

ROLAND SIEGERS



Abilene

*Rancher, Rinder und Rabatz
im Wilden Westen*



Schmidt-Spielinfo

Spieltyp: taktisches Würfelspiel
Spielerzahl: 3 - 6 Personen
Altersempfehlung: ab 10 Jahren
Spieldauer: ca. 90 Minuten
Taktik ○ ○ ● ○ ○ Glück

Rancher, Rinder und Rabatz im Wilden Westen

Abilene - einer der Hauptumschlagplätze für Rinderherden im Wilden Westen: Hier trieben die texanischen Rinderbarone ihr Vieh zusammen, um es zu verkaufen. Dies war auch die große Zeit der Viehdiebe, und so manches Rind trug ein fremdes Brandzeichen, wenn es im Corral zum Verkauf angeboten wurde. Die anderen Rancher hielten jedoch die Augen offen und kassierten Schweigegelder, wenn sie einen Viehdieb beim Verkauf seiner Beute erwischten.

Spielmaterial

1 Spielbrett
54 Rinder
30 Cowboys: je 5 in einer Farbe
2 Rinder-Würfel (braun)
3 Cowboy-Würfel (schwarz)
18 Corral-Karten
6 Info-Karten
1 Folie mit Aufklebern
(Brandzeichen + Rinderwert)
Spielgeld der Bank von Abilene

Spielziel

Jeder Spieler versucht, durch den Verkauf von Rindern so viel Geld wie möglich zu gewinnen. Die Höhe der Einnahmen hängt ab

- vom Wert des Rindes,
- vom Brandzeichen

- und davon, was die anderen Spieler vom verkauften Rind halten:

Wer beim Verkauf eines Rindes **ohne** oder gar mit einem **fremden** Brandzeichen erlappt wird, zahlt Schweigegelder. Andererseits erhält er eine Entschädigung, wenn er zu Unrecht des Diebstahls verdächtigt wird.

Wer am Ende das meiste Geld in der Kasse hat, gewinnt.

Vor dem ersten Spiel...

...muß jedes Rind unter dem Sockel mit einem Aufkleber versehen werden. So erhält jedes Rind einen Wert und die meisten Tiere bekommen ein Brandzeichen (mit den Buchstaben A-F und in den Farben der Spieler). Brandzeichen und Wert sind nicht sichtbar, wenn die Rinder auf dem Spielbrett stehen.

Für jedes der sechs Brandzeichen gibt es ein Rind für 1.000 \$, drei Rinder für 600 \$, zwei Rinder für 300 \$ und eins für 100 \$. Alle Rinder ohne Brandzeichen haben einen Wert von 500 \$.

Spielvorbereitung

Der Spielplan zeigt Abilene inmitten des Weidelandes, das in 6 Ranches unterteilt ist. In einer Ecke des Spielplans liegt das Gefängnis.

Jeder Spieler wählt eine Ranch.

Bei 5 Spielern bleibt eine beliebige Ranch frei.

Bei 4 Spielern bleiben zwei gegenüberliegende Ranches frei.

Bei 3 Spielern bleibt jede zweite Ranch frei.

Jeder Rancher erhält 5 Cowboys einer Farbe und 9 Rinder:

- 7 Rinder mit farbgleichem Brandzeichen (= Buchstaben),
- 2 Rinder ohne Brandzeichen.

Alle Figuren werden in der eigenen Ranch aufgestellt:

- die Cowboys auf die Stiefel-Felder,
- die Rinder auf die Rindskopf-Felder.

Auf jedem Feld darf nur eine Figur stehen.

Die Werte der Rinder bleiben während des Spiels nur den anderen Spielern verborgen; die eigenen Rinderwerte darf ein Spieler jederzeit überprüfen.

Ein Spieler übernimmt zusätzlich die Aufgabe des Bankers. Er händigt jedem Spieler 10.000 \$ in beliebigen Scheinen aus. Der Rest des Geldes wird neben dem Spielplan deponiert.

Schließlich erhält jeder noch 3 verschiedene Corral-Karten und 1 Info-Karte "Verkaufserlös" in der Farbe seines Cowboys. Die Karten werden beim Verkauf der Rinder eingesetzt.

Das Gefängnis bleibt zunächst leer.

Spielablauf

Der Spieler mit den größten Cowboy-Stiefeln (oder anderen Schuhen) beginnt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn.

Wer am Zug ist, wirft alle 5 Würfel und führt dann folgende Aktionen in dieser Reihenfolge durch:

1. Gefängniskosten zahlen

(falls ein Cowboy hinter Gittern sitzt)

2. Rinder auftreiben

3. Cowboys bewegen

4. Shoot-Out (Duelle mit fremden Cowboys)

5. Rinder in Abilene verkaufen

Die **2. und 3. Aktion** werden **immer** durchgeführt, die anderen nur in bestimmten Spielsituationen.

