

ADIOS AMIGOS

SPIELANLEITUNG

EINE RASANTE BALLEREI FÜR 2-4 DESPERADOS AB 8 JAHREN
VON MOMO BESEDIC

SPIELIDEE

Irgendwo in Mexiko treffen rivalisierende Desperado-Banden aufeinander. Nur der Desperado mit dem kühlestem Kopf und dem schnellsten Finger am Abzug kann die unausweichlichen Ballereien überleben ...

Dieses rasante Kartenspiel erstreckt sich über fünf Spielrunden, in denen jeder Spieler jeweils drei Desperados auslegt. Alle Spieler agieren gleichzeitig und müssen blitzschnell erkennen, mit welchem Revolvermarker sie welchen Desperado in der Schusslinie haben, und sofort abdrücken. Das ist der Fall, wenn die Revolverzahl entweder mit der Summe oder mit der Differenz der Desperadozahlen einer Karte übereinstimmt. Wer dazu das Nachladen nicht vergisst und im richtigen Zeitpunkt zum Dynamit greift, hat beste Chancen, der letzte Überlebende einer Runde zu sein und zur Belohnung ein Beuteplättchen zu ergattern.

SPIELMATERIAL



60 Desperadokarten;
auf der Vorderseite befindet sich ein Desperado mit zwei Desperadozahlen, auf der Rückseite ein Goldnugget



40 Revolvermarker;
4 verschiedenfarbige Sätze jeweils mit den Trefferzahlen von 0-9



5 Beuteplättchen;
auf der Vorderseite präsentiert ein Totengräber die Rundenzahl, auf der Rückseite befinden sich Goldnuggets in unterschiedlicher Anzahl



8 Patronen



4 Dynamitbündel

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler nimmt sich alle **10 Revolvermarker** einer Farbe, **2 Patronen** und **1 Dynamit**. Ein beliebiger Spieler mischt alle **60 Desperadokarten** und teilt anschließend an jeden Spieler **15 Karten** aus. Diese Karten legt jeder als **Stapel** neben seine Revolvermarker, so dass die Seiten mit den **Desperados nach oben** zeigen. Die **5 Beuteplättchen** werden nach Rundenzahl sortiert und mit Runde 1 nach oben **gestapelt** an die Seite gelegt.

SPIELABLAUF

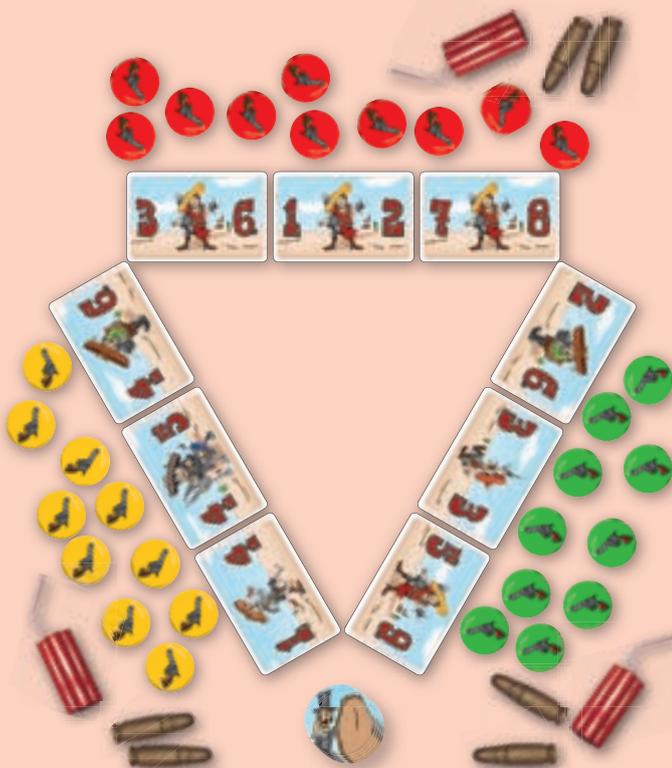
Das Spiel erstreckt sich über **5 einzelne Spielrunden** mit jeweils demselben Rundenablauf. Zu Beginn jeder Runde drehen alle Spieler ihre **10 Revolvermarker** auf die **Revolverseite**, mischen sie und legen sie nebeneinander vor sich aus. Dann nimmt jeder Spieler die obersten **3 Desperadokarten** seines Stapels und legt sie nebeneinander hinter die Revolvermarker, so dass alle Mitspieler die Desperadozahlen gut lesen und an die Karten heranreichen können. Die **2 Patronen** und das **Dynamit** werden griffbereit neben die Revolvermarker gelegt. (Beispiel: siehe links.)

