

# DESPERADOS

	ab:	ideal:	bis:
Alter:	8	10-70	100
Spieler:	2	2-4	5
Dauer:	30 min	45 min	70 min

## INHALT:

- 80 Desperadokarten (10 verschiedene Desperados, je 8 mal)
- 20 Beutekarten (5 verschiedene Objekte, je 4 mal)

## UM WAS GEHT ES?

- Die Spieler sind reihum am Zug, ziehen immer zwei Desperadokarten und legen dann eine Karte vor einem der fünf **Beutestapel** ab.
- Liegen genügend **Desperados** vor einem Beutestapel, dann kommt es zum **Überfall**. Beim Überfall versucht jeder Spieler, aus seinen Handkarten eine möglichst starke **Bande** zusammenzustellen, um die **Beute** zu kassieren. Dann decken alle Spieler gleichzeitig ihre Banden auf und der Spieler mit der stärksten Bande bekommt die Beute. Die anderen gehen leer aus und müssen ihre Banden abwerfen. Die Bande des Siegers kommt auf den **Steckbrief**. Dann geht es reihum weiter mit zwei Karten ziehen, eine ablegen...
- Wer am Schluss die größte Beute gemacht hat, gewinnt.

## SPIELVORBEREITUNG:

- Die Desperadokarten werden gut gemischt. **Jeder Spieler erhält 5 Desperadokarten verdeckt auf die Hand**, die restlichen Karten werden verdeckt als Nachziehstapel bereitgelegt.
- Die Beutekarten werden nach den Werten sortiert (2er, 3er, 4er und 5er). **Dann werden 5 Beutestapel gebildet**: zuerst werden alle 5er offen (Bild nach oben) nebeneinander auf die Spielfläche gelegt. Auf jeden 5er wird offen ein 4er gelegt, aber mit einem anderen **Objekt**. Auf jeden 4er wird offen ein 3er gelegt und darauf wiederum offen ein 2er, jeweils mit unterschiedlichen Objekten.



Auf einen 5er Saloon wird z.B. eine 4er Eisenbahn gelegt, darauf kommt eine 3er Bank und eine 2er Postkutsche.

- Es muss genügend Platz auf der Spielfläche vorhanden sein: Vor jedem Beutestapel werden bis zu 5 Desperadokarten einzeln abgelegt und der Steckbrief, der im Lauf des Spiels entsteht, wird gegen Spielende aus 20 - 30 Desperadokarten bestehen.

## SPIELABLAUF:

- Die Spieler sind reihum am Zug. Der gefährlichste Spieler beginnt. **Wer am Zug ist, zieht zwei Desperadokarten** vom Nachziehstapel, sortiert sie in seine Handkarten ein **und legt dann eine beliebige Handkarte offen vor einem der fünf Beutestapel ab**.

*Tip*: die Handkarten werden am besten nach Hintergrundfarbe und/oder nach gleichen Desperados sortiert.

### • Was ist beim Ablegen zu Beachten?

Liegen vor dem Beutestapel, vor dem ein Spieler eine Karte ablegen möchte, bereits eine oder mehrere Desperadokarten, muss die Hintergrundfarbe dieser Karten bedient werden. D.h. **alle Karten vor einem Beutestapel müssen die gleiche Hintergrundfarbe haben**. Außerdem darf jeder Desperado (jedes Gesicht) nur einmal vor jedem Beutestapel liegen.



„El Guerillio“ mit Hintergrundfarbe Rot kann z.B. vor jedem Beutestapel abgelegt werden, vor dem noch kein Desperado liegt (A,B,C) oder als zweite Karte nach „Mquoki Shoki“, mit gleicher Hintergrundfarbe (D).



„Mquoki Shoki“ mit Hintergrundfarbe Rot kann z.B. vor den beiden freien Beutestapeln abgelegt werden (A,B) oder als zweite Karte nach „El Guerillio“, mit gleicher Hintergrundfarbe (C). Zur Bank (D) darf er nicht gelegt werden, trotz gleicher Hintergrundfarbe, weil dort schon eine „Mquoki Shoki“-Desperadokarte liegt.

### • Was bewirkt das Kartenablegen?

Desperadokarten werden abgelegt, um die Stärke der Handkarten zu verändern oder zu verbessern und um Überfälle auszulösen. Auf den Desperadokarten sind keine Werte oder Stärken gedruckt. Die Kartenstärke wird während des Spiels ständig verändert. Grundsätzlich hat jede Desperadokarte die Stärke null. Liegt eine Desperadokarte jedoch vor einem Beutestapel, erhält dieser Desperado beim Überfall eine Stärke von 1 bis 5, abhängig von seiner Position vor dem Beutestapel. Die Stärke der ersten Desperadokarte vor einem Beutestapel entspricht dem Wert der Beutekarte, bei allen weiteren Karten ist die Stärke je eins weniger. Außerdem hat auch der Steckbrief einen Einfluss auf die Kartenstärke eines Desperados. (→ **Stärke der Handkarten**)

