

HABA

Spielanleitung • Rulebook



★ SHOWDOWN

Langfinger auf flinken Pfoten

TL A180155



SHOWDOWN

Langfinger auf flinken Pfoten

Ein verwegenes Sammelspiel für 2 - 4 Personen ab 10 Jahren

Autoren: Jakob und Benjamin Schwer • Illustration: Jacqui Davis
Redaktion: Robin Eckert • Spieldauer: ca. 30 Minuten

Unerbittlich glüht die Sonne über dem Slingshot Canyon. Ausgezeichnet, denn in der sengenden Mittagshitze bemerkt niemand flinke Langfinger auf leisen Prähieund-Pfoten. Also ran an die Zville und ab auf Beutezug! Weder vorbeifahrende Kutschen noch die Tresorräume der Bank sind vor euch sicher. Doch Vorsicht: Der Sheriff dreht wachsam seine Runden – und wenn er euch entdeckt, müsst ihr richtig blechen! Aber warum überhaupt fangen lassen: Trägt man die richtige Verkleidung, grüßt er nur freundlich und zieht weiter. Und haben die anderen Banditen doch mal ordentlich Geld gesammelt, dann nehmt es ihnen lieber schnell wieder ab. Bei euch ist es ja doch besser aufgehoben!

Ziel des Spiels ist es, bei Spielende das meiste Geld gesammelt zu haben.

Spielinhalt

1 Spielplan

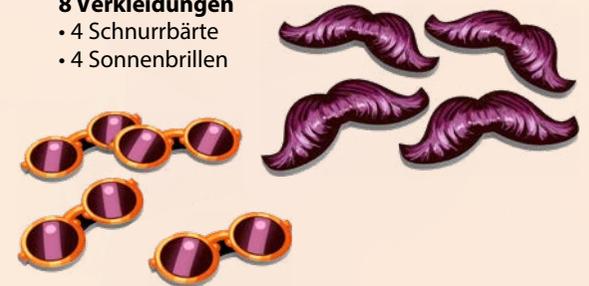


5 Tresorräume



8 Verkleidungen

- 4 Schnurrbärte
- 4 Sonnenbrillen



4 Spielermarker



1 brauner Überfall-Würfel



1 schwarzer Rauferei-Würfel



1 Sheriff



4 Banditen



60 Karten



4 Spardosen



96 Münzen

- 60 Kupfer-Münzen (1 Tacken)
- 24 Silber-Münzen (3 Tacken)
- 12 Gold-Münzen (5 Tacken)



Spielaufbau (für 3 Personen)

1 Legt den **Spielplan** in die Mitte des Tisches.

2 Legt die **5 Tresorräume** mit der Münzseite nach oben auf die entsprechenden Felder in der Bank.

3 Legt pro Person **1 Sonnenbrille** in die Nähe des Optikers (Haus mit Sonnenbrille).

4 Legt alle **Münzen (Tacken)** als allgemeinen Vorrat neben dem Spielplan bereit.
*Das Geld heißt hier „Tacken“.
So nennt sich die Währung in Slingshot Canyon.*

5 Legt pro Person **1 Schnurrbart** in die Nähe des Barbiers (Haus mit Schnurrbart).

6 Mischt alle **Karten**. Legt sie als verdeckten Stapel an das Feld mit

7 Legt je eine **offene Karte** an die beiden Felder mit

8 Stellt den **Sheriff** auf seinen Ausguck auf dem Dach der Bank.

9 Nehmt euch pro Person ...
... einen **Banditen**.
... den gleichfarbigen **Spielermarker**.
... eine **Spardose**.
... **3 Karten** vom verdeckten Stapel. Nehmt diese auf die Hand.
... **3 Tacken** (am besten 3 Kupfer-Münzen). Legt diese offen vor euch ab.

10 Stellt eure **Banditen** auf das Feld, auf das der Holzpfeil zeigt. Ihr seht dort auch eine kleine Banditenfigur:

11 Haltet die beiden **Würfel** bereit. Legt nicht verwendetes Spielmaterial zurück in die Schachtel.

Immer wenn ihr **Tacken** erhaltet (Ausnahme: „Spardose“), sammelt ihr diese offen vor euch.



Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der härteste Hund am Tisch beginnt.
In deinem Zug führst du immer genau **eine** von zwei möglichen Aktionen aus:

Pläne schmieden

oder

Aktiv werden

Nimm 1 Karte.
Wähle entweder eine der beiden **offen liegenden Karten** oder ziehe die oberste Karte vom **verdeckten Stapel**.

Nimm diese Karte auf die Hand.

Hast du eine der offen liegenden Karten genommen, lege wieder eine Karte vom verdeckten Stapel offen aus.

ACHTUNG: Sobald zwei gleiche Karten offen ausliegen, legt ihr sie beide sofort auf den Ablagestapel und ersetzt sie durch zwei neue. Dies kann mehrfach hintereinander passieren.

