



GADS HILL 1874

ein Logikspiel
für 2 bis 4 Spieler
ab 10 Jahren



Clicker

www.clicker-spiele.de



AUTOR: Stephan Riedel
ILLUSTRATION: Christian Opperer

1872

wurde Gads Hill von George W. Creath gegründet. Die alte Westernstadt lag im Wayne County im Staate Missouri zwischen den Ortschaften Des Arc und Piedmont.

Bekannt wurde die Stadt mit dem ersten Eisenbahnraub in Missouri durch die James Younger Bande. Am 31. Januar 1874 um 16:45 Uhr nachmittags bestiegen fünf maskierte Männer den Little Rock Express, der auf seinem Weg von St. Louis, Missouri nach Little Rock in Arizona war und fingen an die Passagiere zu auszurauben. Neben den drei Younger Brüdern waren auch Jesse und Frank James an dem Überfall beteiligt. Die Bande soll etwa \$12.000 gestohlen haben.

Heute ist von Gads Hill nicht mehr viel zusehen. Einzig ein Schild an der Stelle, an der die Räuber den Zug zum Halten gebracht hatten, gibt einen Hinweis auf die Existenz der Stadt.

Wie hat Gads Hill vor über 140 Jahren ausgesehen?

Wo fanden die Duelle statt?

Wo stand das Hotel, in dem die Pinkerton

Detektive übernachteten?

Wo wurden die James Brüder zuletzt gesehen?

Hilf bei der Rekonstruktion der Stadt. Der Spieler, der die beste Information hierzu liefert, gewinnt Gads Hill.

Quellen:

<http://www.civilwarstlouis.com/Reviews/missouritrainrobbery.htm>

<http://web.archive.org/web/20060317155048/http://www.historynet.com/web/gadshill/>

<https://sundowntrailblog.com/2013/01/14/the-gads-hill-train-robbery/>

https://en.wikipedia.org/wiki/Gads_Hill,_Missouri

<http://www.angelfire.com/mi2/jamesyoungergang/gadshill.html>

<http://mentalfloss.com/article/25825/10-great-train-robberies>

SPIELIDEE UND SPIEZIEL:

Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Archäologen und versuchen gemeinsam das alte Gads Hill zu rekonstruieren. Wie hat Gads Hill zur Westernzeit vor über 140 Jahren ausgesehen?

Wie jede Westernstadt so bestand auch Gads Hill aus verschiedenen Gebäuden wie z.B. einem Hotel, einer Schmiede, einer Bank, einem Saloon und einem Friedhof.

Der Spielplan stellt einen alten Lageplan dar. Er ist durch ein typisch amerikanisches Orthogonalnetz von Straßen, einer Eisenbahnlinie und diverse „Landschaftselemente“ wie etwa Büffelweide oder Friedhof gegliedert.

Zu Beginn des Spiels wissen die Spieler nicht, wo die einzelnen Gebäude platziert waren. Jedes Gebäude kann theoretisch auf mehreren Plätzen gestanden haben. Da sich im Laufe der Zeit die Stadt permanent änderte und es verschiedene Standorte der Gebäude gab, variiert die Lage der Gebäude von Spiel zu Spiel.

Hinweise zu den Standorten der Gebäude erhalten die Spieler über Infokarten (wie z.B. „Während des Zugüberfalls hatte Mr. Merrian in der BANK, die am nördlichen Stadtrand lag, Dienst.“). Die Infokarten geben

Informationsquellen wie z.B. Zeitungsartikel, Grundbucheintragen oder mündliche Überlieferungen wieder. In den letzten 140 Jahren sind viele Informationen verloren gegangen, sodass die Hinweise auf den Karten recht ungenau sind.

Mit diesen Informationen werden daher die möglichen Standorte festgelegt und mit Markern gekennzeichnet. Durch das Ausspielen weiterer Infokarten im Laufe des Spiels werden immer mehr Standorte ausgeschlossen und die entsprechenden Marker auf diesen Standorten entfernt. Ist von einem Gebäude nur noch genau ein Marker auf dem Spielplan, ist der Standort des Gebäudes bestimmt. Dieser Marker wird entfernt und durch das entsprechende Gebäude ersetzt. Marker, die entfernt werden oder beim Legen nicht benötigt werden, erhält der aktive Spieler und sind jeweils einen Siegpunkt wert.

