

## El Paso - KSR

Nuggets gibt es in den Werten 1 (Bronze), 5 (Silber) und 10 (Gold).

Ablauf einer Runde (Plünderung einer Stadt):

### 1) Diebesgut auslegen:

- o Aus dem Säckchen 20 Beute-Plättchen blind ziehen und als Stapel auf entsprechende Plätze der Stadt legen, wobei hohe Werte stets unter Plättchen niedriger Werte liegen.
- o Beute, die in der aktuellen Stadt nicht vorkommt, kommt ins Säckchen zurück (ohne Ersatz).

### 2) Plünderung einer Stadt:

#### a) Raubzugkarten spielen:

- o Jeder Spieler legt verdeckt 1 Raubzugkarte ab. Dann werden diese Karten aufgedeckt.

#### b) Würfeln:

- o Der Schmiere stehende Spieler würfelt alle 5 Würfel.
  - o Würfel mit Sheriff-Stern → Würfel auf Sheriff-Feld legen.
  - o Kein Brandzeichen gewürfelt → Keine Rinder werden geraubt.  
Ausgespielte Rinder-Karten sind wertlos.
  - o Kein Würfel zeigt 6 Augen → Kein Saloon wird geplündert.  
Ausgespielte Saloon-Karten sind wertlos.

#### Die Sheriffs kommen:

- o Sobald nach einem Wurf alle 5 Sheriff-Sterne auf dem Sheriff-Feld liegen, fliehen alle Banditen aus der Stadt und lassen ihre Beute zurück (kommt ins Säckchen).
- o Nuggets bleiben den Banditen allerdings erhalten.

#### Die Sheriffs kommen NICHT:

- o Jeder Plünderer, der allein an einem Platz (wo, sagt seine Raubzugkarte) plündert, nimmt dort das oberste Beute-Plättchen und legt es vor sich offen ab.
- o Haben mehrere Plünderer den gleichen Platz gewählt, geht es nach Kartenwert absteigend. Evtl. geht man leer aus.
- o Ausgespielte Raubzug-Karten werden offen unterhalb des entspr. Nachziehstapels abgelegt.
- o Ist der Nachziehstapel leer, wird gleichfarbiger Ablagestapel umgedreht (ungemischt) genutzt.
- o Nun füllt jeder Spieler seine Kartenhand auf 6 beliebige Karten auf und zwar gleichzeitig.

#### c) Es wird weiter in der Stadt geplündert:

- Beginnend mit dem Schmiere stehenden Spieler entscheiden sich die Spieler reihum
- **ENTWEDER *ob sie in der selben Stadt weiter plündern wollen:***
  - Es werden nur noch die Würfel vom Schmiere stehenden Spieler gewürfelt, die nicht beim Sheriff-Stern liegen.
  - Das geschieht nur solange bis
    - ➔ alle 5 W Würfel auf dem Sheriff-Feld liegen
    - ➔ oder alle Spieler die Stadt verlassen haben
    - ➔ oder keine Beuteplättchen mehr in der Stadt ausliegen.
  - Ist die letzte Beute fort, verlassen die Plünderer die Stadt jetzt.
- **ODER *ob sie die Stadt verlassen:***
  - o Wer als Erster (auch mehrere Spieler gleichzeitig) eine Stadt verlässt, darf nur 1 beliebiges Beutestück in nächste Stadt mitnehmen. Der Zweite darf 2 Beutestücke mitnehmen usw. fort.
  - o Der/die nächsten Spieler, die nach einer weiteren Plünderung gehen, gelten als Zweite usw.
  - o Befinden sich aber noch alle Spieler in einer völlig leer geplünderten Stadt, darf jeder Spieler 2 Beutestücke mitnehmen.
  - o Beute, die man nicht mitnehmen will/kann, tauscht man sofort in Nuggets.
  - o Beute, die man mitnimmt in die nächste Runde (Stadt), lässt man vor sich liegen.
  - Nuggets:**
    - ⇒ Beuteplättchen, deren Plätze es in dieser Stadt gibt, verkauft man zum gültigen Umtauschkurs dieser Stadt (zB 3:1 heißt: für 3 Beutepunkte = 1 Nugget).
    - ⇒ Beuteplättchen, deren Plätze es in dieser Stadt nicht gibt, verkauft man 1:1.
  - o Eingetauschte Beuteplättchen kommen zurück in das Säckchen.
  - o Die Spieler warten tatenlos, bis alle Spieler die aktuelle Stadt verlassen haben.
- **Nächste Plünderung** in Phase 2c vornehmen, wenn noch Plünderer in der Stadt sind. Es gelten die Regeln der Phase 2.

### 3) Vorbereitung der nächsten Stadt zur Plünderung:

- o Alle Spieler haben die aktuelle Stadt verlassen.
- o Noch in der zuletzt geplünderten Stadt liegende Beute wandert ins Säckchen.
- o Alle Spieler gehen ins nächste Städtchen, wo nun Doc Holliday abgestellt wird und 20 neue Beuteplättchen ausgelegt werden. Die 5 W Würfel gehen im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler, der damit auch die Aufgabe übernimmt, Schmiere zu stehen.

#### Spielende:

Nach Plünderung aller 7 Städte endet das Spiel. Wer noch Diebesgut besitzt, tauscht 1:1. Es gewinnt, wer in Summe den höchsten Nuggetwert besitzt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 17.08.10  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)  
Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)