

# KITTY'S SALOON

## Spiel-Spaß zwischen Poker und El Paso

Nehmen Sie ein frisches Pferd und reiten Sie noch vor Sonnenaufgang in Richtung Westen, damit Sie noch rechtzeitig – bevor sich der Kaktus im Abendrot die Stacheln sonnt – Farmers Paradies erreichen. Hier betreibt die schöne Kitty ihren Saloon, den berühmtesten Gamble-Saloon westlich von El Paso. Sie sollten ihn auf Ihrem Weg ins sonnige Kalifornien auf keinen Fall links liegen lassen. Schwingen Sie durch die Schwingtür und machen Sie Ihr Glück in Kitty's Saloon. Aber vergessen Sie nie:

Hier draußen in der Prärie ist nicht alles Gesetz, was in der Bibel steht. Richten Sie sich deshalb streng an diese Spielanleitung!

Damit Sie sich in Kitty's Saloon auch zurechtfinden, hier eine kleine Inventarliste:

- ein Spielplan
- 6 Spielfiguren
- zwei Würfel
- ein Poker-Banjo
- 28 Schicksalskarten
- 10 Sheriffs-Tombolakarten
- 6 Rodeokarten
- 6 Darlehenskarten
- 6 Pokerchips
- div. Dollarscheine
- und die

Spielanleitung, die sie gerade in der Hand halten

Wenn es Ihnen trotz bleihaltiger Schwierigkeiten gelingt, 2000 Dollar am Spieltisch von Kitty's Saloon zu gewinnen, bevor Kitty ihr Barvermögen auf 4000 Dollar erhöht, sind Sie Sieger und werden in die Geschichte des Wilden Westens eingehen.

### Spielvorbereitung:

Man schüttelt das Poker-Banjo, um die Würfel, die sich darin befinden, zu mischen. Dann legt man es auf das markierte Feld des Spielplans.

Anschließend werden alle Spielkarten gut gemischt und mit der entsprechenden Aufschrift nach oben auf die dafür vorgesehenen Felder des Spielplans gelegt. Die Darlehenskarten verbleiben außerhalb des Spielplans.

Jetzt wird der Bankhalter (Penny-Joe) gewählt. Penny-Joe sorgt dafür, daß sich immer 100 Dollar auf dem Jackpot-Feld befinden. Das restliche Geld wird von ihm verwaltet. Penny-Joe zahlt nicht nur die Gewinne aus, die die Summe auf dem Jackpot-Feld übersteigen, sondern auch die, die das 'Schicksal' bzw. der Spielverlauf bestimmt. Penny-Joe übernimmt auch (in Personalunion) die Aufgaben der schönen Kitty. Kitty ist für die Ausgabe der Darlehen-Karten zuständig. Sie erhält von Penny-Joe bei Spielbeginn 2000 Dollar für ihre Privatschatulle – Vertiefung im Spielkarton, die mit der Rückseite der Spielanleitung zugedeckt wird –.

Wichtig: Die schöne Kitty greift nur während der Pokerrunden aktiv ins Spielgeschehen ein.



### Das Spiel:

Nachdem jeder Spieler einen Spielstein gewählt und einen Pokerchip in seiner Farbe erhalten hat, würfelt er einmal. Der Spieler mit dem höchsten Wurf beginnt das Spiel. Im Uhrzeigersinn folgen die anderen Spieler. Vorsicht vor Falschspielern!

Alle Spieler stellen ihre Spielsteine auf das Starfeld. Auf Anweisung von Kitty zahlt Penny-Joe jedem Spieler 100 Dollar in 10-Dollar-Scheinen als Startkapital aus. Es wird mit zwei Würfeln gewürfelt und die Spielsteine um die entsprechende Augenzahl weiterbewegt. Die Anweisungen auf den Feldern müssen in jedem Fall befolgt werden. Ausnahme: die Teilnahme an Poker-Runden ist freiwillig.

Ist eine Anweisung ausgeführt, ist der nächste Spieler an der Reihe.

### Darlehen-Karten:

Hat ein Spieler kein Bargeld mehr, kann er sich bei der schönen Kitty ein Darlehen in Höhe von 200 Dollar verschaffen. Zusammen mit dem Geld erhält er eine Darlehen-Schuldschein-Karte, die er mit Zinsen sofort wieder einlösen muß, wenn seine Barschaft die Höhe von 400 Dollar überschreitet. Ein Spieler darf immer nur einen Schuldschein besitzen. Wenn ein Spieler Pleite macht und noch einen Schuldschein besitzt, scheidet er aus dem Spiel aus.

### Schicksals-Karten:

Kein Spieler darf sich den Anweisungen der von ihm auf Feldern, wie z. B., 'Das Schicksal schlägt zu', 'Wie soll es weitergehen ...' u.s.w. gezogenen Schicksalskarten entziehen. Er muß Charakter und Pioniergeist beweisen, ohne die der Wilde Westen nicht das wäre, was er heute ist.

### Rodeo-Karten:

Die Rodeo-Karten liegen gemischt auf dem Spielplan. Jeder Spieler zahlt 20 Dollar an die Bank und erhält eine Rodeo-Karte. Danach wird mit einem Würfel gewürfelt. Die entsprechende Augenzahl ist die Nummer des Siegfeldes. Wer diese Karte auf der Hand hält, kassiert 80 Dollar. Bei weniger als 6 Spielern kann es passieren, daß niemand gewinnt. In diesem Fall freut sich nur Penny-Joe, der Bankhalter.

