

5	Stable	School	Drugstore	Judge
	Sheriff	Smith	Saloon	Stage Coach Office
	Prison	Church	Laundry	Casino
	Printer's	Undertaker	Hotel	Bank












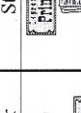
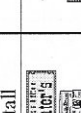


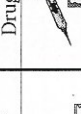


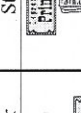
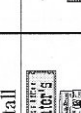


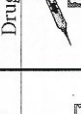



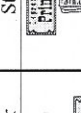
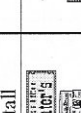


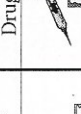

6	Saloon	Stage Coach Office	School	Judge
	Drugstore	Laundry	Sheriff	Smith
	Prison	Barber	Casino	Doc
	Printer's	Undertaker	Hotel	Stable

7 ("meine Gebäude" im Fett druck)	School	Hotel	Stable
	Sheriff	Saloon	Drugstore
	Prison	Laundry	Bank
	Casino	Saloon*	Judge*
	Church	Printer's	

* Es gibt zwei Lösungen: Sowohl Saloon als auch Judge können zu meinen Gebäuden gehören.

8	School	Barber	Saloon	Stable
	Stage Coach Office	Laundry	Drugstore	Hotel
	Casino	Church	Smith	Bank
	Judge	Sheriff	Undertaker	Doc