Du darfst **maximal 6 Karten** auf deiner Hand sammeln. Hast du zu Beginn deines Zuges schon 6 Karten auf der Hand, **musst** du „aktiv werden“.



Spiele beliebig viele Karten aus.

Beachte dabei zwei Regeln:

Wähle beim Ausspielen genau **1 Symbol**

(Bandit , Sheriff , Überfall , Rauferei  oder Spardose ):

- **Jede** ausgespielte **Karte** muss das gewählte Symbol **mindestens 1x** zeigen. Eine Karte ohne das gewählte Symbol darfst du also nicht ausspielen.
- Das gewählte Symbol muss auf allen von dir **ausgespielten Karten insgesamt mindestens 3x** zu sehen sein.

zu wenig gleiche Symbole



nur eine Symbolart zählt



Hast du alle Karten offen ausgelegt, die du in dieser Runde spielen willst? Dann **musst** du nun **alle** abgebildeten Symbole ausführen.

Gleiche Symbole führst du dabei immer **als Gruppe** aus, die Reihenfolge der Gruppen aber bestimmst du (das gewählte Symbol muss **nicht** das erste sein, das du ausführst). Zum Beispiel zuerst alle Symbole „Bandit“, dann alle Symbole „Spardose“ usw.

DIE SYMBOLE:

BANDIT „Und immer in Bewegung bleiben!“



Bewege deinen **eigenen Banditen** für jedes Symbol „Bandit“ **1 Schritt in Pfeilrichtung** über den Spielplan. Mehrere Banditen können auf demselben Feld stehen.

Beendest du deine **letzte** Bewegung auf einem Feld mit ...



... Tacken: Nimm dir die entsprechenden Tacken aus dem allgemeinen Vorrat und lege sie offen vor dir ab.

... Schnurrbart oder Sonnenbrille: Nimm dir 1x die entsprechende Verkleidung und lege sie vor dir ab. Du darfst immer nur je eine Sonnenbrille bzw. einen Schnurrbart zur gleichen Zeit besitzen.



Bankraub:

Die **Bewegung durch den Tunnel** unter der Bank ist auch nur **1 Schritt**.



Hier leerst du **automatisch** im Vorbeigehen **einen unbewachten Tresorraum** deiner Wahl. Wähle dazu einen beliebigen Tresorraum, in dem der Sheriff derzeit nicht steht. Nimm dir so viele Tacken aus dem allgemeinen Vorrat, wie im Tresorraum zu sehen sind. Drehe anschließend den Tresorraum auf die Rückseite. Er ist nun leer und zeigt nur ein Dach. Führe danach eventuell noch verbliebene Schritte deines Banditen aus.

Beispiel:

Du hast 2-mal „Bandit“ ausgelegt. Du bewegst also deinen eigenen Banditen genau 2 Schritte in Pfeilrichtung.

Du startest beim Optiker. Dein erster Schritt führt durch die Bank auf das Feld hinter dem Stein. Das heißt, du leerst im Vorbeigehen einen Tresorraum deiner Wahl. Auf Tresorraum 5 steht der Sheriff, er ist also gesichert. Du entscheidest dich, Tresorraum 4 zu leeren. Du nimmst dir 4 Tacken aus dem allgemeinen Vorrat und drehst Tresorraum 4 dann auf seine Rückseite. Da du erst einen Schritt gemacht hast, gehst du noch einen weiteren.

Du endest auf dem Startfeld mit 3 Tacken. Nimm dir also 3 Tacken aus dem allgemeinen Vorrat und lege sie offen vor dir ab.

SHERIFF „Ach, der tut nix, der will nur patrouillieren!“



Bewege den Sheriff für jedes Symbol „Sheriff“ **1 Schritt im Uhrzeigersinn** auf den nächsten offenen Raum der Bank. Dächer (bereits umgedrehte Tresorräume) überspringt ihr dabei einfach.

Ausguck:

Bewegt sich der Sheriff **auf oder über** seinen Ausguck, schaut er sich nach Banditen um:



Der Sheriff entdeckt **jeden Banditen**, der nicht hinter einem Stein steht:

- Jeder entdeckte Bandit **verliert 5 Tacken** an den allgemeinen Vorrat. Wer weniger als 5 Tacken hat, gibt sie alle ab. Tacken in eurer Spardose müsst ihr nie abgeben.

Hast du eine Verkleidung (Sonnenbrille oder Schnurrbart) vor dir liegen?

Dann kannst du dich entscheiden, diese abzugeben, um diesmal **unentdeckt** zu bleiben: Du musst **keine 5 Tacken abgeben**. Lege die genutzte Verkleidung an die entsprechende Stelle auf dem Spielplan zurück (Optiker oder Barbier).



