

- C Der Weg führt durch eine enge Schlucht und ist mit Geröll verschüttet. Bis der Weg wieder frei ist, 1 x mit dem Würfeln aussetzen.
- D Hier ist eine Postkutschenstation. Hier kann man kurz rasten, um dann um so schneller seinen Weg fortsetzen zu können. 6 Punkte vorrücken!
- E Ein alter versteckter Pfad biegt ab. Der Spieler darf die gestrichelte Abkürzung benutzen.
- F Befreundete Rancher der Cartwrights haben Banditen aus einem Hinterhalt vertrieben. Der Weg ist frei. Noch einmal würfeln!
- G Die Bankräuber von dem Überfall in Reno werden gestellt und gefangengenommen. Zur Belohnung noch einmal würfeln!
- H Der flüchtige Bandit, der aus dem Gefängnis von Virginia-City ausgebrochen ist, wird erkannt und überwältigt. Der Spieler darf dafür 7 Punkte vorrücken.
- J Diesen Punkt kurz vor seinem Feld auf der Ranch muß jeder Cartwright anwürfeln. Er kann dabei auf irgendeinem Punkt stehenbleiben, bis er die erforderliche Zahl würfelt. Steht er auf diesem Punkt, so öffnet er das Gatter zur Ranch und wartet, bis alle zu ihm gehörenden Cowboys das Gatter passiert haben. Vorher darf kein Cowboy diesen Punkt anwürfeln oder überschreiten.
- haben alle Cowboys das Gatter passiert, versucht nun der Cartwright in sein noch freies Feld auf der Ranch zu gelangen.

BONANZA



Georg Reulein
Fürth/Bay.



Vorwort:

Das Spiel „Bonanza“, nach der beliebten Fernsehserie „Bonanza“, führt uns direkt in den Wilden Westen, in das Gebiet der herrlichen Ponderosa-Ranch, zu der Zeit, als die vier Cartwrights oft die einzigen waren, die für Ordnung und Recht sorgten. Sie waren als harte aber doch faire Kämpfer weit über die Grenzen Nevadas hinaus bekannt und von vielen Banditen gefürchtet.

Erklärung der Spielidee:

Es wird in 2, 3 oder 4 Gruppen von den verschiedenen Camps aus gestartet. Jede Gruppe besteht aus 3 Cowboys und einem Cartwright als Anführer der Gruppe. Im friedlichen Wettstreit wird nun der ermittelt, der seine Gruppe als erster in seine vorgegebenen Felder auf der Ranch bringt.

Spielablauf:

Das Spiel „Bonanza“ läßt uns die gefährvollen Abenteuer der Familie Cartwright miterleben.

Die Cartwrights starten zuerst.

Um mit einem Cowboy starten zu können, muß eine 6 gewürfelt werden. Der Cowboy wird dann auf den Startpunkt gestellt und kann bei der nächsten Runde vorrücken.

Bevor die Cowboys einer Gruppe in ihre Felder auf der Ranch gelangen können, muß ihr Anführer den Punkt J anwürfeln, damit er das Gatter zur Ranch öffnen kann. Er muß alle seine Cowboys passieren lassen, ehe er selbst versuchen kann, sein Feld auf der Ranch zu erreichen.

Die Cartwrights beginnen und beenden das Spiel. Sie sind die spielbeherrschenden Figuren.

Besondere Spielregeln:

1. Innerhalb eines Wegabschnittes darf nur in einer Richtung gezogen werden.
2. Trifft ein Spieler auf einen Punkt, auf dem bereits eine Figur einer anderen Gruppe steht, so muß diese in ihr Camp zurück. Eine Ausnahme bilden nur die besonderen Punkte und die Städte. Sie gelten als neutrale Punkte. Hier können mehrere Figuren verschiedener Gruppen stehen bleiben.

3. Die Wahl des Weges zur Ranch bleibt dem Spieler überlassen. Er kann so zwischen einem kurzen gefahrvollen oder einem längeren gefahrloseren Weg wählen.

4. Jeder Spieler würfelt pro Runde einmal. Er kann dann, sofern er mehr als eine Figur unterwegs hat, wählen, mit welcher Figur er vorrücken will. Mit einer muß er aber ziehen.

Spielmöglichkeiten:

2 Spieler: Jeder nimmt je eine oder zwei Gruppen.

3 Spieler: Eine Gruppe wird weggelassen, so daß jeder Spieler eine Gruppe hat.

4 Spieler: Jeder Spieler nimmt eine Gruppe.

Allgemein:

Die Zahl der Cowboys kann verringert werden, je nachdem wie schnell das Spiel ablaufen soll.

Bedeutung der Städte:

Reno:

Bankräuber haben die Bank überfallen. Es kommt zu einer Schießerei, aber die Bankräuber entkommen trotzdem.

2 x mit dem Würfeln aussetzen!

Virginia-City:

Ein berüchtigter Bandit ist aus dem Gefängnis ausgebrochen. Trotz sofortiger Verfolgung wird er nicht gefaßt.

4 Punkte zurück!

Carson-City:

Die Stadt wird von einer Horde Banditen terrorisiert. Es kommt zu einem heftigen Feuergefecht.

1 x mit dem Würfeln aussetzen!

Bedeutung der besonderen Punkte:

A Es kommt zum Kampf mit Banditen. Wer bei 3 x Würfeln nicht mindestens 10 Augen erreicht, unterliegt und muß 2 x aussetzen, ehe er seinen Weg fortsetzen kann.

B Feindliche Indianer liegen im Hinterhalt. 6 Punkte zurück!