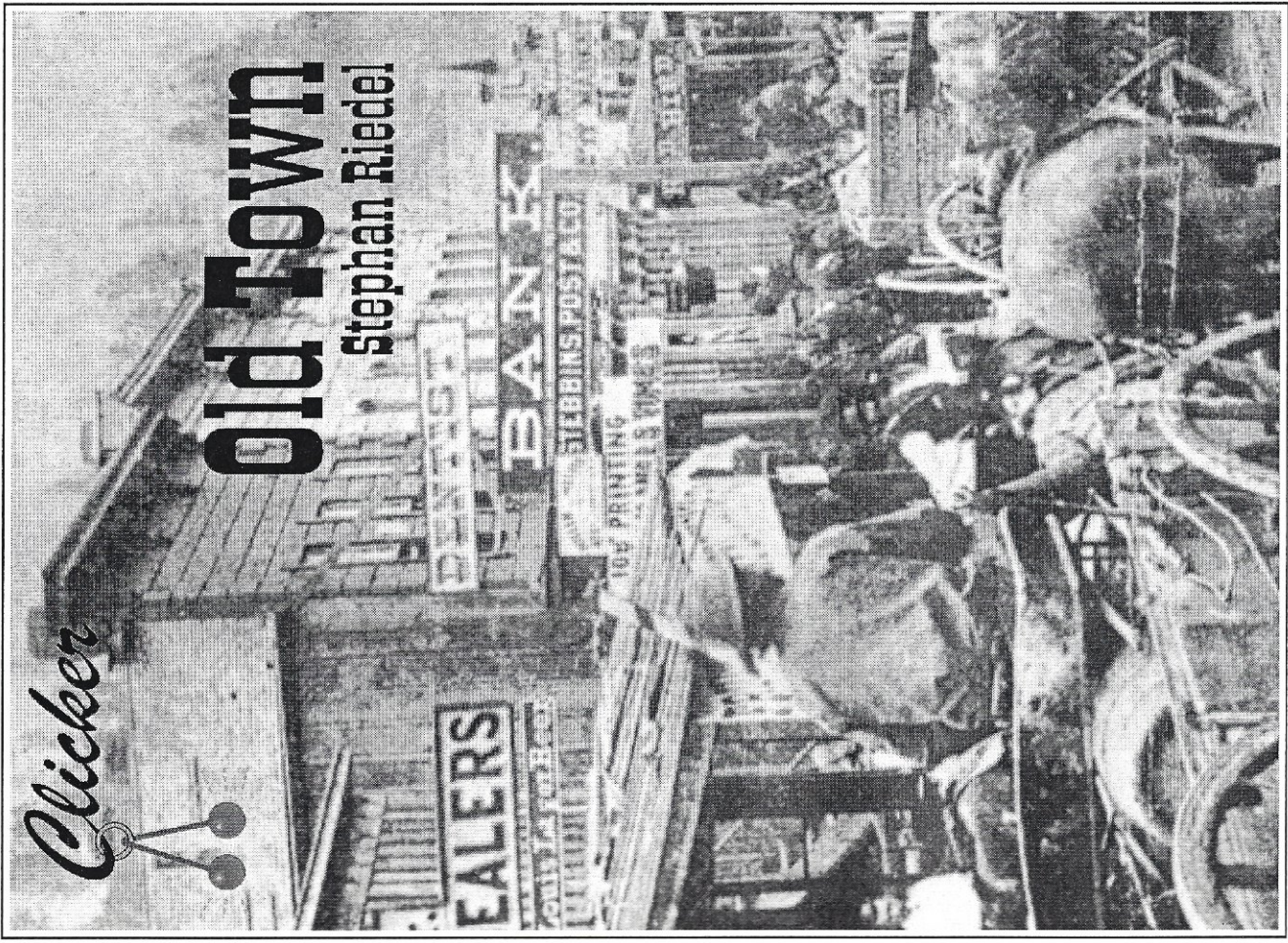
Die Gebäude

 Stage Coach Office	 Poststation	 Undertaker	 Stable	 School	 Sheriff	 Drugstore	 Stable
 Laundry	 Wäscherei	 Church	 Stall	 Schule	 Casino	 Drugstore	 Hotel
 Judge	 Kirche	 Bank	 Druckerei	 Saloon	 Spielcasino	 Doktor	 Bank
 Richter	 Gefängnis	 Bank	 Bank	 Hotel	 Schmiede	 Barbier	 Doc

Danksagung

Für die tolle Unterstützung beim Umsetzen meiner Spielidee möchte ich mich bei Günter Cornett und Andy Merritt ganz herzlichst bedanken.

Stephan



Clicker

Old Town
Stephan Riedel

Old Town

ein Spiel von **Stephan Riedel** (Spieldice und Grafik)

Spielerzahl : 1 bis 4 Spieler **Alter**: ab 10 Jahren

Der Goldrausch ist vorüber, die Goldsucher sind schon lange weggezogen. Nur ein paar alte Gräber und Ruinen legen Zeugnis ab von der „guten alten Zeit“.

Wer wohl wo gewohnt hat ?

Wo fanden die Duelle statt ?

Wo verbrachte Richter Johns sein Wochenende ?

Dokumente, Urkunden und Zeitungsausschnitte liefern Informationen und Daten über das Leben in **OLD TOWN**.

Jetzt ist es an Euch das Geheimnis zu lüften. Logisches Denken ist gefragt. Geflügelt werden kann allein oder gemeinsam - Ziel ist es, das Rätsel um **OLD TOWN** zu lösen.

Langsam entwickelt sich das Bild von **OLD TOWN**. So sah die Stadt aus, damals 1878 oder ist der Grundriss von 1891? So genau wird man es nicht mehr sagen können...

Kurzbeschreibung:

Als Archäologe versuchen die Spieler gemeinsam eine alte, heute verfallene Geisterstadt zu rekonstruieren. Die Stadt bestand damals aus einem Friedhof und verschiedenen Gebäuden wie z.B. einem Hotel, einer Schmiede, einer Bank, einem Saloon usw.

Jeder Spieler erhält eine Anzahl Infokarten, auf denen Informationen (z.B. „die Bank lag in der Dalton Road“) zur Lage der Gebäude stehen.

Mit diesen Informationen werden die möglichen Standorte festgelegt und mit Markern gekennzeichnet. Gibt es nur noch einen möglichen Standort für das Gebäude, wird der Marker entfernt und das Gebäude platziert.

Jeder Spieler, der Informationen liefert, die für die Rekonstruktion von **OLD TOWN** dienlich sind, erhält Punkte.

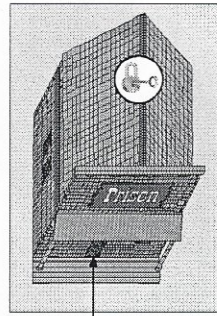
Am Ende, wenn **OLD TOWN** wieder aufgebaut ist, gewinnt der Spieler, der für die Rekonstruktion der Stadt am meisten beitragen konnte.

