

- **Fluchtversuch** - tja, du kannst nicht alle schnappen. Dieser Teufelskerl hat einen Fluchtweg entdeckt und ist wie der Blitz und eine riesige Staubwolke hinter sich herziehend aus der Stadt geflohen. Der gesuchte Bandit ist euch entkommen - und mit ihm das Kopfgeld. Decke die Identität des Banditen auf dem nächsten WANTED-Plakat auf und pass gut auf, dass er dir nicht auch noch durch die Lappen geht!



• **Tumult** - Während eines Aufruhrs explodiert das Dynamit! Diese Karten zeigen verschiedene Farben und entsprechen den verschiedenfarbigen Feldern auf dem Spielbrett. Alle Sheriffs, die sich auf einem Feld in derselben Farbe wie der Rand einer Tumult-Karte befinden, müssen einen Dynamitchip nehmen. Hinweis: Solange ein Sheriff auf ein und demselben Feld steht, kann er nur einen Chip erhalten, d.h. selbst, wenn nacheinander mehrere dieser Karten gezogen werden.

Wenn du die **Kurzmeldungs-** oder **Fluchtversuchs-**Karte gezogen hast, führst du die Anweisung auf der Karte aus, **bevor** du deinen Sheriff weiterbewegst. Ziehst du aber eine **Tumult-**Karte, so führst du sie aus, **nachdem** du mit deiner Figur weitergezogen bist. Befindet sich dein Sheriff dann auf einem Feld in derselben Farbe wie deine Tumult-Karte, so musst du - wie alle anderen Sheriffs auf Feldern derselben Farbe - für die nächste Runde einen Dynamitchip nehmen. Selbst wenn niemand von deiner Ereigniskarte betroffen ist, legst du sie mit der Vorderseite nach oben auf den Tisch und bildest so einen zweiten Stapel (Ablagestapel) neben dem ursprünglichen Ereigniskarten-Stapel (Ziehstapel). Dann legst du eine neue Ereigniskarte auf das Spielbrett. Wenn sich keine Ereigniskarten mehr in dem Ziehstapel befinden, mischst du den Ablagestapel und legst ihn als neuen Ziehstapel umgedreht auf den Tisch.

Dynamitchips

Wenn du einen Dynamitchip besitzt, würfelst du wieder mit beiden Würfeln. Allerdings musst du dieses Mal den Würfel mit der niedrigeren Zahl verwenden, um deinen Sheriff zu bewegen. Den Würfel mit der höheren Zahl benutzt du, um deine Ereigniskarte zu bestimmen. Wenn dein Spielzug beendet ist, legst du deinen Dynamitchip wieder zurück auf den Stapel neben dem Spielbrett.

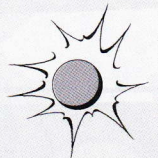
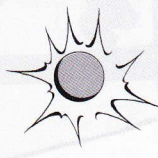


GEWONNEN!

Das Spiel endet, wenn keine Banditen mehr zu schnappen sind. Der Sheriff mit der höchsten Kopfgeldsumme gewinnt! Bei einem Unentschieden gewinnt der Sheriff, der die meisten Banditen geschnappt hat. Lucky Luke gratuliert! Du bist der beste Sheriff weit und breit!

SCHNELL-REGELN

1. Werfe die Würfel.
2. Bewege deinen Sheriff und führe die Ereigniskarte aus.
3. Wenn du auf einem Banditenschup landest, machst du geheime Notizen auf deinem Merkblatt.
4. Wenn du einen Banditen fängst, notierst du dir sein Kopfgeld.
5. Alle Spieler streichen den Banditen auf ihren Merkblättern durch.
6. Das Spiel endet, wenn keine Banditen mehr zu schnappen sind.
6. Der Sheriff mit der höchsten Kopfgeldsumme gewinnt!



