

ZORRO

Schmidt-Spielinfo

Spieltyp: spannendes Abenteu-
teuerspiel

Spielerzahl: 3 - 6

Altersempfehlung: ab 10 Jahre

Spielautor: Andreas L. Seyfarth

Taktik ○ ○ ● ○ ○ **Glück**



In dem kleinen mexikanischen Dorf El Pueblo ist der Teufel los. Unentwegt überfallen ehrlose Banditen Gebäude und rauben sie aus.

Nur einer stellt sich ihnen entgegen: Zorro! Doch auch er kann nicht überall gleichzeitig sein, und so entwickelt sich zwischen ihm und den Banditen ein spannender Wettkampf um die Beute,

Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 1 Zorrofigur
- 5 Spielfiguren (Banditen)
- 1 Zorromaske
- 1 Gummiband (für Maske)
- 6 Gebäudewände
- 6 Kunststoffrahmen
- 6 Dächer
- 26 Ausrüstungskarten
- 3 Zugangs-Marker
- 10 Beute-Marker
- 1 Drehscheibe für die Kämpfe
- Spielgeld

Spielziel

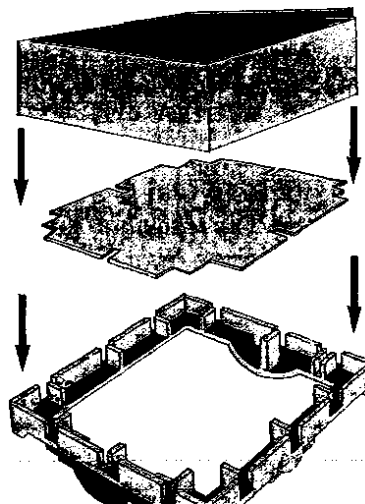
Jeder einzelne Spieler versucht möglichst viele Pesos zu erbeuten. Das Spiel endet, wenn entweder ein Bandit oder Zorro eine bestimmte Summe erbeuten konnte (siehe Spielende).

Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel werden alle Stanzteile vorsichtig aus den Stanztafeln herausgebrochen.

Auf dem Spielplan sind 6 Gebäudenamen (Store, Bank, Station, Soloon, Hotel, Hacienda) abgedruckt. Ebenso sind die Wände und Dächer der Häuser gekennzeichnet. Lediglich ein Gebäude auf dem Spielplan trägt keinen Namen und bleibt frei: Es ist das Gefängnis. Der Marktplatz in der Mitte des Spielplanes wird im folgenden Ploza genannt.

Die sechs Gebäude werden zusammgebaut, indem man entsprechend den Bezeichnungen auf den Stanzteilen die Wände, Kunststoffrahmen und Dächer passend zusammenfügt. Die Dächer sind dabei vor den Wandteilen in die Kunststoffrahmen einzusetzen, Die Wände müssen gemäß den vorgegebenen Falzungen gefaltet werden.



Anschließend stellt man die Gebäude auf die entsprechenden Gebäudegrundflächen des Spielplanes.

Die 10 quadratischen Beute-Marker werden mit der Zahl bzw. mit der Ortsbezeichnung nach oben auf die entsprechenden Dächer der Gebäude und auf die Plaza gelegt. Auf der Bank, Hacienda, Station, dem Hotel, Store und der Plaza liegt somit jeweils ein zugehöriger Beute-Marker, auf dem Saloon sind es vier.

Auf die Dächer der Hacienda, Bank und Station wird zudem jeweils der zugehörige Zugongs-Marker (Uniform, Dynamit, Laterne) gelegt. (Dieser soll die Banditen stets daran erinnern, daß das jeweilige Gebäude nur ausgeraubt werden kann, wenn ein Bandit die entsprechende Ausrüstungskarte besitzt.)

Nun befestigt man die Enden des Gummibandes an den beiden Lochungen der Zorromaske, Ein Spieler, der die Rolle des Zorro übernimmt wird ausgelost und erhält diese Maske. Er nimmt die schwarze Zorrofigur und stellt sie vor sich hin.

