



DICE TOWN



LUDOVIC MAUBLANC - BRUNO CATHALA

Spiel von Bruno Cathala
& Ludovic Maublanc
für 2 bis 5 Spieler,
8 Jahre und älter

Illustrationen von Pierô

Ihr seid irgendwo in Amerikas Wildem Westen... Stellt euch eine Goldmine und üppiges Grasland vor, perfekt zur Viehaufzucht... ein Ort, der Pioniere anzieht wie Honig den Bären. Eine kleine Stadt ist über Nacht inmitten dieses verheißungsvollen Landes aufgetaucht. Aber wem wird diese Stadt gehören, wenn alles gesagt und getan ist? Also dann, Partner, wenn ihr kein Blei in den Füßen und keine Angst vor etwas Blei im Leib habt, ergreift eure Chance, setzt eure Ansprüche durch oder verlasst den Tisch!!!

SPIELZIEL

Der einflussreichste Held in Dice Town werden, indem man Gold, Dollars, Besitzrechte und Ausrüstung anhäuft...

SPIELVORBEREITUNG

Die verschiedenen Spielmaterialien werden wie folgt verteilt:
(bei weniger als 5 Spielern bleibt unbenutztes Material in der Spielschachtel)

- 1 General Store-Karten mischen und als verdeckten Stapel ablegen.
- 2 Besitzrechtskarten mischen und als verdeckten Stapel ablegen, dann die obersten 3 Karten ziehen und offen auslegen.
- 3 Jeder Spieler erhält:
 - 1 Würfelbecher
 - 5 Pokerwürfel
 - 8 Dollarscheine
- 4 Die 30 Goldnuggets kommen auf die Goldmine.
- 5 3 Dollarscheine auf die Bank legen.
- 6 Der jüngste Spieler bekommt die Sheriffsternkarte, die auf den Halter gesteckt wird.



Spielmaterial

- Spielplan
- 19 General Store-Karten
- 25 Besitzrechts-Karten
- 5 Würfelbecher
- 25 Pokerwürfel
- 43 Dollarscheine
- 30 Goldnuggets
- 1 Sheriffkarte mit Kartenhalter.

SPIELABLAUF

Ein Spiel besteht aus mehreren Runden, in denen jeder Spieler:

I – eine Pokerkombination aus seinen 5 Pokerwürfeln zusammenstellt,

II – und dann, abhängig von dieser Pokerkombination, diverse Schlüsselpositionen in Dice Town einnimmt, welche ihm damit verknüpfte Aktionen erlauben.

I - Eine Kombination aus 5 Würfeln zusammenstellen:



1 Simultan würfeln die Spieler ihre 5 Würfel im Becher und setzen diese so auf dem Tisch ab, dass der Becher ihre Würfel verdeckt.



2 Dann schaut sich jeder Spieler heimlich sein Ergebnis an, lässt einen (und nur einen) Würfel unter dem Becher liegen und nimmt die übrigen Würfel in die Hand.



3 Die Spieler heben dann ihre Becher gleichzeitig hoch, so dass ihr liegend gebliebener Würfel offen sichtbar ist.



4 Das wird jetzt mit den übrigen Würfeln ab Schritt 1 wiederholt. Der behaltene Würfel kommt etwas beiseite, ein neuer Würfel kommt dazu ...



5 Dieser Ablauf wiederholt sich, bis jeder Spieler eine Pokerkombination aus 5 Würfeln vor sich liegen hat.

DURCH DIE ZAHLUNG VON DOLLARS IST ES ABER MÖGLICH, SEINE KOMBINATION ZU VERBESSERN:



1 Eventuell wollen die Spieler mehr als einen ihrer Würfel nach einem Wurf behalten. Im folgenden Beispiel möchte der Spieler 4 Würfel behalten, weil er 4 Damen (Q) gewürfelt hat



2 Der Spieler lässt alle Würfel unter dem Becher, die er behalten möchte, und nimmt die übrigen in die Hand. Hier hat er 4 Würfel im Becher gelassen und den letzten aufgenommen.



3 Der Spieler hebt den Becher hoch, und zeigt die behaltenen Würfel; ein Würfel kostet nichts, aber jeder weitere Würfel 1 Dollar! (In diesem Fall 3 Dollar.) Auf diese Weise gezahlte Dollars kommen auf die Postkutsche.



Anmerkung: Es ist ebenfalls erlaubt, nach einem Wurf gar keinen Würfel zu behalten. Auch das kostet 1 Dollar, der auf die Postkutsche kommt.