- Banditen, die sich **in diesem Moment** auf einem Feld **hinter einem Stein** verstecken, bleiben unentdeckt: Sie müssen keine Tacken abgeben.

Ausguck kann (eher gegen Ende des Spiels) innerhalb eines Zuges auch mehrfach ausgelöst werden. Seid also auf der Hut! Wenn alle Tresorräume leerräumt sind, gibt es bei **jedem** Symbol „Sheriff“ einen neuen **Ausguck**.

Beispiel:

Du hast 2-mal „Sheriff“ ausgelegt. Du bewegst also den Sheriff genau 2 Schritte im Uhrzeigersinn.

Er steht auf Tresorraum 3. Bewege ihn über die umgedrehten Tresorräume 4 und 5 auf seinen Ausguck. Jetzt schaut der Sheriff sich um: Du stehst sicher hinter einem Stein, bleibst daher unentdeckt und gibst nichts ab. Simon und Lewis aber stehen offen und werden entdeckt. Simon legt 5 Tacken in den allgemeinen Vorrat zurück. Lewis entscheidet sich, seine zuvor eingesammelte Sonnenbrille abzulegen, anstatt die 5 Tacken zu zahlen. Der Sheriff ist bisher erst einen seiner 2 Schritte gegangen, also läuft er noch auf Tresorraum 1 weiter.

ÜBERFALL „Das? Nein, das ist nur vom Kutschwagen gefallen!“



Würfle für jedes Symbol „Überfall“ 1x mit dem **braunen Überfall-Würfel** und erbeute Tacken **aus dem allgemeinen Vorrat**.

Was zeigt der Überfall-Würfel?

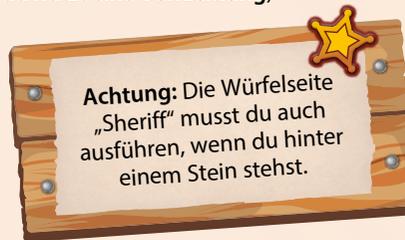
- **Augenzahl:** Zähle alle gewürfelten Augenzahlen zusammen. Musst du nur einmal würfeln, ist die gewürfelte Seite natürlich schon dein Ergebnis.

Hast du noch ausstehende Überfall-Würfe? Dann würfle erneut. War das dein letzter Überfall-Wurf? Dann nimm dir Tacken in Höhe der so zusammengezählten Augenzahlen **aus dem allgemeinen Vorrat**. Lege sie offen vor dich.

- **Sheriff:** Du wurdest **entdeckt** (außer du nutzt eine **Verkleidung**)!

Folgende Dinge passieren:

1. Du gehst leer aus. Noch ausstehende Überfall-Würfe verfallen.
2. Bewege den Sheriff einen Schritt im Uhrzeigersinn weiter. Dies kann „Ausguck“ auslösen.



Möchtest du eine eingesammelte Verkleidung (Sonnenbrille oder Schnurrbart) nutzen?

Dann bleibst du für diesen Wurf unentdeckt: Spiele weiter, als hättest du nur eine **leere Fläche** gewürfelt:

- Deine bisher zusammengezählten Augenzahlen gelten weiterhin.
- Noch ausstehende Überfall-Würfe verfallen nicht.
- Der Sheriff bleibt stehen.

Lege die genutzte **Verkleidung** an die entsprechende Stelle auf dem Spielplan zurück (Optiker oder Barbier). Würfelst du innerhalb dieses Überfalls erneut den „Sheriff“, kannst du auch direkt eine zweite **Verkleidung** nutzen, wenn du noch eine hast.

Beispiel:

Du hast 4-mal „Überfall“ ausgelegt. Du würfelst also genau 4-mal mit dem Überfall-Würfel, sofern der Sheriff dich nicht stoppt.

Bei deinem ersten Wurf hast du eine 3, beim zweiten eine 1. Du zählst beide zusammen und merkst dir die Zahl 4. Beim dritten Wurf würfelst du den Sheriff. Du hast einen Schnurrbart, entscheidest dich aber dagegen, ihn hier einzusetzen. Dadurch gehst du leer aus und erhältst die 4 bisher erwürfelten Tacken aus dem allgemeinen Vorrat leider nicht. Stattdessen setzt du den Sheriff einen Schritt von Tresorraum 1 auf Tresorraum 2 vor.

RAUFEREI „Sag mal, brauchst du das noch?“



Würfle für jedes Symbol „Rauferei“ 1x mit dem **schwarzen Rauferei-Würfel** und erbeute Tacken **von deinen Mitspielenden**.

Was zeigt der Rauferei-Würfel?