Die Lage der Gebäude ändert sich von Spiel zu Spiel.

Spielmaterial:

1 Spielplan, 18 verschiedene Gebäude, 60 Infokarten, 90 Marker, 4 Markiersteine, 1 Spielregel

Die Gebäude 18 Stück



Eingang (Vorderseite)

Die Marker
(siehe auch Seite 12)

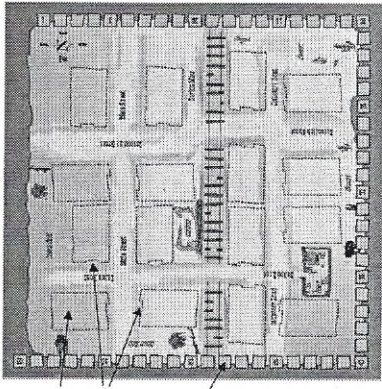
5 x 18 Stück

Die Markiersteine

4 Stück

Der Spielplan

1 Stück



Gebäudeplatz

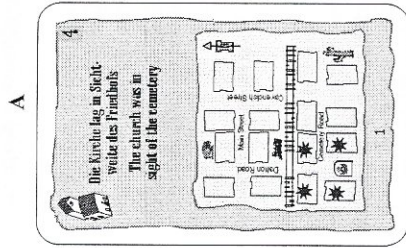
Eingang

Punkteleiste

Die Infokarten:

Das Spiel beinhaltet 60 Infokarten, die die Lage der einzelnen Gebäude beschreiben (ausschlaggebend für die Definition ist der kleine Stadtplan auf der Karte).

Insgesamt gibt es drei verschiedene Typen von Infokarten: A, B und C (siehe Abbildung 1).



A

B

C

Abb. 1: Infokarten

Auf den Infokarten stehen gelbe Zahlen. Diese Zahlen geben an, auf wie vielen möglichen Plätzen das Gebäude gestanden haben könnte (bei unbebautem Spielplan). Beispiel: "Die Kirche lag in Sichtweite des Friedhofs". Wie auf dem Stadtplan in der Mitte der Karte zu erkennen ist (blaue Sterne markieren die Standorte), gibt es insgesamt vier verschiedene Plätze auf denen die Kirche gestanden haben könnte (siehe Bild 1, Karte A).

Die Infokarten unterscheiden sich in der Anzahl der möglichen Gebäudeplätze und in der Art der Information.

Typ A: Auf dieser Karte steht die gelbe "4". Die Information dieser Karte bezieht sich immer auf ein spezielles Gebäude: Die Kirche lag..., der Saloon stand... usw.

Typ B: Auf dieser Karte steht "7" oder "8". Die Information bezieht sich auf kein spezielles Gebäude ("Mein Gebäude lag..."). Der Spieler, der diese Karte spielt, darf den Gebäudetyp auswählen, wobei der Gebäudetyp einem seiner Gebäude entsprechen muss (siehe Vorbereitung).

Typ C: Auf dieser Karte steht die gelbe "8+8". Die Information bezieht sich auf ein spezielles Gebäude und ein frei wählbares. Beispiel: "Die *Poststation* lag an der Bahnlinie gegenüber meinem Gebäude". Der Spieler wählt den Gebäudetyp frei aus, der gegenüber der Post gestanden hat. Dieses Gebäude muss der Spieler besitzen (siehe Vorbereitung).

Vorbereitung:

- Der Spielplan wird auf dem Tisch ausgebreitet.
- Alle 18 Gebäude werden neben dem Spielplan offen ausgelegt.
- Die Marker werden nach Gebäudetyp sortiert und auf die entsprechenden Gebäudekarten abgelegt
- Die Infokarten werden nach Typ (A, B, C) getrennt gemischt.

Jeder Spieler erhält verdeckt zwei Karten vom Typ A und zwei vom Typ C

Bei 3 Spielern
werden noch drei Karten vom Typ A auf den Kartenstoß mit den Karten vom Typ B gelegt.

