

Spielidee

Die Spieler verdienen als Banditos ihr Geld durch Überfälle. Zu Beginn sind alle Banditos vier Meilen von den Banken entfernt. Reihum werden Meilenkarten angelegt, um die Entfernung zu verringern. Die Spieler, die die Meilenkarte mit der „4“ anlegen, können schließlich eine Bank überfallen und bekommen die Dollars. Aber nicht immer hat man die passenden Karten, um ans Ziel zu gelangen. Dann helfen kleine Geldzuwendungen an die anderen, um an die richtigen Karten zu kommen. Am Schluss gewinnt der, der die meisten Dollars erbeuten konnte.

Spielmaterial

- 6 Startkarten: „0“
- 24 Meilenkarten: von „1“ bis „4“
- 26 Dollarnoten: 9 x 1, 11 x 2 und 6 x 5 Dollar
- 23 Dollarnoten: von 6 bis 9 Dollar

Spielvorbereitung (siehe auch umseitige Abbildung)

- Ein Geber wird bestimmt.
- Die Startkarten („0“) werden senkrecht nebeneinander in der Tischmitte ausgelegt. Jede Startkarte stellt den Beginn einer waagerechten Reihe dar.
- Die Meilenkarten werden gut gemischt. Jeder Spieler erhält davon verdeckt gleich viele Karten, die er dann auf die Hand nimmt.
- Es existieren 2 fehlerhaft Dollarkarten, die vorne eine „7“ und hinten eine „8“ tragen. Diese kommen beiseite.
- Jeder Spieler erhält 10 Dollar in folgender Stückelung: 1 x 1 Dollar, 2 x 2 Dollar und 1 x 5 Dollar. Das Geld darf man während des Spiels verdeckt halten. Die restlichen 1-, 2- und 5-Dollarnoten werden offen, getrennt nach Sorten, in die Tischmitte gelegt. Dort kann man – wenn nötig – jederzeit wechseln.
- Die 6 bis 9 Dollarnoten werden gut gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt.
- Vom verdeckten Stapel werden Dollarnoten gezogen und je eine davon wird links neben jede Startkarte gelegt.
- Der Spieler links vom Geber beginnt.

Verlauf eines Einzelspiels

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Ein Spieler muss, wenn er am Zug ist, entweder

- 1) eine Meilenkarte anlegen oder
- 2) eine Meilenkarte zum Kauf anbieten.

Stattdessen kann ein Spieler – wenn er möchte –

- 3) eine Meilenkarte kaufen und anlegen.

Er darf aber nur eine dieser drei Möglichkeiten wählen.

1) Eine Meilenkarte anlegen

Der Spieler legt eine seiner Meilenkarten von der Hand offen in der passenden Reihe rechts an. Das kann er aber nur machen, wenn sie wirklich passt. D. h., sie muss die nächstfolgende farbgleiche Karte sein. *Beispiele: An die rote „0“ kann ein Spieler die rote „1“ anlegen, an die grüne „0“ die grüne „1“ und an die grüne „1“ die grüne „2“. Ein Spieler kann aber nicht die grüne „2“ an die rote „1“ und die grüne „3“ an die grüne „1“ legen.* Legt man schließlich eine „4“ an, kommt es zum Banküberfall (später mehr dazu).

2) Eine Meilenkarte zum Kauf anbieten

Der Spieler legt dazu eine seiner Meilenkarten von der Hand direkt offen vor sich aus. Das kann er aber nur machen, wenn sie in einer Reihe passen würde. *Beispiele: In der roten Reihe liegt bereits die „1“. Ein Spieler darf also die rote „2“ zum Kauf anbieten, denn sie würde an die „1“ passen. Die rote „3“ könnte allerdings noch nicht zum Kauf angeboten werden, denn sie würde nicht an die „1“ passen.* Ein Spieler darf mehrere Karten zum Kauf anbieten, vorausgesetzt, sie passen wie zuvor beschrieben. Eine „4“ kann nicht verkauft werden.

3) Meilenkarte kaufen und anlegen

Ein Spieler kann eine Meilenkarte kaufen, die von einem Spieler angeboten wird. D. h., sie muss vor einem Gegenspieler ausliegen – andere Karten dürfen nicht gekauft werden. Möchte man einem Spieler eine Meilenkarte abkaufen, bietet man ihm einen bestimmten Dollar-Betrag an.

Wird man sich handelseinig, nimmt man die Karte und legt sie sofort in der passenden Reihe an. Der Besitzer der Karte muss nicht auf ein Angebot eingehen, es sei denn, es wird der Pflichtbetrag geboten. Dieser entspricht der Zahl auf der Meilenkarte in Dollar. *Für eine „1“ z. B. beträgt er 1 Dollar, für eine „3“ beträgt er 3 Dollar usw.* Wird der Pflichtbetrag bezahlt, kann man sich gegen einen Kauf nicht wehren. Ein Spieler darf sich in seinem Zug für mehrere Meilenkarten interessieren und darüber verhandeln. Er darf aber nur eine kaufen.

