

E							E		
<h2 style="margin: 0;">HIGH NOON</h2> <p style="margin: 0;">ein Spiel von www.printgames.net © 2003 wiesl neu gestaltet von: Roberto Grassi www.robortograssi.net</p>									
<p>Spielvorbereitung: Spielfiguren und Spielplan ausschneiden (wenn möglich auf stärkeres Papier kleben) Jeder Spieler erhält 4 Spielfiguren einer Farbe und stellt sie auf die gekennzeichneten Startfelder. Die 3 Farbfelder sind der SALOON. Das E Feld ist der EINGANG.</p>									
<p>Spielziel: Fordere die Gegner zum Duell heraus! Ist ein Duell gewonnen, verliert der Gegner seine Figur. Wer als Letzter übrigbleibt hat das Spiel gewonnen!</p>									
<p>Spielverlauf: + Figur zieht im Uhrzeigersinn, - Figur gegen den Uhrzeigersinn. Jeder zieht (nacheinander) <u>6 Felder</u> 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...).</p>									
<p>Nicht in fremde Saloons ziehen! Andere Figuren überspringen erlaubt. Wird ein Zug auf einer Gegnerfigur beendet, ist dieser zum DUELL herausgefordert:</p>									
<p>Duell: 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 können nicht duelliert werden!</p>									
<p>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. (E oder Saloon)</p>									
E							E		

+	-
+	-
+	-
+	-
+	-
+	-
+	-
+	-