

# DEUTSCHE MEISTERSCHAFT IM **BANG!**

## Turniermodus 1.0

Der Turniermodus kann bis zum Start des Turniers jederzeit noch ergänzt oder geändert werden. Fragen zum Turnier können unter <http://www.brettspieltage-bindlach.de/kontakt/> gestellt werden.

### Die Vorrunde:

Jeder Teilnehmer wird einem Tisch und einer Position an diesem Tisch zugelost. Er spielt die komplette Vorrunde an diesem Tisch und dieser Position. In der Vorrunde wird ausschließlich an 5er und 6er Tischen gespielt. Die Anzahl der Turniertische richtet sich nach der Anzahl der Teilnehmer:

Turnierteilnehmer	Anzahl Turniertische
20-24	4
25-29	5
30-34	6
35-39	7
40-44	8
45-49	9
50-54	10
55-59	11
60-64	12
65-69	13
70-74	14
75-79	15
80-84	16
85-89	17
90-94	18
95-99	19
100-104	20
105-126	21

In der Vorrunde werden an jedem Tisch exakt so viele Runden gespielt, wie Mitspieler am Tisch sitzen (also 5 oder 6 Runden). Die Turnierteilnehmer spielen um das Kopfgeld, das auf sie ausgesetzt wird. Je mehr Kopfgeld ein Spieler erreicht desto besser. Am Ende einer Runde erhöht sich das Kopfgeld aller Spieler, die diese Runde gewonnen haben. Ausnahme: Der Gesetzlose bekommt auch dann Kopfgeld, wenn er es schafft ins letzte Duell mit dem Sheriff zu gelangen. Das Kopfgeld, das jeder Sieger am Ende einer Partie erhält ist abhängig von der gespielten Rolle und wird im Unterpunkt „das Kopfgeld“ genauer erklärt. Am Ende der Vorrunde erreichen die besten Spieler die K.O.-Runde. Näheres hierzu findet sich im Unterpunkt „Weiterkommen in die K.O.-Phase“.

### **Das Kopfgeld:**

Das wichtigste für einen echten Westernhelden ist natürlich sein Ruf. Und was repräsentiert diesen Ruf besser, als das Kopfgeld, das auf den besagten Revolverhelden ausgesetzt ist? Deshalb wird der Erfolg in diesem Turnier auch durch Kopfgeld ausgedrückt. Je nachdem welche Partei eine Runde für sich entscheiden kann und ob fünf oder sechs Spieler am Tisch sitzen, gibt es folgendes Kopfgeld für die Teilnehmer:

#### *Sheriff und Hilfssheriff siegen:*

Rolle	Kopfgeld bei einem 5er Tisch	Kopfgeld bei einem 6er Tisch
Sheriff	2500 \$	3000 \$
Hilfssheriff	1500 \$	2000 \$
Bandit	0 \$	0 \$
Gesetzloser	0 \$	0 \$

Sollte der Gesetzlose als vorletzter Spieler am Tisch ausgeschaltet werden, sodass danach nur noch der Sheriff am Leben ist, erhält der Gesetzlose 1500 \$ (egal ob 5er oder 6er Tisch) als Belohnung, dass er es ins letzte Duell mit dem Sheriff geschafft hat.

Die Banditen siegen:

Rolle	Kopfgeld bei einem 5er Tisch	Kopfgeld bei einem 6er Tisch
Sheriff	0 \$	0 \$
Hilfssheriff	0 \$	0 \$
Bandit	Je 2000 \$	Je 1500 \$
Gesetzloser	0 \$	0 \$

Der Gesetzlose siegt:

Rolle	Kopfgeld bei einem 5er Tisch	Kopfgeld bei einem 6er Tisch
Sheriff	0 \$	0 \$
Hilfssheriff	0 \$	0 \$
Bandit	0 \$	0 \$
Gesetzloser	4000 \$	4000 \$

Weiteres Kopfgeld:

Da an 5er-Tischen eine Runde weniger gespielt wird, erhalten alle Spieler an einem 5er-Tisch 1400 \$ zu ihrem erspielten Kopfgeld hinzu.

Jeder Spieler, der am Ende einer Runde noch am Leben ist, bekommt unabhängig davon, ob er gewonnen oder verloren hat, 150 \$.

Sollte der Hilfssheriff seinen Sheriff ausschalten, erhält er eine Strafe von -1000 \$ (anders herum gilt dies nicht).

