

# EL PASO

Ein wildwestlicher Beutezug  
für 2 bis 5 Ganoven ab 10 Jahren  
von Stefan Dorra

Dead or alive!

**WANTED!**



Steckbrieflich gesucht werdet ihr schon lange. Eure Beutezüge sind legendär. Verglichen mit euch waren Jesse James, Billy the Kid und Calamity Jane blutige Anfänger.

Keine Stadt westlich des Missouri River ist vor euren rauchenden Colts sicher. Saloonbesitzer, Pferdebarone und Goldminenbosse bekommen feuchte Hände, wenn sie die herannahenden Hufe eurer Pferde vernehmen. Und sogar die Sheriffs trommeln zunächst ein paar Kollegen zusammen, bevor sie sich euch in den Weg stellen ...



# Spielidee und Spielziel

Sieben glorreiche Städte „warten“ darauf, von Euch geplündert zu werden. Bei jedem Spielzug entscheidet ihr, auf welche Beute ihr es abgesehen habt. Allerdings kommt ihr euch dabei ständig in die Quere. Je länger ein Spieler in einer Stadt bleibt, desto mehr Diebesgut kann er in die nächste Stadt mitnehmen und dort zu Geld machen. Doch wer sich zu viel Zeit lässt, fällt den Sheriffs in die Hände ... Reich wird, wer nicht nur fette Beute macht, sondern sie auch gut versilbert. Wer EL PASO mit dem meisten Geld verlässt, gewinnt das Spiel.

# Spielmaterial und Vorbereitung

Platz für Ablagestapel



Den **Spielplan** legt ihr in die Tischmitte.

Zu jedem Platz (Bank, Saloon, Goldmine, Rinderweide, Hotel, Pferdekoppel) gibt es 8 farblich entsprechende **Raubzugkarten**. Diese legt ihr jeweils gemischt und verdeckt an die farbgleichen Markierungen des Spielplans. Anschließend nimmt jeder Spieler von **jeder Beutesorte** eine Karte auf die Hand.

Farbmarkierungen zur Ablage der Raubzugkarten

Ziel El Paso

Die **36 Beuteplättchen** füllt ihr in den **Baumwollsack**.



Sheriffsfeld: Hier werden gewürfelte Sheriffsterne gesammelt



Plätze

Umtauschkurs

Start Deadwood

Neben den Spielplan legt ihr die **50 Nuggets** im Wert von **1 (bronze)**, **5 (silber)**, und **10 (gold)**.



Das Spiel beginnt in **DEADWOOD**. Dorthin stellt ihr **Doc Holliday**.



Wer zuletzt eine Bank aufgesucht hat, erhält die **5 Würfel** und steht damit **Schmiere**.

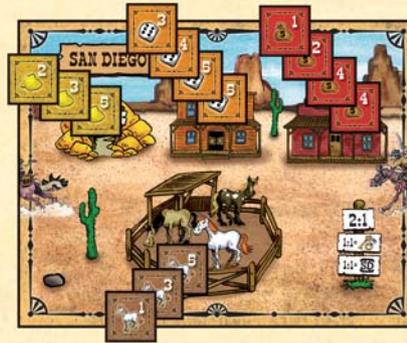
# Spielablauf

Alle Spieler befinden sich bei Spielbeginn in DEADWOOD. Erst wenn DEADWOOD geplündert ist, folgen im Uhrzeigersinn nacheinander die anderen Städte (CHEYENNE, ABILENE, SANTA FE usw.).

## Diebesgut auslegen

Bevor ihr eine Stadt plündert, zieht ihr aus dem Baumwollsack 20 Beuteplättchen. Diese legt ihr (als Stapel) auf die entsprechenden Plätze dieser Stadt. Beachtet beim Stapeln, dass ihr Plättchen **höheren Werts stets unter Plättchen niedrigeren Werts** legt. Habt ihr Plättchen einer Beutesorte gezogen, die in dieser Stadt nicht vorkommt, werft ihr diese Plättchen wieder in das Säckchen zurück. Es kann also vorkommen, dass in einer Stadt weniger als 20 Beuteplättchen liegen.

**Hinweis:** Im Spielverlauf erhält jede Stadt nur **einmal** Beuteplättchen. Geplünderte Beuteplättchen einer Stadt werden also anschließend nicht mehr aufgefüllt.



## Eine Stadt wird geplündert:

Jeder Spieler legt eine Raubzugkarte aus seiner Kartenhand verdeckt vor sich ab. Anschließend werden alle ausgelegten Karten gleichzeitig aufgedeckt.



Der Spieler, der Schmiere steht, würfelt mit allen 5 Würfeln. Dann werden alle Würfel, die den „Sheriffstern“ zeigen auf das Sheriffsfeld gelegt.