Je mehr Informationen ein Spieler somit für die Rekonstruktion von Gads Hill liefert, desto mehr Punkte erhält er. Am Ende, wenn Gads Hill wieder aufgebaut ist, gewinnt der Spieler, der für die Rekonstruktion von Gads Hill am meisten beitragen konnte.

110 MARKER

Pro Gebäude gibt es **fünf Marker**. Mit den Marker „markieren“ die Spieler die **möglichen Standorte** der Gebäude auf dem Spielplan.

Jeder Marker, den ein Spieler während des Spiels erhält, zählt am Ende **einen Siegpunkt**.



60 INFOKARTEN

Die Infokarten geben den Spielern **Hinweise** zu den **Standorten** der Gebäude.

Es gibt **drei verschiedene** Infokarten:

- 22 Gebäudekarten
- 16 Bezirkskarten
- 22 Bedingungskarten

Die möglichen Standorte sind auf dem auf der Karte dargestellten Stadtplan mit Fragezeichen („?“) markiert.

Ausschlaggebend für die Lagebestimmung der Gebäude ist immer der kleine Stadtplan auf der Karte!

Hinweise symbol

Infotext

Kartentyp (Farbe)

Gebäude-name

Mögliche Standorte

Karten-nummer



Rot: Gebäudekarten (Karten 1–22)



Orange: Bezirkskarten (Karten 23–38)

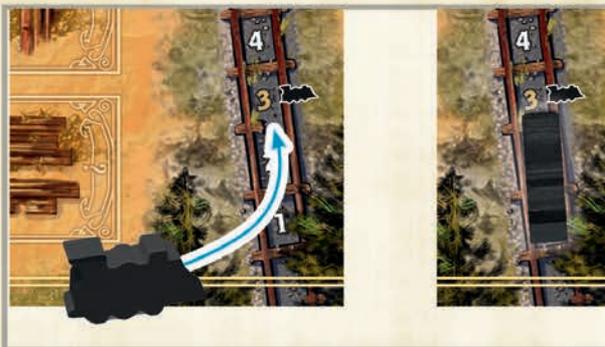


Grün: Bedingungskarten (Karten 39–60)

VORBEREITUNG FÜR DAS BASISSPIEL

- Der Spielplan wird auf dem Tisch ausgebreitet.
- Alle **22 Gebäude** werden neben dem Spielplan ausgelegt.
- Die **Marker** werden nach Gebäude **sortiert** und offen **auf die entsprechenden Gebäude** abgelegt.
- Der **Bahnhof, der Friedhof und die Bisonweide** werden beliebig **auf den drei vorgegebenen Plätzen** (schwarzer Rahmen) auf dem Spielplan platziert.
- Die **Infokarten** werden **nach Typ** (Gebäudekarten, Bezirkskarten, Bedingungskarten) sortiert, getrennt gemischt und **verdeckt** als **3 getrennte** Nachziehstapel neben dem Spielplan abgelegt.

- Die **Lokomotive** wird so auf die Gleise gestellt, dass die Spitze auf **Feld „3“** zeigt. Dies bedeutet dass bereits 3 Gebäude (in diesem Fall Bahnhof, Friedhof und Bisonweide) platziert wurden.



- Der **älteste Spieler** ist Startspieler.
- Jeder Spieler nimmt sich **drei Gebäudekarten, eine Bezirkskarte und eine Bedingungskarte**.
- Beginnend mit dem Startspieler nehmen sich alle Spieler im Uhrzeigersinn **ein Gebäude** nach Wahl mit den darauf liegenden Markern und legen diese **offen vor sich** ab. Dies wird so lange wiederholt bis folgende Regel erfüllt ist:

Bei **2 Spielern** erhält jeder **7 Gebäude**

Bei **3 Spielern** erhält jeder **5 Gebäude**

Bei **4 Spielern** erhält jeder **4 Gebäude**

Die restlichen Gebäude und Marker bleiben neben dem Spielplan liegen.