Rinderauftrieb

Die 2 braunen Rinder-Würfel entscheiden, wie weit die Rinder ziehen können. **Mit jedem Würfel muß ein anderes Rind auf der eigenen Ranch bewegt werden.** Die Rinder dürfen auch **weniger** Felder ziehen, als gewürfelt wurde.

Wer nur noch ein Rind auf seiner Ranch hat, kann sich aussuchen, welchen Würfel er verwendet. Die Zahl des anderen Würfels verfällt.

Ein Rind zieht in **gerader Linie** und darf **einmal pro Zug die Richtung ändern**, aber niemals die Ranch eines anderen Spielers oder eine unbesetzte Ranch betreten. Rinder dürfen über **leere Felder** und über **eigene Cowboys** hinwegziehen und nur auf leeren Feldern stehen bleiben.

Abilene kann von jedem der angrenzenden Felder aus erreicht werden. In Abilene können zwei Rinder im selben Zug ankommen.

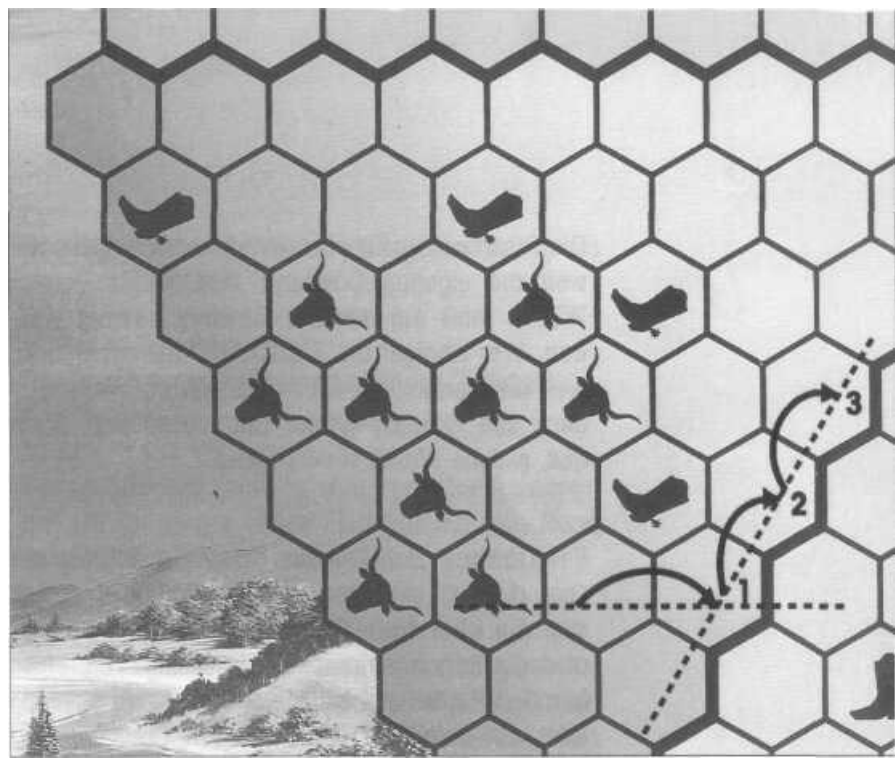


Abb.: Rinderzug mit Richtungswechsel bei einer gewürfelten "3".

Cowboys

Mit seinen Cowboys versucht jeder Rancher, fremde Rinder einzufangen oder die eigenen Rinder vor Viehdieben zu schützen.

Die 3 schwarzen Cowboy-Würfel entscheiden, wie weit die eigenen Cowboys ziehen. **Mit jedem Würfel muß ein anderer Cowboy bewegt werden.** Wer weniger als 3 Cowboys bewegen kann, weil die übrigen im Gefängnis sitzen, wirft trotzdem alle Cowboy-Würfel und sucht sich dann aus, welche Würfel er verwendet.

Ein Cowboy zieht immer die **volle Würfelzahl** (bei einer 0 bleibt er stehen). Cowboys dürfen sich nur **über freie Felder** bewegen. Sie können aber die Ranch verlassen und auf dem Feld eines fremden Rindes stehenbleiben (um es zu stehlen) oder auf dem Feld eines fremden Cowboys (für ein "Shoot-Out").

Die Cowboys ziehen ebenfalls **in gerader Linie** und dürfen nur **einmal pro Zug die Richtung wechseln**. Sie können durch Abilene hindurchziehen und die Stadt in beliebiger Richtung verlassen (das gilt als Richtungswechsel). Jedes Feld dürfen

sie im selben Zug nur einmal betreten. In Abilene sorgt der Sheriff für Ordnung: Hier finden keine "Shoot-Outs" statt.