Bei 2 Spielern

- gibt es noch für jeden Spieler drei Karten vom Typ A und drei vom Typ C. Diese sechs Karten mischt jeder Spieler und legt diese als eigenen Nachziehstoß vor sich ab.
- Die restlichen Karten vom Typ A und C werden nicht mehr benötigt.
- Die Karten vom Typ B bilden den (gemeinsamen) Nachziehstoß und werden neben den Spielplan gelegt.
- Der jüngste Spieler ist der Startspieler.
- Beginnend mit dem Startspieler nimmt sich jeder Spieler reihum zuerst ein und danach noch mal ein Gebäude mit den Markern seiner Wahl.

TIPP: Die Spieler sollten die Gebäude auswählen, von denen sie Karten vom Typ A haben.

Das Spiel:

Der Startspieler führt zuerst eine der folgenden drei Aktionen aus (Beschreibung siehe unten):

- 1 Der Spieler spielt von seinen Handkarten eine Infokarte aus oder
- 2 er legt insgesamt zwei Bestätigungs- und/oder Widerspruchskarten ab oder
- 3 zieht eine neue Infokarte vom Nachziehstapel

Am Ende des Zuges zieht der Spieler eine neue Infokarte vom gemeinsamen oder eigenen (2-Personenspiel) Nachziehstapel (sein Zug ist jetzt zu Ende).

Entdeckt ein Mitspieler, dass (auf Grund einer logischen Schlussfolgerung) ein oder mehrere Marker vom Spielbrett genommen werden können, ruft er laut "stop", erklärt den anderen Spielern die Situation und nimmt diese Marker an sich. -> Beispiel 8.

Nun ist der linke Nachbar am Zug

Spielende:

Ist die Stadt komplett aufgebaut, endet das Spiel.

Derjenige Spieler, der die meisten Punkte sammeln konnte, gewinnt **Old Town**.

Infos zu den einzelnen Punkten:

zu 1 "Eine Infokarte spielen":

Die gespielten Infokarten geben den Spielern Hinweise, wo ein bestimmtes Gebäude gestanden haben könnte. Der Spieler spielt eine Karte mit Informationen zu einem (oder mehreren) Gebäude(n). Es können folgende Situationen entstehen:

- A. Es kommen zwei, drei oder vier mögliche Standorte in Frage, auf denen das Gebäude gestanden haben könnte. Auf allen möglichen Standorten werden die entsprechenden Marker gelegt. Alle übergebliebenen Marker erhält der Spieler (1 bis 3 Marker) -> Beispiel 1
- B. Es gibt nur einen möglichen Standort für dieses Gebäude, d.h. die Lage des Gebäudes ist durch die Informationen genau definiert. Das Gebäude wird auf diesen Gebäudeplatz gelegt und der Spieler erhält alle Marker dieses Gebäudes, die auf oder neben dem Spielplan ausliegen (2 bis 5 Marker). -> Beispiel 2
- C. Es liegen bereits zwei, drei oder vier Marker dieses Gebäudes auf dem Spielplan. Durch die gespielte Karte kann der Standort genauer definiert werden. Alle Marker, die auf Gebäudeplätzen liegen, die laut Infokarte ausgeschlossen werden, werden vom Spielplan entfernt. Diese Marker erhält der Spieler (1 bis 4 Marker) -> Beispiel 3

Es ist zu beachten:

- Es dürfen nur Karten gespielt werden, deren Informationen keinen Widerspruch zu den bereits gelegten Gebäuden oder Markern darstellen -> Beispiel 5
- Informationen von bereits gespielten Karten sind im weiteren Spiel nicht mehr relevant.
- Am Ende des Zuges werden alle gespielten Infokarten auf den Ablagestapel gelegt.

