

COWBOY-POKER

EIN SPIEL FÜR 2-4 VIEHTREIBER
VON JAMES ERNEST UND MIKE SELINKER

Inhalt: 54 Spielkarten, drei Sätze mit je vier Ranchkarten und diese Spielanleitung

Willkommen in Centerville, Stadt der vier ruchlosesten Banden von Viehdieben und Falschspielern im ganzen Wilden Westen! In wüsten Schießereien und gnadenlosen Viehtrieben kämpfst du mit deinen wilden Cowboys gegen deine Rivalen. Wer die größte und böseste Zusammenrottung von Banditen hat, und damit die beste Pokerhand, der gewinnt.



LOS GEHT'S MIT DEINER EIGENEN RANCH

Cowboy-Poker wird immer zu viert gespielt. Wenn weniger als vier echte Spieler anwesend sind, werden die überzähligen Ranches von „Kaktus“-Spielern übernommen, die keine Handkarten haben und immer die oberste Karte vom Kartenstapel spielen.

Aber Vorsicht: Die Kaktusspieler können ziemlich gut sein und sogar gewinnen.

Zuerst bestimme, wo die Kaktusspieler sitzen. Dann nimm einen Satz Ranchkarten (Davila, Gallagher, Masterson und San Joaquin), mische sie und gib jedem Spieler eine dieser Karten. Das ist deine Ranch. Karten mit dem Bild deiner Ranch zwingen dich, ihren Spezialeffekt zu einzusetzen. Lege deine Ranch offen vor dich hin.

Kaktusspieler erhalten ebenfalls eine Ranchkarte, so dass je eine Ranchkarte jeder Farbe auf dem Tisch liegt. Die anderen acht Ranchkarten werden verdeckt gemischt und als Zufallselement benutzt (wie weiter unten beschrieben wird).

Mische die 54 Spielkarten und gib jedem echten Spieler fünf davon. Kaktusspieler bekommen keine Karten.

Im ersten Spiel fängt der Spieler mit der Gallagher-Ranch an. In weiteren Spielen ist jeweils der linke Nachbar neuer Startspieler.

WIE MAN SPIELT

In jedem Zug macht ein Spieler eine Reihe von Aktionen, abhängig davon, ob er ein echter Spieler oder ein Kaktus ist.

ECHTE SPIELER

Zuerst ziehe Karten, bis du wieder fünf auf der Hand hältst. Solltest du die letzte Karte ziehen, endet das Spiel nach deinem Zug.

Als Nächstes spiele eine Karte von deiner Hand auf den Tisch. Wenn diese Karte zu deiner Ranch oder zur Stadt gehört, dann musst du die Anweisungen der „Spezialeffekte“ befolgen, die auf der Karte beschrieben werden. Wenn die Karte von einer anderen Ranch ist, ignoriere die Beschreibung der „Spezialeffekte“. Asse sind hierbei eine Ausnahme – siehe auch weiter unten unter „Spezialeffekte“.

Beispiel: Wenn du die Masterson-Ranch vor dir liegen hast, befolgst du die Anweisungen auf den Masterson- und Stadtkarten, die du ausspielst, nicht aber die Anweisungen der Karten der anderen drei Ranches.

Nachdem du eine Karte gespielt hast, lege sie offen zu deiner Ranch. Diese Karten bilden deine Bande. Einige Stadtkarten haben Spezialeffekte, die diese Regel nicht befolgen. Diese werden direkt in eine andere Bande gelegt, egal, wie sie gespielt wurden. Das steht jeweils auf den Karten beschrieben.

Karten in deiner Bande liegen für jeden offen sichtbar an deiner Ranch und können manchmal auch von anderen Spielern gestohlen werden. Deine Bande darf Karten von anderen Ranches enthalten, und du kannst diese einfach (für den aufgedruckten Punktwert) spielen.

Nachdem du deine Karte gespielt hast und gegebenenfalls deren Anweisungen ausgeführt wurden, ist der Spieler zu deiner Linken am Zug.

KAKTUS

Kaktusspieler haben keine Handkarten. Für sie deckst du, wenn sie am Zug sind, einfach die oberste Karte des Kartenstapels auf. Spezialeffekte von Stadtkarten und Karten der Ranch des Kaktuspielers werden genau wie bei echten Spielern abgehandelt. Wenn die Karten von einer anderen Ranch sind, kommen sie auch direkt in die Bande des Kaktuspielers.

Wenn eine Anweisung eines Spezialeffekts sich an einen echten Spieler richtet, dann ignoriert der Kaktus diese.