*Wenn z.B. vor einem 2er Saloon „Joe die Glatze“ an erster Position und „Farmer Sam“ an zweiter Position liegt, dann haben alle „Joe die Glatze“-Desperadokarten eine Stärke von 2 und alle „Farmer Sam“-Desperadokarten eine Stärke von 1 beim Überfall auf den 2er Saloon.*

### • Welche Desperadokarte sollte man ablegen?

Jeder Spieler versucht, die Stärke seiner Handkarten durch gut platzierte Desperadokarten zu verbessern. Gute Positionen sind die vorderen Positionen an den Beutestapeln: Desperadokarten, die vorne liegen, haben eine höhere Stärke, als Desperados, die weiter hinten liegen. (→ **Stärke der Handkarten**)

Eine Desperadokarte, die man an einer guten Position ablegt, sollte möglichst ein Desperado (Gesicht) sein, den man doppelt hat. Möchte oder muss man an einer schlechten Position eine Desperadokarte ablegen, ist es eher nebensächlich, welche Karte man legt, weil der Einfluss auf die Stärke sehr gering ist.

*Tip*: Es lohnt sich, Desperadokarten mit gleicher Hintergrundfarbe auf der Hand zu behalten und Einzelkarten (Hintergrundfarbe) abzulegen, um für Überfälle größere Banden zur Auswahl zu haben. (→ **Überfall**)

*Tip*: Hat man oder zieht man Desperadokarten, die bereits an guten Positionen liegen oder von anderen Spielern an guten Positionen abgelegt werden, kann es sich lohnen, sie für den Überfall auf das entsprechenden Objekt aufzubewahren.

### • ÜBERFALL:

Wenn ein Spieler vor einem Beutestapel eine Desperadokarte abgelegt hat und nun die Anzahl der Desperadokarten dem Wert der Beutekarte entspricht, wird ein Überfall auf diese Objekt (auf der Beutekarte) ausgelöst.

Liegen z.B. zwei Desperadokarten vor einer 2er Bank, dann kommt es zum Überfall. Bei einem 3er Eisenbahn müssen drei Desperadokarten liegen, damit es zum Überfall kommt. Bei einem 4er Objekt müssten vier Desperadokarten liegen und bei einem 5er Objekt fünf.

Jetzt schaut jeder Spieler, ob er aus seinen Handkarten eine schlagkräftige Bande zusammenstellen kann und



Chancen auf die Beute hat. Sind alle Spieler bereit, dann zählt derjenige Spieler, der den Überfall ausgelöst hat, auf drei...und alle Spieler, die überfallen möchten, knallen ihre Banden auf den Tisch (die Spielfläche). **Wer die stärkste Bande ausgespielt hat, gewinnt die Beute** (die oberste Karte des Beutestapels, der überfallen wurde).

*Tipp: Wer keine Bande legen will oder kann, verrät nichts, sondern knallt bei „drei“ einfach die leere Hand auf den Tisch. So lässt sich der Karteneinsatz der anderen Spieler in die Höhe treiben.*

*Tipp: Das Auswählen und Zusammenstellen der Band geschieht am besten unter der Tischkante.*

**• Was ist eine Bande?**

Jede Bande braucht ein gemeinsames Merkmal: entweder haben alle Desperadokarten einer Bande die **gleiche Hintergrundfarbe** oder alle Desperadokarten einer Bande haben das **gleiche Gesicht**.

Gleicher Desperado (Gesicht)

Gleiche Hintergrundfarbe



Joe Dalton z.B. stellt aus seinen Handkarten eine Bande gleicher Desperados zusammen, in diesem Fall zwei mal „Tony Einauge“ (A). Er könnte aber auch stattdessen eine Bande von vier Desperados mit gleicher Hintergrundfarbe (in diesem Fall Grün) zusammenstellen (B). Die Entscheidung wird er fällen, nachdem er geprüft hat, welche Bande die höhere Kartenstärke hat.

*Hinweis: Eine Bande kann auch aus einer einzelnen Karte bestehen.*

**• Stärke der Handkarten / Stärke der Bande**

Nachdem man seine potentielle Bande gewählt hat, schaut jeder Spieler, ob die Stärke der Bande auch hoch genug ist, um Chancen auf den Sieg und damit auf die Beute zu haben. Dazu überprüft man die Stärke der jeweiligen Desperadokarten. Die Stärke jeder Desperadokarte ist grundsätzlich null, kann aber durch zwei Möglichkeiten verändert und verbessert werden:

**1.) Die Position des Desperados vor dem Beutestapel, der gerade überfallen wird.** Die Stärke des ersten Desperados vor einem Beutestapel entspricht dem Wert der Beutekarte. Bei den Desperados, die an den folgenden Positionen liegen, ist die Stärke je eins weniger.

