

kundenablauf way out west

1. Gebote für die Reihenfolge
 2. Aktionsphase (2 x 1 Aktion / Spieler)
 3. Rundenmarker weiterbewegen
- Nach jeder dritten Runde:
4. Einkommen



Gebote für die Reihenfolge

Startspieler der letzten Runde beginnt. Aussteiger = letzter freier Platz.
Alle Gebote werden bezahlt.

Aktionen

- Vieh:** 1-2 Vieh (à \$1) in Viehbox platzieren. Eigener Cowboy muss vorhanden sein. Tiefere Stadt muss mindestens ½ voll sein damit in höhere Stadt platziert werden kann.
- Cowboys:** 1-2 Cowboys beliebig platzieren (s. Postkutsche!)
- Gebäude** G oder T in beliebige Stadt. Maximal 2 pro
- &Transport:** Spieler (gilt nicht bei Übernahmen), max. 1 pro Art in Stadt.
- C. bewegen:** Max. Anzahl (s. Aktionsbox) bewegen (aus bel. Städten in bel. Städte). (s. Postkutsche!)
- V. bewegen:** Aus beliebiger Viehbox in beliebige freie Viehbox (ohne Stadt-Einschränkung)
- Schießerei:**
- Ziel benennen (Cowboys/G/T/1-2 Vieh).
 - Besitzer des Jails kann Verteidiger oder eigenen Angriff („Bad Sheriff“) unterstützen.
 - Bank, Zug: +1W, wenn Bank oder Zug = Ziel des Angriffs.
 - Verteidiger: immer mind. 1 Würfel!
 - Kleinere Anzahl Cowboys schießt zuerst (1W/Cowboy). (Gleichstand = simultan). 5-6=Treffer!
 - Rückzug: Cowboys werden gleichmässig auf Städte verteilt.
 - Angreifer erfolgreich: übernimmt Ziel
- Ausnahmen:*
- Bank:* 3W6 in Gold vom Besitzer. Wenn nicht voll bezahlbar: Bank aus der Stadt entfernt.
- Jail:* wird nur entfernt wenn es direktes Ziel war.
- Farmer:* aus dem Spiel (!). Wenn Sheriff Farmer hilft, wird Sheriff zuerst getötet.
- Sieger erhält „Wanted“ Counter
- Farmer:** Farmer in beliebige Viehbox (max 1 / Stadt). Kann auf Viehmarker gesetzt werden (wird entfernt). In eine Stadt mit Farmer kann kein neues Vieh gesetzt oder bewegt werden.

Einkommen (jede dritte Runde):

Vieh:	\$2 pro Counter. \$4, wenn Zug in der Stadt (jede Farbe!) \$1 wenn Farmer in der Stadt
Bank:	\$2 pro Geschäft/Transporter in der Stadt (ausser eigenen)
Geschäft:	\$1 pro Vieh, \$2 wenn Farmer in der Stadt (ausser eigenen)
Hotel:	1 Gold für jeden Cowboy in der Stadt (ausser eigenen)
Kutsche:	<i>Während Einsetzen/Bewegung von Cowboys (!):</i> \$1 pro in Stadt eingesetztem Cowboy (aus Reserve) \$1 pro wegziehendem (wenn nicht eigene) oder ankommendem Cowboy
Zug:	(siehe „Vieh“ . Zug verdoppelt Einkommen für Vieh (jede Farbe).

Siegpunkte:

Vieh:	je 1 SP (+1 wenn Zug in Stadt, -1 wenn Farmer in Stadt)
G/T:	SP=Anzahl Gebäude+Transportmittel in der Stadt
Stadtbonus:	Grösste Anzahl G+T+V in Stadt = „Stadtkönig“ „Stadtkönig“ erhält SP=Anzahl (G+T+V) (Bei Gleichstand keine Punkte)
„Wanted“:	Grösste Anzahl Wanted Counters = 4 SP (bei Gleichstand je 2 SP)
Geld:	meistes Geld: 5SP (bei Gleichstand je 2 SP)



Kurzspielregel: Ben „El Redoblante“ Spicher, 2004

Weitere Kurzspielregeln unter www.hall9000.de