Wenn der Spieler aufgefordert wird, eine Entscheidung zu treffen, wie zum Beispiel in „Schießerei oder Viehtrieb! (Du entscheidest.)“, wird die Entscheidung zufällig getroffen, indem man die acht übrigen Ranchkarten mischt und eine Karte zieht (siehe unten).

SPEZIALEFFEKTE

VIEHTRIEB UND SCHIESSEREI

Die häufigsten Arten eines Spezialeffektes sind der „Viehtrieb“ und die „Schießerei“.

Bei diesem Spezialeffekt kommt es zu einem „Stich“, bei dem jeder eine Karte spielt. Wenn also jemand beispielsweise einen „Viehtrieb“ ausruft, legt jeder Mitspieler, angefangen links von dem, der ihn ausgerufen hat, eine Karte von seiner Hand. Damit ist der Spieler, der gerade am Zug ist, als letzter an der Reihe. Kaktusspieler decken einfach die oberste Karte des Kartenstapels auf (ist der aufgebraucht, so spielen sie keine Karte).

Es darf jede beliebige Handkarte bei einem Viehtrieb gespielt werden, unabhängig von der Ranch des Spielers. Spezialeffekte werden dabei komplett ignoriert, es sei denn, es steht „Egal, wie die Karte gespielt wird“ auf der Karte.

Der Stich geht an den Spieler, dessen Karte den höchsten Viehtriebwert hat. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der die Karte später in der oben beschriebenen Reihenfolge gespielt hat. Damit ist derjenige, der den Viehtrieb ausgerufen hat, ein bisschen im Vorteil.

Wer den Stich gewinnt, nimmt die Karten und legt sie verdeckt vor sich, in den so genannten „Keller“. Ausnahme: Einige Stadtkarten werden direkt nach dem Ausspielen, ganz egal wie sie gespielt werden, immer in eine bestimmte Bande und niemals in einen Keller gelegt. Karten im Keller bleiben bis zum Ende des Spieles dort verdeckt liegen und gehören zu keiner Bande.

Eine „Schießerei“ funktioniert genauso, nur dass man jeweils den Schießereiwert anstelle des Viehtriebwertes vergleicht.

ZUFALLSELEMENT

Wenn ein Kaktusspieler eine Entscheidung treffen soll, so wird sie immer zufällig ermittelt. Führt ein Spezialeffekt zu keinem eindeutigen Ergebnis, wie etwa bei der Verteilung einer Karte, so wird auch das zufällig bestimmt. Jede Zufallsentscheidung kann durch das Ziehen einer der acht übrigen Ranchkarten getroffen werden. Auf den Ranchkarten steht dafür der Ranchname und „Viehtrieb“ oder „Schießerei“.

KARTEN, DIE IN EINE BESTIMMTE BANDE GELEGT WERDEN

Einige Stadtkarten haben den Satz „Egal, wie diese Karte gespielt wird, sie wird immer in die Bande mit dem schlechtesten Pokerblatt gelegt.“ oder Ähnliches aufgedruckt. Wenn du eine solche Karte spielst, bestimme zuerst, in welche Bande sie gelegt wird und befolge dann den Text des Spezialeffektes. Wenn eine solche Karte in einem Stich gespielt wird, bestimme, in welche Bande diese Karte gelegt wird, verwende dann den Schießerei- oder Viehtriebwert, aber ignoriere den Rest des Spezialeffektes. Wenn in einem Stich mehrere dieser Karten auftreten, werden sie immer in der Reihenfolge verteilt, in der sie gespielt wurden.



Bande
(offen auf dem Tisch)



Deine Ranchkarte



Deine Handkarten
(in deiner Hand, Partner)



Keller
(verdeckt)

ASSE

Der Boss jeder Ranch ist ein Ass. Wenn du das Ass eines Rivalen in deiner Bande hast, dann wirken sich die Spezialeffekte für dich aus, wenn du eine Karte dieser Ranch spielst. Solange du das Ass hast, gelten für dich die Spezialeffekte jeder Karte dieser Ranch, sobald du sie spielst, ganz egal, ob es dir gefällt oder nicht. In der eigenen Bande bewirkt ein Ass nichts zusätzlich. Wenn das Ass deiner Ranch in der Bande eines anderen Spielers ist, ändert sich für dich nichts.

Asse gelten für Kaktusspieler genauso wie für echte Spieler.

SPIELLENDE

Das Spiel endet, wenn einer der Spieler keine Karten mehr ziehen kann. Dann werden die erzielten Punkte gezählt, abhängig davon, welche Karten an welchem Ort liegen.

Zur Erinnerung :

- Deine *Bande* enthält alle offen vor dir liegenden Karten.
- Dein *Keller* enthält alle Karten aus den Stichen, die du gemacht hast.
- Deine *Hand* besteht aus den Karten, die du gezogen, aber nicht gespielt hast.

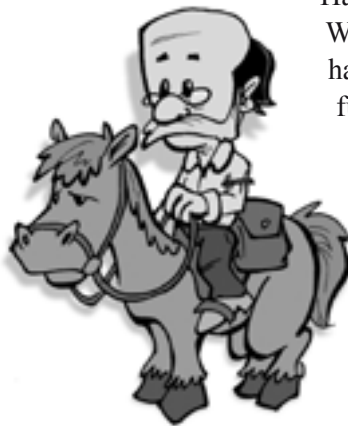
PUNKTE

Dein Grundpunktwert ergibt sich aus der Summe der Punktwerte aller Karten deiner Bande (also der offen ausliegenden Karten). Zusätzlich bildet jeder Spieler dann drei Pokerblätter – jeweils eines aus der Bande, dem Keller und den Handkarten am Ende des Spieles. Das ergibt folgende Bonuspunkte:

- 6 Punkte für das beste Pokerblatt in den Banden der Spieler;
- 6 Punkte für das beste Pokerblatt in den Kellern der Spieler;
- 6 Punkte für das beste Pokerblatt in den Handkarten der Spieler. Kein Spieler kann am Ende eines Spieles mehr als vier Karten auf der Hand haben, so dass hier die höchstmögliche Kombination ein Vierling ist. Ein Paar ist eigentlich schon ziemlich gut.

Es gibt zudem 6 Punkte Abzug für den echten Spieler mit der geringsten Punktesumme im Keller.

Die aufgedruckten Punkte der Karten im Keller zählen ansonsten nicht. Die aufgedruckten Punkte der Handkarten zählen ebenfalls nicht.



KARTEN, DIE ANDERE KARTEN ZU JOKERN MACHEN

Einige Karten haben den Spezialeffekt, andere Karten zu Jokern zu machen. Dieser Effekt gilt nur für das Pokerblatt, an dessen Ort (Bande, Keller, Handkarten) sie sind, nicht aber für die anderen Pokerblätter. Sie müssen nicht bei den bis zu fünf Karten des endgültigen Pokerblattes an diesem Ort dabei sein. Wenn beispielsweise Marigold Finster in deinem Keller ist, werden alle Zweien in deinem Keller zu Jokern – egal ob Marigold für das Pokerblatt des Kellers zählt oder nicht.

UNENTSCHEIDEN

Wenn es bei einem Pokerblatt ein Unentschieden zwischen zwei oder mehr Spielern gibt, teile die Punkte (oder den Punktabzug) unter diesen Spielern gleichmäßig auf. Wenn zwei Spieler zum Beispiel die gleichwenigsten Punkte im Keller haben, dann bekommt jeder dieser beiden drei Punkte Abzug.

POKERBLÄTTER

Für den Fall, dass du nicht mehr weißt, welche Pokerblätter es gibt, folgt hier eine kleine Auffrischung.

Pokerblätter mit Ausnahme des Pokerblatts für die Handkarten dürfen nicht mehr als fünf Karten haben.

Wenn du Blätter mit mehr als fünf Karten vorliegen hast, dann wähle die beste Kombination aus maximal fünf Karten aus. Wenn du weniger als fünf Karten hast, kannst du trotzdem noch einige der unten genannten Kombinationen erstellen. Das Ass ist die höchste Karte, gefolgt von König, Dame, Bube, 10, 9, ..., 2. Die Farben der Karten haben untereinander keine Wertung. Joker können jede Karte darstellen.

Folgende Kartenkombination sind denkbar, wobei eine weiter unten stehende eine höher stehende schlägt (der Straight Flush etwa schlägt den Drilling):

- **Höchste Karte:** Das ist das Pokerblatt mit dem niedrigsten Wert, mit einem Wert selbst unter einem Paar. Keine der unten genannten Kombinationen passt bei diesem Blatt zusammen. Gibt es keine besseren Blätter, gewinnt das Blatt mit der höchsten Karte. Kommt es hier zu einem Unentschieden, wird die zweithöchste Karte betrachtet und so weiter (das „Beiblatt“). In dem seltenen Fall exakt gleicher höchster Blätter werden die Punkte für das Blatt geteilt bzw. die Karte zufällig verteilt wie oben beschrieben.
- **Ein Paar:** Ein Paar sind zwei Karten desselben Kartenwertes, also zwei Siebener oder zwei Damen. Bei einem Unentschieden gewinnt wieder das höchste Beiblatt.

