

WYATT EARP - Kurzspielregel

Spielmaterial
29 Sheriffkarten (Stern), 49 Outlawkarten (je 7x), Geldscheine, 4 Übersichtskarten, 7 Steckbriefe.
Spielvorbereitung
Steckbriefe im Kreis auslegen. 1000 \$ auf jeden. Je Spieler 10 Karten, Rest als Aufnahmestapel in die Mitte , 1 Übersichtskarte je Spieler
Spiegelzug
1. Karte(n) aufnehmen. (Muss!) 2. Karte(n) ausspielen (Kann!) 3. 1 Karte abwerfen (Muss)
Spielende und Sieger
Das Spiel endet, wenn ein Spieler nach einer Abrechnung mindestens 25.000 \$ besitzt. Der Spieler mit dem meisten Geld ist Sieger des Spiels.
Die Spielzüge im Einzelnen
Karte(n) aufnehmen: Die obersten 2 vom Aufnahmestapel oder die oberste vom Ablagestapel. Karte(n) ausspielen: Beliebige viele Outlawkarten und maximal 1 Sheriffkarte vor sich hinlegen. Für jeden Outlaw müssen die ersten ausgespielten Outlawkarten ein Set (3 gleiche Karten) bilden. Bankverwalter legt Belohnung auf die entsprechende Outlawkarte: (Ausgespielte Outlawkarten - 1)*1000 Karte abwerfen: 1 Handkarte abwerfen. 1 Durchgang endet wenn 1 Spieler seine letzte Handkarte abwirft oder ein anderer Spieler keine Handkarten mehr hat oder der Aufnahmestapel zum 2. mal aufgebraucht ist. Jetzt erfolgt die Abrechnung.
Die Abrechnung
Für jeden Steckbrief prüfen: 1. Liegen für diesen Outlaw mindestens 8 SP aus? <i>Nein:</i> Belohnung bleibt für nächsten Durchgang liegen. <i>Ja:</i> 2. Schritt 2. Hat der Spieler mit den meisten SP mindestens 5 SP mehr, als der Spieler mit den zweitmeisten <i>Ja:</i> Spieler erhält gesamte Belohnung . <i>Nein:</i> 3. Schritt 3. Belohnung unter allen Beteiligten (bis zu 4 SP weniger als der Spieler mit den meisten) aufteilen: 2000\$ für den Ersten, 1000\$ für den Zweiten, 1000\$ für den Dritten usw. Ein unteilbarer Rest (kann passieren, wenn Spieler gleich viele SP haben) bleibt liegen. Jetzt auf jeden Steckbrief + 1000\$ legen, alle Karten mischen und jedem wieder 10 austeilen. Neuer Startspieler ist der Spieler links vom alten Startspieler.
Die Sheriffkarten
Höchstens eine pro Zug ausspielen. Karten mit Zahl oben links werden zu Outlawkarten gelegt. Photo: Darf erst gespielt werden, wenn mindestens 1 Set gespielt worden ist. (von irgendwem) Zu passenden Outlawkarten legen. Falls keine Erhöht Belohnung um 1000\$. Postkutschenüberfall: Zu eigener Outlaw- oder Photokarte legen, <u>wenn</u> Treffer. (Oberste Karte aufdecken. Wenn Einschussloch, Treffer. Belohnung +3000\$) Wenn kein Treffer, Karte auf Ablagestapel. Banküberfall: Wie Postkutschenüberfall. Wenn Treffer, zu Outlawkarten legen. Belohnung +1000\$ Schnellster Schütze: Wie Postkutschenüberfall. Wenn Treffer, zu Outlawkarte legen. Belohnung +1000\$. Eine eventuell andere Schnellster-Schütze-Karte auf Most wanted: 2 Möglichkeiten. Ohne Treffer: Reihum nach einer bestimmten Outlawkarte fragen. der erste, der eine auf der hand hat, muss sie abgeben. Mit Treffer: Beliebige Outlawkarte vom Tisch stehlen. Unterschlupf: Wenn Treffer, auf Outlawkarten eines Spielers legen. Folge: SP zählen nicht. Wyatt Earp: Nach Ausspielen auf Ablage. 3 Möglichkeiten: 1. ohne Treffer: Die 2 obersten Karten vom Aufnahmestapel nehmen. (evtl. gezogene Sheriffkarte darf nicht sofort gespielt werden.) 2. ohne Treffer: 1 beliebige Karte vom Ablagestapel nehmen. 3. mit Treffer: Unterschlupf entfernen. Kann auch außer der Reihe gespielt werden.
<small>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Hans-Peter Anton. Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</small>