**2.) Die Kartenanzahl des Desperados auf dem Steckbrief,** einer Ablage der Banden der Gewinner von Überfällen, die erst im Laufe des Spieles entsteht und stetig größer wird. (→ *Steckbrief*) Zur Stärke eines Desperados wird die Anzahl der entsprechenden Desperadokarten auf dem Steckbrief dazugezählt.

**Überfall auf die 3er Bank**



**Steckbrief**



**Bande A:**  
zwei mal „Tony Einauge“  
Stärke = (3+2) + (3+2) = 10

**Bande B:**  
„Tony Einauge“, „Mqouki Shoki“  
und „El Guerillio“ (gleiche Farbe)  
Stärke = (3+2) + 2 + 3 = 10

**Joe Daltons Handkarten**

Joe Dalton hat bei der Bande B die Desperadokarte „Crazy Donkey“ trotz gleicher Hintergrundfarbe weggelassen, weil „Crazy Donkey“ bei diesem Überfall keine Kartenstärke hat.

**• Wer bekommt die Beute?**

Der Spieler, der die stärkste Bande gelegt hat, bekommt die oberste Karte des Beutestapels als Beute. Haben zwei oder mehrere Spieler gleich starke Banden, bekommt derjenige Spieler die Beute, der zuletzt am Zug war. Tritt der seltene Fall ein, dass kein Spieler eine Bande gelegt hat, dann bekommt niemand die Beute und die Karte wird beiseite gelegt. Sie wird für dieses Spiel nicht mehr benötigt.

**• Was passiert mit den ausgespielten Desperadokarten / Banden?**

Alle ausgespielten Desperadokarten sind verloren, egal ob man die Beute gemacht hat oder nicht. Die ausgespielten Karten (Banden) der Verlierer kommen offen (Bild nach oben) auf den Abwurfstapel (ist noch keiner vorhanden, wird ein Abwurfstapel gebildet), die ausgespielten Karten (Bande) des Gewinners kommen auf den Steckbrief.

**• Was passiert mit den Desperadokarten vor dem Beutestapel?**

Die Desperadokarten, die vor dem Beutestapel liegen, der gerade überfallen wurde, kommen auf den Abwurfstapel. Desperadokarten vor anderen Beutestapeln sind davon jedoch nicht betroffen, sie bleiben unverändert auf ihren Positionen liegen.

**• Der Steckbrief**

Der Steckbrief ist eine Kartenablage, die im Lauf des Spieles immer größer wird. Zu Beginn des Spieles wird zunächst nur ein Platz auf der Spielfläche gewählt. Nach jedem Überfall werden dort die ausgespielten Desperadokarten des Gewinners offen abgelegt. Gleiche Gesichter werden stets übereinandergelegt, die Kartenzahl muss aber deutlich zu erkennen sein. Desperadokarten, die auf dem Steckbrief liegen, bleiben dort bis Spielende.

Die Kartenanzahl eines Desperados auf dem Steckbrief stellt seine Erfahrung dar, die er bereits bei Überfällen gesammelt hat und wirkt sich direkt auf die Kartenstärke aus: Kartenanzahl auf dem Steckbrief = Stärke.

*Hinweis: Ein Desperado, von dem viele Karten auf dem Steckbrief liegen, hat zwar eine hohe Grundstärke, ist aber auch nur noch selten im Spiel (von jedem Desperado gibt es acht Karten).*

**• Der Nachziehstapel ist aufgebraucht?**

Macht nichts. Einfach den Abwurfstapel mischen und einen neuen Nachziehstapel bilden.

**SPIELEND:**

**• Wenn das erste 5er Objekt überfallen worden ist, endet das Spiel.** Die restlichen Beutestapel und alle Desperadokarten kommen beiseite und jeder Spieler zählt seine Beutekarten. Wer die größte Beute gemacht hat, gewinnt.

**WERTUNG:**

• Jede Beutekarte zählt am Ende ihren Wert, außer man hat mehrere Beutekarten mit gleichem Objekt. Dann zählt der höchste Wert eines Objektes für jede Beutekarte mit diesem Objekt.

*Joe Dalton hat am Ende folgende Beute:*



*Jeder Saloon zählt 5 (höchster Wert für alle Beutekarten des gleichen Objektes), die Bank zählt 3 und die Eisenbahnen zählen je 4 (höchster Eisenbahnwert). Joes Beute hat den Gesamtwert von: 5 + 5 + 3 + 4 + 4 = 21*

**• Sind noch Fragen offen?**

Wir beantworten gerne alle Fragen: [brieft@pffifficus.eu](mailto:brieft@pffifficus.eu)

**• Wo finde ich weitere Pffifficus Spiele?**  
bei [www.pffifficus.eu](http://www.pffifficus.eu)

Spielidee: Anselm und Helge Ostertag Grafik: Anselm Ostertag