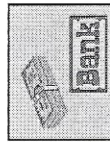
zu 2 "Insgesamt zwei Bestätigungs- und/oder Widerspruchskarten ablegen":

- Infokarten, mit deren Information sich die Situation auf dem Spielplan nicht ändert (die Anzahl und Art der Gebäude und Marker ändert sich nicht), werden **Bestätigungskarten** genannt -> Beispiel 4
- Infokarten, deren Information im Widerspruch zu der Situation der Gebäude und Marker auf dem Spielplan steht werden **Widerspruchskarten** genannt -> Beispiel 5
- Hat der Spieler im Laufe des Spiels insgesamt zwei Bestätigungs- und/oder Widerspruchskarten auf der Hand, darf er diese Karten auf den Ablagestoß legen und dafür einen beliebigen Marker vom Spielplan an sich nehmen. Konkretisiert sich die Lage eines oder mehrere Gebäude, darf der Spieler alle Marker, die nun vom Plan entfernt werden müssen, an sich nehmen -> Beispiel 10

Weitere Infos:

Marker

- In dem Spiel befinden sich fünf Marker pro Gebäudetyp. Es dürfen keine Infokarten gespielt werden, die mehr als fünf mögliche Standorte vorgeben -> Beispiel 9.
- Wenn durch das Spielen einer Infokarte ein oder mehrere mögliche Standorte von Gebäuden ausgeschlossen werden, werden alle Marker entfernt, die auf diesen Standorten liegen -> Beispiel 3
- Pro Bauplatz dürfen am Ende eines Zuges nur **drei** Marker liegen. Liegen auf einer Gebäudeposition bereits drei Marker, ist es nicht erlaubt, eine Karte zu spielen, bei der ein weiterer Marker auf diese Position gelegt werden muss -> Beispiel 6
- Liegen auf zwei Gebäudeplätzen jeweils zwei Marker von genau zwei Gebäuden und von diesen Gebäuden sind keine weiteren Marker auf dem Spielplan, ist es nicht erlaubt, noch einen weiteren Marker auf diese zwei Gebäudeplätze zu legen -> Beispiel 7



- Betrachtet man die Situation auf dem Spielbrett genauer, ist es sehr oft möglich, einige Marker zu entfernen, ja sogar Gebäude zu setzen ☞ Beispiel 8
- Liegen von zwei Gebäuden nur noch jeweils zwei Marker auf ein und demselben Gebäudeplatz, bleiben die Marker der Gebäude solange liegen bis ein Spieler mit einer Informationskarte die Lage eines der beiden Gebäude bestätigt (das andere Gebäude wird aus dem Spiel genommen).

Gebäude

- Auf dem Spielplan ist der Eingang eines Gebäudes wie folgt dargestellt:
-
- Die Informationen "mein Gebäude ..." beziehen sich immer auf die Gebäude, die die Spieler vor sich liegen haben.
 - Hat ein Spieler weniger als zwei Gebäude, nimmt er sich vor seinem nächsten Zug so viele Gebäude bis er wieder zwei Gebäude hat. Liegen im Gebäudestapel maximal noch so viele Gebäude wie Spieler mitspielen (bei 4 Spielern sind das 4 Gebäude), darf sich ein Spieler erst dann ein neues Gebäude nehmen, wenn er kein Gebäude mehr besitzt.

Punkte

- Am Ende des Zuges legt der Spieler seine gewonnenen Marker in die Schachtel zurück. Für jeden Marker erhält er einen Siegpunkt, den er auf der Punkteleiste (auf dem Spielbrett) mit seinem Markierstein markiert.

Das Spiel für 1 Person

Der Spieler versucht, mit einer Anzahl von Infokarten die Stadt zu rekonstruieren. Es gibt acht verschiedene Spiele, die gespielt werden können. Das erste Spiel ist das leichteste, das achte das schwerste. Die Karten, die für das jeweilige Spiel benötigt werden, werden anhand ihrer Nummern ausgewählt. Zusätzlich erhält der Spieler ein oder mehrere Gebäude (Spalte "mein Gebäude"). Wie beim Mehrpersonenspiel beziehen sich die Infokarten B und C auf diese Gebäude ("mein Gebäude lag..."). Steht in einer Zeile "45 = Bank", bedeutet dies, dass die Information der Karte 45 für die Bank gilt. Karten vom Typ B oder C können jeweils nur für ein Gebäude verwendet werden.

In meinen Spielen ist das Gebäude, auf das sich eine Karte vom Typ B bezieht, festgelegt (Bsp. Spiel 1: Hier gilt die Karte Nr. 45 für die Bank).