Die restlichen Spieler wählen je eine Spielfigur, stellen diese auf die Plaza und fungieren von nun an als Banditen.

Die Ausrüstungskarten werden gemischt und je 3 davon verdeckt an jeden Banditen verteilt. Die restlichen Karten plaziert man als verdeckten Stapel neben dem Spielplan, (Der Zorro-Spieler erhält keine Ausrüstungskarten, da ihm stets die notwendige Ausrüstung zur Verfügung steht.)

Ebenfalls neben den Spielplan wird das Spielgeld gelegt.

Zuletzt befestigt man den Pfeil an der Drehscheibe, die

die Symbole der Waffen zeigt, und plaziert diese vor dem Zorro-Spieler.

Ein Startspieler wird unter den Banditen ermittelt, die anderen folgen reihum im Uhrzeigersinn,

Spielablauf

Um die für den Sieg erforderliche Menge Pesos zu erhalten, sind mehrere Raubzüge erforderlich.

Jeder Raubzug wiederum besteht aus so vielen Überfällen, bis 3 Gebäude (bei 3-4 Spielern) bzw. 4 Gebäude (bei 5-6 Spielern) von den Banditen ausgeraubt wurden. (Manchmal genügt dazu bereits ein Überfall.) Ein ausgeraubtes Gebäude, erkennt man daran, daß der jeweilige Beute-Marker auf dem Dach umgedreht wird und die Banditen hier beim nächsten Überfall keine Beute mehr machen können. Erst wenn es den Banditen gelungen ist 3 bzw. 4 Gebäude auszurauben, ist damit der Raubzug beendet. Nun werden die leeren Kassen in den Gebäuden wieder gefüllt (Umdrehen der Beute-Marker, so daß die Zahlenwerte wieder zum Vorschein kommen), und ein neuer Raubzug kann beginnen,

Im folgenden wird der Spielverlauf grob skizziert. Die ausführliche Erläuterung der einzelnen Punkte folgt weiter unten.

1. Zu Beginn eines Raubzuges erhält Jeder Bandit 3 Ausrüstungskarten.

(Dann erfolgen so viele Überfälle bis insgesamt 3 bzw. 4 Gebäude ausgeraubt sind, bevor die leerräumten Kassen wieder aufgefüllt werden.)

2. Zu Beginn jedes Überfalls setzt Zorro seine Maske auf, so daß er nichts mehr sehen kann,

3. Die Banditen ziehen in die Gebäude, um sie auszuruben, oder auf die Plaza, wo sie Ausrüstungskarten bekommen oder tauschen können,

4. Zorro, der sich die Plaza und die Gebäude auf dem Spielplan gut eingeprägt hat, sagt, wo er Banditen vermutet. Er setzt nun seine Maske wieder ab und stellt seine Zorrofigur auf den gewählten Platz.

5. Wenn sich bewaffnete Banditen an dem von Zorro genannten Ort aufhalten, entbrennt ein Kampf zwischen ihm und den Schurken. Dadurch verhindert Zorro den Überfall und kann den Banditen ihre bisherige Beute wieder abjagen.

6. Banditen, die ein anderes Gebäude überfallen haben und sich über die Verteilung der Beute nicht einigen können, kämpfen untereinander,

7. Die Banditen nehmen ihre Beute an sich.

8. Sowohl Zorro als auch die Banditen überprüfen, ob ihre bisherige Beute schon für einen Sieg ausreicht. Wenn nicht, beginnt der nächste Überfall oder Raubzug.

Soweit die Kurzbeschreibung des Spielablaufs. Nachfolgend werden die einzelnen Schritte ausführlich erklärt.

