

# Old Town – Solitär

ein Spiel von  
Stephan Riedel  
(Spielidee und Grafik)

**Spielerzahl:** 1 Spieler  
**Alter:** ab 10 Jahren

Als Archäologe versucht der Spieler eine alte, heute verfallene Geisterstadt zu rekonstruieren.

Die Stadt bestand damals aus verschiedenen Gebäuden wie z.B. einem Hotel, einer Schmiede, einem Saloon. Der Stadtplan ist durch ein typisch amerikanisches Orthogonalnetz von Straßen, einer Eisenbahnlinie und diverse "Landschaftselemente" wie etwa Büffelweide oder Friedhof gegliedert.

Hinweise zu den Standorten der Gebäude erhält der Spieler über die Infokarten (wie z.B. „Die Bank lag in der Dalton Road“). Mit diesen Hinweisen kann der Spieler herausfinden, an welcher Stelle welches Gebäude gestanden hat.

Es gibt insgesamt 14 unterschiedlich schwere Solitärspiele (siehe Tabelle).

Die Karten, die für das jeweilige Spiel benötigt werden, werden anhand ihrer Nummern ausgewählt und sind in der untenstehenden Tabelle in den Spalten 3 bis 5 aufgelistet. Es gibt drei Typen von Karten (siehe gelbe Zahl rechts oben). Spalte 3 beinhaltet die 4er Karten, Spalte 4 die 8er-Karten und Spalte 5 die 8+8er-Karten.

Bei einigen 8er- und 8+8er-Karten steht hinter der Kartennummer ein Gleichheitszeichen mit einem Gebäudenamen. Dies bedeutet, dass für die Bezeichnung "mein Gebäude" der Name des genannten Gebäudes eingesetzt werden muss.

**Bsp.:** Steht in der Tabelle "45 = Bank", heißt der Text auf der Karte 45 "Die Bank lag zwischen Main St. und Cemetery Rd". "19 = Sheriff" bedeutet "Die Poststation lag an der Bahnlinie gegenüber dem Sheriff".

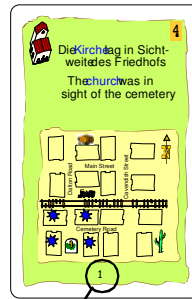
Wird einer 8er- oder einer 8+8er-Karten kein Gebäude mit einem Gleichheitszeichen zugeordnet, ist das Gebäude der ganz rechten Spalte zu entnehmen.

**Bsp.:** Sind in der fünften Spalte die Zahlen "29 bis 31, 35" abgebildet und in der rechten Spalte steht "Hotel", heißt dies, dass für alle "mein Gebäude" (Karten 29 bis 31, 35) das Hotel eingesetzt werden muss.

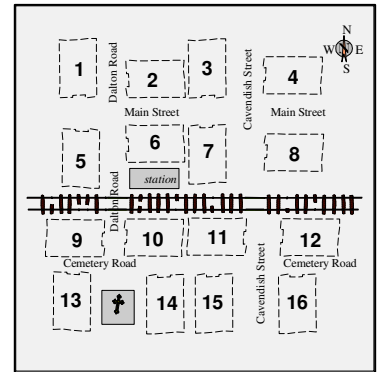
Bei einigen Solitärspielen werden mehrere Gebäude auf der rechten Spalte aufgeführt. Der Spieler muss sich entscheiden, welches Gebäude zu welcher Karte gehört. Nur eine Lösung ist richtig. Und die gilt es herauszufinden. Am schwierigsten zu lösen sind die Spiele, wo die "mein Gebäude" nicht bekannt sind (siehe Spiel Nr. 11 und 12).

**Bsp.:** Im Solitärspiel 4 stehen in Spalte 5 die Zahlen "19, 26, 30, 32 bis 34" und in der rechten Spalte die Gebäude "Bank" und "Saloon". Die Karte Nr. 19 kann somit entweder als "Die Poststation lag an der Bahnlinie gegenüber der Bank" oder als "Die Poststation lag an der Bahnlinie gegenüber dem Sheriff" verwendet werden (der Spieler muss sich für eine Definition entscheiden).