Spieler, die für Würfel bezahlt haben, vervollständigen ihre Pokerkombination meist früher als andere Spieler:

- Wenn das passiert, dürfen Spieler, die ihre Pokerkombination noch nicht vervollständigt haben, einen weiteren Wurf mit ihren übrigen Würfeln machen.
- Das erzielte Ergebnis müssen sie behalten, egal wie es ausfällt.
- Das Gute daran ist, dass sie für diesen Wurf nichts bezahlen müssen, auch wenn sie mit mehr als einem Würfel gewürfelt haben.

II - Aktionen ausführen

Sobald die Spieler ihre Pokerkombinationen gezeigt haben, werden die folgenden Aktionen in der nummerierten Reihenfolge ausgeführt, abhängig davon, wer den jeweiligen Ort errungen hat:

(Hinweis: Innerhalb einer Runde kann es vorkommen, dass derselbe Spieler mehr als eine Aktion ausführt. Abhängig von den erzielten Pokerkombinationen ist es ebenfalls möglich, dass ein Ort niemandem zufällt. Bei Gleichständen entscheidet der amtierende Sheriff, siehe Punkt 6.)



1) Goldmine

Der Spieler, der die meisten 9er erwürfelt hat, schürft in der Goldmine. Er bekommt 1 Nugget für jede 9 seiner Pokerkombination.

Jedes Nugget bringt ihm 1 SP (Siegpunkt) am Ende des Spiels.

2) Bank

Der Spieler, der die meisten 10er erwürfelt hat, raubt die Bank aus und macht sich mit allem Geld dort auf und davon.

Je 2 Dollarscheine bringen ihm 1 SP am Ende des Spiels.

3) Postkutsche

Diesen Ort kann niemand erringen.

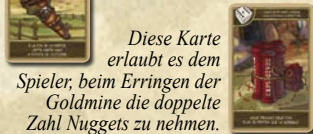
Die Postkutsche bringt frisches Geld in die Bank: Alle Scheine, die darauf liegen, werden jetzt für die nächste Runde auf die Bank gelegt.

4) General Store

Der Spieler, der die meisten Buben (**J**) erwürfelt hat, geht in den General Store. Er zieht so viele Karten, wie er Js in seiner Pokerkombination hat, behält eine und legt die übrigen verdeckt auf einen Ablagestapel neben dem Spielplan. (Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, mischt man aus der Ablage einen neuen.)



Diese Karte bringt einem 4 SP, wenn man sie am Ende des Spiels besitzt.



Diese Karte erlaubt es dem Spieler, beim Erringen der Goldmine die doppelte Zahl Nuggets zu nehmen.

Wichtig: In der ersten Runde wiederholt der Spieler, der den General Store erwürfelt hat, seine Aktion einmal (Karten ziehen, eine Karte auswählen, ablegen; nochmals Karten ziehen, eine neue Karte wählen, und wiederum ablegen).

5) Saloon

Der Spieler, der die meisten Damen (**Q**) erwürfelt hat, erringt die Gunst der Barmädchen, deren Charme er ausnutzt, um jemand zu bestehlen. Er stiebtitz einem Gegner so viele Karten*, wie er Qs in seiner Pokerkombination hat, behält eine und gibt die übrigen zurück.

Karten stiebtitzen schwächt den Gegner und bringt gleichzeitig Punkte! Man sollte sich also immer merken, wer die höchsten Karten besitzt.

**Besitzrechtskarten und/oder General Store-Karten.*

6) Sheriff

Der Spieler, der die meisten Könige (**K**) erwürfelt hat, wird neuer Sheriff: Er stellt die Sternkarte vor sich hin. Der Sheriff bestimmt bei Gleichständen den Gewinner. Es ist aber erlaubt, ihm Nuggets, Karten und Geld anzubieten, um seine Entscheidung zu beeinflussen.

Der Spieler, der bei Spielende Sheriff ist, erhält 5 SP.

7) Town Hall (Rathaus)

Der Spieler, der die höchste Pokerkombination** hat, erhöht das Ansehen der Stadt und des Bürgermeisters. Der Bürgermeister revanchiert sich in Form neuer Besitzrechte. Der Spieler erhält sofort die erste offen liegende Besitzrechtskarte (die unterste) plus ein zusätzliches Besitzrecht (die daran angrenzende Karte) für jedes As in seiner Pokerkombination (maximal jedoch nur 3 Karten, nämlich alle offen liegenden).

