

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><b>1.) Fünf zufällig ausgewählte Banknoten offen in Tischmitte legen.</b></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><b>2.) Jeder Spieler wählt eine seiner Handkarten und legt sie verdeckt vor sich ab.</b></p>	<p>#2 "<u>Der Unzerbrechliche</u>": Erst die 4. Wunde tötet Dich. Die Karte nach der 3. Wunde zeigen.</p>
<p><b>3.) Ein Spieler (Pate) zählt langsam bis "3":</b>  <b>Bei "3" zielt jeder mit seiner Pistole auf einen Mitspieler.</b>  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><b>4.) Der Pate zählt nochmal langsam bis "3":</b>  a) Wer <b>kneifen</b> 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 <b>übrigen</b> 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. <b>Der Spieler ist weiterhin im Spiel.</b></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><b>5.) Jetzt decken alle Spieler mit einer "Bang Bang Bang"-Patronen-Karte diese auf:</b>  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.  <b>Ausscheiden eines Spielers (gilt auch in Phase 6):</b>  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><b>6.) Alle verbliebenen Patronen-Karten aufdecken:</b>  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><b>7.) Beute verteilen</b> (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.  Unenteilbare 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><b>8.) Der nächste Spieler links vom Paten wird neuer Pate.</b></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><b>Spiel-Ende:</b>  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 Spielermagazine  SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 23.02.06  Weitere Kurzspielregeln im Internet unter <a href="http://www.hall9000.de">www.hall9000.de</a></p>