STARTKOMMANDO

Sobald alle Spieler bereit sind, gibt ein Spieler das Startkommando: „**Adios Amigos**“. In der ersten Runde macht das der älteste Spieler, in den folgenden Runden übernimmt jeweils der Sieger der vorherigen Runde diese Aufgabe.

BALLEREI

Kaum sind die Worte „**Adios Amigos**“ verklungen, beginnen alle Spieler **gleichzeitig** mit dem Spiel. Jeder dreht **2 beliebige** seiner **Revolvermarker** auf die Seite mit der **Trefferzahl**. Alle Spieler können jetzt



BEISPIEL FÜR 3 SPIELER:

Die Revolvermarker, die Patronen und das Dynamit liegen unmittelbar vor den Spielern, die Desperadokarten dahinter. Für jeden Spieler sind die Desperadozahlen seiner Mitspieler gut erkennbar und die Desperadokarten gut erreichbar. An der Seite liegt der Stapel mit den Beuteplättchen.



gegnerische Desperados abknallen. Dazu müssen sie einen Revolvermarker mit der **passenden Trefferzahl** auf eine Desperadokarte legen. Eine Trefferzahl ist genau dann passend, wenn sie entweder mit der **Summe** oder mit der **Differenz** der beiden **Desperadozahlen** übereinstimmt.



BEISPIEL:

Die abgebildete Karte hat die Desperadozahlen 2 und 5. Um diesen Desperado abzuknallen, benötigt man die Trefferzahl 7 (Summe) oder 3 (Differenz).

Wer zuerst ballert, trifft zuerst! Sobald auf einer Desperadokarte ein Revolvermarker liegt, ist dieser Desperado erledigt. Es ist nicht erlaubt, weitere Revolvermarker auf diese Karte zu legen. Jeder später gelegte Marker muss wieder zurückgenommen werden.

FEHLSCHUSS

Falls ein Spieler eine **falsche** Trefferzahl auf einen Desperado legt, geht sein Schuss **daneben**. Der Spieler muss den Revolvermarker **zurücknehmen** und am Rundenende zur **Strafe** seinen Mitspielern einen Teil seiner Beute abgeben, siehe *Abrechnung*. Das gilt auch dann, wenn der Fehlschuss erst später bemerkt wird.

NACHLADEN

Um weitere Revolvermarken aufdecken zu dürfen, hat jeder Spieler pro Runde 2 **Patrone** zur Verfügung. Solange ein Spieler noch mindestens 1 Patrone besitzt, kann er jederzeit laut „**Nachladen**“ rufen und **1 Patrone in die Tischmitte** legen. Daraufhin dürfen **alle** Spieler sofort **2 weitere Revolvermarker** auf die Trefferzahl umdrehen. Wer keine Patrone mehr hat, darf nicht „**Nachladen**“ rufen. Tut er es trotzdem, muss er am Rundenende zur **Strafe** seinen Mitspielern einen Teil seiner Beute abgeben, siehe *Abrechnung*.

BOMBE

Jeder Spieler hat pro Runde 1 Bündel **Dynamit** zur Verfügung. Dieses kann er jederzeit in die Mitte legen und laut „**Bombe**“ rufen. Dadurch wird das Spiel für **10 Sekunden** unterbrochen. Alle Spieler außer dem Bombenleger müssen sich sofort **mit beiden Händen** ihre Ohren zuhalten und langsam einen Countdown von 10 bis 0 herunterzählen. Diese Zeit darf der Bombenleger nutzen, um **mehr als einen** bereits umgedrehten Revolvermarker auf eine Desperadokarte zu legen. Die **Summe** dieser Marker ergibt die Trefferzahl für diese Aktion.

BEISPIEL:

Die Marker 9, 4 und 2 ergeben in der Summe die Trefferzahl 15. Damit kann der abgebildete Desperado erledigt werden.