Die Ausrüstungskarten

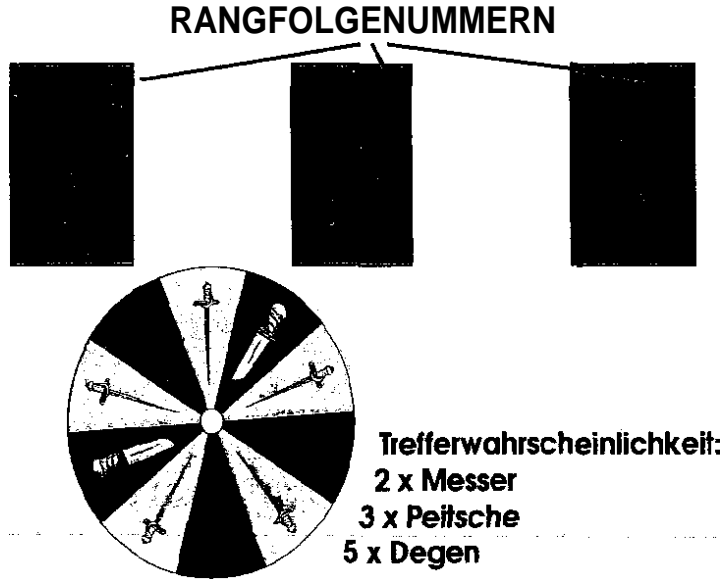
Den Banditen stehen Ausrüstungsgegenstände zur Verfügung, die auf den Ausrüstungskarten dargestellt sind. Die Ausrüstung der Banditen kann im Spiel mehrmals wechseln.

Folgende Ausrüstungsmöglichkeiten gibt es:

1. Waffen:

Die Waffen (Messer, Peitsche, Degen) werden für Kämpfe und Überfälle benötigt. Sie garantieren unterschiedliche Trefferwahrscheinlichkeiten und Rangfolgen wenn es einem Kampf kommt. Die Rangfolge ist auf der Karte angegeben, die Trefferwahrscheinlichkeit ergibt sich aus der Kampf-Drehscheibe.

Waffen werden nach ihrem Einsatz nicht abgegeben - es sei denn, ein Bandit wird von Zorro besiegt.



Ohne Waffe kann ein Bandit weder kämpfen noch Beute machen!

Für Zorro gilt: Er ist stets mit Degen und Peitsche bewaffnet.

2. Pferde:

Mit einem Pferd können sich die Banditen im Dorf El Pueblo von jedem Standort aus zu einem beliebigen Gebäude oder der Plaza bewegen. Ohne Pferd sind die Banditen in ihrer Bewegung eingeschränkt (siehe Bewegung der Banditen),

Eine Pferdekarte muß nach ihrem Einsatz abgegeben werden. Der Bandit darf keine Ausrüstungskarte nachziehen.

3. Zugangskarten:

Auf den Zugangskarten sind Gegenstände abgebildet, die ein Bandit zusätzlich zu seiner Waffe besitzen muß, wenn er das entsprechende Gebäude ausrauben will;

So benötigt er eine

Soldatenuniform um die Bewohner der Hacienda zu täuschen

Laterne zur Beleuchtung der dunklen Station

Dynamit um den Safe der Bank knacken zu können

Eine Zugangskarte muß nach ihrem Einsatz abgegeben werden. Der Bandit darf hier ebenfalls keine Ausrüstungskarte nachziehen.

Hat ein Bandit keine Zugangskarte, so kann er das betreffende Gebäude trotzdem betreten - lediglich ein Überfall ist ohne diese Karte nicht möglich.

Es gibt mehrere Möglichen Ausrüstungskarten zu erwerben;

1. Zu Beginn eines Raubzuges kann jeder Bandit seine Ausrüstungskarten vom verdeckten Stapel auf 3 Karten ergänzen.

Besitzt ein Bandit zu Beginn des Raubzuges jedoch mehr als 3 Ausrüstungskarten, so muß er die überzähligen ablegen, Während des Raubzuges darf er dann beliebig viele Ausrüstungskarten in seinen Besitz bringen

2. Wer den Store überfällt, kann dort 2 zusätzliche Ausrüstungskarten erbeuten.

3. Wer vom Gefängnis mit leeren Händen auf die Plaza kommt, erhält 3 neue Ausrüstungskarten.

4. Wer von einem Gebäude (außer Gefängnis) auf die Plaza zieht, kann sofort eine Ausrüstungskarte abwerfen (verdeckt unter den Stapel schieben) und eine neue vom Stapel ziehen.