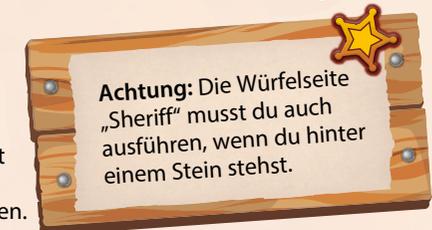
- **Augenzahl:** Zähle alle gewürfelten Augenzahlen zusammen. Musst du nur einmal würfeln, ist die gewürfelte Seite natürlich schon dein Ergebnis.

Hast du noch ausstehende Rauferei-Würfe? Dann würfle erneut. War das dein letzter Rauferei-Wurf? Dann nimm dir Tacken in der Höhe der so zusammengezählten Augenzahlen **von einem oder mehreren Mitspielenden** und lege sie offen vor dich (dabei darfst du selbst entscheiden, von wem du wie viele Tacken stibitzt).

- **Sheriff:** Du wurdest **entdeckt** (außer du nutzt eine **Verkleidung**)!

Folgende Dinge passieren:

1. Du gehst leer aus. Noch ausstehende Rauferei-Würfe verfallen.
2. Bewege den Sheriff 1 Schritt im Uhrzeigersinn weiter. Dies kann „Ausguck“ auslösen.



Möchtest du eine eingesammelte Verkleidung (Sonnenbrille oder Schnurrbart) nutzen?

Dann bleibst du für diesen Wurf unentdeckt: Spiele weiter, als hättest du nur eine **leere Fläche** gewürfelt:

- Deine bisher zusammengezählten Augenzahlen gelten weiterhin.
- Noch ausstehende Rauferei-Würfe verfallen nicht.
- Der Sheriff bleibt stehen.

Lege die genutzte **Verkleidung** an die entsprechende Stelle auf dem Spielplan zurück (Optiker oder Barbier). Würfelst du innerhalb dieser Rauferei erneut den „Sheriff“, kannst du auch direkt eine zweite **Verkleidung** nutzen, wenn du noch eine hast.

Beispiel:

Du hast 5-mal „Rauferei“ ausgelegt. Du würfelst also genau 5-mal mit dem Rauferei-Würfel, sofern der Sheriff dich nicht stoppt.

Bei deinem ersten Wurf hast du eine 1, beim zweiten eine 2. Du zählst beide zusammen und merkst dir die Zahl 3. Bei deinem dritten Wurf hast du wieder eine 1. Du zählst die bisherige 3 und die 1 zusammen und merkst dir die 4. Beim vierten Wurf würfelst du den Sheriff. Um nicht leer auszugehen, gibst du eine Sonnenbrille ab. Nun darfst du weiter würfeln, denn einen fünften Wurf hast du noch. Du würfelst eine 2. Zähle die bisher erwürfelte 4 mit der jetzt gewürfelten 2 zusammen. Da du die Rauferei erfolgreich beenden konntest, nimmst du dir die 6 Tacken von deinen Mitspielenden. Du entscheidest dich, 4 Tacken von Lewis und 2 Tacken von Simon zu nehmen.



SPARDOSE *Mama hat immer gesagt: „Heute schon an morgen denken!“*



Nimm dir für jedes Symbol „Spardose“ 1 Tackern aus dem allgemeinen Vorrat und stecke ihn in deine Spardose.

Tackern in deiner Spardose kann dir **niemand** mehr **wegnehmen**, selbst der Sheriff nicht. Halte den Inhalt deiner Spardose bis zum Ende des Spiels geheim.

Wichtig: Nur durch das Symbol „Spardose“ kannst du Tackern in deine Spardose bekommen. Alle Tackern, die du durch andere Symbole erhältst, sammelst du offen vor dir.

Beispiel:

Du hast 2-mal „Spardose“ ausgelegt. Du nimmst dir also genau 2 Tackern aus dem allgemeinen Vorrat. Du steckst sie so in deine Spardose, dass niemand sieht, wie viel du schon darin gesammelt hast.



Hast du alle Symbole auf deinen ausgespielten Karten ausgeführt, lege sie auf den gemeinsamen Ablagestapel.

Nachdem du entweder „**Pläne geschmiedet**“ hast oder „**aktiv geworden**“ bist, endet dein Zug. Danach ist die Person links von dir am Zug.

Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn ihr die **letzte Karte** aus der offenen Auslage genommen habt.

Nimm dir für **jede Karte**, die du jetzt noch auf der Hand hast, **1 Tackern** aus dem allgemeinen Vorrat. Öffne anschließend deine Spardose und schütte dein Erspartes vor dir aus. Zähle nun alle deine gesammelten Tackern zusammen.

Wer die meisten Tackern sammeln konnte, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt, wer außerdem noch die meiste ungenutzte Verkleidung vor sich liegen hat.

Liebe Kinder, liebe Eltern,
unter www.haba-play.com/Ersatzteile können Sie ganz einfach nachfragen,
ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.

©HABA-Spiele Bad Rodach 2023, Art.-Nr. 1307147001