stadt** – Besuche 1 BELIEBIGES Gebäude in der Stadt. Das kann ein bereits umkreistes oder ein noch nicht umkreistes Gebäude sein. Ist es noch nicht umkreist, umkreise es und handle den Effekt des Gebäudes wie auf S. 12 bis 14 beschrieben ab.



**Bonusaktion Friedhof** – Umkreise 1 BELIEBIGEN Grabstein auf dem Friedhof und erhalte eventuelle Belohnungen. Du erhältst wie üblich 1 , falls du den Bestatter noch nicht besucht hast.





## FARBE ODER WERT EINER KARTE MIT GOLD ÄNDERN

Während deines Zuges darfst du 2 Gold zahlen, um die **Farbe** deiner **Farbkarte** auf eine beliebige Farbe zu ändern. Hast du bei der Bank auf Rot oder Schwarz gesetzt, musst du den Effekt der Bank abhandeln, **BEVOR** du die Farbe der Farbkarte veränderst. Änderst du die Farbe deiner Farbkarte, kann das Einfluss auf die Spezialfähigkeit des Cowbots haben (indem sich die Karte auf eine Farbe ändert, die zur Farbe des Cowbots passt, oder die davon abweicht). Änderst du die Farbe zur Farbe des Cowbots, wird die Spezialfähigkeit des Cowbots aktiviert (siehe S. 19).



Während deines Zuges darfst du Gold zahlen, um den **Wert** deiner **Wertkarte** um 1 pro gezahltem Gold zu erhöhen oder um 1 zu verringern. Mit 3 Gold könntest du z. B. aus einer „9“ eine „6“ oder eine Dame (Q) machen. Du darfst beliebig viel Gold ausgeben, um deine Wertkarte zu verändern. Du kannst mit einem Gold aus einem Ass keinen König (K) machen und umgekehrt. Hast du beim Kopfgeldjäger bereits Karten umkreist, handle die Effekte ab, **BEVOR** du deine Wertkarte veränderst.



**Die Sheriffkarte, Raubkarten und deine Spielkarte kannst du nicht mit Gold beeinflussen.**



## PRÄMIENKARTEN (2-4 PERSONEN)

Jede der 3 ausliegenden Prämienkarten repräsentiert eine Bedingung, die du versuchst, vor den Anderen zu erfüllen. Wer von euch die Bedingung einer Prämienkarte in einem Zug erfüllt, erhält sofort die auf der Prämienkarte angegebenen 7 Sterne. Erfüllen mehrere von euch die Prämienkarte im selben Zug, erhalten alle Beteiligten jeweils die 7 Sterne. Dreht am Ende dieses Zuges diese Prämienkarte auf die andere Seite. Wer in einem späteren Zug die Bedingung dieser Prämienkarte erfüllt, erhält dafür nur noch 4 Sterne. Du kannst jede Prämienkarte nur 1 Mal erfüllen.



## WERDE ZU EINER KLASSISCHEN FIGUR DES WILDEN WESTENS

Auf Seite 2 dieser Anleitung wird der Aufbau für eine Standardpartie beschrieben und was ihr zu Beginn erhaltet. Für mehr Abwechslung könnt ihr die Charakterkarten hinzufügen. Mischt die Charakterkarten als verdeckten Stapel. Zieht dann alle jeweils 1 zufällige Charakterkarte. Jeder Charakter hat unterschiedliche Startressourcen sowie eine Spezialfähigkeit. Diese Spezialfähigkeit kannst du 1 Mal pro Partie nutzen. Um anzuzeigen, dass du die Fähigkeit genutzt hast, schiebe deine Charakterkarte so unter deinen Spielplan, dass die Spezialfähigkeit verdeckt ist. Die Karte, die oben rechts auf der Charakterkarte abgebildet ist, wird nur für das Solospiel benötigt (siehe S. 20). Ignoriere sie in einer Partie mit mehr Personen.