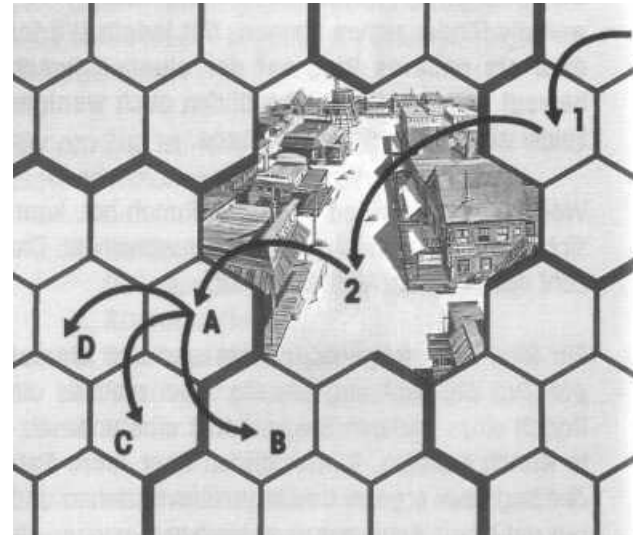


Abb.: Ein Cowboy zieht durch Abilene bei einer gewürfelten "4". Auf Feld "A" angelangt, kann er in Richtung "B", "C" oder "D" weiterziehen. Der Cowboy hätte Abilene auch über ein beliebiges anderes Feld als "A" verlassen können.

Viehdiebstahl

Wenn ein Cowboy mit **voller** Würfelzahl ein Rind auf einer fremden Ranch erreicht, stiehlt er es: Der Spieler nimmt das Rind vom Brett, schaut sich Wert und Brandzeichen an und stellt es dann auf ein leeres Rinderfeld in seiner eigenen Ranch. Ist keines frei, wird es auf ein beliebiges leeres Feld am äußeren Rand der Ranch gestellt. Der Cowboy bleibt dort stehen, wo er das Rind gestohlen hat. Das gestohlene Rind gehört ab sofort zur eigenen Herde und wird bewegt, als wäre es ein eigenes.

Shoot-Out

Bleibt ein Cowboy auf dem Feld eines fremden Cowboys stehen, kommt es unweigerlich zum Shoot-Out. Jeder der beiden Rancher würfelt mit **einem** Cowboy-Würfel. Der Spieler mit der höheren Würfelzahl gewinnt. Bei Gleichstand wird noch einmal gewürfelt.

Das Schicksal des Verlierers hängt davon ab, wo das Duell stattfand:

a) Ranch des Gewinners:

Der unterlegene Cowboy wandert ins Gefängnis.

b) Ranch des Verlierers:

Der unterlegene Cowboy wird vom Duellgewinner auf ein beliebiges leeres Feld am äußeren Rand seiner Ranch (Ranch des Verlierers) gesetzt.

c) Ranch eines anderen Spielers:

Der unterlegene Cowboy wird vom Duellgewinner auf ein leeres Stiefel-Feld seiner eigenen Ranch (Ranch des Verlierers) gesetzt. Ist keines frei, wird er auf ein leeres Feld am äußeren Rand seiner Ranch gestellt.

Ein Shoot-Out wird sofort ausgetragen: Es ist also nicht möglich, mit zwei Cowboys auf das Feld eines anderen Cowboys zu ziehen und erst dann das Kampfergebnis auszuwürfeln.

Gefängnis

Ein Spieler kann seine Cowboys erst dann aus dem Gefängnis befreien, wenn drei (oder mehr) seiner Figuren dort einsitzen. So lange das nicht der Fall ist, muß er jeweils zu Beginn seines Zuges für die Cowboys im Gefängnis die Verpflegungskosten bezahlen:

300 \$ für den ersten Cowboy,
200 \$ für den zweiten Cowboy,
100 \$ für jeden weiteren Cowboy.

Wer seine Cowboys aus dem Gefängnis befreien kann und will, zahlt - ebenfalls zu Beginn seines Zuges - eine Ablösesumme von 1.500 \$ pro Cowboy. Befreite Cowboys werden auf ein leeres Stiefel-Feld der eigenen Ranch oder auf ein Feld am äußeren Rand der Ranch gesetzt.

Ein Spieler braucht nicht alle seine Cowboys zu befreien. Für die übrigen sind dann aber die

Verpflegungskosten zu zahlen. Und sie können erst dann wieder befreit werden, wenn wenigstens drei Cowboys dieser Farbe einsitzen.

Beispiel:

4 Cowboys sitzen im Gefängnis. Der Spieler entschließt sich, 2 freizukaufen und bezahlt dafür 3.000 \$. Die übrigen bleiben in Haft; dafür sind 500 \$ Verpflegungskosten zu zahlen.