© 2002 Lucky Luke
 Spiel © 2002 Hasbro International Inc. Alle Rechte vorbehalten.
 Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29,
 D-59494 Soest. Tel. 02921 966343. Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH,
 Davidsgrasse 92-94, A-1100 Wien. Tel. 0160 38438 14.
 Vertrieb in der Schweiz durch / Distribué en Suisse par / Distribuito in Svizzera da Hasbro
 Schweiz AG, Alte Briemgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon. Tel. 056 648 70 99.

120746096100

LUCKY LUKE

UND DIE DYNAMITBANDE



Ein Spiel von Dominique Ehrhard

INHALT

Spielbrett, 16 Banditenkarten, 16 Banditenchips, 6 Spielfiguren, 6 Dynamitichips, 38 Ereigniskarten (1 Kurzmeldungs-, 1 Fluchtversuchs- und 36 Tumult-Karten), Notizblock, 2 Würfel.

Eine besonders gefährliche Bande von Banditen ist aus dem Gefängnis ausgebrochen. Alle 16 Ganoven verstecken sich nun in einer alten Goldmine und... sie werden alle gesucht - tot oder lebendig! Du kannst das Kopfgeld, das auf sie ausgesetzt ist, nur kassieren, wenn du die Bande noch vor den anderen Sheriffs festnimmst. Setze deinen Verstand ein und spüre die Schlupfwinkel der Banditen auf - aber sei auf der Hut! Denn sie haben Dynamit bei sich, das jederzeit explodieren kann! Die Stadt ist erst sicher, wenn alle Banditen gefangen wurden und hinter Gittern sitzen - wo sie auch hingehören. Sattelle dein Pferd, Cowboy und schnapp dir die Banditen... und das Kopfgeld!

ZIEL DES SPIELS

So viele Banditen wie möglich zu fangen und das Kopfgeld zu kassieren, das auf jeden einzelnen von ihnen ausgesetzt ist. Der Sheriff, der das meiste Kopfgeld einstecken konnte, gewinnt!

VOR DEM ERSTEN SPIEL

Löse die Banditenchips (diese zeigen die Kopfbedeckungen der Banditen) und die Dynamitichips vorsichtig aus dem Gitterrahmen. Danach entsorgst du das Gitter ordnungsgemäß.

VORBEREITUNG

1. Mische die Banditenkarten und lege sie dann wahllos und umgedreht auf die WANTED-Plakate, die auf dem Spielbrett abgebildet sind. Dann drehst du die Banditenkarte um, die auf dem \$1.000 WANTED-Plakat liegt.
2. Mische die Ereigniskarten und lege sie (mit dem Bild nach unten) als Ziehstapel neben das Spielbrett.
3. Drehe die obersten sechs Ereigniskarten um und lege sie aufgedeckt auf die sechs Felder auf dem Spielbrett, neben denen verschiedene Würfel abgebildet sind.
4. Lege je einen Banditenchip auf jedes nummerierte Fass. Dabei spielt es keine Rolle, welche Seite nach oben zeigt - Hut oder Halstuch - nur denke daran, dass du die Unterseite des Chips nicht sehen darfst!
5. Jeder Spieler sucht sich eine Spielfigur aus und stellt sie auf einen Sheriffstern.
6. Stapel die Dynamitichips neben den Ereigniskarten auf.
7. Jeder Spieler erhält ein Blatt vom Sheriff-Notizblock.
8. Der jüngste Sheriff beginnt. Dann ist sein linker Nachbar an der Reihe.

SPIELEN

Bevor du losreitest, um die Banditen zu jagen, kreuzt du auf deinem Notizblatt die Hüte und Tücher an, die aufgedeckt auf den Fässern liegen. Dann drehst du dein Notizblatt um und achtest im weiteren Spielverlauf darauf, dass deine Mitspieler deine Notizen nicht lesen können.

WÜRFELN

Würfe mit beiden Würfeln. Entscheide dich, welchen Würfel du zum Ziehen und welchen du für deine Ereigniskarte verwenden möchtest.

Hinweis: Lies dir dazu die Regeln zu "Ereigniskarten" und "Dynamitichips" durch.