HINWEIS: Die Spieler sollten zuerst Gebäude auswählen, von denen sie Gebäudekarten (rot) auf der Hand haben.

SPIEL

- Der aktive Spieler führt **eine** der folgenden Aktionen aus:

1) Der Spieler spielt von seinen Infokarten eine oder zwei aus.

Wie auf der Infokarte angegeben, **legt** der aktive Spieler auf **jeden** möglichen Standort **einen** Marker **bzw. entfernt** entsprechend der Hinweise Marker vom Spielbrett (genaue Beschreibung siehe Marker-Einsatzregel bzw. Marker-Entfernregel ↑ S.10-12) und platziert gegebenenfalls Gebäude (↑ S.13). **Alle frei werdenden Marker erhält der aktive Spieler.** Er legt sie **verdeckt** vor sich ab.

Wurden im Laufe des Spiels **bereits 16 Gebäude** platziert, darf **nur noch eine Karte** pro Spielzug gespielt werden.



ODER

2) Er wirft insgesamt zwei (z. B. nicht mehr spielbare) Infokarten ab.

Der Spieler darf sich **einen beliebigen Marker** vom Spielbrett nehmen (genaue Beschreibung siehe Marker-Entfernregel ↑ S.12) Kann durch diese Aktion der Standort von einem oder mehreren Gebäuden exakt bestimmt werden (nur noch 1 Marker am Spielplan), erhält der Spieler alle frei werdenden Marker (↑ S.13).

ODER

3) Kann oder will der Spieler keine Karte spielen, setzt er eine Runde aus.

- Optional kann sich der Spieler für den Preis von **2 bereits erspielten Markern ein neues Gebäude „kaufen“** (von den nicht verteilten Gebäuden neben dem Spielplan). Es dürfen **maximal drei** Gebäude gekauft werden.
- Am Ende seines Zuges zieht der Spieler **eine neue** Infokarte von einem der Nachziehstapel.
- Alle **gespielten oder abgeworfenen** Infokarten werden auf den **Ablagestapel** gelegt.
- Für jedes **platzierte Gebäude** wird die Lokomotive ein Feld **weiter** bewegt.
- Der Spielzug des aktiven Spielers ist zu Ende. Der Spieler in Reihenfolge links (Uhrzeigersinn) ist nun an der Reihe.

SPIELENDE

Das Spiel ist zu Ende, wenn die Lokomotive das **Feld 22** erreicht hat. Der aktive Spieler darf seinen **Spielzug noch zu Ende führen** und gegebenenfalls noch weitere Gebäude platzieren. Der Spieler, der die **meisten Marker** sammeln konnte, **gewinnt** Gads Hill. Marker, die noch auf dem Spielplan oder auf Gebäuden liegen (vor den Spielern oder neben dem Spielplan), zählen nicht mit.



IM DETAIL: DIE KARTENTYPEN

Die Infokarten unterscheiden sich in der **Anzahl der möglichen Standorte** und in der **Art der Information**.

Die Informationen geben an, **wo welches** Gebäude gestanden haben könnte. Dies wird durch Fragezeichen (?) auf dem kleinen Stadtplan angezeigt.

GEBÄUDEKARTEN:

Es gibt **vier mögliche Standorte**, wo das Gebäude gestanden haben könnte.

Der Hinweis auf diesen Karte bezieht sich immer auf **ein bestimmtes Gebäude**: „Die KIRCHE lag...“, „der SALOON stand...“ usw.

Spielt ein Spieler diese Karte, muss das genannte Gebäude **nicht** vor dem aktiven Spieler liegen. Es kann auch ein Gebäude eines Mitspielers sein oder ein nicht verteiltes.

HINWEIS:

Die Gebäudekarten können von Anfang an gespielt werden, da die vier möglichen Standorte der Gebäude auf dem Spielplan mit vier Markern markiert werden können. Gegen Ende des Spiels sind diese Karten meist nicht mehr spielbar.