### Sheriff-Tombolokarten:

Die Teilnahme an der Tombola ist Ehrensache aber nicht unbedingt Pflicht. Derjenige, der auf das entsprechende Feld kommt, zieht eine Sheriffs-Tombolokarte und entscheidet, ob er die Tombola veranstaltet oder nicht. Wenn er mitmachen will, zahlt er die verlangte Summe in den Jackpot und alle Spieler würfeln mit einem Würfel. Wer die höchste Zahl wirft, gewinnt den gesamten Jackpot.

### Pokerrunde

Wichtig! Pokerprofis erkennt man an ihren eiskalten Gesichtern.

Kommt ein Spieler auf ein Pokerrunde, eröffnet er die nächste Pokerrunde (die Teilnahme ist für alle freiwillig). Im Uhrzeigersinn setzen jetzt alle Spieler ihren Chip auf eines der zwölf runden Wettfelder. Danach bedient der Spieler, dem diese Runde zu verdanken ist, das Poker-Banjo. Das Banjo wird so geschüttelt, daß die sechs Würfel in den Banjo-Hals fallen und mit der Vorderseite nach oben auf den dafür vorgesehenen Platz im Spielplan gelegt. Die Würfelkombination im Banjo-Hals wird jetzt mit den Werten verglichen. Kitty zahlt alle Gewinne aus dem Jackpot aus. Reicht der Jackpot nicht aus, wird der Fehlbetrag aus der Bank ergänzt. (Der Jackpot darf nie weniger als 100 Dollar enthalten.) Kommen mehrere Spieler während der Pokerrunde auf die Siegersumme von 2000 Dollar, entscheidet die absolute Höhe des jeweiligen Vermögens über den Sieger.

### Poker-Wettssysteme:

1. Wetten auf die höchste Zahl (sechs goldgelbe Kreisfelder - 300 Dollar). Hier gilt die Wette der höchsten Würfelzahl im Pokerbanjo und zwar in der durch Verbindungssiriche zugeordneten Position. Gewinner erhalten 300 Dollar. Erscheint die höchste Würfelzahl mehr als einmal und somit für mehrere Spieler in zwei unterschiedlichen Wettpositionen, so gewinnt trotzdem jeder dieser Spieler.
2. Split-Wette (vier orangefarbene Kreisfelder - 150 Dollar). Diese Wette geht davon aus, daß die höchste Würfelzahl entweder in der einen oder der anderen, dem Wettfeld zugeordneten Position erscheint. Split-Gewinner erhalten 150 Dollar. Wichtig: Auch wenn ein Split-Feld belegt ist, ist dennoch eine Wette auf die höchste Zahl (goldgelbe Felder) möglich.
3. Straight-Wette (hellgelbes Kreisfeld 450 Dollar)  
Ein Straight sind drei aufeinanderfolgende Zahlen in einer nicht unterbrochenen Reihe.  
Beispiel: Kombination 1 - 6 - ③ - ② - ① - 5 ist ein Straight. Die Kombination ② - 1 - ③ - ④ - 6 - 5 ist kein Straight. Straight-Gewinner erhalten 450 Dollar.
4. Pair-Wette (hellgelbes Kreisfeld 200 Dollar).  
Um eine Pair-Wette zu gewinnen, müssen zwei gleiche Zahlen nebeneinander in einer Reihe erscheinen. Beispiel: 4 - ③ - ③ - 5 - 4 - 2. Pair-Gewinner erhalten 200 Dollar.

### Poker Spezial:

Gegenüber dem Starfeld befindet sich das einzige Pokerrunde, bei dem man den Einsatz selbst bestimmen kann.

Bei Poker Spezial kommen nur die sechs goldgelben 300-Dollar-Felder zum Einsatz. Die Wette gilt bei dieser Runde ausschließlich der höchsten Zahl im Poker-Banjo und zwar unter Ausschluß des Jackpots bzw. der Bank. Der Spieler, der das Feld erreicht hat, bestimmt den Einsatz selbst und alle Mitspieler müssen mithalten. Der geforderte Einsatz muß mindestens 300 Dollar oder ein mehrfaches dieser Summe betragen. Jedoch nicht mehr, als jeder teilnehmende Spieler selbst besitzt. Der Gewinner kassiert alle Einsätze der Mitspieler.

### Und Kitty saht ab:

Nach jeder Pokerrunde hat Kitty die Möglichkeit, ein großes Geschäft zu machen. Die einzige Gelegenheit, wo Kitty ins Spielgeschehen eingreifen darf. Würfelt sie mit einem Würfel eine Eins oder eine Sechs, kassiert sie von jedem Pokerspieler 10 % seines Gewinns. Kann Kitty ihr Barvermögen (ohne Darlehen-Karten) während des Spielverlaufs auf 4000 Dollar erhöhen, ist sie Siegerin des Spiels ... des heißesten Spiels unter der Sonne der Prärie.



# Parker... mehr als nur ein Spiel

Bei Rückfragen und Anregungen schreiben Sie bitte an:

Parker Spiele und Spielzeug · Klocknerstraße 1 · 6054 Rodgau 3