

DODGE CITY



SPIELREGEL

Kurzbeschreibung

Der Spielplan zeigt die Westernstadt Dodge-City. Die Spieler kämpfen hier um die Vorherrschaft in den Gebäuden der Stadt. Dazu stehen den Spielern Geld und Spielkarten zur Verfügung. Damit erwirbt er Holzsteine seiner Farbe, die er als Lady, Gun-Man, Sheriff, Bandit oder Cowboy auf die Felder der Gebäude setzt. Ladys sind beim Kauf am teuersten, Cowboys am billigsten.

Durch überraschende Ereignisse und durch Duelle wird der Kampf um die Gebäude offen gehalten. Gelingt es einem Spieler mit seinen Leuten die markanten Felder eines Gebäudes durch eine geschlossene Kette zu verbinden, so kontrolliert er das Gebäude und erhält dafür Punkte. Die Höhe der Punkte richtet sich nach den Figuren, die am Kampf beteiligt waren. Für Ladys erhält man die meisten Punkte, für Cowboys dagegen die wenigsten.

Erreicht ein Spieler 6 Punkte oder mehr, dann gewinnt er die Vorherrschaft über Dodge-City und damit das Spiel.

Inhaltsübersicht

1. Ausstattung
2. Spielziel
3. Vorbereitung
4. Spielablauf
5. Spielende

1. Ausstattung

- Spielplan
- Setzsteine aus Holz in 5 verschiedenen Farben
- Ereigniskarten mit Textaufdruck
- Punkte-Scheiben mit Zahlenaufdrucken von 1 bis 5
- Symbol-Scheiben mit Symbolaufdrucken für die jeweiligen Figuren:



= Cowboy



= Bandit



= Sheriff



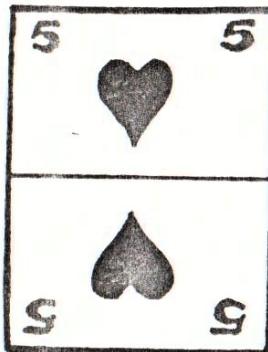
= Gun-Man



= Lady

- Spielgeld

- Spielkarten, bestehend aus:



Zahlen-karten



Bild-karten



Indio-karten

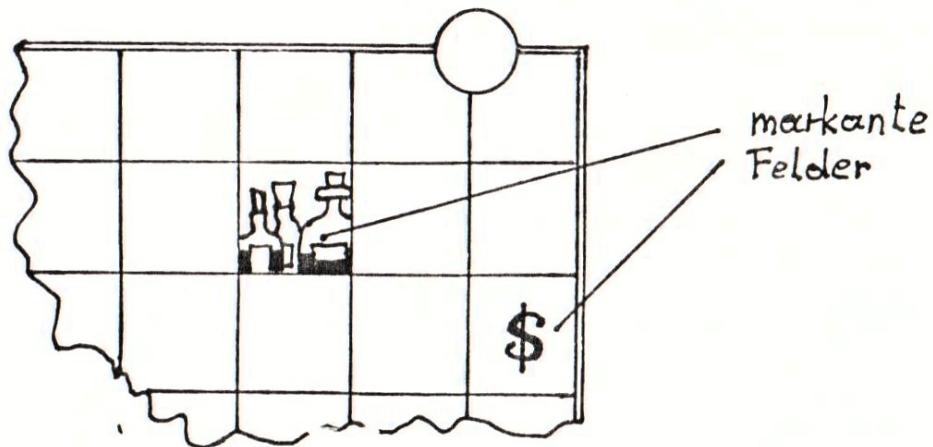


Frage-zeichen-karten

2. Spielziel

Ziel des Spiels ist es, durch die Kontrolle über einzelne Gebäude Punkte zu erwerben. Wer als erster 6 Punkte (in Form der Punkte-Scheiben) aufweist, der gewinnt das Spiel.

Als kontrolliert gilt ein Gebäude, wenn ein Spieler mit seinen Farbsteinen vier markante Felder eines Gebäudes verbunden hat.



3. Vorbereitung

Jeder Spieler wählt eine Farbe der Setzsteine. Die Spielkarten werden gemischt und an jeden Spieler vier davon ausgegeben. Die restlichen Karten bilden den Kartenstapel. Außerdem erhält jeder 2000 Dollar Spielgeld. Die Ereigniskarten, die Punkte-Scheiben, die Symbolscheiben und die Spielkasse erhält ein Spieler zur Verwaltung.