## TEXAS HOLD 'EM VARIANTE

Noch etwas mehr echtes Pokerfeeling gefällig? Mit dieser Variante verbesserst du deine Chancen am Pokertisch. Zu Beginn jeder Runde, nachdem du die Sheriffkarte bereitgelegt hast, decke 2 Karten vom Zugstapel auf und lege sie in die Nähe des Pokerbereichs. Während der Phase „Pokerblatt abhandeln“ kannst du diese 2 Karten zu deiner Pokerhand hinzuzählen und wählst aus nun insgesamt 7 verfügbaren Karten die 5 besten für dein Pokerblatt aus. Wirf die 2 Karten ab, nachdem du dein Pokerblatt abgehandelt hast.

In einer Partie mit 2-4 Personen ziehen alle jeweils 2 eigene Pokerkarten vom Zugstapel. Du darfst dir deine 2 Karten ansehen, halte sie aber vor den anderen geheim. Deckt dann alle eure 2 Karten gleichzeitig in der Phase „Pokerblatt abhandeln“ auf und handelt sie wie oben beschrieben ab.


Wollt ihr die Partie kompetitiver gestalten, nutzt folgende Regel: Nur das beste Pokerblatt gewinnt und erhält die Belohnung. Gibt es einen Gleichstand, gewinnt, wer von den am Gleichstand Beteiligten die höchste Karte hat. Kommt es auch hier zu einem Gleichstand, betrachtet die jeweils nächsthöhere Karte. Haben alle 5 Karten die gleiche Wertigkeit, teilt die Belohnung so gleichmäßig wie möglich unter den Beteiligten auf.

## SCHLUSSWERTUNG

Nach dem Ende der 3. Runde folgt die Schlusswertung. Erhalte:

- 1 Punkt für je 4\$ in deinem Lager (abgerundet)
- 1 Punkt für je 2 Gold in deinem Lager (abgerundet)
- Punkte von Silbernen Sternen, die du durch die Mine und das Hotel erhältst
- 1 Punkt für jeden ★ in deinem Lager

Zähle alle Punkte zusammen und vergleiche dein Ergebnis mit der Tabelle auf S. 23. Kombiniere die 2 Wörter deines Ergebnisses, um deinen Wildwest-Titel zu erhalten!

In einer Partie mit 2-4 Personen gewinnt, wer die meisten Punkte gesammelt hat. Bei Gleichstand gewinnt von den am Gleichstand Beteiligten, wer weniger  hat, dann, wer mehr Gold besitzt, und dann, wer mehr Bargeld besitzt. Besteht danach immer noch Gleichstand, teilen sich die am Gleichstand Beteiligten den Sieg.

**Bevor ihr die Spielpläne in die Schachtel räumt, wischt sie mit den enthaltenen Schwämmen (an den Stiften) oder mit einem Reinigungstuch ab, sodass die Farbe der Stifte während der Lagerung nicht auf den Plänen eintrocknet.**

## DAS SPIEL GEGEN DEN COWBOT (SOLO)

Hast du bereits ein paar Standardpartien hinter dir, probiere diese Variante. Anstatt nur deinen Highscore zu verbessern, kannst du versuchen, einen der Cowbots zu besiegen. Suche dir während des Spieldaufbaus eine der 4 Cowbotkarten aus oder ziehe eine zufällige. Lege sie offen neben den Zugstapel. Entscheide, ob du im EINFACHEN, NORMALEN oder SCHWEREN Modus spielen möchtest.



Pass in deinem Zug die Farbe mind. 1 Pokerkarte in der Auslage zur Farbe des Cowbots (♥, ♦, ♠ oder ♣), wird seine Spezialfähigkeit aktiviert. Die Spezialfähigkeit erlaubt es dem Bot unter bestimmten Umständen, eine Karte aus deinem Zugstapel zu „stehlen“. Stiehlt der Cowbot eine Karte, lege die oberste Karte des Zugstapels verdeckt und ohne sie dir anzusehen unter die Cowbotkarte.

Falls keine Farbe der 3 Pokerkarten in der Auslage zur Farbe des Cowbots passt, wird die Spezialfähigkeit des Cowbots NICHT aktiviert. Der Cowbot stiehlt nie mehr als 1 Karte pro Zug. Du kannst nicht die Belohnung eines Ortes ignorieren, um zu verhindern, dass eine Karte vom Cowbot gestohlen wird.