5. Wer in den Saloon zieht, kann sofort einem anderen Banditen eine Ausrüstungskarte wegnehmen (verdeckt ziehen) und behalten.

Die Karten, die man auf der Plaza oder im Saloon erwirbt, erhält man auf jeden Fall - unabhängig von Zorros Erscheinen,

Zorro setzt die Maske auf

Zu Beginn jedes Überfalls setzt Zorro seine Maske auf - so daß er nicht sehen kann, wohin die Banditen ziehen. (Es bleibt jedoch zu bedenken, daß er zwar nichts mehr sehen, sehr wohl aber noch hören kann. Somit sollten die Banditen ihre Überfälle schweigend oder unter falschen Kommentaren angehen.)

Zorro behält die Maske solange auf, bis alle Banditen ihre Bewegung auf dem Spielplan abgeschlossen haben, und er sich seinerseits für ein Gebäude (bzw. die Plaza) entschieden hat.

Bewegung der Banditen

Stets wählen zuerst alle Banditen nacheinander den Ort ihres Überfalls (in einem Gebäude dürfen sich beliebig viele Banditen aufhalten), dann erst entscheidet Zorro, wo er erscheinen will.

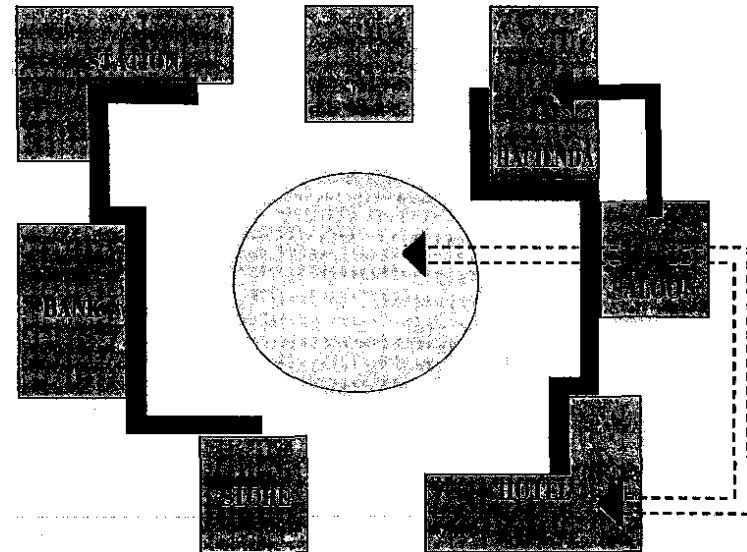
Als erster Bandit muß jeweils derjenige Spieler ziehen, der die bisher meisten Pesos geraubt hat, Bei Gleichstand beginnt der Bandit, der als nächster links neben Zorro sitzt.

Die Banditen begeben sich immer direkt von einem Gebäude in ein anderes Gebäude oder zur Plaza und umgekehrt (Hochheben des Gebäudes, Hineinstellen des Banditen, Zurückstellen des Gebäudes). Sie können nicht auf die Bewegung verzichten sondern müssen ihren Standort wechseln,

Es steht den Banditen frei, auch in bereits ausgeraubte Gebäude zu ziehen. Sie können dort jedoch genauso von Zorro erwischt werden.