Je nach Anzahl der Spieler werden nur bestimmte Teile des Spielplans verwendet. Bei 2 und 3 Spielern wird nur der mittlere Teil der Stadt mit Saloon, Post etc. benutzt. Bei 4 Spielern nimmt man noch das Union-Pacific-Gebäude dazu. Bei 5 Spielern verwendet man alle drei "Stadtteile" von Dodge-City.

4. Spielablauf

Das Spiel gliedert sich in einzelne Durchgänge, in denen jeweils vier Runden gespielt werden und zwar wie folgt:

- Startrunde
- erste Setzrunde
- zweite Setzrunde
- Duellrunde

In jeder der vier Runden wird von jedem Spieler eine Karte gespielt, so daß nach der Duellrunde an jeden Spieler wieder 4 neue Karten ausgegeben werden für den nächsten Durchgang. Nach der Duellrunde werden zudem die kontrollierten Gebäude abgerechnet.

4.1. Startrunde

In der Startrunde wird nur festgelegt, welcher Spieler in den folgenden beiden Setzrunden und in der Duellrunde beginnen darf. Dazu wählt jeder Spieler eine von seinen vier Karten aus. Dann werden die Karten von allen gleichzeitig umgedreht. Der Spieler mit dem höchsten Kartenwert beginnt dann mit der ersten Setzrunde.

Der Kartenwert wird bestimmt zuerst durch die Kartenart. Diese erkennt man bei den Zahlenkarten am Symbol in der Kartenmitte, bei den Bildkarten am Bild. Dabei gilt die Rangfolge:

Lady
Gun-Man
Sheriff
Bandit
Cowboy
Fragezeichen

Entsprechend sticht jede Ladykarte alle Gun-Men-Karten und so fort. Innerhalb der Kartenart wird die Rangfolge durch die Beizahl bestimmt. Die Beizahlen befinden sich bei den Zahlenkarten in den Kartenecken, bei den Bildkarten entsprechen sie der Anzahl der im Kreis befindlichen Punkte. Entsprechend gewinnt eine Lady mit Beizahl 7 gegen eine Lady mit der Beizahl 5.

Die Fragezeichen besitzen keinen Wert. Sie können dennoch in der Startrunde ausgespielt werden. Der Spieler nimmt sich dafür vom Paket der Ereigniskarten eine Karte und befolgt nach Möglichkeit diese Anweisung. Sollten alle Spieler in der Startrunde eine Fragezeichen-Karte spielen, dann wird ein Startspieler ausgelost.

Die Indio-Karte darf in der Startrunde nicht gespielt werden.

4.2. Erste Setzrunde

In der Setzrunde führt jeder Spieler drei Aktionen aus, wobei der Startspieler beginnt, die anderen folgen dann im Uhrzeigersinn:

- er spielt eine Karte aus,
- er kauft sich Steine,
- er setzt die Steine in die Gebäude.

Hat jeder Spieler einmal seine Aktionen ausgeführt, ist die erste Setzrunde beendet und es folgt die zweite Setzrunde.

Das Ausspielen der Karte

Die Spielkarten haben in den Setzrunden folgende Bedeutung:

- Zahlenkarte - dafür erhält man entsprechend der angegebenen Zahl einen Geldbetrag aus der Spielkasse, und zwar die hundertfache Summe (z. B. Zahlenkarte 5 mit Symbol Lady bedeutet, der Spieler erhält $5 \times 100 = 500$ Dollar; der Zusatz Lady ist für die Setzrunde ohne Bedeutung.)

- Bildkarte - dafür erhält man eine entsprechende Anzahl von Steinen, die man in ein Gebäude setzen kann, das mit diesen Figuren umkämpft ist (z. B. Bildkarte Lady mit 2 Punkten bedeutet, der Spieler erhält 2 Ladys).
- Fragezeichen - der Spieler zieht eine Ereigniskarte und muß diese Anweisung nach Möglichkeit befolgen. Besitzt er dazu zuwenig Geld, so muß er Steine aus der Stadt nehmen. Dafür erhält er von der Spielkasse die Hälfte des Kaufpreises. Es ist dies der einzige Fall, bei dem die Kasse Steine zurück kauft.
- Indio-Karte - hier darf man 3 Steine seiner Gegner aus der Stadt nehmen. Man darf dabei beliebig verfahren, also drei verschiedenfarbige oder drei gleichfarbige nehmen, bzw. alle aus einem Gebäude oder aus verschiedenen Gebäuden nehmen.