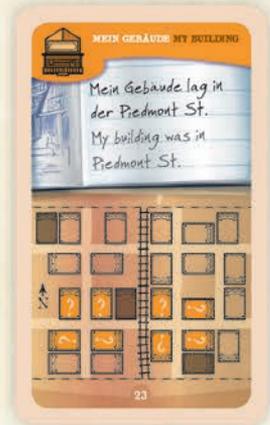
BEZIRKSKARTEN:

Diese Karten beschreiben die **Position** für „mein Gebäude“.

Beispiel: „Mein Gebäude lag in der Piedmont St.“

Der aktive Spieler sucht sich aus seinen Gebäuden, die **vor ihm** liegen, **eines** aus. Die Info auf der Karte bezieht sich auf das **gewählte** Gebäude.

Beispiel: Hat der Spieler den Saloon und die Bank vor sich liegen, so kann er wahlweise die Karte als „**Der Saloon lag in der Piedmont St.**“ oder „**Die Bank lag in der Piedmont St.**“ spielen.



HINWEIS: Um die Bezirkskarten spielen zu können, müssen die möglichen Standorte (zu Beginn des Spiels sind es 8) bereits durch abgelegte Marker des gewählten Gebäudes oder durch andere platzierte Gebäude auf **nur noch 5** (oder weniger) eingeschränkt worden sein.

BEDINGUNGSKARTEN:

Diese Karten beschreiben die **Beziehung** zwischen einem **vorgegebenen** Gebäude („der STALL lag...“, „der SHERIFF wohnte ...“) und „**meinem Gebäude**“.

Beispiel: „Das KASINO lag im Osten der Stadt neben **meinem Gebäude**“

Auch hier entscheidet sich der aktive Spieler für **eins** seiner Gebäude, die **vor ihm** liegen.

Beispiel: Liegen das Hotel und der Stall vor ihm, so kann er wahlweise die Karte als „Das KASINO lag im Osten der Stadt neben **dem Hotel**“ oder „Das KASINO lag im Osten der Stadt neben **dem Stall**“ spielen.



HINWEIS:

Mit den Bedingungskarten kann der Spieler im Verlauf des Spiels die Standorte einiger Gebäude **sehr gut definieren** und damit auch viele Punkte gewinnen. Es sind die **stärksten Karten** im Spiel. Allerdings stehen sie gegen Ende des Spiels **oft im Widerspruch** zu der Situation auf dem Spielfeld.

HINWEIS: Gebäude und Marker anderer Spieler können von jedem Spieler verwendet und platziert werden, solange der Gebäudename im Text vorkommt. Der Text „...**mein Gebäude**...“ kann sich **nie** auf Gebäude anderer Spieler beziehen.

IM DETAIL:

