Old Town Robbery!

ein kommunikatives Gedächtnisspiel
von Peer Sylvester und Günter Cornett
für 2- 7 Spieler ab 8 Jahren

Worum es geht

Der Hilfssheriff macht seine Runde.
In den verschiedenen Häusern der Stadt trifft er die Bewohner an: Grandma sitzt im Spielcasino, Dynamit-Joe testet den Tresor der Bank...
Am Ende geschieht ein Überfall.
Das Opfer benennt einen Zeugen, in dessen Richtung der Bandit geflohen ist. Der Zeuge wird befragt und nennt einen weiteren Zeugen...
Aufgabe der Spieler ist es, dem Hilfssheriff zu helfen, die verschiedenen Zeugen ausfindig zu machen, um schließlich den Banditen zu stellen.
Wer hat das beste Gedächtnis?
Die dabei entstehende Geschichte sollte der Erinnerung auf die Sprünge helfen.

Spielmaterial

- 1 Spielfigur „Hilfssheriff“
- 1 Würfel
- 46 Zählsteine: 18 gelbe (Wert 1), 18 blaue (Wert 3), 10 rote (Wert 5)
- 62 Karten: 1 Hutkarte

18 Gebäude

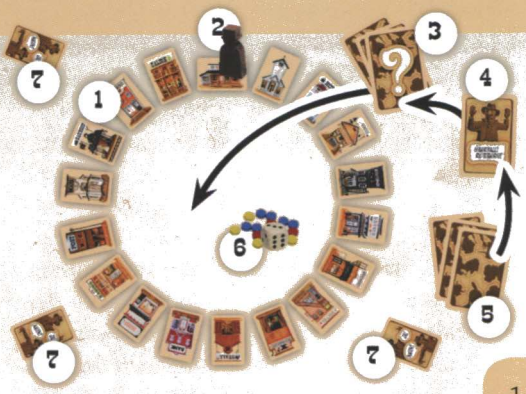
34 Personen (je 17 Karten mit und ohne Fragezeichen)

8 Ja-/Nein-Karten

1 Karte „Überfall“

Spielvorbereitung

Die **Gebäude** werden zu einem Kreis ausgelegt (1). Der **Hilfssheriff** wird auf das Sheriff-Gebäude gestellt (2). Alle **Personenkarten** mit Fragezeichen auf der Rückseite werden gemischt und als Stapel verdeckt in die Mitte gelegt (3). Darauf kommt die **Überfallkarte** (4). Oben drauf – ebenfalls gut gemischt und verdeckt – kommen die restlichen **Personenkarten** (5). Die **Zählsteine** und der Würfel werden daneben bereit gelegt (6). Jeder Spieler erhält eine **Ja-/Nein-Karte** (7).



Spielverlauf

1. PHASE: Der Hilfssheriff macht seine Runde

Jeder Spieler erhält **2 gelbe Zählsteine**. Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn.
Der **Startspieler** erhält den **Würfel** und die **Hutkarte**. Er würfelt und zieht den Hilfssheriff im Uhrzeigersinn um so viele Gebäude weiter, wie der Würfel anzeigt. Dort angekommen nimmt der Spieler eine Karte vom Stapel und legt sie offen an das Gebäude an (an der Kreisaußenseite). Dabei bringt er Gebäude und Person in einem Satz miteinander in Verbindung, *z.B.: „**Dynamit Joe** tanzt im **Saloon**". Oder: „**Revolver Jenny** macht mit ihrer Ballerei im **Stall** die Pferde scheu".*
Dann ist der nächste Spieler an der Reihe: Zunächst verdeckt er die Karte seines Vorgängers. Anschließend würfelt auch er, zieht den Hilfssheriff, legt eine Karte an das Gebäude an, bildet einen passenden Satz und gibt den Würfel an den dann folgenden Spieler, usw.

Wichtig: Gebäude, an denen bereits eine Karte liegt, werden **nicht** mitgezählt.
Der Hilfssheriff wird also jede Runde schneller.

DIE BÜRGER WANDERN

Jedes Mal, wenn der Hilfssheriff das **Sheriff-Gebäude** passiert, wechselt ein Bürger der Stadt seine Position:
Nachdem der aktive Spieler seinen Zug beendet hat, nimmt der Spieler, der die **Hutkarte** hat, eine Personenkarte von einem beliebigen Gebäude (jedoch nicht die offen liegende des Spielers, der gerade am Zug war). Er legt sie, ohne sie anzusehen, auf einen freien Platz neben einem anderen Gebäude.

Dabei kommentiert er diese Aktion in einem Satz, in dem sowohl die Person als auch die beiden betroffenen Gebäude vorkommen, z.B.: *„**Dynamit Joe** verlässt den **Saloon** und nimmt sich im **Hotel** ein Zimmer".*

Jetzt gibt es zwei Möglichkeiten:
1. Kein Spieler bezweifelt, dass es sich tatsächlich um die genannte Person handelt.

2. Bezweifelt mindestens ein Spieler, dass es sich um die genannte Person handelt, zeigen die Spieler mit ihren **Ja-/Nein-Karte** an, ob es sich um die genannte Person handelt. Die Spieler halten verdeckt ihre Ja-/Nein-Karte so, dass sie die ihrer Meinung nach falsche Antwort mit dem Daumen verdecken. Gleichzeitig drehen sie die Karte um und zeigen sie den Mitspielern.