Mit dem Sheriff ziehen

Du bewegst deinen Sheriff (d.h. deine Spielfigur) nach folgenden Regeln über das Spielbrett: Du kannst deinen Sheriff in jede Richtung bewegen, darfst die Richtung während eines Spiels aber nicht ändern.

Du darfst auf einem Feld (einschließlich der Fässer), auf dem bereits ein anderer Sheriff steht, trotzdem stehen bleiben oder aber an ihm vorbeiziehen. Aber denke daran, dass du dich um die genaue Schrittzahl bewegen musst.

Befindest du dich auf einem Fass und hast bereits die verborgene Seite des Banditenchips gesehen, musst du auch in der nächsten Runde auf dem Fass bleiben. Dennoch musst du würfeln und einen Würfel wählen, um deine Ereigniskarte zu bestimmen.

Minenschacht

Wenn dein Zug genau vor dem Eingang zu einem Minenschacht endet, kannst du dich dazu entscheiden, den Geheimtunnel zu benutzen, um zu einem der anderen beiden Minenschächte zu gelangen. Stelle deinen Sheriff dann vor den Eingang des Minenschachts, den du dir ausgesucht hast.

Jage die Banditen!

Du kannst die Banditen anhand ihrer Hüte und Halstücher identifizieren. Keine zwei Banditen tragen dieselbe Hut-/Tuch-Kombination. Bei jeder Runde versuchst du, ein anderes Fass zu erreichen - denn nur so kannst du die Schlupfwinkel von so vielen Banditen wie möglich ausfindig machen.

Versuche dabei, auf einem Fass stehen zu bleiben, dessen Banditenchip denselben Hut oder dasselbe Halstuch trägt wie der Bandit, der auf dem aktuellen WANTED-Plakat zu sehen ist. Um ein Fass zu erreichen und so den Gauner zu schnappen, musst du die genaue Schrittzahl würfeln.

Fange einen Banditen!

Auch wenn du schon zu wissen glaubst, hinter welchem Fass sich der Schurke auf dem aktuellen WANTED-Plakat versteckt hält, musst du dieses Fass vor den anderen Sheriffs erreichen! Denn nur dann kannst du den Banditen fangen und das Kopfgeld für ihn kassieren. Wenn du den Schurken geschnappt hast (d.h. mit genauer Schrittzahl auf einem Fass gelandet bist, dessen Banditenchip die Hut-/Tuch-Kombination des gesuchten Banditen zeigt), zeigst du den anderen Sheriffs beide Seiten des Banditenchips. Behalte den Chip und notiere das Kopfgeld in der \$ - Spalte deines Notizblatts. Dann streichen alle Spieler auf ihren Zetteln die Fassnummer dieses Banditen durch. Nun kannst du das nächste WANTED-Plakat umdrehen und so die Identität des Banditen enthüllen, der als nächstes geschnappt werden soll.

Hinweis: Hast du den Schlupfwinkel eines Ganoven ausfindig gemacht und weißt du bereits (anhand der Kurzmeldungs-Karte), dass das WANTED-Poster dieses Banditen bald enthüllt werden wird? Dann gib deinem Pferd die Sporen, Cowboy, und reite schnell zu seinem Fass! Aber sei geschickt, denn erreichst du das Fass, bevor das WANTED-Plakat enthüllt ist, kannst du dich nur für eine weitere Runde dort aufhalten!

Ereigniskarten

Es gibt drei verschiedene Arten von Ereigniskarten:

- **Kurzmeldung (Daily News)** - Diese Karte enthält geheime Informationen über das Kopfgeld eines Banditen und darüber, wann sein WANTED-Plakat aufgedeckt werden wird. Wenn du diese Karte ziehst, darfst du ganz geheim einen Blick auf irgendein WANTED-Plakat werfen und kurz die Banditenkarte dieses Plakats umdrehen. Diese Information gilt nur dir! Also hab Acht, dass du die Karte keinem anderen Sheriff zeigst!

