

DIE MEXIKANER UND DER LIQUOR STORE

Szenario für Shootout in Dingstown



Szenario für zwei Banden

(Bei vier Spielern spielt Ihr einfach mit zwei Banden je Seite)

Hintergrund

Im Grenzgebiet zu Mexico treibt sich eine Bande von Mexikanern herum, die sehr durstig sind, es mit dem Bezahlen aber nicht so genau nehmen. Wenn ihnen der Barkeeper oder Spirituosenhändler keinen ausgibt, lassen sie häufig die Fäuste oder Waffen sprechen.

Die Männer von Dingstown haben erfahren, dass diese Durstigen sich jetzt auch in der Nähe ihrer kleinen Stadt aufhalten sollen und sind daher bereit, ihre Liquor Store zu verteidigen, denn nur dort gibt es den wirklich echten „Real Dingstown Whisky“.



Aufstellung

Die Bande der Mexikaner erhält weniger Figuren als die Bande der Dingstowner (Cowboys). Entscheidet, mit wie vielen Dingstownern Ihr spielen wollt und lest aus der Tabelle ab, wieviele Mexikaner dann Dingstown einen Besuch abstatten:

Anzahl Cowboys	8	7	6	5
Anzahl Mexikaner	6	5	5	4

Höchstens die Hälfte der Mexikaner (abrunden) darf sich zu Beginn des Spiels im Liquor Store aufhalten, die anderen stehen mindestens 10 cm / 4 Zoll vom Liquor Store entfernt. Wenn in Eurer Stadt kein Spirituosen-Fachgeschäft vorhanden ist, gehen sie in den Saloon oder die Bar. Der Liquor-Store befindet sich in der Mitte des Spielfeldes bzw. der Hauptstraße.

Die Cowboys von Dingstown stellen im Abstand von mindestens 25 cm (10 Zoll) um den Liquor Store herum auf, maximal zwei Figuren dürfen in oder auf Gebäuden stehen.

Der Ladeninhaber im Store ist unbewaffnet und greift nicht in den Kampf ein.

Alternativ kann der Dingstown-Spieler auch einen Mann aus seiner Bande als Verkäufer hinter die Theke stellen, der dann wie jeder andere auch kämpft – mit Fäusten oder einem Revolver.

Spielablauf

Das Spiel beginnt in dem Moment, in dem es im Liquor Store (Saloon, Bar) zu einem lauten Wortgefecht kommt, in dessen Verlauf ein Schuss fällt. Niemand weiß, ob auf den Ladeninhaber oder einfach nur auf das Flaschenregal geschossen wurde, das spielt jetzt aber auch keine Rolle mehr. Für die Dingstowner ist klar, dass sie eingreifen und die Mexikaner aus ihrer Stadt und dem Geschäft vertreiben müssen.

Sollte im Laden ein Verkäufer als Bandenmitglied der Cowboys stehen, so gilt dieser erste Schuss nur als Warnschuss, der Spieler der Mexikaner darf erst auf den Ladeninhaber schießen, wenn er eine Figur im Laden aktiviert.

Die Mexikaner haben Gefallen an dem „Real Dingstown Whisky“ gefunden und wollen jeder ein paar Flaschen als „Gastgeschenk“ mitnehmen. Das geht aus Sicht der Dingstowner natürlich nicht!



Es wird also ab der ersten Aktivierung gekämpft.

Wie in einem echten Western sollten nicht nur die Colts sprechen, sondern auch die Fäuste!

Sonderregeln

Jeder **Mexikaner**, der **im Liquor Store** war und dort automatisch (d.h., er muss dafür keine Aktion aufwenden) einen ordentlichen Schluck zu sich genommen hat, erhält **+1 auf alle Moralwürfe** (ähnlich der Sonderregel „Tequila“ auf S. 79, die aber hier nur für die einzelne Figur gilt, nicht für die ganze Bande). Außerdem darf jeder Mexikaner, der sich im Store Mut angetrunken hat, **jeden verpatzten Ausweichenwurf einmal auf 9+ wiederholen** (Betrunkene stehen unter dem besonderen Schutz der Götter oder des großen Manitu). Auf diesen zusätzlichen Überlebenswurf werden keinerlei Modifikationen angewendet und er darf nicht wiederholt werden.

Diejenigen Mexikanerfiguren, die im Store waren und sich einen guten Schluck gegönnt haben, werden auf der Bandenkarte mit einem neutralen Marker markiert, damit sie von den vorgenannten Sonderregeln profitieren. Wenn ohne Bandenkarten gespielt wird, notiert kurz auf einem Zettel, welcher Desperado den Bonus erhält, z.B. „Der mit dem weißen Hemd und roten Sombrero“.

Siegbedingungen

Die **Dingstowner** gewinnen, wenn alle Mexikaner ausgeschaltet sind oder sich ergeben haben (letzteres beim Spiel mit der Sonderregel „Moral“).

Die **Mexikaner** gewinnen, wenn es **mindestens zwei ihrer Figuren** lebend vom Tisch schaffen, wobei sie Dingstown nur zum Ortseingang oder Ortsausgang verlassen dürfen, also an den Schmalseiten des Spielfeldes. Oder sie haben gewonnen, wenn sie jeglichen Widerstand in Dingstown niedergekämpft haben.

Wenn das Szenario in einer **Kampagne** gespielt wird, erhält jeder Mexikaner und jeder Cowboy, der überlebt hat, eine Flasche Whisky sowie 10 \$ aus der Ladenkasse.

Alternativen

Anstelle von Mexikanern können auch Indianer auf der Suche nach Feuerwasser, ungehobelte Banditen oder marodierende Soldaten versuchen, die Dingstowner um ihren Whisky zu erleichtern. Mit dem Widerstand der Einheimischen müssen sie alle rechnen!



Sancho geht „mexikanisch einkaufen“