1) MARKER-EINSETZREGEL

a) Standorte sind noch leer

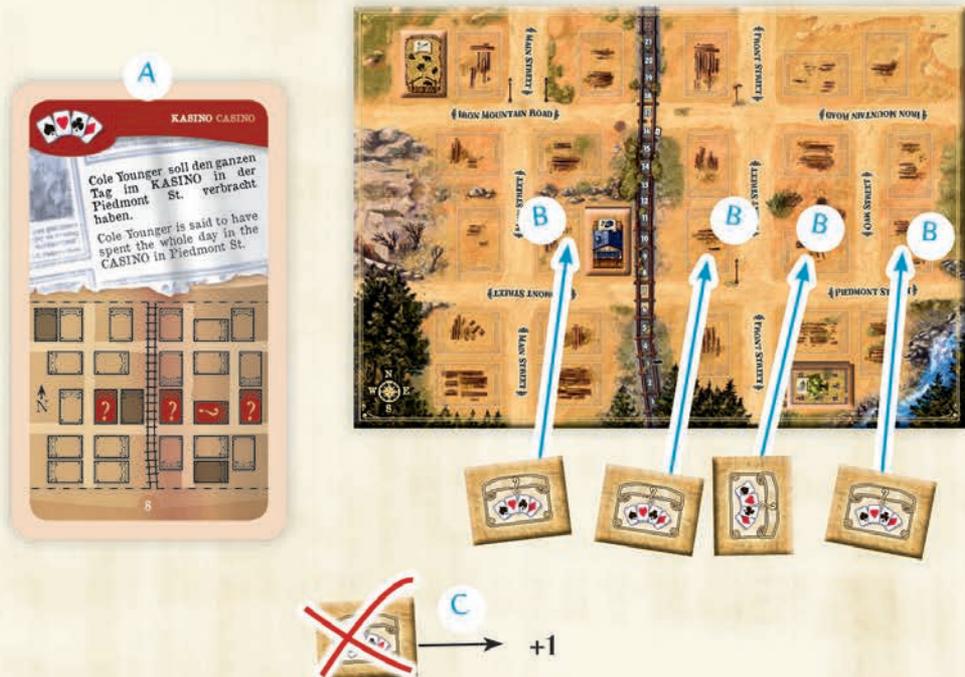
Der aktive Spieler spielt eine Karte mit Informationen zu einem Gebäude, von dem sich **noch keine Marker** auf dem Spielplan befinden: Der Spieler legt die zum Gebäude gehörenden Marker auf den Spielplan auf **alle** in der Infokarte genannten Standorte.

Werden weniger als 5 Marker benötigt, gehen die **überzähligen** Marker als **Siegpunkte** an den aktiven Spieler – er legt sie **umgedreht** vor sich ab.

Gibt es **mehr als 5 mögliche Standorte**, so darf die Karte **nicht** gespielt werden.

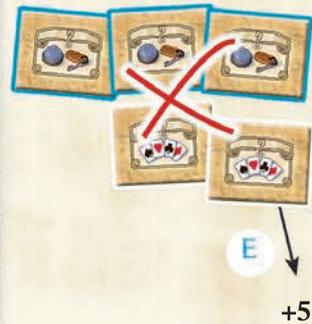
Beispiel: Das Kasino befindet sich **noch nicht** auf dem Spielplan. Der Spieler spielt die Gebäudekarte Nr.8 „Cole Younger soll den ganzen Tag im CASINO in der Piedmont St. verbracht haben“ (A). Es gibt vier mögliche Plätze

auf denen das Kasino gestanden haben könnte (B). Der fünfte Marker wird also nicht benötigt. Diesen Marker darf der Spieler an sich nehmen (C).



Beispiel: Der aktive Spieler spielt die Bedingungskarte Nr. 44 "Das KASINO lag im Osten der Stadt neben **meinem Gebäude**"(A). Dieser Spieler hat das Hotel und den Sheriff vor sich liegen und er entscheidet sich für das Hotel. Der Kartentext bedeutet somit "Das KASINO lag im Osten der Stadt neben **dem Hotel**". Das Hotel befindet sich noch nicht auf dem Spielplan (weder Marker noch Gebäude), vom Kasino liegen bereits Marker. Deshalb setzt der Spieler nur die Marker des Hotels

ein (B). Aufgrund des Bezugs auf der Infokarte („Kasino“ **neben** „Hotel“) schränken sich die möglichen Standorte **für beide Gebäude** jedoch ein. Von den ursprünglich vier Standorten gibt es für das Kasino nur noch zwei mögliche Standorte, die direkt neben dem Hotel liegen (C). Auch die vier Bauplätze nördlich der Iron Mountain Rd. und südlich der Piedmont St. sind ausgeschlossen (D). Der aktive Spieler darf die fünf Marker an sich nehmen (E).