Für die Banditen gelten folgende Bewegungs-Einschränkungen;

Auf dem Spielplan sind jeweils 3 Gebäude durch Bretterstege zu einer Gruppe zusammengefaßt. Hacienda, Hotel und Saloon bilden die eine, Station, Bank und Store die andere Gruppe. Ein Bandit kann nun, wenn er nicht über ein Pferd verfügt (in Form einer Ausrüstungskarte), nur in ein Gebäude der gleichen Gruppe oder auf die Plaza wechseln, Von der Plaza aus hat er wieder die Freiheit, in ein beliebiges Gebäude zu ziehen (mit Ausnahme des Gefängnisses, denn dorthin geht ein Bandit niemals freiwillig),



Beispiel: Ein Bandit kann - sofern er keine Pferdekarte besitzt - vom Saloon in die Hacienda ziehen, nicht aber in den Store. Ebenso könnte er in das Hotel oder auf die Plaza ziehen,

Banditen, die ein Pferd besitzen, können in jedes beliebige Gebäude oder auf die Plaza ziehen. Die Pferdekarte muß jedoch nach dem Ziehen ersatzlos abgegeben werden.

Ist ein Bandit einmal im Gefängnis gelandet, so muß er in seinem nächsten Zug zuerst zur Plaza gehen,

Die Beute-Marker

Für Jedes Gebäude (außer Gefängnis) und die Plaza gibt es einen oder mehrere Beute-Marker mit folgenden Werten und Funktionen:

- Bank:** 360 Pesos
- Hacienda:** 300 Pesos
- Station:** 240 Pesos
- Hotel:** 120 Pesos
- Saloon:** 60 Pesos (3 x) und
1 Ausrüstungskarte von einem anderen Banditen nehmen
- Store:** anstatt Pesos erhält man hier zusätzlich 2 Ausrüstungskarten auf die Hand
- Plaza:** kommt ein Bandit aus dem Gefängnis, so erhält er hier 3 Ausrüstungskarten; zieht ein Bandit von einem Gebäude zur Plaza, so kann er 1 seiner Ausrüstungskarten unter den Stapel schieben und dafür 1 neue ziehen.

Wird ein Gebäude ausgeraubt, so dreht man den daraufliegenden Beute-Marker um und zahlt aus der Kasse (Spielgeldstapel) die entsprechende Summe an den oder die Banditen aus. Das Gebäude wird so als ausgeraubt gekennzeichnet.

Ähnlich verhält es sich beim Saloon, der jedoch mehrmals beraubt werden kann: Hier liegen drei Beute-Marker, die alle im Verlaufe eines Raubzuges von den Banditen erbeutet (umgedreht) werden können. Während eines Überfalls, kann jedoch immer nur ein einziger Beute-Marker erbeutet werden, Sind alle drei Beute-Marker umgedreht, gilt auch der Saloon als ausgeraubt,

Von den insgesamt 10 Beute-Markern tragen 8 auf ihrer Rückseite ein Symbol für "ausgeraubt". Zwei Beute-Marker (Plaza, Saloon) haben dieses Symbol nicht, denn ihre Funktion (Kartenerwerb bzw. Kartentausch) bleibt stets erhalten (werden nie umgedreht).

Bedingungen für einen Überfall

Um ein Gebäude erfolgreich überfallen zu können, müssen folgende Bedingungen erfüllt sein:

1. Das Gebäude darf nicht bereits ausgeraubt sein (der Beute-Marker also noch nicht umgedreht auf dem Gebäude liegen).
2. Der Bandit muß eine Waffe (Ausrüstungskarte) mit sich führen.

Kämpfe mit Zorro

Zorro und die Banditen setzen beim Kampf ihre Waffen ein. Zorro kämpft immer mit Degen und Peitsche, während ein Bandit vor dem Kampf festlegen muß, mit welcher Waffe er - gemäß seinen Ausrüstungskarten - kämpfen will.

Die Austragung des Kampfes findet per Drehscheibe statt. Hierzu wird der Drehpfeil angestoßen, so daß er mehrere Umdrehungen macht. Wenn er zur Ruhe kommt, zeigt er an, ob man den Gegner mit seiner Waffe trifft,

Zorro beginnt immer den Kampf mit den Banditen. Er wählt sich im Falle von mehreren Gegnern den ersten aus, und dreht den Pfeil der Drehscheibe.