Das Kaufen der Setzsteine

Der Spieler kann nach dem Ausspielen der Karte sich je nach Finanzlage weitere Steine in die Gebäude kaufen. Dabei kostet:

1 Lady	= 300 Dollar
1 Gun-Man	= 250 Dollar
1 Sheriff	= 200 Dollar
1 Bandit	= 150 Dollar
1 Cowboy	= 100, Dollar

Der Spieler entscheidet, was er kaufen will und in welches Gebäude er diese Steine setzen will. Er darf dabei pro Gebäude bis zu drei Steine kaufen. Hat der Spieler in dieser Setzrunde eine Bild-Karte ausgespielt, wodurch er bereits eine Anzahl Steine in ein Gebäude setzen konnte, so darf er in dieses Gebäude durch Kauf die Anzahl der Steine auf drei ergänzen. Er kann also in einer Setzrunde nie mehr als drei Steine in ein Gebäude setzen.

Der Spieler, der zuerst Steine in ein Gebäude kauft, bestimmt, welche Figuren in diesem Gebäude kämpfen. Dazu wird die entsprechende Symbol-Scheibe in einen der beiden Kreise jedes Gebäudes gelegt. Außerdem wird dadurch bestimmt, wieviel Punkte es für die spätere Kontrolle des Gebäudes zu gewinnen gibt. Dabei gilt:

für Gebäude mit Ldys	= 5 Punkte
mit Gun-Men	= 4 Punkte
mit Sherifs	= 3 Punkte
mit Bandits	= 2 Punkte
mit Cowboys	= 1 Punkt

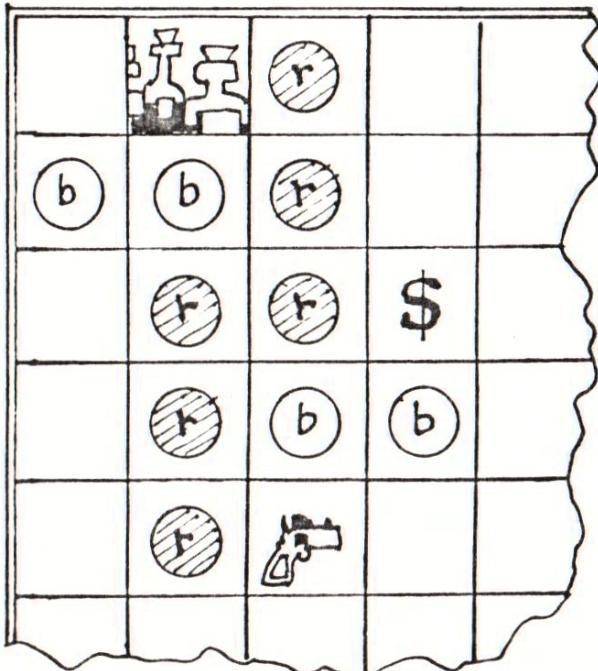
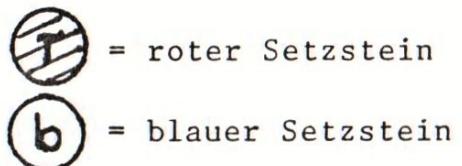
Die Punkte-Scheiben mit dem entsprechenden Wert werden dazu in den zweiten Kreis des Gebäudes gelegt. Alle Spieler können jetzt nur noch diese Figuren in dieses Gebäude kaufen und müssen entsprechend zahlen.

Das Setzen der Steine

Die Steine sollten so gesetzt werden, daß sie die vier markanten Felder eines Gebäudes miteinander verbinden. Gelingt dies einem Spieler, so kontrolliert er das Gebäude. Die Kontrolle wird ihm aber erst zugesprochen, wenn er auch die Duellrunde übersteht, d.h. wenn er nach dem Duell noch diese vier markanten Felder mit seinen Steinen verbunden hat. Bei den großen Gebäuden mit fünf markanten Feldern genügt es, vier dieser fünf verbunden zu haben.