Zähle nach dem Ende der 3. Runde deinen Punktestand wie üblich zusammen. Zähle dann die Punkte des Cowbots nach diesen Regeln zusammen:

- Der Cowbot erhält Punkte für Orte, die du auf deinem Spielplan nicht umkreist hast (siehe Liste auf der Cowbotkarte). Im SCHWEREN Modus werden alle 4 Regionen gezählt (4x, 3x, 2x, 1x), im NORMALEN Modus nur die obersten 3 Regionen (4x, 3x, 2x) und im EINFACHEN Modus nur die obersten 2 Regionen (4x, 3x):
  - » Für jeden Ort auf dem Pfad der Wildnis, den du nicht umkreist hast, erhält der Cowbot Punkte entsprechend dem **Wildnis-Multiplikator**.
  - » Für jedes Ziel im Ödland, das du nicht umkreist hast, erhält der Cowbot Punkte entsprechend dem **Ödland-Multiplikator**.
  - » Für jeden Stollen der Mine, den du nicht umkreist hast, erhält der Cowbot Punkte entsprechend dem **Minen-Multiplikator**.
  - » Für jeden Ort in der Stadt, den du nicht umkreist hast, erhält der Cowbot Punkte entsprechend dem **Stadt-Multiplikator**.
- Für jede gestohlene Karte erhält der Cowbot je nach gewähltem Modus 1 Punkt (einfach), 2 Punkte (normal) oder 3 Punkte (schwer).
- Hast du eine Charakterkarte gezogen, erhält der Cowbot 5 zusätzliche Punkte.
- Hast du mit der Texas Hold 'em-Variante gespielt, erhält der Cowbot 5 zusätzliche Punkte.

Zähle alle Punkte des Cowbots zusammen und vergleiche sie mit deinem Ergebnis. Hast du mehr Punkte als der Cowbot, gewinnst du. Hat der Cowbot mehr oder gleich viele Punkte wie du, gewinnt der Cowbot.

## ZUFÄLLIGER AUFBAU FÜR DAS SOLOSPIEL

Lass das Schicksal entscheiden! Spielst du gegen einen Cowbot und verwendest eine Charakterkarte, ziehe während des Aufbaus eine Pokerkarte vom Zugstapel - Die Farbe bestimmt, gegen welchen Cowbot du spielst, der Wert bestimmt, welchen Charakter du spielst (siehe Wert oben links auf den Charakterkarten). Mische die Pokerkarte anschließend wieder in den Zugstapel.



---

## SOLO-ERRUNGENSCHAFTEN

Schaffst du es, alle Errungenschaften zu erreichen?

- UMKREISE MIND. 6 ORTE IN JEDER REGION
- HABE INSGESAM MIND. JEWEILS 1:  UND 
- HABE AM ENDE DER PARTIE KEIN 
- ERHALTE ALLES  AUS DER MINE
- UMKREISE ALLE  IN DER WILDNIS
- ERHALTE ALLE BONUS- IN DER STADT
- UMKREISE MIND. JEWEILS 1 DAVON:    
- UMKREISE ALLE 8 ÄUSSEREN  AUF DEM FRIEDHOF
- HABE EINEN ROYAL FLUSH, STRAIGHT FLUSH ODER VIERLING
- HABE KEIN 
- HABE MIND. 30  UND 15  AM ENDE DER PARTIE
- HABE 3 POKERBLÄTTER, DIE BESSER SIND ALS 1 PAAR
- HABE MAX. 5  UND WERDE NICHT VERHAFTET
- BESIEGE ALLE 4 COWBOTS IM NORMALEN MODUS
- BESIEGE 1 BELIEBIGEN COWBOT IM SCHWEREN MODUS
- SORGE DAFÜR, DASS EIN COWBOT NICHT MEHR ALS 1 KARTE STIEHLT
- HABE MIND. 20  AM ENDE DER PARTIE
- ERREICHE MIND. 24 
- UMKREISE JEDEN ORT IN MIND. 1 REGION
- ERREICHE EIN LEGENDÄRES ERGEBNIS

## DANKSAGUNGEN DES AUTORS

Ein besonderer Dank geht an Reed Ambrose für seine Hilfe beim Erstellen der Anleitung. Während einige unten Genannte zu vielen Änderungen beigetragen und zahlreiche Vorschläge unterbreitet haben, hat Reed für seinen Einsatz eine besondere Erwähnung verdient. Des Weiteren danke ich Tucker Smeades für seine stete Geduld bei meinen vielen Fragen und Michael Raftopolous für seine fortwährende Unterstützung und Beratung.