**Hinweis:** Alle gewürfelten Sheriffsterne bleiben so lange auf dem Sheriffsfeld liegen, bis die nächste Stadt geplündert wird.

## Jetzt wird geplündert!

Dabei gibt es zwei „besondere Herausforderungen“: SALOONS und RINDERWEIDEN.

- Zeigt kein Würfel ein Brandzeichen, werden **KEINE RINDER** geraubt. Wer eine Rinderkarte ausgespielt hat, geht leer aus.
- Zeigt kein Würfel eine 6, wird **KEIN SALOON** geplündert. Wer eine Saloonkarte ausgespielt hat, geht leer aus.



Beispiel: Weil keine 6 gewürfelt wurde, geht Little Joe im Saloon leer aus. Jane und Averell können Rinder stehlen, weil das Brandzeichen gewürfelt wurde.



Little Joe



Jane



Averell

Von diesen Einschränkungen abgesehen gilt:

- Jeder Plünderer, der alleine an einem Platz seinen Raubzug durchführt, nimmt sich dort das **oberste** Beuteplättchen und legt es offen vor sich ab.
- Haben mehrere Spieler den gleichen Platz für ihren Raubzug gewählt, bedient sich zuerst der Spieler mit dem höchsten Kartenwert. Anschließend bedienen sich die Spieler mit den niedrigeren Werten in absteigender Reihenfolge.
- Wer kein Beuteplättchen mehr vorfindet, das seiner ausgespielten Raubzugkarte entspricht, geht leer aus.

Beispiel: Sowohl Averell und Jane als auch Little Joe haben eine Raubzugkarte „Goldmine“ ausgespielt. Da Janes Karte den höchsten Wert hat, nimmt sie das oberste Beuteplättchen aus der Goldmine. Anschließend bedient sich Averell, dessen Karte den zweithöchsten Wert aufweist. Little Joe dürfte nun das dritte Goldplättchen nehmen, aber es ist keines mehr da. Bill, der als einziger eine Raubzugkarte „Bank“ ausgespielt hat, nimmt sich von der Bank das oberste Beuteplättchen.



Anschließend legt ihr die ausgespielten Raubzugkarten offen unterhalb des entsprechenden Nachziehstapels ab. Sobald ein Nachziehstapel aufgebraucht ist, kommt an seine Stelle der gleichfarbige Ablagestapel. Dazu dreht ihr diesen einfach um, **ohne ihn zu mischen**.

Nun füllt jeder Spieler seine Kartenhand wieder auf 6 Karten auf. Weil Ihr echte Revolverhelden seid, gibt es dabei keine festgelegte Spielerreihenfolge: Jeder zieht so schnell er kann oder mag. Niemand muss die Kartensorte nachziehen, die er ausgespielt hat. Folglich können sich die 6 Handkarten beliebig zusammensetzen.

## Die Stadt wird weiter geplündert:

Beginnend mit dem Spieler, der Schmiere steht, entscheiden sich die Spieler nun reihum, ob sie sich am Plündern weiterhin beteiligen oder die Stadt verlassen möchten.

Wer die Stadt verlässt, tut dies wie im Kapitel „Du verlässt die Stadt“ (Seite 5) beschrieben.

Wer weiter plündert, tut dies anschließend wie im Kapitel „Eine Stadt wird geplündert“ (Seite 3) beschrieben.

**Dabei würfelt nun der Spieler, der Schmiere steht nur noch die Würfel, die noch nicht auf dem Sheriffsfeld liegen.**

Nach jeder Plünderung dürfen erneut die Spieler, die sich noch in der Stadt befinden die Stadt verlassen oder weiter plündern. Dies wird so lange fortgesetzt bis:

- alle 5 Würfel auf dem Sheriffsfeld liegen
- oder
- alle Spieler die Stadt verlassen haben
- oder
- keine Beuteplättchen mehr in der Stadt ausliegen

(In diesem Fall verlassen die bis zuletzt plündernden Spieler die Stadt **jetzt**.)

Dann wird die nächste Stadt geplündert (siehe Seite 6).

## Du verlässt die Stadt:

Wenn du beschlossen hast die Stadt zu verlassen, legst du keine Raubzugkarte aus. Stattdessen schaffst du deine Beuteplättchen aus der Stadt oder tauschst sie gegen Nuggets um:

### Beute aus der Stadt schaffen:

Wer als **Erster** eine Stadt verlässt, darf nur **ein** (beliebiges) Beutestück in die nächste Stadt mitnehmen.

Wer als **Zweiter** eine Stadt verlässt, darf **zwei** (beliebige) Beutestücke in die nächste Stadt mitnehmen usw.