Die Lösung ist immer eindeutig. **Stadtplan:**



Kartennummer



Die Spiele:		Kartennummer / Typ			mein Gebäude
Nr.	Level	Typ 4er	Typ 8er	Typ 8+8er	
1	leicht	2 - 5, 7, 8, 13 - 18	45 = Bank	29 - 31, 35	Hotel
2	leicht	1 - 3 5 - 11 14 16 17	39 = Smith, 40 = Bank, 45 = School, 46 = Saloon, 48 = Barber, 51 = Undertaker, 55 = Printers, 57 = Church, 59 = Casino, 60 = StageCoachOffice	21	Bank oder Sheriff ?
3	leicht	1 - 4, 6, 8 - 14, 17	41 = Smith, 46 = Church	25, 29, 36	StageCoachOffice
4	mittel	1 - 3, 5, 6, 9, 10, 12, 13, 16, 18		19, 26, 30, 32 to 34	Bank, Saloon
5	mittel	1 - 3, 5, 8 - 10, 14 - 18		20, 21, 26 - 29, 31	School, Doc
6	mittel	1 3 - 13 16 17	38 = Drugstore, 39 = Laundry 43 = Casino, 48 = Prison 49 = Printer's, 51 = Undertaker 60 = StageCoachOffice	20 22 29 31	StageCoachOffice School Casino
7	mittel	1	38 = Saloon 42 = Smith 45 = Bank 47 = Smith	19 = Sheriff, 20 = School, 21 = Stable 23 = Barber, 26 = Prison, 28 = Casino, 29 und 31 = Doc, 32 = Drugstore, 35 = Printer's 36 = StageCoachOffice	
8	mittel	18	37 = School 38 = StageCoachOffice 40 = Barber, 44 = Casino, 45 = Judge	20 = Hotel, 21 = Stable, 22 = Drugstore 23 = School, 24 = Hotel, 31 = Smith 32 = Saloon, 33 = Laundry, 34 = Stable	
9	mittel	1, 2, 6, 9, 15, 17	41 = Laundry, 45 = Hotel, 48 = Judge 55 = Saloon	21 und 24 und 36 = Hotel, 20 = Laundry 26 = Bank, 30 und 32 = Judge	
10	schwer	2, 5, 7, 9 - 12 14, 15, 16, 18	57 51 = Laundry	21, 22, 30, 33, 35	Drugstore, Doc
11	schwer	1 3 - 14 16, 17	39 = Smith, 40 = Church 41 = Hotel, 43 = Prison 46 and 51 = Doc, 58 = Sheriff	20, 24, 25 29, 33, 34	? ? ?
12	schwer	1 - 3, 5, 8 11, 14 - 18	37 = Hotel, 42 = Stable, 46 = Smith 52 = Saloon, 54 = Laundry 55 und 57 = Sheriff, 60 = Doc	19, 20, 22, 23, 27, 28, 31	? ? ?
13	leicht	2 - 9, 12 - 14, 18	53 = Stable	19, 20, 23, 29, 37, 52	Sheriff
14	leicht	2, 4, 6 - 11, 15, 17, 18	35 und 37 und 57 = Bank, 44 und 51 = Judge, 23 = Casino 47 = Smith, 39 = Barber, 25 = Drugstore, 48 und 49 = Undertaker, 19 = Sheriff, 53 = Church, 56 = Saloon		

## Lösungen (Stage coach office = SCO)

**Nr. 1**

SCO	Smith	School	Stable
Laundry	Saloon	Prison	Bank
Barber	Drugstore	Hotel	Casino
Printer's	Undertaker	Judge	Doc

**Nr.3**

Stable	School	SCO	Judge
Sheriff	Laundry	Doc	Drugstore
Barber	Church	Saloon	Casino
Prison	Smith	Hotel	Bank