WYATT EARP - Kurzspielregel

Spielmaterial
29 Sheriffkarten (Stern), 49 Outlawkarten (je 7x), Geldscheine, 4 Übersichtskarten, 7 Steckbriefe.
Spielvorbereitung
Steckbriefe im Kreis auslegen. 1000 \$ auf jeden. Je Spieler 10 Karten, Rest als Aufnahmestapel in die Mitte , 1 Übersichtskarte je Spieler
Spiegelzug
1. Karte(n) aufnehmen. (Muss!) 2. Karte(n) ausspielen (Kann!) 3. 1 Karte abwerfen (Muss)
Spielende und Sieger
Das Spiel endet, wenn ein Spieler nach einer Abrechnung mindestens 25.000 \$ besitzt. Der Spieler mit dem meisten Geld ist Sieger des Spiels.
Die Spielzüge im Einzelnen
Karte(n) aufnehmen: Die obersten 2 vom Aufnahmestapel oder die oberste vom Ablagestapel. Karte(n) ausspielen: Beliebige viele Outlawkarten und maximal 1 Sheriffkarte vor sich hinlegen. Für jeden Outlaw müssen die ersten ausgespielten Outlawkarten ein Set (3 gleiche Karten) bilden. Bankverwalter legt Belohnung auf die entsprechende Outlawkarte: (Ausgespielte Outlawkarten - 1)*1000 Karte abwerfen: 1 Handkarte abwerfen. 1 Durchgang endet wenn 1 Spieler seine letzte Handkarte abwirft oder ein anderer Spieler keine Handkarten mehr hat oder der Aufnahmestapel zum 2. mal aufgebraucht ist. Jetzt erfolgt die Abrechnung.
Die Abrechnung
Für jeden Steckbrief prüfen: 1. Liegen für diesen Outlaw mindestens 8 SP aus? <i>Nein:</i> Belohnung bleibt für nächsten Durchgang liegen. <i>Ja:</i> 2. Schritt 2. Hat der Spieler mit den meisten SP mindestens 5 SP mehr, als der Spieler mit den zweitmeisten <i>Ja:</i> Spieler erhält gesamte Belohnung . <i>Nein:</i> 3. Schritt 3. Belohnung unter allen Beteiligten (bis zu 4 SP weniger als der Spieler mit den meisten) aufteilen: 2000\$ für den Ersten, 1000\$ für den Zweiten, 1000\$ für den Dritten usw. Ein unteilbarer Rest (kann passieren, wenn Spieler gleich viele SP haben) bleibt liegen. Jetzt auf jeden Steckbrief + 1000\$ legen, alle Karten mischen und jedem wieder 10 austeilen. Neuer Startspieler ist der Spieler links vom alten Startspieler.
Die Sheriffkarten
Höchstens eine pro Zug ausspielen. Karten mit Zahl oben links werden zu Outlawkarten gelegt. Photo: Darf erst gespielt werden, wenn mindestens 1 Set gespielt worden ist. (von irgendwem) Zu passenden Outlawkarten legen. Falls keine Erhöht Belohnung um 1000\$. Postkutschenüberfall: Zu eigener Outlaw- oder Photokarte legen, <u>wenn</u> Treffer. (Oberste Karte aufdecken. Wenn Einschussloch, Treffer. Belohnung +3000\$) Wenn kein Treffer, Karte auf Ablagestapel. Banküberfall: Wie Postkutschenüberfall. Wenn Treffer, zu Outlawkarten legen. Belohnung +1000\$ Schnellster Schütze: Wie Postkutschenüberfall. Wenn Treffer, zu Outlawkarte legen. Belohnung +1000\$. Eine eventuell andere Schnellster-Schütze-Karte auf Most wanted: 2 Möglichkeiten. Ohne Treffer: Reihum nach einer bestimmten Outlawkarte fragen. der erste, der eine auf der hand hat, muss sie abgeben. Mit Treffer: Beliebige Outlawkarte vom Tisch stehlen. Unterschlupf: Wenn Treffer, auf Outlawkarten eines Spielers legen. Folge: SP zählen nicht. Wyatt Earp: Nach Ausspielen auf Ablage. 3 Möglichkeiten: 1. ohne Treffer: Die 2 obersten Karten vom Aufnahmestapel nehmen. (evtl. gezogene Sheriffkarte darf nicht sofort gespielt werden.) 2. ohne Treffer: 1 beliebige Karte vom Ablagestapel nehmen. 3. mit Treffer: Unterschlupf entfernen. Kann auch außer der Reihe gespielt werden.
<small>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Hans-Peter Anton. Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</small>