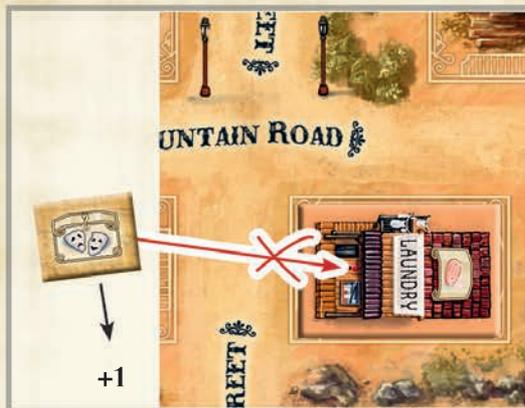
b) Auf dem Standort liegen bereits Marker

Liegen bereits ein oder mehrere Marker auf dem Standort, so wird der neue Marker **dazugelegt**.

Pro Standort dürfen am Ende des Spielzugs **nur maximal drei Marker** liegen. Liegen auf einem Standort bereits drei Marker, ist es (zu diesem Zeitpunkt) **nicht** erlaubt, eine Karte zu spielen, bei der ein weiterer Marker auf diese Position gelegt werden müsste (↑ S.15).

c) Auf dem Standort steht bereits ein Gebäude

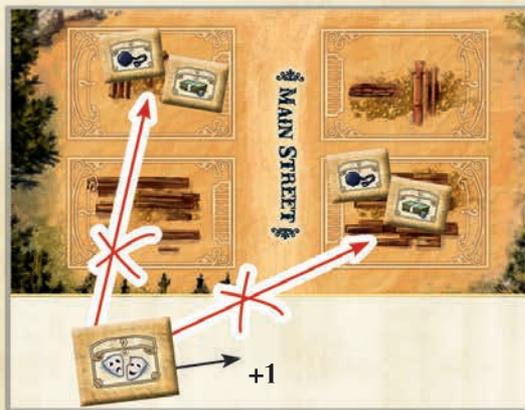
Steht auf einem Standort bereits ein **Gebäude**, dann darf dort **kein Marker dazugelegt** werden (jedem Standort ist am Ende des Spiels genau **ein** Gebäude zugeordnet). Jeden Marker, der aufgrund dieser Regel **nicht eingesetzt** werden kann, **erhält** der aktive Spieler.



d) Zwei Standorte und zwei Gebäude

Liegen auf zwei Standorten **jeweils zwei Marker von zwei jeweils gleichen** Gebäuden, und von diesen Gebäuden sind keine weiteren Marker auf dem Spielplan, ist es **nicht** erlaubt, noch einen weiteren Marker eines **anderen** Gebäudes auf diese zwei Standorte zu legen.

Auf einem Standort kann am Ende **immer nur ein Gebäude** platziert werden (das dritte würde rausfallen). Der aktive Spieler erhält die Marker, die dadurch nicht eingesetzt werden konnten.



2) MARKER- ENTFERNEN-REGEL

Alle Marker auf dem Spielplan, die der Information auf der soeben gespielten Karte **widersprechen**, **entfernt** der aktive Spieler.

Es ist jedoch **nicht** erlaubt, die Karte auszuspielen, wenn **alle Marker entfernt** werden müssten; dann ist die Karte (zu diesem Zeitpunkt) **nicht spielbar**.

Marker, die vom Spielplan entfernt wurden, dürfen **nicht mehr eingesetzt** werden und zählen bei Spielende als **Siegpunkte** für den Besitzer.

3) DER LETZTE MARKER

Liegt von einem Gebäude **nur noch ein Marker** auf dem Spielplan, ist der Standort dieses Gebäudes **eindeutig definiert**. Der aktive Spieler ersetzt den Marker (und alle anderen auf diesem Standort) durch das entsprechende Gebäude. Dabei spielt es keine Rolle, ob das Gebäude vor

dem aktiven Spieler, vor einem der Mitspieler oder am Spielbrettrand liegt. Kann durch das Entfernen der Marker die Lage eines oder mehrerer weiterer Gebäude definiert werden, darf der Spieler **alle Marker**, die nun vom Spielplan entfernt werden müssen, **an sich nehmen**.