**Nr.5**

Hotel	School	Sheriff	Stable
SCO	Barber	Smith	Laundry
Casino	Drugstore	Doc	Bank
Prison	Church	Judge	Undertaker

**Nr.7**

Printer's	Drugstore	Doc	Judge
Casino	Hotel	SCO	Smith
Bank	Prison	Sheriff	Stable
School	Church	Barber	Saloon

**Nr.9**

SCO	Barber	Doc	Drugstore
Prison	Undertaker	Hotel	Smith
Judge	Sheriff	Bank	Casino
Printer's	Church	Laundry	Saloon

**Nr.11 "meine Gebäude" im Fettdruck**

Sheriff	School	<b>Hotel</b>	Stable
Prison	Doc	Laundry	Drugstore
Casino	Smith	<b>Saloon*</b>	Bank
Church	Undertaker	<b>Printer's</b>	Judge*

**Nr.13**

Prison	Smith	Hotel	Stable
Laundry	Saloon	SCO	Drugstore
Barber	Church	Sheriff	Bank
Printer's	Undertaker	Judge	Doc

**Nr.2**

Prison	Stable	Drugstore	Judge
School	Laundry	<b>Sheriff</b>	Bank
Casino	Barber	Smith	SCO
Church	Undertaker	Saloon	Printer's

**Nr.4**

School	Printer's	Hotel	Drugstore
Prison	Saloon	Sheriff	SCO
Barber	Smith	Laundry	Bank
Church	Undertaker	Doc	Stable

**Nr.6**

Stable	School	Drugstore	Judge
Sheriff	Smith	Saloon	SCO
Prison	Church	Laundry	Casino
Printer's	Undertaker	Hotel	Bank

**Nr.8**

Printer's	School	Church	Casino
Saloon	Drugstore	Smith	Barber
Judge	Bank	Stable	Laundry
SCO	Hotel	Undertaker	Doc

**Nr.10**

Saloon	SCO	School	Judge
Drugstore	Laundry	Sheriff	Smith
Prison	Barber	Casino	Doc
Printer's	Undertaker	Hotel	Stable

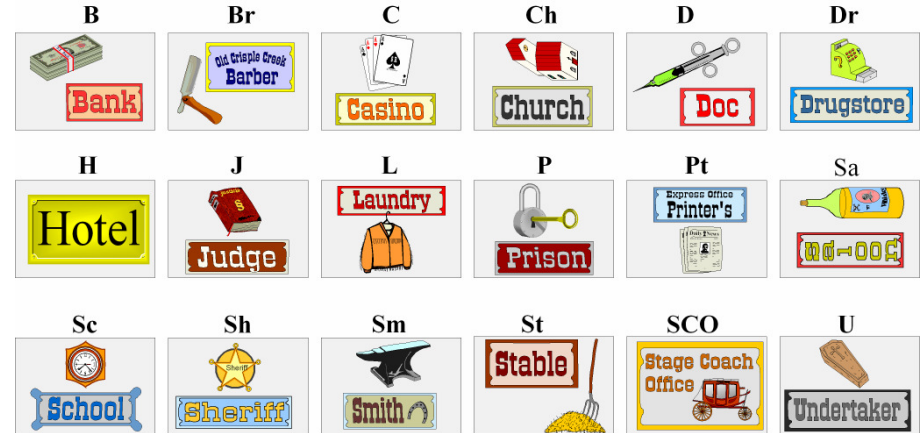
**Nr.12**

School	Barber	Saloon	<b>Stable</b>
SCO	Drugstore	<b>Laundry</b>	Hotel
Casino	Church	<b>Smith</b>	Bank
Judge	Sheriff	Undertaker	Doc

**Nr.14**

Judge	School	Drugstore	Stable
Sheriff	SCO	Saloon	Smith
Barber	Church	Casino	Bank
Prison	Printer's	Doc	Undertaker

\*Es gibt zwei Lösungen: Sowohl Saloon als auch Judge können zu meinen Gebäuden gehören



### Lösungsvorlage zum Kopieren

