

LOOT·SHOOT·WHISKY



Es ist ein ganz normaler Sonntagnachmittag im Saloon. bis urplötzlich das Chaos ausbricht – ein Greenhorn hat einen Beutel mit Goldnuggets fallen gelassen! Ihr habt gerade noch Zeit, euren Revolver zu ziehen und den Whisky in Sicherheit bringen, denn schon geht die Jagd auf die Nuggets los!

SPIELZIEL

In **LOOT, SHOOT, WHISKY** spielt ihr ein Kartenduell über mehrere Runden. Es gewinnt, wer zuerst **9 Goldnuggets** eingesammelt hat (engl. to loot = erbeuten), **4 Revolvertreffer** erzielen konnte (engl. to shoot = schießen) oder die **Whiskyflasche** in **3 großen Schlucken** geleert hat.

SPIELMATERIAL

36 Karten, davon: 6 Aktionskarten blau, 6 Aktionskarten grau, 13 Saloonkarten, 7 Trefferkarten, 1 Whiskykarte, 2 Übersichtskarten, 1 Karte „Spielaufbau“

SPIELVORBEREITUNG (→ siehe auch Karte „Spielaufbau“)

- 1** Nehmt euch jeweils 1 Übersichtskarte und die **6 Aktionskarten einer Farbe** auf die Hand.
- 2** **Mischt die Saloonkarten** und legt sie **als verdeckten Stapel** etwas seitlich in die Tischmitte.


3 **Deckt 4 Saloonkarten auf** und legt sie **in einer Reihe** neben den Stapel in die Tischmitte.



Legt die **Trefferkarten** **4** und die **Whiskyflasche** **5** bereit.

SPIELABLAUF

Das Spiel wird über mehrere Runden gespielt.

In jeder Runde spielt ihr, aufgeteilt auf **2 Aktionsphasen**, 4 euer 6 Aktionskarten aus und versucht damit, euer Gegenüber beim Gerangel um die offen ausliegenden Saloonkarten auszutricksen.

Mit der Aktionskarte **LOOT** (Hand, ) könnt ihr die danebenliegende Saloonkarte gewinnen.

Mit der Karte **SHOOT** (Revolver, ) schießt ihr auf euer Gegenüber und mit **WHISKY** (Glas, ) könnt ihr einem Schuss ausweichen.

Aktionsphase 1: Wählt **gleichzeitig** und **geheim** für die ersten beiden Saloonkarten in der Auslage die Aktion, die ihr ausführen wollt.

Legt dazu je 1 Aktionskarte verdeckt zu den beiden Karten, die näher am Saloonstapel liegen. Danach kommt es zur Auswertung (→ siehe Übersicht, Rückseite).



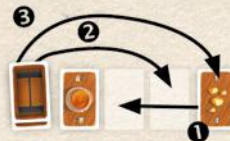
Aktionsphase 2: Sind die ersten beiden Karten ausgewertet, wählt ihr aus euren restlichen 4 Aktionskarten die Aktionen aus, die ihr für die übrigen beiden Saloonkarten ausführen wollt. **Legt dazu wieder je 1 Aktionskarte verdeckt zu den noch nicht abgehandelten Saloonkarten in der Auslage.** Danach kommt es erneut zur Auswertung (→ siehe Übersicht, Rückseite).



Wichtig: Teilt euch die Aktionskarten gut ein. Karten, die ihr in Aktionsphase 1 gespielt habt, stehen euch in Aktionsphase 2 **nicht mehr zur Verfügung**.

Nach der Auswertung der 2. Aktionsphase bereitet ihr die nächste Runde vor:

Nehmt eure **gespielten Aktionskarten wieder auf die Hand**. **Füllt die Auslage** in der Tischmitte wieder auf **4 Karten auf**. Schiebt dazu zuerst die noch vorhandenen Saloonkarten in Richtung des Stapels **1** und füllt die Reihe dann mit neuen Karten vom Nachziehstapel auf **2** **3**. Sollte sich die Auslage nicht mehr komplett auffüllen lassen, endet das Spiel sofort.



Auswertung der gespielten Aktionskarten

Beginnt bei der Auswertung immer mit der Saloonkarte, die näher am Stapel liegt. **Deckt jetzt gleichzeitig die beiden Aktionskarten auf**, die ihr **zu dieser Saloonkarte** gelegt habt und überprüft, wer von euch gewonnen und wer verloren hat.

- Habt ihr **beide die gleiche Aktionskarte gespielt**, habt ihr beide Pech! Die Saloonkarte wird aus dem Spiel genommen und auf den **Ablagestapel** gelegt.

- **In allen anderen Fällen gewinnt jemand von euch diese Aktion und erhält dafür eine Belohnung.**

Wer verliert, erhält nichts.



A) WHISKY **gewinnt gegen SHOOT**

Während um dich herum die Kugeln pfeifen, genehmigst du dir ein Schlückchen hinter dem Tresen – so viel Zeit muss sein.

Wenn du die Aktion WHISKY gespielt hast, **nimmst du die Karte Whiskyflasche mit der vollen Seite nach oben** (entweder von der Tischmitte oder von deinem Gegenüber) und legst sie vor dir ab. Bist du schon im Besitz der vollen Flasche, **drehst du die Karte auf die fast leere Seite**. War die Flasche schon fast leer, **trinkst du sie nun aus und hast das Spiel augenblicklich gewonnen!** Die Saloonkarte selbst bleibt liegen.

B) SHOOT **gewinnt gegen LOOT**

Du zielst und das zahlt sich aus.

Wenn du die Aktion SHOOT gespielt hast, **nimmst du dir eine Trefferkarte. Ist dies deine 4. Trefferkarte, hast du das Spiel sofort gewonnen!**

Die Saloonkarte selbst bleibt liegen.

C) LOOT **gewinnt gegen WHISKY**

Lass die anderen doch dröge in die Flasche schauen – du schnappst dir, was du kannst.

Wenn du die Aktion LOOT gespielt hast, **erbeutest du die Saloonkarte.**

Es gibt 3 Arten von Saloonkarten:



Goldnuggets: Nimm Dir die Saloonkarte und lege sie vor Dir ab. Besitzt du jetzt insgesamt **9 oder mehr Nuggets, gewinnst du sofort** das Spiel.



Extraschluck: Nimm Dir die Whiskyflasche oder drehe sie um (→ siehe A). Die Saloonkarte selbst wird auf den Ablagestapel gelegt!



Extraschuss: Nimm Dir eine weitere Trefferkarte (→ siehe B). Die Saloonkarte selbst wird auf den Ablagestapel gelegt!



SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald jemand von euch eine der möglichen **Siegbedingungen erreicht** hat (→ siehe **Spielziel**).

Alternativ endet das Spiel auch dann, wenn ihr die Auslage nicht mehr auf 4 Karten auffüllen könnt. Es gewinnt in diesem Fall, wer gerade die Whiskyflasche besitzt.

Ihr könnt auch eine **Partie aus 3 Duellen** spielen. Diese gewinnt, wer 2 der 3 Duelle für sich entscheidet.

Einen herzlichen Dank an alle, die **LOOT, SHOOT, WHISKY** testgespielt haben!

Autor: Moritz Dressler
Grafik: Christian Opperer

Redaktion: Steffen Benndorf



Made in Germany © 2021
Nürnberger-Spielkarten-Verlag GmbH
Forsthausstraße 3-5
D-90768 Fürth-Dambach