Ein großes Dankeschön und „Howdy Partner“ geht an: Reed Ambrose, Stefan Barkow, Katie Barnett, Aaron Bradley, Chelsea Butler, Mark Carey and Orangetree Productions, Jeff Carter, Marcel Claxton, Mark Dainty, Danny Devine, Sheri Drefke, Chad Elkins, Andrew Fisher, Jess Fisher, Mike Foght, Tim Fowers, Tom Franco, Andreas Giesbert, Armond Glop, Martin Gonzalez, Kara Hamilton, Frank Harvie, Tom Heath, Bobby Hill, Ian Howard, Matthijs Huijzer, Thinh Huu, Erick Israel, Michael Kelley, Dan Letzring, Mary Lutz, Andy Matthews, Mike May, Randall Mcaleese, Gavin McGruddy, Vicky McKinley, Liam Merrick, Matt Miller, Rory Muldoon, Thomas Dorf Nielsen, Kevin Ngo, NL Gaming, Jonny Pac, Irvin Pajarillo, Collin & Cindy Pastorius, Ann Marie Pelish, Yann Perrin, MJ Petrie, Anthony Phillips, Tony Pinch, Deborah E. Poole, Alex Radcliffe, Michael Raftopoulos, Karl Rahenkamp, Matt Roberts, Sarah Shah, Logan Smeades, Tucker Smeades, Gustafo Spaki, Benny Sperling, Jason Tagmire, Sergio Vasquez, Tin Vahtaric, Nathan Waddell, Amanda Wedden-Gribble, Paul S. Weintraub, Aaron Winderlich, John Wood, Eric Yurko, Teresa, meine Eltern und alle, die geholfen haben, Fliptown Realität werden zu lassen.

**Funfact:** Die Illustration der König-Pokerkarte ist inspiriert vom Urgroßvater der Künstlerin Naomi Ferrall - dem legendären Pancho Villa! Seine Darstellung ist eine Hommage an sein Vermächtnis und ein Liebesbrief an ihren berühmt-berühmtesten Vorfahren.



## MITWIRKENDE

Autor: Steven Aramini

Illustrationen: Naomi Ferrall

Deutsche Übersetzung: Translation Circus (Benjamin Rodigas)

Lektorat: Patrick Fresow, Gerhard Tischler

### Originalversion

© 2022 Write Stuff Games. Alle Rechte vorbehalten.

### Deutsche Version

© 2024 Strohmänn Games - Marcel Straub, Schnellweider Str. 54, 51067 Köln unter Lizenz von Write Stuff Games. Alle Rechte vorbehalten.



**STROHMANN**  
GAMES

Vielen Dank an den Hans im Glück Verlag für die Nutzung des Meeple -der original Spielfigur aus dem Spiel Carcassonne- in unserem Logo.

# SCHLUSSWERTUNG

## DEIN ERGEBNIS

	STANDARD PARTIE	MIT CHARAKTER ODER TEXAS HOLD 'EM VARIANTE	MIT CHARAKTER UND TEXAS HOLD 'EM VARIANTE
hasenfüßiger	weniger als 50	weniger als 55	weniger als 60
abgehalfterter	50-59	55-64	60-69
wagemutiger	60-69	65-74	70-79
treffsicherer	70-79	75-84	80-89
legendärer	80+	85+	90+

## ANZAHL "WANTED"

0-3	Hilfssheriff	10-13	Desperado
4-6	Siedler	14+	Gesetzloser
7-9	Viehhirte		

KOMBINIERE  
BEIDE WÖRTER,  
UM DEINEN WILD-  
WEST-TITEL ZU  
ERHALTEN!





**STROHMANN**  
GAMES