Sollten noch Karten ausliegen, werden diese nach unten verschoben und die leeren Plätze vom Kartenstapel aufgefüllt.

Besitzrechte bringen 1 bis 5 SP.

***Die Wertigkeit der Pokerkombinationen ist zur Erinnerung auf der Rückseite der Besitzrechtskarten aufgedruckt.*

8) Doc Badluck

Sollte ein Spieler in einer Runde nichts gewonnen haben, kann er Doc Badluck aufsuchen. Falls sich mehrere Spieler unpässig fühlen, entscheidet der Sheriff über die Reihenfolge ihrer Arztbesuche.

Spiele, die Doc Badluck aufsuchen, wählen eins (und nur eins) der folgenden Heilmittel, wenn sie mindestens einen der folgenden Würfel in ihrer Pokerkombination haben:

- 9 oder 10 erlaubt dem Spieler, sich Stacheldraht zu besorgen. Er wählt zwei Besitzrechtskarten aus seiner Hand und legt sie offen vor sich hin. Ab sofort können diese von den Gegnern nicht mehr gestohlen werden.
- J oder Q erlaubt dem Spieler, die oberste Karte vom General Store-Stapel zu ziehen.
- K erlaubt dem Spieler eine kleine Betrugsaktion. Alle anderen Spieler müssen ihm je 2 Dollar geben.
- As erlaubt dem Spieler eine große Betrugsaktion. Alle anderen Spieler geben ihm je 1 Nugget.

Beispiel für den Abschluss einer Runde

5 Spieler haben folgende Pokerkombinationen erzielt:

Spieler 1	Spieler 2	Spielerin 3	Spieler 4	Spieler 5
9 9 9 J K	10 10 10 K K	J J J J A	Q Q Q A A	9 Q Q J J

Goldmine: Spieler 1 hat die meisten 9er. Er schürft in der Mine und findet 3 Nuggets.

Bank: Spieler 2 hat die meisten 10er. Er überfällt die Bank und klaut sämtliche dort liegenden Geldscheine.

General Store: Spielerin 3 hat die meisten Js. Sie geht zum General Store, zieht 4 Karten, behält eine und wirft die anderen ab.

Saloon: Spieler 4 hat die meisten Qs. Mit der Hilfe der Mädchen zieht er drei Karten aus der Hand eines von ihm gewählten Gegners, behält eine und gibt die anderen beiden zurück (man beachte, dass dieser Spieler NICHT die beste Pokerkombination hat, seine beiden nutzen ihm nichts).

Sheriff: Spieler 2 hat auch die meisten Ks. Er wird Sheriff und stellt den Stern vor sich.

Town Hall: Spielerin 3 hat durch ihre 4 gleichen Js die beste Pokerkombination. Der Bürgermeister ist zufrieden und dankt ihr mit der ersten Besitzrechtskarte. Sie bekommt eine zusätzliche Besitzrechtskarte, da sie ein As auf der Hand hat.

Doc Badluck: Spieler 5 konnte keine Aktion ausführen, daher besucht er Doc Badluck. Dank seiner 9 will er den Vorteil des Stacheldrahts nutzen. Er legt zwei Besitzrechtskarten zu je 5 SP aus seiner Hand offen vor sich hin. Diese beiden können ihm ab jetzt nicht mehr gestohlen werden.

ENDE EINER RUNDE

Sobald alle Aktionen ausgeführt wurden, werfen die Spieler ihre 5 Würfel wieder in die Becher und eine neue Runde beginnt ... Auf diese Weise geht es Runde für Runde weiter, bis eine der folgenden Endbedingungen eintritt:

- Es gibt keine Goldnuggets mehr in der Goldmine.
- Alle Besitzrechte sind im Besitz der Spieler.

SPIELLENDE UND SIEGPUNKTE

Die Spieler zählen ihre Siegpunkte (SP) auf folgende Weise zusammen:

- 1 SP für je 1 Nugget
- 1 SP für je 2 Dollar
- 5 SP für denjenigen, der bei Spielende Sheriff ist
- Die Ausrüstungskarten aus dem General Store (welche einen Zahlenwert tragen) liefern den aufgedruckten Wert in SP
- Die Besitzrechtskarten liefern den aufgedruckten Wert in SP.

Der Spieler mit der höchsten Gesamtsumme ist der Gewinner.

Beispiel

6 Nuggets = bringen 6 SP

7 \$ = abgerundet 3 SP

Sheriff = 5 SP

Ausrüstungskarten aus General Store 3+5+2 = 10 SP

Besitzrechtskarten 2+1+5+4 = 12 SP

Dieser Spieler hat gesamt 36 Siegpunkte.

