

CASH'n GUN\$ - KSR	Die Superkraft-Karten:
<p>Jeder Spieler sucht sich einen Charakter aus und stellt den entsprechenden Papp-Marker vor sich auf. Die Banknoten (Werte unerkennbar) liegen in Tischmitte. Jeder Spieler erhält einen Satz aus 8 Patronen-Karten auf die Hand + 1 Pistole.</p>	<p>Bei Bedarf deckt ein Spieler seine Superkraft-Karte auf und sagt dieses deutlich an.</p>
<p>1.) Fünf zufällig ausgewählte Banknoten offen in Tischmitte legen.</p>	<p>#1 "<u>6 Fuß unter der Erde</u>": Du erhältst 10.000 \$ Prämie je totem Gangster zum Spielende. Zeige Deine Karte zum Spielende.</p>
<p>2.) Jeder Spieler wählt eine seiner Handkarten und legt sie verdeckt vor sich ab.</p>	<p>#2 "<u>Der Unzerbrechliche</u>": Erst die 4. Wunde tötet Dich. Die Karte nach der 3. Wunde zeigen.</p>
<p>3.) Ein Spieler (Pate) zählt langsam bis "3": Bei "3" zielt jeder mit seiner Pistole auf einen Mitspieler. Das Zielen sollte schnell und gleichzeitig geschehen. Man zielt nur 1x je Runde. Wer zu langsam war, verwirkt seine Karte. Tip: Die anderen sollten ggf. abstimmen, wer zu langsam war.</p>	<p>#3 "<u>Du brauchst das doch sowieso nicht mehr</u>": Du erhältst Pistole und Patronenkarten der 1. Person, die aus dem Spiel ausscheidet. Du spielst mit 2 Pistolen und Karten.</p>
<p>4.) Der Pate zählt nochmal langsam bis "3": a) Wer kneifen will, kippt dann seine Charakter-Tafel um und legt die Pistole hin. Die Patronen-Karte kommt verdeckt in die Schachtel. Der Kneifer erhält 1 "Gekniffen-Marker" oder auch "Feiglings-Marker" genannt. Kneifer können in der Runde ihres Kneifens nicht angeschossen werden. b) Die übrigen Spieler schreien "Geronimo" (was sie auch lassen können). Wer seine Waffe auf einen Kneifer gerichtet hatte, legt seine Waffe nieder und die Patronen-Karte verdeckt in die Schachtel zurück. Der Spieler ist weiterhin im Spiel.</p>	<p>#4 "<u>Drachenhaut</u>": Du kannst immer nur 1 Wunde je Runde erhalten bis zum Spielende. Zeige Deine Karte, wenn Du in einer Runde mehrere Treffer erhältst.</p>
<p>5.) Jetzt decken alle Spieler mit einer "Bang Bang Bang"-Patronen-Karte diese auf: Alle diese Spieler schießen und treffen gleichzeitig. Nun angeschossene Spieler legen ihre Patronen-Karte verdeckt in die Schachtel ab und kippen ihren Charakter-Marker um. Sie erhalten 1 "Pflaster-Marker" je Treffer. Ausscheiden eines Spielers (gilt auch in Phase 6): Nach dem 3. Pflaster-Marker (Wunde) ist ein Spieler tot und komplett aus dem Spiel.</p>	<p>#5 "<u>Der Verrückte</u>": Hast Du die Karte bereits gezeigt und jemand schießt auch Dich, erhalten alle außer Dir/Kneifern 1 Wunde (wenn sie in der Runde noch keine haben). Die Granate kann <u>nur 1x</u> gespielt werden.</p>
<p>6.) Alle verbliebenen Patronen-Karten aufdecken: Bei "<u>Clic Clic Clic</u>"-Karten passiert nichts. "Bang"-Spieler schießen gleichzeitig. Wer mit "<u>Bang</u>" angeschossen wird, kippt seine Charakter-Tafel um und erhält 1 "Pflaster-Marker" je Treffer. Alle benutzten Patronen-Karten werden in die Schachtel gelegt.</p>	<p>#6 "<u>Das Kind</u>": Du zielst erst, nachdem alle anderen Spieler schon gezielt haben. Die Karte irgendwann vor Phase 3 auslegen.</p>
<p>7.) Beute verteilen (Es gibt im Spiel: 15x 5.000\$, 15x 10.000 \$, 10x 20.000 \$): Wer jetzt noch eine aufrecht stehende Charakter-Tafel besitzt, ist dabei. Jeder muss den gleichen Beute-Anteil erhalten. Geldwechseln ist nicht erlaubt. Unteilbare Scheine bleiben für Folgerunde offen* liegen. Erhaltene Beute bleibt verdeckt*.</p>	<p>#7 "<u>Der Listige</u>": Du darfst Deine Patronenkarte am Ende von Phase 3 aussuchen. Die Karte muß vor der Phase 3 in irgendeiner Runde bekannt gegeben werden.</p>
<p>8.) Der nächste Spieler links vom Paten wird neuer Pate.</p>	<p>#8 "<u>Super Feigling</u>": Je "Gekniffen-Marker", den Du erhältst, gibt es am Ende 5.000 \$. Die Karte muß erst zum Spielende gezeigt werden.</p>
	<p>#9 "<u>Der Spezialist</u>": Du kannst Deine "Bang-Bang-Bang"-Karte <u>2x</u> im Spiel nutzen. Nach dem 1. Ausspielen mußt Du die Superkraft-Karte zeigen, gibst eine "Clic Clic Clic"-Karte ab und bekommst die "Bang Bang Bang"-Karte wieder.</p>
	<p>#10 "<u>Hat ja gar nicht weh getan</u>": Du kannst an der Beuteverteilung teilnehmen, auch wenn Du gekniffen hast oder verletzt wurdest. Die Karte kann man <u>1x</u> nutzen. Die Karte muß vor Phase 7 gezeigt werden.</p>
	<p>*mangels Klärung in der Spielregel wurde diese Auslegung von mir beschlossen.</p>
	<p>Spiel-Ende: Nach 8 Runden wird das Geld der Spieler gezählt. Jeder "Gekniffen-Marker" gilt minus 5.000 \$. Der reichste noch lebende Gangster gewinnt.</p>
	<p>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 23.02.06 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</p>