Beispiel: Der aktive Spieler spielt die Bezirkskarte Nr. 28 (A): "Mein Gebäude lag in der Piedmont St.". Liegt das Kasino und die Schmiede vor dem aktiven Spieler und er entscheidet sich für das Kasino, kann er den Hinweis spielen „Das KASINO lag in der Piedmont St.“. Der Lageort des Kasinos wird auf den Platz zwischen Front St. und Oak St. eingegrenzt. Der aktive Spieler nimmt sich den Kasino-Marker an der östlichen Stadtgrenze (B).

Da nun nur noch ein Marker von dem Kasino auf dem Spielplan liegt, ist sein Standort exakt definiert. Der aktive Spieler darf den Kasino-Marker durch das Kasinogebäude ersetzen (C). Vorher muss er noch den Schmiede-Marker entfernen, denn durch die genaue Definition des Kasinos entfällt diese mögliche Position für die Schmiede (D). Der komplette Spielzug bringt drei Siegpunkte (E).



4) WEITERE REGELN

1) Infos bereits gespielter Karten

Auf Informationen von bereits gespielten Karten darf im weiteren Spielverlauf **nicht mehr zurückgegriffen** werden. Sie sind für die Rekonstruktion der Stadt nicht mehr relevant.

2) Zwei einzelne Marker auf einem Standort

Liegen auf **einem** Gebäudestandort die Marker von **zwei Gebäuden** und von diesen Gebäuden sind auf dem Spielplan **keine weiteren Marker** zu finden, dann bleiben die Marker der Gebäude solange liegen bis ein Spieler mit einer Informationskarte die Lage **eines** der beiden Gebäude bestätigt (das **andere** Gebäude wird **aus dem Spiel** genommen).

3) Siegpunkte übersehen

Bevor der nächste Spieler am Zug ist, kann ein Mitspieler „**STOPP**“ rufen, wenn auf Grund einer logischen Schlussfolgerung ein oder mehrere Marker vom Spielbrett genommen werden können oder ein Gebäude platziert werden kann. Er erklärt den anderen Spielern die Situation und nimmt die entsprechenden Marker an sich.

4) Nachziehstapel aufgebraucht

Sollte der Nachziehstapel aufgebraucht sein, bevor das Spiel zu Ende ist, werden die bereits **abgelegten Bezirkskarten gemischt** und mit ihnen ein neuer Kartensapel gebildet.

5) Mein Gebäude

Die **Bezirks- und die Bedingungskarten** beziehen sich immer nur auf die Gebäude, die ein Spieler **vor sich liegen** hat. In dem Augenblick, wo der Spieler „sein“ Gebäude **platziert** hat, darf er sie **nicht mehr** als „mein Gebäude“ verwenden.

Durch die Abgabe von **zwei Siegpunkten (eingesammelte Marker)** darf sich der Spieler in seinem Spielzug **ein neues Gebäude** nehmen. Diese Marker werden aus dem Spiel genommen. Er kann von den Gebäuden neben dem Spielplan jedes Gebäude wählen, unabhängig davon, ob von dem Gebäude die Marker bereits auf dem Spielplan liegen oder nicht.



Beispiel: Vom Bestatter und vom Fleischer liegt nur noch hier je 1 Marker. Kann z.B. der Bestatter durch eine Karte eindeutig hier definiert werden, wird das Gebäude „Bestatter“ hier platziert und beide Marker entfernt. Der Fleischer kann für den Rest der Spielpartie nicht mehr platziert werden.

6) Wann ist eine Karte nicht spielbar?

a) Mehr als 5 Marker nötig

Es gibt nur fünf Marker pro Gebäude. Somit dürfen nur Infokarten gespielt werden, die **nicht mehr als fünf mögliche Standorte** vorgeben.

b) Widerspruch zu Gebäuden

Es dürfen nur Karten gespielt werden, deren gesamte Informationen **keinen Widerspruch** zu den bereits gelegten Gebäuden auf dem Spielplan darstellen.