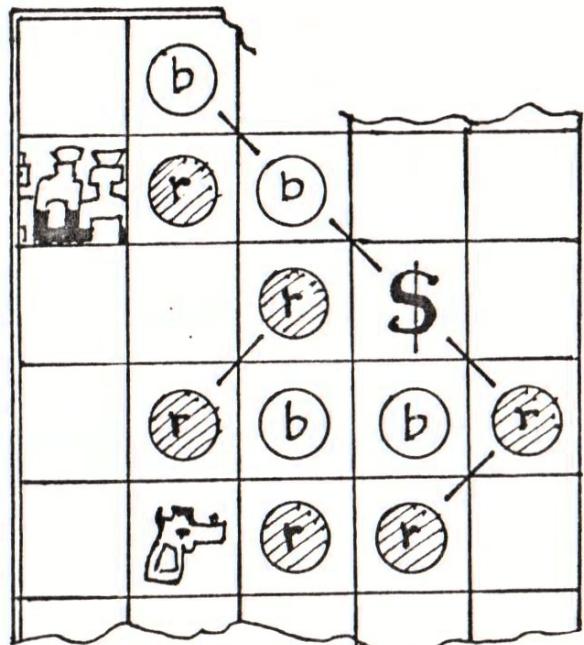
Als verbunden gelten markante Felder, wenn sie durch eine lückenlose Kette gleichfarbiger Steine zusammenhängen. Dabei müssen die Kettenglieder senkrecht aufeinander stoßen. Schräge (diagonale) Verbindungen zählen nicht. Die markanten Felder selbst dürfen nicht von Steinen besetzt werden. Zur Verbindung reicht es aus, die Steine an die markanten Felder anzuschließen. Im Folgenden dazu einige Beispiele.

Es bedeuten:



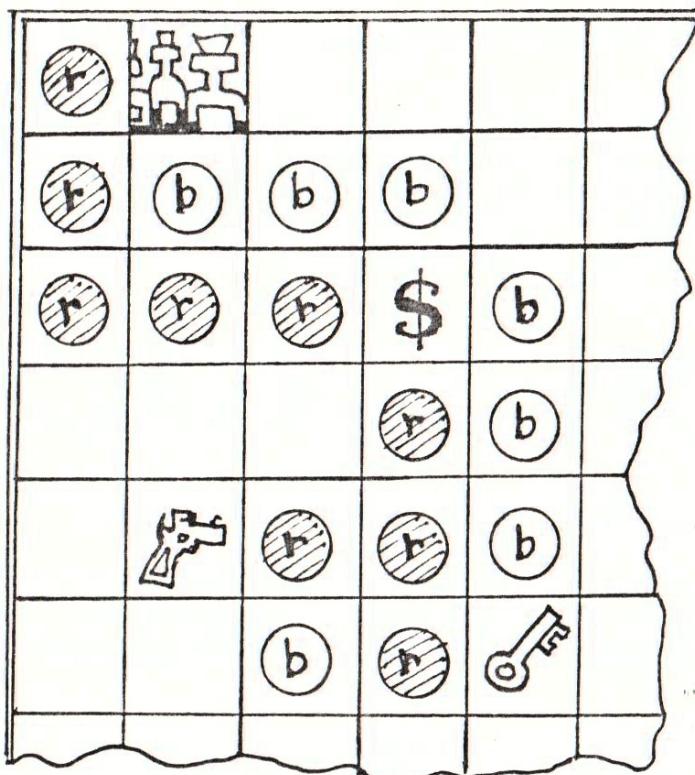
Beispiel 1

Die 3 markanten Punkte (Flaschen, Dollarzeichen und Pistole) sind durch die roten Steine verbunden.



Beispiel 2

Weder der Spieler mit den roten, noch der Spieler mit den blauen Steinen hat hier eine Verbindung, weil schräge Verbindungen nicht zählen.



Beispiel 3

Der Spieler mit den roten Steinen hat hier die 4 markanten Felder dieses Gebäudes (Flasche, Dollarzeichen, Pistole und Schlüssel) miteinander verbunden. Er hat also die Kontrolle über das Gebäude erreicht.