Bedienpflicht

Wichtig: **Es herrscht absolute Bedienpflicht.**

Ein Spieler **mus**s eine Karte anlegen oder zum Kauf anbieten, wenn er kann. Selbst wenn er es nicht möchte. Wichtig: Das gilt auch für die Karten, die er vor sich zum Verkauf ausliegen hat. D. h., kann er aus der Hand keine Karte anlegen oder zum Kauf anbieten, muss er eine Karte, die er vor sich ausliegen hat, anlegen. Kann ein Spieler nicht anlegen oder zum Kauf anbieten, muss er aussetzen. Wichtig: Ein Spieler muss nicht etwas kaufen, um anlegen zu können.

Banküberfall

Zu Beginn ist man von den Banken 4 Meilen entfernt. Um eine Bank einer bestimmten Farbe überfallen zu können, müssen die Karten „1“ bis „3“ dieser Farbe angelegt worden sein. Erst dann, kann man mit der „4“ dieser Farbe die Bank überfallen. Eine Bank kann nur mit einer „4“ überfallen werden. Hat man eine Bank überfallen, nimmt man sich die Dollarnote dieser Bank (links in der Reihe).

Einzelspielende

Hat ein Spieler alle seine Meilenkarten angelegt oder verkauft, endet das Spiel sofort. Selbst wenn er nicht am Zug ist.

Spielvorbereitung des nächsten Einzelspiels

Bis auf die folgenden Punkte verläuft die Spielvorbereitung so, wie anfangs beschrieben.

- Die Funktion des Gebers wechselt an den nächsten Spieler.
- Die Startkarten („0“) bleiben liegen, die Meilenkarten werden neu gemischt und verteilt.
- Die Dollarnoten der 6 Reihen werden vom verdeckten Stapel ergänzt. D. h., danach liegt in jeder Reihe wieder links genau eine Dollarnote.

Spielende

Nach 4 Einzelspielen endet das Spiel. Dann gewinnt der Spieler, der die meisten Dollars hat.

Taktik

Ein Spiel endet immer bevor alle Banken überfallen werden konnten. Ein Spieler wird also immer versuchen, wenn er eine oder mehrere Vierer hat, die entsprechenden Banken „rechtzeitig“ zu überfallen. Gerne wird man dann auch mal den Pflichtbetrag zahlen. Manchmal lohnt es sich aber auch eine Runde zu warten, denn oftmals muss ein Gegner dann die gewünschte Karte „kostenfrei“ selbst anlegen. Sollte man keinen Vierer haben, bleibt einem noch das Verkaufen, um viele Dollars zu machen.

Bastelanleitung

Um „Banditos“ spielbar zu machen, sind die Karten auf der Innenseite des Bogens an den feinen Linien mit dem Schneidmesser (Cutter) und Lineal (besser: Stahllineal) auseinander zu schneiden. Auf der linken Seite ist auch eine kleine Schachtel zum Selbermachen abgebildet.

Autor und Grafik: Michael Schacht

Fragen oder Anregungen bitte an:
Michael Schacht, Grüneburgweg 87, 60323 Frankfurt
oder per E-Mail an mschacht@hotmail.com
<http://spiele-aus-timbuktu.de>



rosa Reihe



schwarze Reihe



lila Reihe



grüne Reihe



blaue Reihe



gelbe Reihe

Startkarten

Im obigen Legebeispiel ist die blaue Bank bereits überfallen. Die schwarze Bank kann als nächstes überfallen werden. Zum Kauf anbieten könnte man nur die rosa „2“, lila „3“, grüne „1“ und die gelbe „2“.

Neben der schwarzen „4“ sind das auch die einzigen Karten, die man momentan anlegen kann.

Bisher sind bei Spiele aus Timbuktu erschienen:

1999: „Zock!“

2000: „Die Tafelrunde“, „Kontor – Das Exportlager“, „Kontor – Die Ereigniskarten“

2001: „Kontor – Die Aktionstafeln“, „Kardinal & König – Der Vatikan“, „Kardinal & König – Das Kartenspiel“, „Crazy Race“, „Contra“, „Gods“

2002: „Kontor – Erweiterung für 3 und 4 Spieler“, „Knatsch – die kleinen Sonderkarten“, „Revolte“, „Kardinal & König – Das Duell“, „Mogul“, „Crazy Race“, „Station Manager“, „Banditos“

Verkauf von „Crazy Race“, „Station Manager“, „Mogul“, „Kontor – Erweiterung für 3 und 4 Spieler“, „Kardinal & König – Das Duell“, „Knatsch – die kleinen Sonderkarten“ (alle anderen Spiele vergriffen):

ADAM spielt OHG, Königsberger Straße 10, D-61169 Friedberg, www.adam-spielt.de

Händleranfragen für „Crazy Race“, „Station Manager“ und „Mogul“ bitte an:

Spielbar, Hövelteichstraße 7, D-44289 Dortmund, www.spielbar-online.de