WYATT EARP - Kurzspielregel

Spielmaterial
29 Sheriffkarten (Stern), 49 Outlawkarten (je 7x), Geldscheine, 4 Übersichtskarten, 7 Steckbriefe.
Spielvorbereitung
Steckbriefe im Kreis auslegen. 1000 \$ auf jeden. Je Spieler 10 Karten, Rest als Aufnahmestapel in die Mitte , 1 Übersichtskarte je Spieler
Spiegelzug
1. Karte(n) aufnehmen. (Muss!) 2. Karte(n) ausspielen (Kann!) 3. 1 Karte abwerfen (Muss)
Spielende und Sieger
Das Spiel endet, wenn ein Spieler nach einer Abrechnung mindestens 25.000 \$ besitzt. Der Spieler mit dem meisten Geld ist Sieger des Spiels.
Die Spielzüge im Einzelnen
Karte(n) aufnehmen: Die obersten 2 vom Aufnahmestapel oder die oberste vom Ablagestapel. Karte(n) ausspielen: Beliebige viele Outlawkarten und maximal 1 Sheriffkarte vor sich hinlegen. Für jeden Outlaw müssen die ersten ausgespielten Outlawkarten ein Set (3 gleiche Karten) bilden. Bankverwalter legt Belohnung auf die entsprechende Outlawkarte: (Ausgespielte Outlawkarten - 1)*1000 Karte abwerfen: 1 Handkarte abwerfen. 1 Durchgang endet wenn 1 Spieler seine letzte Handkarte abwirft oder ein anderer Spieler keine Handkarten mehr hat oder der Aufnahmestapel zum 2. mal aufgebraucht ist. Jetzt erfolgt die Abrechnung.
Die Abrechnung
Für jeden Steckbrief prüfen: 1. Liegen für diesen Outlaw mindestens 8 SP aus? <i>Nein:</i> Belohnung bleibt für nächsten Durchgang liegen. <i>Ja:</i> 2. Schritt 2. Hat der Spieler mit den meisten SP mindestens 5 SP mehr, als der Spieler mit den zweitmeisten <i>Ja:</i> Spieler erhält gesamte Belohnung . <i>Nein:</i> 3. Schritt 3. Belohnung unter allen Beteiligten (bis zu 4 SP weniger als der Spieler mit den meisten) aufteilen: 2000\$ für den Ersten, 1000\$ für den Zweiten, 1000\$ für den Dritten usw. Ein unteilbarer Rest (kann passieren, wenn Spieler gleich viele SP haben) bleibt liegen. Jetzt auf jeden Steckbrief + 1000\$ legen, alle Karten mischen und jedem wieder 10 austeilen. Neuer Startspieler ist der Spieler links vom alten Startspieler.
Die Sheriffkarten
Höchstens eine pro Zug ausspielen. Karten mit Zahl oben links werden zu Outlawkarten gelegt. Photo: Darf erst gespielt werden, wenn mindestens 1 Set gespielt worden ist. (von irgendwem) Zu passenden Outlawkarten legen. Falls keine Erhöht Belohnung um 1000\$. Postkutschenüberfall: Zu eigener Outlaw- oder Photokarte legen, <u>wenn</u> Treffer. (Oberste Karte aufdecken. Wenn Einschussloch, Treffer. Belohnung +3000\$) Wenn kein Treffer, Karte auf Ablagestapel. Banküberfall: Wie Postkutschenüberfall. Wenn Treffer, zu Outlawkarten legen. Belohnung +1000\$ Schnellster Schütze: Wie Postkutschenüberfall. Wenn Treffer, zu Outlawkarte legen. Belohnung +1000\$. Eine eventuell andere Schnellster-Schütze-Karte auf Most wanted: 2 Möglichkeiten. Ohne Treffer: Reihum nach einer bestimmten Outlawkarte fragen. der erste, der eine auf der hand hat, muss sie abgeben. Mit Treffer: Beliebige Outlawkarte vom Tisch stehlen. Unterschlupf: Wenn Treffer, auf Outlawkarten eines Spielers legen. Folge: SP zählen nicht. Wyatt Earp: Nach Ausspielen auf Ablage. 3 Möglichkeiten: 1. ohne Treffer: Die 2 obersten Karten vom Aufnahmestapel nehmen. (evtl. gezogene Sheriffkarte darf nicht sofort gespielt werden.) 2. ohne Treffer: 1 beliebige Karte vom Ablagestapel nehmen. 3. mit Treffer: Unterschlupf entfernen. Kann auch außer der Reihe gespielt werden.
<small>Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Hans-Peter Anton. Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de</small>