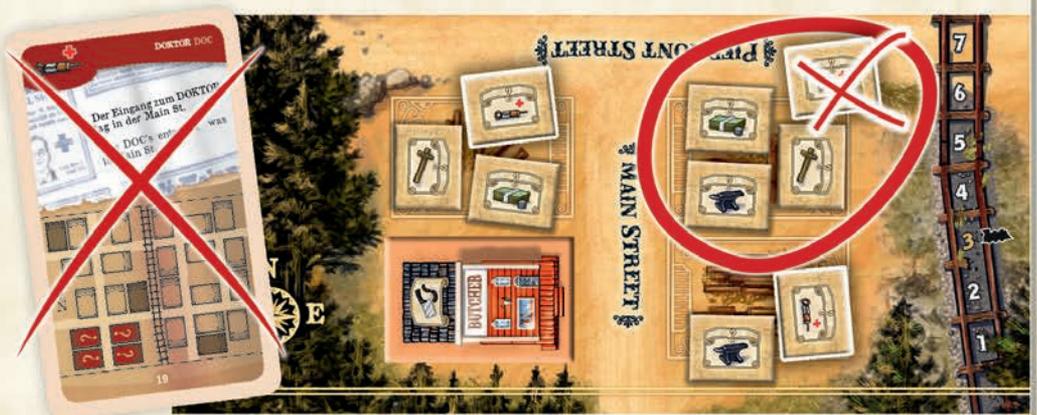
Beispiel: In diesem Beispiel ist die Infokarte „Hinweise zum Zugüberfall bitte dem SHERIFF (Ecke Piedmont St. und Main St.) melden.“ eine Widerspruchskarte, da das Gebäude „Sheriff“ bereits Ecke Front St. und Piedmont St. liegt. Diese Karte steht somit im Widerspruch zu der Situation auf dem Spielplan und kann nicht gespielt werden.



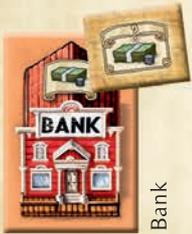
c) Maximal 3 Marker pro Standort

Liegen auf einem Standort bereits drei Marker, ist es (zu diesem Zeitpunkt) nicht erlaubt, eine Karte zu spielen, bei der ein weiterer Marker auf diese Position gelegt werden müsste.

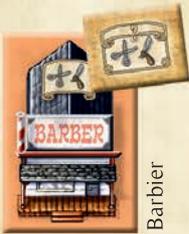
Beispiel: Die Karte Nr.19 „Der Eingang zum DOKTOR lag in der Main St.“ darf nicht gespielt werden, weil sonst auf dem Lageort vier Marker (Bank, Schmied, Kirche, und Doktor) liegen würden.



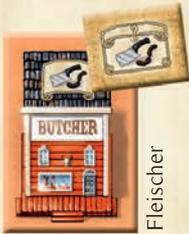
GEBÄUDE- UND MARKER-ÜBERSICHT



Bank



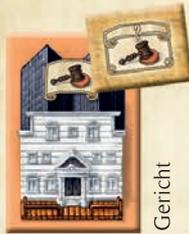
Barbier



Fleischer



Kirche



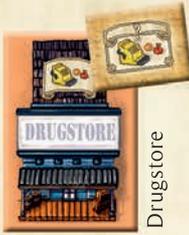
Gericht



Rathaus



Doktor



Drugstore



Hotel



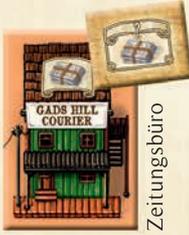
Gefängnis



Kasino



Wäscherei



Zeitungsbüro



Sheriff



Poststation



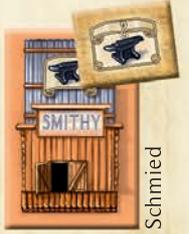
Saloon



Schule



Bestatter



Schmied



Stall



Postkutschens-
station



Theater



Bahnhof



Friedhof



Bisonweide

Keine Marker!

Clicker Spiele
Schwemmstr. 3a
67824 Büttelborn
(Germany)

Clicker
www.clicker-spiele.de

Bei den Spieletests
haben mitgewirkt:
Charlotta, Mälika,
Malina, Violetta



SPIELLUSION
www.spiellu.com