

SHOOTOUT IN DINGSTOWN

VON AXEL JANSEN

Tabletop-Regelbuch für Skirmish-Spiele
im Wilden Westen und anderswo



BEISPIEL EINES SPIELZUGES



1



ZUSAMMENFASSUNG EINES SPIELZUGES



Zur Anschauung findet Ihr nachstehend die Beschreibung eines **typischen Spielzuges** bei "Shootout in Dingstown":

Zwei Banden Cowboys tragen eine alte Rivalität aus und liefern

sich

eine

Schießerei

mitten in

Dingstown. Die ersten Aktionen wurden bereits ausgeführt, jetzt

kommt ein neuer

Schusswechsel, da

Barney noch eine Rechnung

mit dem widerlichen Typen in

Schwarz offen

hat.



Barney ist sauer

1. Es wird die oberste **Karte** vom Spielkartenstapel **aufgedeckt**.
2. Der Spieler, dessen Farbe aufgedeckt wurde, **aktiviert eine Figur**, die bisher noch nicht aktiviert wurde. Bereits aktivierte Figuren sind mit einem Marker (rotes Plättchen) markiert. In diesem Fall aktivieren wir den Cowboy *Barney*, da seine Bande die Farbe Karo ausgewählt hat.
3. Die aktivierte Figur **kann 2 Aktionen durchführen**. Diese sind z.B. Bewegen, Schießen, Zielen oder Feuerbereitschaft.



Barney wählt als erste Aktion „Bewegen“ und will danach „Schießen“.

Zur Bewegung **misst** der Spieler mit dem Maßband **die Entfernung** und bewegt die Figur entsprechend weit. Zu Fuß bewegt sich eine Figur maximal 12 cm weit, wobei unterwegs die Richtung geändert werden kann. Es muss nicht die volle Bewegung ausgeschöpft werden.

Barney zieht die vollen 12 cm weit und visiert seinen Lieblingskontrahenten mit dem schwarzen Zylinder an.



4. Zum **Schießen** kommt es auf die Waffe an: Pistolen haben eine **Reichweite** von bis zu 25 cm. Vor dem Schuss darf die Entfernung zum Ziel nicht gemessen werden. Dadurch kann man auch zu kurz schießen und damit seine Aktion verplempern.



2



Um zu schießen, sagt der Spieler an, auf welches **Ziel** er schießen will und misst dann aus, ob die Reichweite passt.

Für *Barney* ist das kein Problem, sein Gegner ist auf jeden Fall in Reichweite seines Colts. Es wäre sogar möglich, dass er den Schwarzhut auf kurze Reichweite (bis zu 6 cm) erwischt und dann noch einen Bonus von +1 auf seinen Trefferwurf bekommen würde. Beim Abmessen von Kopf zu Kopf stellt sich leider heraus, dass der Gegner 7 cm weit entfernt ist.

Da sein Ziel in Reichweite ist, **wirft Barney einen W10**. Normalerweise **trifft er auf 6+**, also 6 oder höher. Er würfelt eine „7“ und trifft!



Modifikationen des Trefferwurfs können sich ergeben, wenn das Ziel hinter Deckung steht oder vorher gerannt ist (es hat dann einen grünen Rennen-Marker), dann wird der Schuss jeweils um 1 erschwert. Ein Ziel hinter Deckung wird also nicht auf 6+ getroffen, sondern auf 7+ (7 oder höher). Außerdem erhalten Revolverhelden einen Bonus von +1, sie treffen also auf 5+. Weitere mögliche Modifikationen finden sich auf dem Übersichtsblatt.

Würfelt der Schütze **zu niedrig**, hat er verfehlt und seine **Aktivierung ist beendet, da er beide Aktionen verbraucht hat** (1. Bewegen und 2. Schießen). Der Spieler legt dann einen Aktivierungsmarker (rotes Plättchen) neben die Figur.

Falls der Schütze eine „1“ würfelt, liegt ein Patzer vor. Dann wird auf der Versager-

Tabelle gewürfelt, was passiert, z.B. gibt es eine Ladehemmung oder die Waffe ist endgültig kaputt.

5. Hat der Schütze **hoch genug gewürfelt** und getroffen, macht der beschossene Spieler für das Ziel einen **Ausweichenwurf**.

In unserem Fall hat *Barney* getroffen und der finstere Mann mit dem schwarzen Zylinder macht seinen Wurf: Er muss mindestens eine 8 würfeln, um sich weg zu ducken. Dieser Ausweichenwurf von 8+ ist festgelegt und wird nicht verändert; es gibt also keinen besseren Ausweichenwurf durch Deckung oder ähnliches, da dies schon beim Schuss des Angreifers berücksichtigt wurde.

Hätte der Schwarzhut eine 8 oder höher gewürfelt, wäre ihm nichts passiert (nochmal Glück gehabt). Er würfelt jedoch eine „5“ und scheidet aus dem Spiel aus (tot, verwundet, bewusstlos – Hauptsache ausgeschaltet). Seine Figur wird entfernt.





Der bisher aktive Spieler legt nach seiner zweiten Aktion einen **Aktivierungsmarker** neben die Figur, die geschossen hat.



Danach wird die **nächste Karte** vom Stapel aufgedeckt und das Ganze beginnt von vorn.

So geht es weiter, bis alle Figuren einen Aktivierungsmarker haben. Dann ist die **Runde zu Ende** und die Karten werden neu gemischt.

Die Aktivierungsmarker werden entfernt, andere Marker bleiben liegen, bis die entsprechende Figur erneut aktiviert wird.

Und jetzt
SPIELT!