Verkauf der Rinder

Am Ende seines Zuges verkauft der Spieler die Rinder, die er nach Abilene gebracht hat - eines nach dem anderen. Wieviel Geld er kassiert, hängt davon ab, ob seine Mitspieler ihn für den rechtmäßigen Besitzer halten oder nicht.

Der Verkäufer stellt das Rind, das er verkauft, neben das Spielbrett. Angefangen bei seinem lin-

ken Nachbarn spielt nun jeder Spieler **verdeckt** die entsprechende Corral-Karte aus und gibt damit einen Tip ab, ob das verkaufte Rind

- das Brandzeichen des Verkäufers,
- kein Brandzeichen
- oder ein fremdes Brandzeichen trägt.

Der Verkäufer selbst gibt keinen Tip ab.

Sind alle Karten ausgespielt werden sie aufgedeckt. Gleichzeitig deckt der Verkäufer Brandzeichen und Wert seines Rindes auf.

Verkaufserlös

Verkauft wird:		Die Bank zahlt:
	Eigenes Brandzeichen	\$ 1.000 + Rinderwert
	Ohne Brandzeichen	\$ 1.500
	Fremdes Brandzeichen	\$ 2.000 + Rinderwert (nur, wenn niemand "?" tippt!)

Auf der Info-Karte "Verkaufserlös" kann er ablesen, welchen Preis er von der Bank für das Rind erhält: Die Mitspieler lesen auf ihren Corral-Karten ab, ob sie vom Verkäufer Schweigegelder kassieren können oder ihm eine Entschädigung zahlen müssen.

Verkauft wird:		Tip: Fremdes Brandzeichen
	2 x Rinderwert an Verkäufer zahlen	
	1 x Rinderwert an Verkäufer zahlen	
	2 x Rinderwert vom Verkäufer kassieren	

Beispiel:

Ein Spieler spielt diese Corral-Karte aus, weil er glaubt, daß ein Rind mit einem fremden Brandzeichen verkauft wird. Tatsächlich wurde jedoch ein Rind ohne Brandzeichen verkauft. Er muß deshalb 500 \$ (den Wert des Rindes) an den Verkäufer zahlen. Hätte er mit seinem Tip recht behalten, so hätte er 1000 \$ (den doppelten

Rindeiwert) vom Verkäufer kassiert. Der Verkäufer dagegen hätte **kein Geld von der Bank** erhalten (siehe Karte "Verkaufserlös").

Nachdem alle Gelder gezahlt worden sind, wird das verkaufte Rind aus dem Spiel genommen.

Bankrott

Die Zeiten waren hart in Abilene. Wer ständig Cowboys aus dem Gefängnis freikaufen muß, dem wird im Verlauf des Spiels das Geld ausgehen. Dann muß er entweder aus dem Spiel ausscheiden oder sich Geld von der Bank oder einem anderen Spieler leihen.

Wer ausscheidet, nimmt seine Cowboys vom Brett. Seine Rinder bleiben auf dem Spielplan und können von anderen Spielern eingefangen werden.

Die Bank verleiht Geld gegen **25 % Zinsen**, die bei Rückzahlung fällig sind, ganz gleich, wann

diese Rückzahlung erfolgt. Die Zinsen werden auf die nächsten 100 \$ aufgerundet.

Beispiel: Bei einem Kredit von 1.000 \$ sind 1.300 \$ zurückzuzahlen.

Für Darlehen, die ein anderer Spieler gewährt, kann ein beliebiger Zinssatz und eine beliebige Laufzeit vereinbart werden.

Spielende

Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Spieler keine Rinder mehr auf seiner Ranch hat. Wer das meiste Geld besitzt, gewinnt die Partie. Falls ein Spieler einen Kredit aufnehmen mußte, sind vor der Endabrechnung die Schulden zu begleichen.

Die Spieler können auch eine kürzere Spieldauer vereinbaren und das Spielende von der Anzahl der verkauften Rinder abhängig machen.

Beispiel: Das Spiel endet, wenn viermal so viele Rinder verkauft wurden, wie Spieler mitspielen. Bei 4 Spielern ist das Spiel dann zu Ende, wenn 16 Rinder verkauft sind.

Spieltips

Behalten Sie gestohlene Rinder aufmerksam im Auge und verfolgen Sie, wohin sie gezogen werden. Versuchen Sie sich zu merken, wie viele Rinder mit welchem Brandzeichen verkauft wurden. Auf diese Weise können Sie besser vorhersagen, ob ein verkauftes Rind gestohlen ist oder nicht.

Lassen Sie Ihre Herde nicht schutzlos zurück. Einen "Shoot-Out" auf der eigenen Ranch zu verlieren ist besser, als ein wertvolles Rind zu verlieren.

Halten Sie sich beim Viehdiebstahl von den Cowboys anderer Rancher fern - ein Cowboy im Gefängnis verringert Ihre Möglichkeiten, Rinder zu stehlen.