Der Bombenleger darf **maximal einen Desperado** während dieser 10 Sekunden ausschalten. Ein Nachladen ist in dieser Zeit **nicht** erlaubt. Sobald ein Desperado ausgeschaltet wurde oder die 10 Sekunden vorbei sind, geht das Spiel wieder weiter.

R.I.P.

Sobald auf **allen 3 Desperadokarten** eines Spielers **Revolvermarker** liegen, scheidet dieser Spieler aus der laufenden Runde aus. Er muss sofort sein Feuer einstellen und darf keine Marker mehr platzieren.



ENDE EINER RUNDE

Wenn alle Spieler bis auf einen aus der laufenden Runde ausgeschieden sind, also nur noch ein Spieler einen lebenden Desperado hat, endet die Runde. Das gilt auch, wenn sich mehrere Spieler gleichzeitig ausschalten und es keinen Überlebenden mehr gibt. Es kann auch der Fall eintreten, dass alle Spieler mit ihren aufgedeckten Revolvermarken keinen Desperado mehr treffen können, und dass niemand mehr Nachladen kann oder will. Auch dann ist die Runde zu Ende.

ABRECHNUNG

Alle Spieler drehen die **Revolvermarker** auf ihren Desperadokarten auf die farbige Rückseite. Nun erhält jeder Spieler die von ihm getroffenen Desperadokarten, dreht sie auf die Rückseite mit dem **Nugget** und legt sie so als Stapel bei sich ab. **Jede Karte ist also 1 Nugget wert**. Karten mit **überlebenden** Desperados darf der **Besitzer** behalten und ebenfalls als **Nuggets** vor sich ablegen.

Der Spieler, der als Einziger bis zum Rundenende überlebt hat, bekommt zur Belohnung das **Beuteplättchen** dieser Runde. Er legt es mit der **Nuggetseite** nach oben vor sich ab. Haben mehrere Spieler überlebt, bekommt niemand das Beuteplättchen. Sollte kein Spieler überlebt haben, weil sich mehrere Spieler gleichzeitig ausgeschaltet haben, erhält ebenfalls niemand das Beuteplättchen.

Zum Schluss der Abrechnung müssen eventuelle **Strafen** gezahlt werden. Wer in dieser Runde einen **Fehlschuss** abgegeben hat, zahlt **3 Nuggets** an den Spieler, auf dessen Desperado gezielt wurde, sowie je **1 Nugget** an jeden weiteren Mitspieler. Bei mehreren Fehlschüssen muss für jeden einzelnen Fehlschuss entsprechend gezahlt werden. Hat ein Spieler ohne Patrone „**Nachladen**“ gerufen, zahlt er je **1 Nugget** an jeden Mitspieler. Wer nicht genug Nuggets hat, um eine Strafe zahlen zu können, muss seinen Mitspielern einen Schuldschein ausstellen und die Bezahlung nachholen, sobald er in einer späteren Runde hinreichend viele Nuggets besitzt. (Sollte er bis zum Spielende nie ausreichend besitzen, werden die Schuldscheine am Spielende mit angerechnet.)

Nun bekommen alle Spieler ihre benutzten Revolvermarker, Patronen und Dynamit wieder zurück. **Die nächste Runde beginnt.**

🌵 SPIELENDEN 🌵

Nach **5 Runden** endet das Spiel. Jeder Spieler zählt die Nuggets, die er auf Desperadokarten und Beuteplättchen gesammelt hat. (Eventuelle Schuldscheine werden mit angerechnet.) **Der Spieler mit den meisten Nuggets gewinnt das Spiel.** Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner. Ein guter Grund, um gleich noch eine Partie zu spielen!

IMPRESSUM

Autor: Momo Besedic

Illustration: Anette „Nedde“ Kannenberg (www.nedde.de)

Grafikdesign: Hans-Georg Schneider, Christian Hanisch

Realisation: Thygra Spiele-Agentur (www.thygra.de)

Unter Lizenz von White Castle (www.whitecastle.at)

Verlag und Autor bedanken sich bei allen Autoren

des White Castle-Stammtisches.

© 2009 Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg

Alle Rechte vorbehalten. · www.pegasus.de



Pegasus Spiele