Zeigt der Pfeil auf einen Degen oder eine Peitsche, hat Zorro den Banditen besiegt. Danach fordert Zorro den nächsten im Gebäude befindlichen Schurken zum Kampfe usw.

Zeigt der Pfeil jedoch auf ein Messer, hat der Bandit noch eine Chance sich zu verteidigen. Er darf nun seinerseits die Drehscheibe betätigen.

Zeigt der Pfeil jetzt auf die Waffe des Schurken, so hat dieser ein unverschämtes Glück gehabt. Ihm gelingt die Flucht, und er behält seine Ausrüstungskarten und Pesos. die er bei früheren Überfällen erbeutet hat. Er begibt sich sofort zur Plaza, (Findet der Kampf auf der Plaza statt, kann ein Bandit, dem die Flucht gelingt, in ein beliebiges Gebäude ziehen. Er hat dort aber keine weiteren Aktionsmöglichkeiten.)

Zeigt die Drehscheibe eine andere Waffe an, als die vom

3. ist eine Zugangskarte für den Überfall eines Gebäudes nötig, so muß mindestens einer der Banditen, die dieses Gebäude überfallen, die entsprechende Zugangskarte besitzen und vorzeigen, sobald die Beute verteilt werden soll. Die Zugangskarte gilt dann für alle Banditen. Sie muß anschließend abgelegt werden.

Sind alle Bedingungen erfüllt, kann der Überfall gelingen. Es kommt jetzt nur noch darauf an, ob Zorro in dem Gebäude erscheint und dadurch den Überfall vereitelt. oder ob er in einem anderen Gebäude beschäftigt ist.

In einer Spielfunde können mehrere Gebäude überfallen werden, im Extremfall sogar 5 Gebäude gleichzeitig (bei einem Spiel mit 5 Banditen).

Zorro erscheint

Sobald alle Banditen ihre Figuren bewegt haben, wählt Zorro ein Gebäude oder die Plaza aus und setzt danach seine Maske ab.

Er hebt das Gebäude hoch, stellt es vorübergehend neben dem Spielplan ab und plaziert seine Zorrofigur an der Stelle, an der soeben noch das Gebäude gestanden hat. (Beim nächsten Überfall wird das Gebäude wieder an seinen Platz zurückgestellt. Ein eventueller Überfall auf das Gebäude ist damit sofort vereitelt, Die Banditen gehen hier diesmal auf jeden Fall leer aus, soweit es sich um Beute handelt, deren Beute-Marker auf der Rückseite das Symbol für "ausgeraubt" trägt.

Alle Schurken, die sich in dem von Zorro gewählten Gebäude (bzw. Plaza) aufhalten, müssen sämtliche Ausrüstungskarten aufdecken und mit ihm kämpfen (sofern sie jeweils eine Waffe haben und/oder Geld aus früheren Überfällen besitzen),

Banditen eingesetzte, hat er den Kampf nun doch' noch im letzten Augenblick verloren.

Besitzt ein Bandit Geld aus früheren Raubzügen, ist jedoch unbewaffnet, so gewinnt Zorro unverzüglich - ohne Einsatz der Drehscheibe - den Kampf.

Wird der Bandit von Zorro besiegt, so muß er:

- alle Ausrüstungskarten abwerfen (unter Kartenstapel mischen)
- alle bisher geraubten Pesos an Zorro abgeben
- sofort bis zum Ende des Überfalls ins Gefängnis gehen. Das Gefängnis kann ein Bandit beim nächsten Überfall wieder verlassen, Er darf aber nur zur Plaza ziehen.

Ausnahmen

1. Ein Bandit, der weder eine Waffe dabei hat noch Pesos besitzt, wird von Zorro nicht bekämpft und bleibt in dieser Runde im Gebäude. (Er kann das Gebäude ja auch nicht ohne Waffe ausrauben.)
2. Ein Bandit, der auf der Plaza auf Zorro trifft und keine Pesos besitzt, wird ebenfalls nicht bekämpft (unabhängig davon ob er eine Waffe besitzt oder nicht). Er bleibt in dieser Runde auf der Plaza.