***Für Profis:** Der Spieler, der die Hutkarte hat, bewegt statt nur einer Personenkarte gleich **zwei** an je ein anderes Gebäude.*

Wer **Ja** zeigt, ist der Meinung, dass der aktive Spieler die richtige Person genannt hat. Wer **Nein** zeigt, ist der Meinung, dass der aktive Spieler die falsche Person genannt hat. Hat der **Spieler mit der Hutkarte** sich für Nein entschieden (Bluffen ist erlaubt), so muss er sagen, welche Person auf der Karte ist. Kann er das nicht, muss er einen gelben Zählstein abgeben.

Anschließend wird die Personenkarte aufgedeckt. Haben alle die gleiche Antwort gezeigt, passiert nichts. Andernfalls erhalten die Spieler, die Recht haben, jeweils 1 gelben Zählstein aus der Mitte.
Danach gibt der Spieler die Hutkarte an den Spieler links von ihm weiter. Anschließend ist der nächste Spieler am Zug (würfelt, bewegt den Hilfssheriff ...).

2. PHASE: Der Hilfssheriff ermittelt und befragt die Zeugen

Die 2. Phase beginnt, sobald der aktive Spieler die **Überfallkarte** zieht. Er legt diese Karte am letzten noch verbleibenden Gebäude an und dreht sie um (Rückseite nach oben). Würfel, Hutkarte sowie die Ja-/Nein-Karten werden nicht mehr benötigt.

Der Überfallene hat den maskierten Banditen nicht erkannt, aber gesehen an welcher anderen Person der Bandit vorbeigelaufen ist. Diese Person kann weitere Hinweise auf den Fluchtweg des Banditen geben, indem sie eine dritte Person benennt, an welcher der Bandit ebenfalls vorbeigelaufen ist usw. Nach diesem Muster werden der Reihe nach alle Zeugen befragt, bis zum Schluss nur noch der Bandit übrig bleibt. Die Reihenfolge der Karten im Kartenstapel entspricht also dem Fluchtweg des Banditen, der sich ganz unten im Stapel befindet.

Der aktive Spieler dreht nun die **oberste Personenkarte** des Stapels auf. Diese Person ist der erste vom Hilfssheriff gesuchte Zeuge. Die Spieler überlegen gleichzeitig, in welchem Gebäude sich die gesuchte Person befindet. Wer es weiß, nimmt den **Zeigefinger** hoch. Wenn alle Spieler überlegt haben, in welchem Gebäude sich die gesuchte Person befindet, sagt der letzte von ihnen langsam: **„Uuuu...nd peng!"** Gleichzeitig **tippen** alle Spieler mit dem Finger auf das Gebäude, in dem sie den Zeugen vermuten.
Die Personenkarten an allen Gebäuden, auf die gezeigt wurde, werden aufgedeckt. Jeder Spieler, der auf das richtige Gebäude gezeigt hat, erhält einen **gelben Zählstein**. Sind nicht mehr genug gelbe Zählsteine vorhanden, wechseln die Spieler jeweils 3 gelbe gegen einen blauen oder 5 gelbe gegen einen roten Zählstein.
Die Personenkarten an den Gebäuden werden wieder verdeckt. Die Karte vom Stapel kommt auf einen Ablagestapel. Dann zieht der nächste Spieler eine neue Karte als nächsten Zeugen vom Stapel.

Spielende

Die **letzte Karte**, die aufgedeckt wird, zeigt keinen Zeugen, sondern den gesuchten Banditen. Das kann jeder sein, sogar der Sheriff, Grandma oder der freundliche Kaktus von nebenan. Wer in der letzten Runde auf den Aufenthaltsort des Banditen zeigt, erhält gleich **zwei gelbe Zählsteine**. Das Spiel endet, sobald der Aufenthaltsort des Banditen ermittelt ist. Wer jetzt den **höchsten Wert an Zählsteinen** hat, ist Sieger.

Was passiert, wenn...

... ein Spieler auf das Gebäude tippt, an dem die Überfall-Karte liegt?
Dieser Spieler hat nun gar nicht aufgepasst und gibt deshalb zwei gelbe Zählsteine zurück in die Mitte.

... keiner richtig tippt?
Schande über euch: das Verbrechen hat gesiegt; ihr habt gemeinsam verloren.
Naja, ihr könnt euch auch darauf einigen, einen zweiten Versuch zu wagen und noch mal tippen. Aber dann solltet ihr das auch schaffen.

... die Zählsteine nicht reichen?
Hut ab, ihr seid verboten gut. Eigentlich sollte das nicht passieren, weil genug Zählsteine da sind. Wenn doch, gibt jeder Spieler Zählsteine gleichen Wertes zurück in die Mitte.

... nicht alle Spieler zur gleichen Zeit auf eine Karte tippen?
Damit alle Spieler gleichzeitig auf die Gebäude tippen können, ist folgendes wichtig:
Lasst den Mitspielern genug Zeit zum Überlegen (Empfehlung: ca. 1 Minute).
Sollte jemand dennoch extrem lange überlegen, gibt man ihm noch genau 1 Minute Zeit. Dann gibt der aktive Spieler das Kommando ohne Rücksicht auf Nachzügler (hierfür braucht es eine Uhr). Reagiert möglichst schnell auf das „Uuuu...nd peng!"-Kommando!
Es wird immer einige Spieler geben, die ein kleines bisschen länger brauchen. Das sollte man tolerieren. Allerdings ist es nicht o.k., absichtlich zu warten, bis die Mitspieler sich entschieden haben, um dann abgucken zu können.

Herausgeber: Stephan Riedel
Autoren: Günter Cornett, Peer Sylvester
Illustrationen: Christian Opperer
© Clicker Spiele 2014

Clicker
www.clicker-spiele.de

Clicker Spiele
Montforter Str. 10
67824 Feilbingert
Deutschland