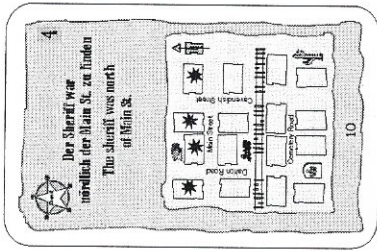
Die Lösung ist immer eindeutig.

	Kartensatz (Nr.)			mein Gebäude
	Typ A	Typ B	Typ C	
1 leicht	2 - 5, 7, 8, 13-18	45 = Bank	29 - 31, 35	Hotel
2 leicht	1 - 4, 6, 8 - 14, 17	41 = Smith, 46 = Church	25, 29, 36	Stage Coach Office
3 mittel	1-3, 5, 6, 9, 10, 12, 13, 16, 18		19,26,30,32 - 34	Bank, Saloon
4 mittel	1 - 3,5, 8 - 10, 14 - 18		20,21,26 - 29, 31	School, Doc
5 mittel	1 bis 5, 7-15	38 = Drugstore, 40 = Prison, 42 = Printer's 50 = Casino	20, 22, 25, 29, 31, 32	Drugstore, Printer's, Casino
6 schwer	2,5,7, 9 - 12,14, 15,16,18	57	21,22,30,33, 35	Drugstore, Doc
7 schwer	1, 3 - 14, 16 - 17	39 = Smith, 40 = church, 41 = Hotel, 43 = Prison, 46 and 51 = Doc 49 = Judge, 58 = Sheriff	20,24,25,29,33, 34	? , ? , ?
8 schwer	1 - 3, 5, 8, 11, 14-18	37 = Hotel, 42 = Stable 46 = Smith, 52 = Saloon 55 and 57 = Sheriff	19,20,22,23,27, 28,31	? , ? , ?

Lösungen siehe Seite 11.

Beispiele

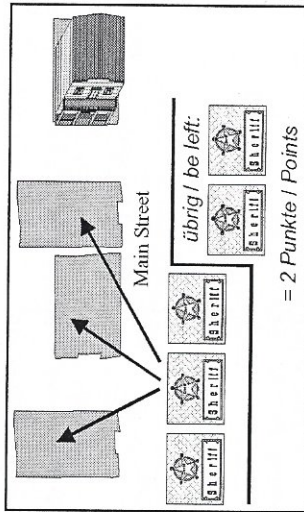
Ein Spieler spielt die Karte:
 "Der Sheriff war nördlich der Main St. zu finden"
 Nach dem Plan auf der Karte gibt es 4 mögliche Plätze, wo der Sheriff gewohnt haben könnte.



Je nach der Situation auf dem Spielplan ergeben sich unterschiedliche Situationen. Siehe hierzu Beispiel 1 bis 8.

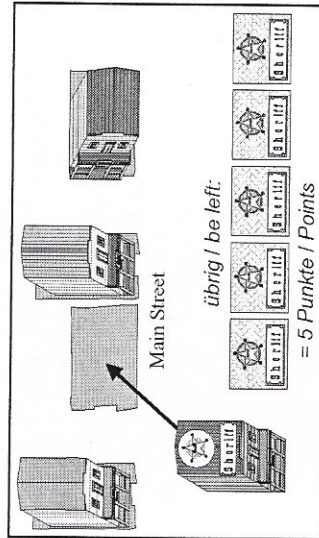
Beispiel 1:

Von den vier möglichen Plätzen ist einer schon besetzt. Also bleiben drei Plätze übrig. Der Spieler behält zwei Marker.



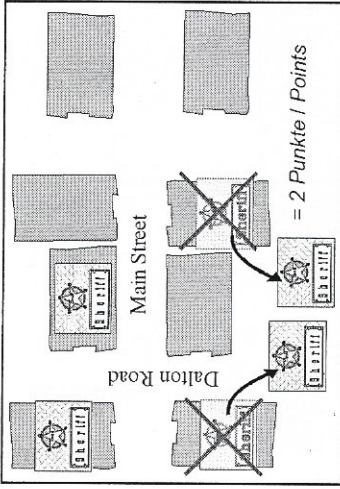
Beispiel 2:

Da bereits drei Plätze besetzt sind, gibt es nur noch einen Standort für den Sheriff. Das Sheriffgebäude wird auf diesen Platz gesetzt. Der Spieler erhält alle fünf Marker (5 Punkte) und der Besitzer der Gebäudes 3 Punkte.