Genauso überraschend wie Zorro erscheint, verschwindet er auch wieder nach jedem Überfall der Schurken aus dem Gebäude.

Kämpfe unter Banditen

Kommt es zu einem Kampf unter Banditen (siehe Beute

machen), dann beginnt der Bandit, der die Waffe mit der höchsten Rangfolgenummer einsetzt, den Kampf.

Beispiel: Bandit A setzt den Degen 2, Bandit B setzt den Degen 3, und Bandit C setzt das Messer 13 ein. Das Messer 13 hat die höchste Rangfolgenummer; damit beginnt Bandit C den Kampf.

Erzielt er mittels Drehscheibe einen Treffer, so ist der Kampf beendet, die Beute geht damit an ihn. Zeigt der Pfeil auf der Drehscheibe seine eingesetzte Waffe nicht an, so kommt der Schurke an die Reihe, der die Waffe mit der zweithöchsten Rangfolgenummer besitzt usw.

Beispiel: Bei Bandit C (Messer 13) zeigt der Pfeil auf eine Peitsche, er hat somit nicht getroffen. Dann ist Bandit B (Degen 3) an der Reihe, der Pfeil zeigt bei ihm auf einen Degen. Bandit B erzielt einen Treffer und gewinnt damit sofort den Kampf und die Beute. Bandit A kommt nicht mehr an die Reihe und geht ebenso wie Bandit C leer aus.

Erzielt keiner der Banditen einen Treffer, so entbrennt der Kampf aufs Neue, so lange bis ein Bandit den Kampf gewinnt,

Beute machen

Die Beute der überfalteten Gebäude wird der Reihe nach (beginnend bei dem Beute-Marker mit der höchsten Summe) folgendermaßen verteilt:

Wenn ein Überfall gefingt (Voraussetzung: Beute noch vorhanden, Bandit hat Waffenkarte, mindestens ein anwesender Bandit zeigt - wenn nötig - die erforderliche Zugangskarte vor, Zorro erscheint hier nicht) kann die

Beute unter allen an dem Überfall beteiligten Banditen aufgeteilt werden. Können sie sich auf eine Verteilung nicht einigen, müssen sie untereinander kämpfen (siehe "Kampf unter Banditen"). Es wird hierbei nicht um alte Beute gekämpft, sondern nur um die, die gerade ansteht. Der Sieger erhält dann die ganze Beute - gemäß Beute-Marker.

Hat nur ein einzelner Bandit den Überfall erfolgreich ausgeführt, erhält natürlich er allein die ganze Beute, ohne kämpfenzumüssen,

Jeder Bandit erhält die Beute, bzw. seinen Beute-Anteil in Form von Pesos aus der Kasse ausbezahlt.

Will ein Bandit eine für einen Überfall erforderliche Zugangskarte nicht herzeigen - besonders, wenn sich mehrere Banditen in dem Gebäude befinden -, so darf er jederzeit darauf verzichten. Zeigt auch kein anderer Bandit die Zugangskarte her, gelingt der Überfall nicht. Vereinbarungen, die Zugangskarte nur bei einer bestimmten Beuteverteilung herzuzeigen, sind nicht bindend, sie

behauptet kein Dynamit zu besitzen.

Nicht vergessen: Nach einem erfolgreichen Überfall muß der Beute-Marker umgedreht werden. Das Gebäude bleibt bis zum nächsten Raubzug ausgeraubt.

Sind alle Kämpfe ausgetragen und ist die Beute verteilt, so kann ein neuer Überfall oder Raubzug beginnen.

Spielende

Hat ein Bandit die erforderliche Summe von 700 Pesos geraubt, gewinnt er das Spiel. Haben mehrere Banditen gleichzeitig diese Summe erreicht beziehungsweise überschritten, so gewinnt der Bandit unter ihnen mit den meisten Pesos.

Zorro gewinnt das Spiel, wenn er je nach Anzahl der Banditen folgende Summen an Pesos erbeuten konnte: