

HALLO UND WILLKOMMEN!

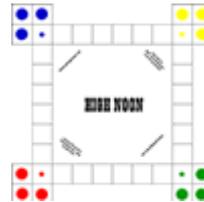
DRUCKEN: Am besten: weisses Papier verwenden, Papierformat DIN A4, Hochformat, schwarz/weiss oder Farbdruck. (Seitenangaben bei Papierformat DinA4, Hochformat)

TIP: das Spielmaterial auf stärkeres Papier / Karton ausdrucken oder kleben!

CHECKLISTE 'High Noon': (Spielmaterial für 4 Spieler)

- Checkliste & Spielregeln (1 Seite)
- Spielplan Teil 1 (1 Seite)
- Spielplan Teil 2 und Spielfiguren (1 Seite)

- Spielplan-Teile ausschneiden und zusammensetzen:



- Spielfiguren: farbig ausdrucken oder anmalen. Jeder bekommt 4 Figuren einer Farbe! (2+, 2 -)

"HIGH NOON" SPIELVERLAUF & SPIELREGELN

Fordere die Gegner zum Duell heraus! Ist ein Duell gewonnen, verliert der Gegner seine Figur.

Ist man eine ganze Runde gezogen - kann man eine Figur zurückgewinnen...

Wer als Letzter übrigbleibt hat das Spiel gewonnen!

- Jeder Spieler erhält 4 Spielfiguren einer Farbe (zwei mit +, zwei mit -) und stellt sie auf die gekennzeichneten Startfelder. So steht jeder in einer 'Ecke' in seinen 'Saloonfeldern':
Die 3 Felder mit grossem Kreis ist der SALOON. Das Feld mit kleinem Kreis der EINGANG.

- **ZIEHEN:** Reihum im Uhrzeigersinn, immer 6 Züge. (1 Zug = 1 Feld weiter)
+ Figuren: ziehen im Uhrzeigersinn über die Spielfelder.
- Figuren: gegen den Uhrzeigersinn.

6 Züge: mit beliebigen & beliebig vielen seiner Figuren. INSGESAMT müssen es 6 Züge sein.
(z.B.: 6 Züge mit einer Figur / oder 2 Züge mit einer Figur, 3 Züge mit anderer, 1 Zug mit anderer...)

- Nicht in fremde Saloons (3 Felder mit grossem Kreis) ziehen!
- Andere Figuren überspringen erlaubt.

- **DUELL:** wird ein Zug auf einer Gegnerfigur beendet, ist dieser zum DUELL herausgefordert. Der Gegner wählt 'GERADE' oder 'UNGERADE'.
Der Herausforderer nimmt die andere Möglichkeit. Dann machen beide eine Faust, zählen bis 3 und zeigen gleichzeitig eine Zahl mit ihren Fingern. (1,2,3,4 oder 5)
Alle Finger zusammengezählt ergeben eine GERADE oder UNGERADE Zahl.
Wer richtig geraten hat - gewinnt das Duell und der Verlierer nimmt seine Figur aus dem Spiel!
Figuren im **eigenen Saloon** (3 Felder mit grossem Kreis) können nicht duelliert werden!

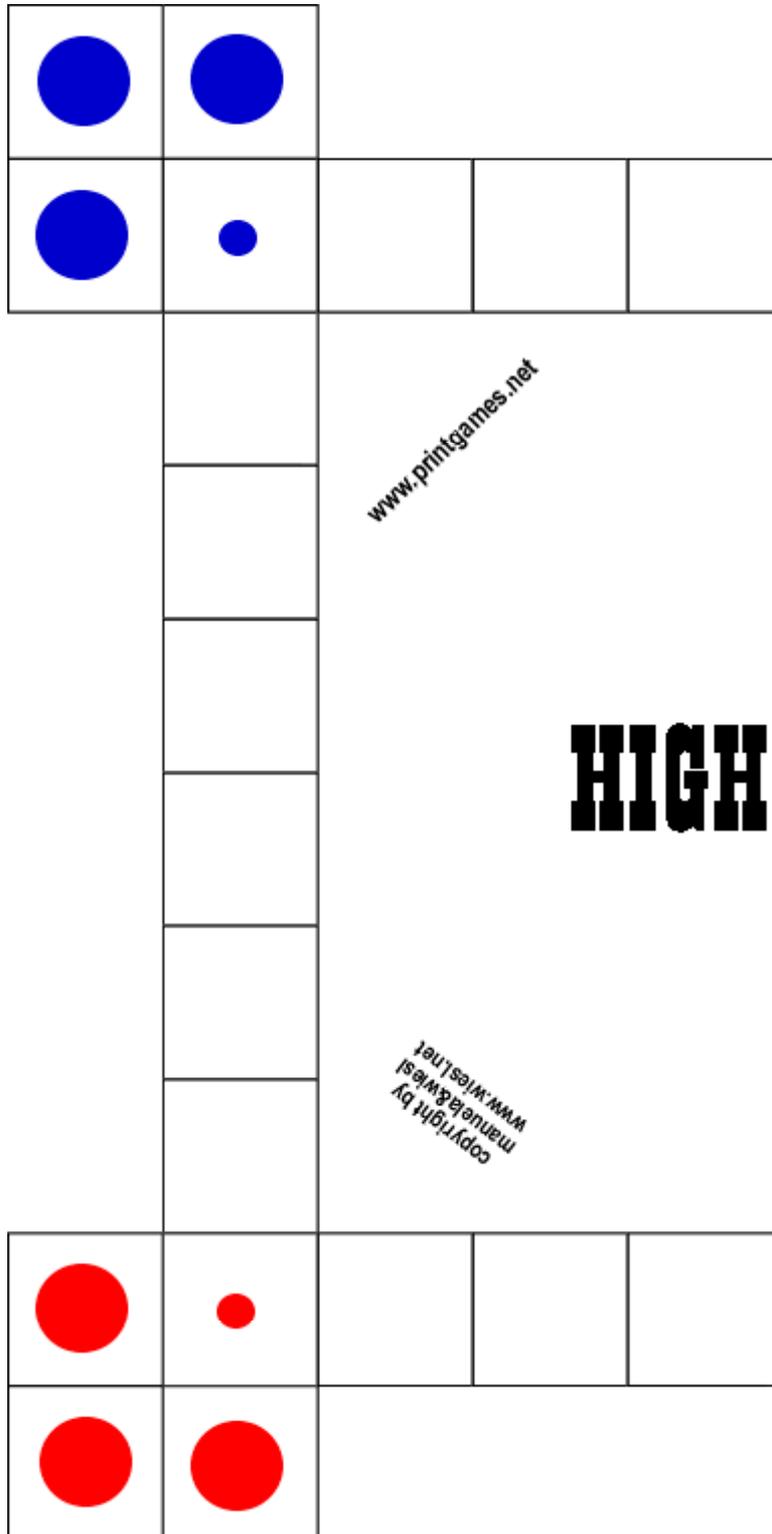
- FIGUREN ZURÜCKEROBERN:

Ist ein Spieler eine ganze 'Runde' über den Spielplan gezogen und kommt auf seinen Eingang oder in seinen Saloon - setzt er eine seiner Figuren wieder ins Spiel!

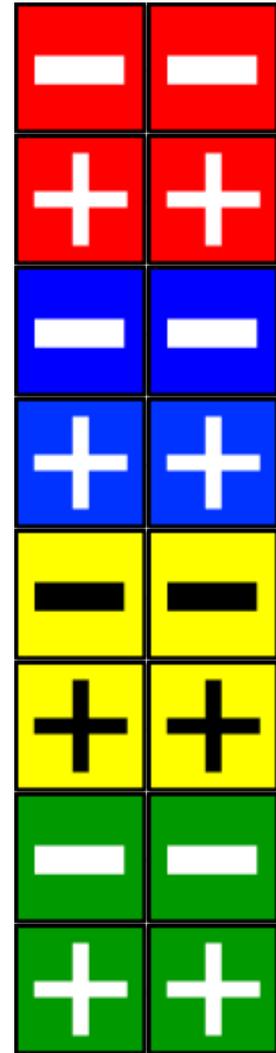
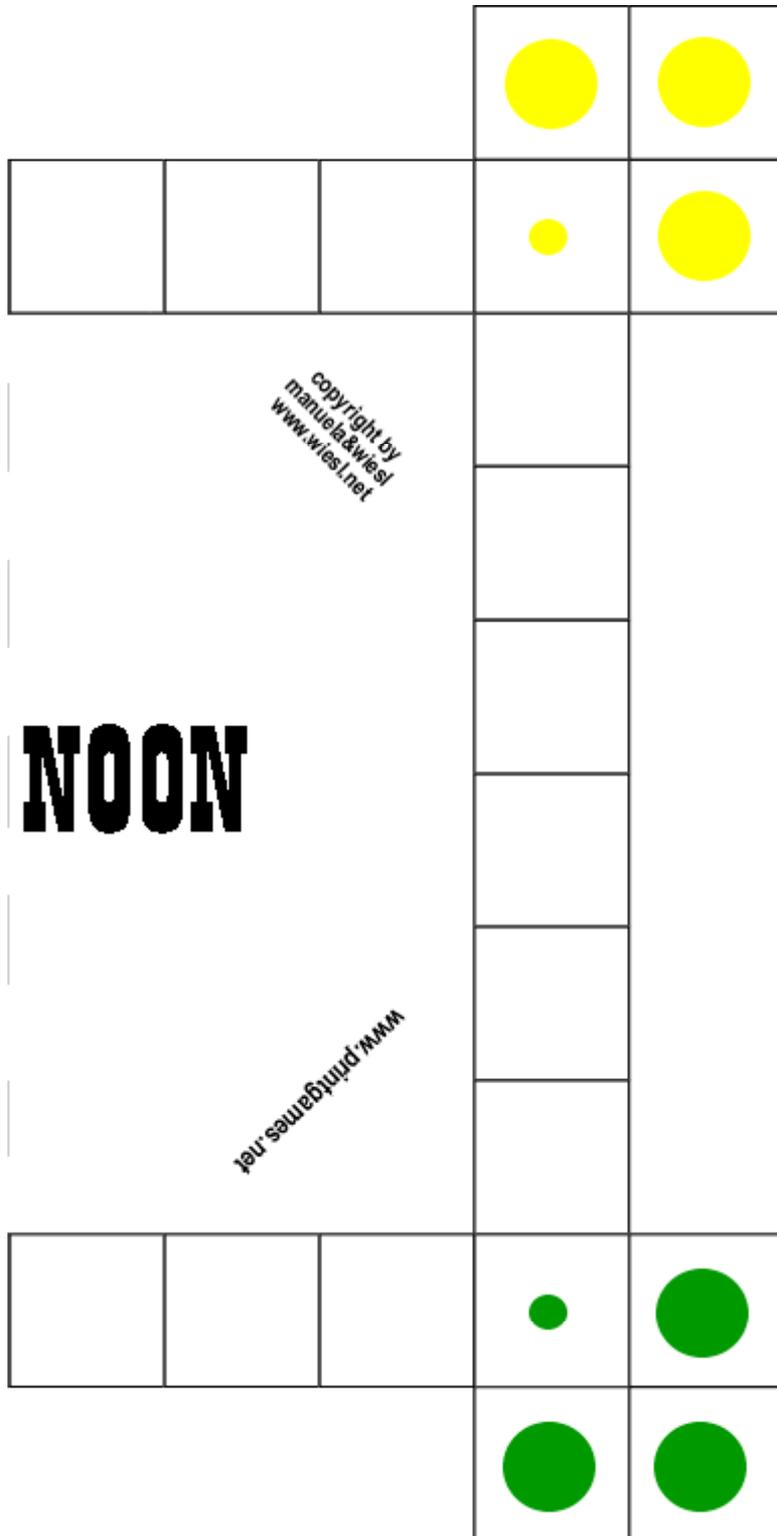
Die Figur startet auf einem beliebigen freien eigenen Saloonfeld. (Eingang oder Saloon)

- **SIEGER** = Wer alle anderen aus dem Spiel geschlagen hat!

Spielplan Teil 1



Spielplan Teil 2 & Spielfiguren



FERTIG!!! VIEL SPASS!
Vielen Dank für die Benützung unseres Services!