- **Zwei Paare:** Zwei verschiedene Paare. Wenn zwei Spieler als höchste Kombination zwei Paare haben, gewinnt derjenige mit dem höchsten Paar. Wenn es dann immer noch unentschieden ist, zählt das höhere Zweitpaar oder letztlich die höhere Beikarte.
- **Drilling:** Drei Karten desselben Kartenwertes, also etwa drei Sechser oder drei Könige. Bei einem Unentschieden gewinnt wieder das höchste Beiblatt.
- **Straße:** Fünf Karten in einer Reihe, etwa 8, 9, 10, Bube, Dame.ASSE können als höchste oder kleinste Karte verwendet werden (aber nicht beides gleichzeitig, die Karten Dame, König, AS, 2, 3 bilden zum Beispiel keine Straße). Straßen werden untereinander über die höchsten Kartenwerte verglichen. Die Straße mit der höchsten Karte ist die bessere. Beispielsweise gewinnt eine Straße vom Buben abwärts gegen eine Straße von der 9 abwärts.
- **Flush:** Fünf Karten derselben Farbe, fünf Herzen zum Beispiel. Zwei Flushs werden wieder über die höchsten Kartenwerte miteinander verglichen.
- **Full House:** Ein Drilling und ein Paar, etwa drei Buben und zwei Zehnen. Bei einem Unentschieden werden zuerst die Drillings miteinander verglichen, bei zwei gleichen Drillings (kann aufgrund der Joker auftreten) entscheidet das höchste Paar.
- **Vierling:** Vier Karten desselben Wertes. Der Vierling mit dem höchsten Kartenwert gewinnt. Bei einem Unentschieden entscheidet die Beikarte.
- **Straight Flush:** Ein Blatt, das gleichzeitig eine Straße und ein Flush ist. Das höchste Straight Flush ist der so genannte Royal Flush und geht von der 10 bis zum Ass. Bei einem normalen Pokerspiel ohne Joker ist dieses das höchstmögliche Blatt.
- **Fünfling:** Fünf Karten desselben Kartenwertes.



JOKER

Viele Karten können in diesem Spiel ein Joker sein. Selbst bereits gespielte Karten können zu einem Joker werden. Man kann einen Flush und ein Paar gleichzeitig haben, wenn man vier Karten einer Farbe und einen Joker hat oder man kann gleichzeitig einen Vierling und einen Flush haben, wenn man nur genug Joker hat. Es gilt aber immer nur die höchste Kartenkombination aus maximal fünf Karten. Joker müssen immer so verwendet werden, dass sich das bestmögliche Pokerblatt ergibt. Es ist nicht erlaubt, sie während des Spiels für ein schwächeres Pokerblatt zu verwenden, nur um zwischenzeitlich daraus Vorteile zu ziehen.

Spieldesign von James Ernest und Mike Selinker
Spientwicklung von Giles Schildt
Illustriert von Greg Hyland
Regelwerk von Steve Jackson, Monica Stephens und Chris Aylott
Production Artist: Alex Fernandez
Art Director: Will Upchurch
Übersetzt von Christian Stenner
Layout der deutschen Ausgabe: Michaela Ahrlé

Spieletester:

Jimmie Bragdon, Richard Dodson, Wil Upchurch, Thomas Weigel und Loren Wiseman bei SJ Games, Rick Fish, Dave Howell, Rei Nakazawa, Amanda O'Connor, Matt Ruhlen, Tom Saxton, Cathy Saxton und Jeff Vogel bei Cheapass Games

Pegasus Spiele dankt:

André „Scaldor“ Brüggemann, Birger Krämer, Daniel „Skar“ Nathmann, Christian „Rilyntar“ Lüdke,

Klaus Westerhoff, Andrea Prause, André Breuer, Tobias Schulte-Kruppen und Michael Schreyner

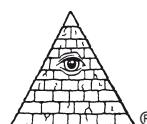
Cowpoker und die allessehende Pyramide sind eingetragene Warenzeichen oder Warenzeichen von Steve Jackson Games Incorporated.

Pegasus Spiele, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg, unter der Lizenz von Steve Jackson Games Incorporated.

(c) 2006 bei Lone Shark Games.

(c) der deutschen Ausgabe bei Steve Jackson Games Incorporated. Alle Rechte vorbehalten.

Deutsche Erstauflage 2006



**STEVE JACKSON
GAMES**



Pegasus Spiele