Verlassen mehrere Spieler in derselben Runde die Stadt, gilt dies als gleichzeitiges Verlassen der Stadt.

Beispiel:

*Weil schon vier Würfel auf dem Sheriffsfeld liegen, möchten in dieser Spielrunde Jesse und Little Joe nicht mehr mitplündern. Sie verlassen die Stadt. Weil sie die ERSTEN sind, die dies tun, dürfen sie je EINES ihrer Beuteplättchen mitnehmen.*

*Bill, Jane und Averell plündern weiter. Im weiteren Spielverlauf beschließen auch Bill und Jane die Stadt zu verlassen. Weil sie die ZWEITEN sind, die dies tun, dürfen sie je ZWEI ihrer Beuteplättchen mitnehmen.*

*Nur Averell plündert weiter, weil er gerne drei seiner Beuteplättchen mit in die nächste Stadt nehmen möchte.*

**Ausnahme:** Befinden sich noch **alle Spieler** in einer Stadt, nachdem diese völlig **leer geplündert** wurde, darf jeder Spieler **zwei Beutestücke** in die nächste Stadt mitnehmen.

Die Beuteplättchen, die du mitnimmst, lässt du vor dir liegen. Beuteplättchen, die du nicht mitnimmst, tauschst du sofort gegen Nuggets ein (siehe Kasten rechts).

### Beute gegen Nuggets tauschen:

Beute, die du nicht mitnehmen darfst oder willst, tauschst du sofort gegen Nuggets ein. Dabei erzielst du zwei verschiedene Preise:

- Beuteplättchen, deren Plätze es in dieser Stadt gibt, verkaufst du zum gültigen Umtauschkurs dieser Stadt. Du zählst also zunächst die Werte dieser Beuteplättchen zusammen. Dann rechnest du diesen Betrag mit dem in der Stadt gültigen Umtauschkurs um und nimmst dir Nuggets dieses Werts (abgerundet) vom Vorrat.

Beispiel:



*In Santa Fe gibt es einen Tauschkurs von 3:1. Für je 3 Beutepunkte gibt es also 1 Nugget. Little Joe gibt Pferde- und Saloonplättchen im Gesamtwert 13 ab und erhält dafür Nuggets im Wert 4.*



- Beuteplättchen, deren Plätze es in dieser Stadt nicht gibt, verkaufst du zum Kurs 1:1. Du zählst also die Werte der abgegebenen Beuteplättchen zusammen und nimmst dir Nuggets dieses Betrags vom Vorrat.



Beispiel:

*Weil es in Santa Fe keine Bank gibt, kann Little Joe seine Bankplättchen (Wert: 5) 1:1 umtauschen und erhält dafür Nuggets im Wert 5.*



Eingetauschte Beuteplättchen kommen zurück in das Säckchen.

Die Spieler, die sich nicht mehr in der Stadt befinden, greifen erst in der nächsten Stadt wieder in das Geschehen ein.

**Hinweis:** Es ist durchaus möglich, dass sich nur noch ein einziger Spieler in der Stadt befindet und diese alleine weiter plündert.

### **Die Sheriffs kommen:**

Liegen nach einem Wurf alle 5 Würfel als Sheriffsterne auf dem Sheriffsfeld, so werden alle Banditen, die sich noch auf Beutezug befinden, sofort aus der Stadt gejagt. Auf der Flucht müssen sie alle Beuteplättchen zurücklassen und zurück ins Säckchen werfen. Die flüchtenden Banditen behalten aber ihre Nuggets, die sie in früheren Städten eintauschen konnten.

Vom Zugriff des Sheriffs bleiben alle Spieler verschont, die die Stadt bereits verlassen haben. Sie behalten alles, was sie besitzen.

### **Die nächste Stadt wird geplündert:**

Beuteplättchen, die noch in der zuletzt geplünderten Stadt ausliegen, werden zurück ins Säckchen geworfen. Alle Spieler begeben sich in die nächste Stadt, wo nun Doc Holliday abgestellt und neue Beuteplättchen ausgelegt werden. Die 5 Würfel werden im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weitergereicht, der damit die Aufgabe übernimmt, Schmiere zu stehen.

## **Spielende**

Nachdem alle 7 Städte geplündert wurden, endet das Spiel. Wer noch Diebesgut besitzt, tauscht dieses zum Kurs 1:1 in Nuggets um.

Es gewinnt der Spieler, dessen Nuggets insgesamt den höchsten Wert aufweisen.



© 2009 Zoch GmbH - Autor: Stefan Dorra

Illustration: Stefan Theurer - Spielregellayout: Victor Boden

Vertrieb Schweiz: CARLETTO AG - Moosacherstraße 14, Postfach - CH-8820 Wädenswil - [www.carletto.ch](http://www.carletto.ch)