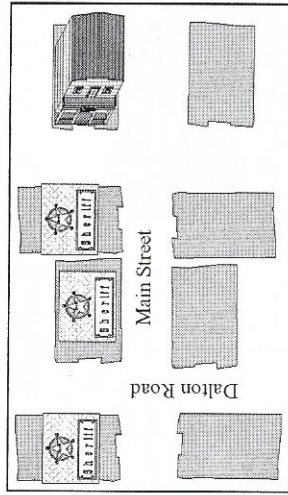
Beispiel 3:

In diesem Beispiel wurden in einem vorherigen Spielzug vier Marker platziert. Da zwei Marker des Sheriffs südlich der Main St. liegen und somit nach der Infokarte (s.o.) falsch sind, müssen sie entfernt werden. Der Spieler erhält die zwei Marker.



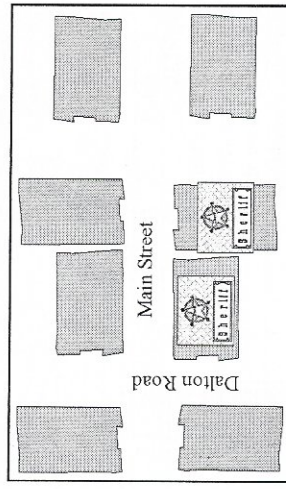
Beispiel 4:

Die Infokarte "Der Sheriff war nördlich der Main St. zu finden" ist eine Bestätigungskarte, da sie keine neue Information liefert.



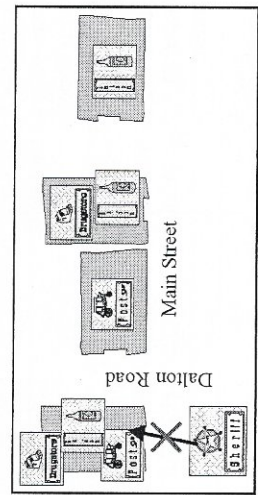
Beispiel 5:

Die Infokarte "Der Sheriff war nördlich der Main St. zu finden" ist eine Widerspruchskarte, da bereits südlich der Main St. Marker des Sheriffs liegen und diese Karte somit im Widerspruch zu der Situation auf dem Spielplan steht.



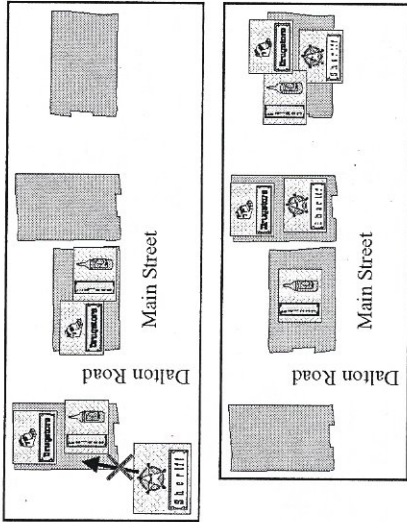
Beispiel 6:

Da bereits drei Marker auf einem Gebäudeplatz liegen, darf die Karte "Der Sheriff war nördlich der Main St. zu finden" zu diesem Zeitpunkt nicht gespielt werden.



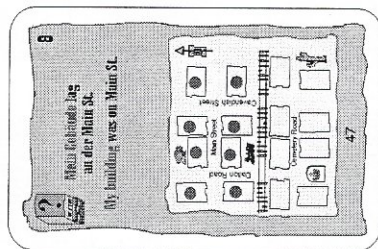
Beispiel 7:

Da bereits zwei Gebäude (Saloon, Drugstore) auf zwei Plätzen festgelegt sind, kann kein weiteres Gebäude dort stehen.