KARTENLISTE GENERAL STORE

General Store-Karten werden nach Benutzung abgeworfen.



Ausrüstungskarten (6 Stück)

Diese Karten bringen 1 bis 8 SP am Ende des Spiels.



Dynamit (1 Stück)

Diese Karte wird gespielt, wenn man in der Goldmine schürft.

Man findet doppelt so viele Nuggets wie üblich.



Die Barmädchen (1 Stück)

Diese Karte wird gespielt, wenn man durch den Saloon einen Gegner bestiehlt.

Man darf die Saloonaktion zweimal hintereinander ausführen (entweder beim gleichen oder bei zwei verschiedenen Spielern).



Der Brutalo (2 Stück)

Diese Karte wird gespielt, wenn man seine Würfel aufdeckt.

Man darf mehr als einen Würfel behalten, ohne etwas zu bezahlen!



Professioneller Spieler (2 Stück)

Diese Karte wird gespielt, wenn man seine Würfel aufdeckt.

Nach dem Aufdecken des Bechers dreht man einen der Würfel auf das gewünschte Ergebnis.



Korruption (1 Stück)

Diese Karte wird gespielt, wenn man dem Bürgermeister hilft (Town Hall).

Nachdem man wie üblich die Besitzrechtskarte(n) genommen hat, nimmt man auch noch die oberste vom Stapel (ohne sie den anderen zu zeigen).



Unbegrenztes Darlehen (1 Stück)

Diese Karte wird gespielt, wenn man in den General Store geht.

Man darf die Aktion im General Store zweimal hintereinander ausführen.



Nervöser Joe (1 Stück)

Diese Karte muss sofort ausgespielt werden.

Man bestimmt einen Spieler, der einem 4 Dollar gibt.



Marshall (1 Stück)

Diese Karte wird ausgespielt, sobald die Sheriff-Aktion an der Reihe ist.

Der alte Sheriff bleibt auch in der nächsten Runde Sheriff.



Gleiche Anteile (1 Stück)

Diese Karte wird gespielt, wenn ein Gegner die Bank ausraubt.

Der Spieler muss einem die Hälfte der gestohlenen Summe abgeben (abgerundet).



Wanted (1 Stück)

Diese Karte wird gespielt, wenn ein Spieler eine General Store-Karte ausspielt.

Die Auswirkung dieser Karte wird unwirksam.



Doc Badlucks Heilmittel (1 Stück)

Diese Karte wird ausgespielt, sobald die Doc Badluck-Aktion an der Reihe ist.

Man darf die Doc Badluck-Aktion ausführen, selbst, wenn man in dieser Runde bereits etwas bekommen hat.

Oft gestellte Fragen

Wenn ich die meisten 10er habe, aber die Bank leer ist und ich sonst nichts in dieser Runde tun konnte, kann ich dann wenigstens zu Doc Badluck?

Ja, denn du hast in dieser Runde ja nichts bekommen.

Wenn ich in einer Runde nur eine General Store-Karte bekommen habe, die mir dann sofort im Saloon gestohlen wurde, kann ich dann noch zu Doc Badluck?

Leider nein, denn du hast ja in der Runde

etwas bekommen, selbst, wenn es dir sofort wieder weggenommen wurde.

Was passiert, wenn mehrere Spieler die beste Kombination für die Town Hall haben, z.B. 2 Spieler mit je einem 4er?

Genau wie beim Pokern schlägt der höherwertige 4er den niedrigeren: In aufsteigender Reihenfolge sind es 9, 10, J, Q, K und A. Also schlägt ein 4er K einen 4er J. Beim Full House werden zunächst die 3er verglichen, dann das Paar. Also wird „10 10 10 A A“ von „J J J 9 9“ geschlagen. Die Paare werden nur verglichen, wenn die 3er identisch sind. Außerdem ist eine Straße mit

einem As höher als eine ohne. Wie immer schlichtet bei einer exakten Übereinstimmung der Sheriff und bestimmt einen Gewinner.

Wer gewinnt, wenn es bei Spielende einen Gleichstand gibt?

Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Besitzrechtskarten: Gibt es immer noch einen Gleichstand, muss der Sheriff entscheiden!

In unseren Spielen geht nie jemand zu Doc Badluck. Ist das normal?

Vermutlich, denn er wird in Spielen mit weniger Spielern selten bis nie aufgesucht.