Erreichen 2 oder mehr Spieler in einem Durchgang die Kontrolle über ein Gebäude, so müssen diese Spieler in der Duellrunde gegeneinander um die Kontrolle kämpfen.

Wird ein Gebäude voll besetzt, ohne daß es einem Spieler gelungen ist, das Gebäude zu kontrollieren, so wird der Kampf um dieses Gebäude sofort abgebrochen und das Gebäude neutralisiert. Das heißt, sofort nach Besetzen des letzten freien Feldes wird das Gebäude abgeräumt und die Symbol-Scheibe als Zeichen der Neutralität in die Mitte des Gebäudes gelegt.

4.3. Zweite Setzrunde

Diese läuft genauso ab wie die erste Setzrunde. Der Startspieler beginnt und alle dürfen ein zweites Mal eine Karte spielen, Steine kaufen und setzen. Danach hat jeder Spieler nur noch eine Karte zur Verfügung, die er in der Duellrunde verwenden kann.

4.4. Duellrunde

Die Duellrunde stellt den direkten Kampf zweier Gegner dar. Gekämpft wird mit der letzten Karte. Dazu sucht sich der Startspieler einen Gegner aus und fordert diesen zum Duell. Es müssen aber beide Gegner in einem Gebäude gemeinsam vertreten sein. Die beiden Spieler drehen ihre Karte gleichzeitig um. Die höhere Karte gewinnt das Duell. Dabei gilt die gleiche Rangfolge der Karten wie in der Startspieler-Runde.

Der Sieger darf einen Stein des Gegners aus diesem Gebäude entfernen.

Das Herausforderungsrecht geht danach an den nächsten Spieler (links vom Startspieler). Dieser sucht sich seinerseits einen Duellgegner, der bisher noch nicht gekämpft hat und den er in einem Gebäude fordern kann. Findet er keinen entsprechenden Gegner, so legt er seine Karte ab (ohne deren Bedeutung zu beachten) und gibt an den nächsten Spieler weiter.

Das Fragezeichen ist die niedrigste Karte und verliert jedes Duell. Der Spieler muß zudem eine Ereigniskarte ziehen. Spielen beide Gegner ein Fragezeichen, so gewinnt keiner das Duell, beide müssen aber eine Ereigniskarte ziehen.

Die Indio-Karte darf in der Duellrunde nicht gespielt werden.

Erreichen zwei oder mehr Spieler in der Setzrunde die Kontrolle über ein Gebäude, so müssen sie in der Duellrunde gegeneinander antreten. Die höchste Karte entscheidet, wem das Gebäude zugesprochen wird.

Ist gleichzeitig ein zweites Gebäude von mehreren Spielern kontrolliert und ein Spieler war am Duell um das erste Gebäude bereits beteiligt, dann darf und muß dieser Spieler seine Karte auch für dieses zweite Duell einsetzen.

Bleibt ein Spieler ohne Duellgegner (das kommt im Spiel zu dritt und zu fünf häufig vor), so legt er seine übrige Karte einfach ab, ohne auf die Bedeutung zu achten.

4.5. Abrechnung der Gebäude

Hat ein Spieler nach der Duellrunde noch vier markante Felder eines Gebäudes verbunden, so erhält er die Kontrolle über das Gebäude zugesprochen.

Dazu werden alle Steine aus dem Gebäude entfernt. Die Figuren-Scheibe wird in die Mitte des Gebäudes gelegt als Zeichen, daß dieses Gebäude bereits ausgespielt wurde. Der Besitzer erhält die Punkte-Scheibe und außerdem einmalig das Doppelte des Punkte-Wertes in 100-Dollar-Scheinen als Miete (z. B. 800 Dollar, wenn er eine Punkte-Scheibe mit 4 Punkten erworben hat).

5. Spielende

Das Spiel ist beendet, wenn es einem Spieler gelingt 6 Punkte zu erwerben. Sollten alle Gebäude ausgetragen sein und kein Spieler hat 6 Punkte aufzuweisen, so gewinnt derjenige mit den meisten Punkten. Bei Punktgleichheit erhält jeder dieser Spieler eine extra Karte für ein letztes Duell, das den Sieger ermittelt.