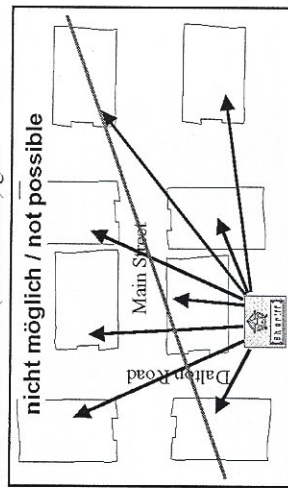
Beispiel 8:

Wer genau hinschaut, stellt fest, dass der Saloon genau definiert ist - und zwar auf dem Gebäudeplatz an der Dalton Rd. (Begründung siehe Bsp. 7).



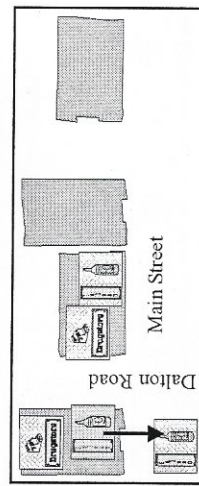
Beispiel 9:

Die Karte "Mein Gebäude lag an der Main St." darf zu diesem Zeitpunkt nicht gespielt werden, da es 8 mögliche Plätze für das Gebäude (z.B. Sheriff) gibt.



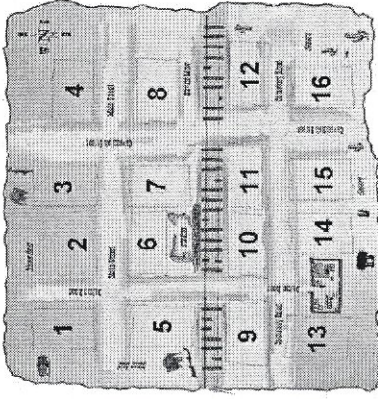
Beispiel 10:

Ein Spieler legt zwei Widerspruchs- und/oder Bestätigungskarten ab. Er darf nun einen Marker entfernen. Er nimmt den Saloon-Marker vom linken Platz, so dass nur noch ein Saloon-Marker übrig ist.



Der Spieler muss nun das Saloongebäude auf den rechten Platz ablegen und nimmt sich den Saloon- und den Sheriff-Marker an sich. Da nun nur noch ein Sheriff-Marker auf dem Spielplan liegt, muss nun auch das Sheriffgebäude gesetzt werden. Der Spieler bekommt auch diesen Marker. Der Zug ist nun zu Ende. Der Spieler hat für seine Aktion insgesamt vier Marker erhalten.

Old Town - Lösungen für das 1-Personenspiel



Spiel-Nr.	1*	2	3	4
5	6	7	8	
9	10	11	12	
13	14	15	16	

* Nummern der Gebäudeplätze (siehe Plan oben)

1	2	3	4
Stage Coach Office	Smith	School	Stable
Laundry	Saloon	Prison	Bank
Barber	Drugstore	Hotel	Casino
Printer's	Undertaker	Judge	Doc
Stable	School	Stage Coach Office	Judge
Sheriff	Laundry	Doc	Drugstore
Barber	Church	Saloon	Casino
Prison	Smith	Hotel	Bank
School	Printer's	Hotel	Drugstore
Prison	Saloon	Sheriff	Stage coach Office
Barber	Smith	Laundry	Bank
Church	Undertaker	Doc	Stable
Hotel	School	Sheriff	Stable
Stage coach Office	Barber	Smith	Laundry
Casino	Drugstore	Doc	Bank
Prison	Church	Judge	Undertaker

Old Town - Korrektur:

Seite 7:

	Kartensatz (Nr.)			mein Gebäude
	Typ A	Typ B	Typ C	
1 3 bis 13 16, 17		38 = Drugstore 39 = Laundry 43 = Casino 48 = Prison 49 = Printer's 51 = Undertaker 60 = Stage Coach Office	20, 22, 25, 29, 31, 32	Stage Coach Office School Casino
5 mittel				

Seite 8:

Beispiel 2:

Da bereits drei Plätze besetzt sind, gibt es nur noch einen Standort für den Sheriff. Das Sheriffgebäude wird auf diesen Platz gesetzt. Der Spieler erhält alle fünf Marker (5 Punkte).