**Der Wertungszettel:**

Bei jedem Turniertisch liegt zu Beginn des Turniers für jede Runde ein Wertungszettel aus. Nach jeder Runde wird das entsprechende Ergebnis auf dem entsprechenden Wertungszettel eingetragen. Dabei wird für jeden Spieler notiert, welche Rolle er in dieser Partie gezogen hatte, ob er die Runde gewinnen konnte (beim Gesetzlosen evtl. auch, ob er ins letzte Duell mit dem Sheriff gekommen ist) und wie viele Lebenspunkte er übrig hatte. Daraus ergibt sich eine Punktzahl (Kopfgeld) für jeden Spieler, die auch eingetragen wird. Jeder Teilnehmer am Tisch unterschreibt die Wertungszettel, damit bestätigt er, dass der Zettel korrekt ausgefüllt wurde und er das Ergebnis akzeptiert.

Um sich den Wertungszettel besser vorstellen zu können, kann man sich einen auf der Homepage <http://www.brettspieltage-bindlach.de/modus/> herunterladen.

**Die Rangliste nach der Vorrunde:**

Die Rangliste der Vorrunde ergibt sich aus folgenden Kriterien in dieser Reihenfolge:

1. Höhe des Kopfgeldes
2. Platzierung am eigenen Tisch
3. Anzahl an Siegen
4. Übrige Lebenspunkte

Die Platzierung am eigenen Tisch wird zuvor genauso ermittelt (nur ohne Punkt zwei), sollten hier zwei oder mehr Spieler wertungsgleich sein, addieren sie die möglichen Platzierung und teilen sie durch die Anzahl der beteiligten Spieler. Bsp.: Zwei Spieler teilen sich den zweiten Platz am Tisch. Sie haben dann die Platzierung 2,5 am Tisch erreicht.

Sollte es nun wertungsgleiche Spieler geben, bei denen die Platzierung über das Weiterkommen entscheidet oder für die Charakterwahl in der K.O.-Runde von Entscheidung ist, entscheidet das Los über die Platzierung nach der Vorrunde.

### **Weiterkommen in die K.O.-Phase:**

Der beste Spieler an jedem Tisch erreicht die nächste Runde. Bei niedriger Teilnehmerzahl kommen eventuell auch mehr Spieler in die nächste Runde, die anhand der Vorrundentabelle bestimmt werden. Folgende Tabelle zeigt, wieviele Spieler es in die nächste Runde schaffen.

Turnierteilnehmer	Spieler in der K.O.-Phase
20-39	10
40-54	12
55-64	15
65-79	18
Ab 80	21

Für alle anderen Teilnehmer ist das Turnier beendet. Ihre Platzierung richtet sich nach dem Ergebnis der Vorrundenrangliste.

### **K.O.-Phase:**

Alle verbliebenen Spieler kämpfen in der K.O.-Runde um den Titel des deutschen Meisters im Bang!. Sie werden auf bis zu drei Tische verteilt und es gilt, wer eine Runde verliert ist raus. Dabei spielt es keine Rolle, ob man am Ende der Runde noch Lebenspunkte übrig hatte oder nicht. Alle siegreichen Spieler spielen weiter, so lange bis nur noch ein Spieler übrig bleibt, dieser kann sich dann „deutscher Meister im Bang!“ nennen. Die ausgeschiedenen Spieler werden nach dem Zeitpunkt des Ausscheidens platziert, sollte dieser gleich sein, entscheidet die Platzierung aus der Vorrunde.

Sollte ein Spieler in der K.O.-Phase ein Spiel als Gesetzloser gewinnen, rutscht er in der Rangliste auf Platz 1 vor. Er darf also in den Folgepartien als erster seine Charakterkarte auswählen.

Es kann in der K.O.-Phase dazu kommen, dass an einem Tisch 2-7 Personen sitzen.

Bei einem 3 Personenspiel gelten die Sonderregeln für 3 Personen, wie sie bei der Anleitung von „Bang! The Bullet“ beschrieben werden. Die Anleitung kann auf der Homepage von Abacusspiele heruntergeladen werden. <https://www.abacusspiele.de/spiele/bang-the-bullet/>

#### Das Spiel zu zweit läuft wie folgt ab:

Gespielt wird ohne Vulture Sam. Von den anderen Charakteren werden 8 offen ausgelegt. Der in der Rangliste besser platzierte Spieler darf sich aussuchen, ob er in diesem Duell Startspieler sein möchte oder nicht. Der Spieler, der nun nicht der Startspieler ist, darf sich als erster einen Charakter aussuchen, danach wählt der andere Spieler 2 Charaktere aus. Aus den übrigen Charakteren wählt nun der „Nicht-Startspieler“ seinen zweiten Charakter. Beide Spieler entscheiden nun, welcher ihrer Charaktere der Aktive und welcher der Unterstützende zu Beginn des Spiels sein soll. Jeder Spieler erhält zu Spielbeginn so viele Karten auf die Hand, wie sein aktiver Charakter Lebenspunkte besitzt. Außerdem entscheiden beide Spieler welche Charakterkarte links und welche rechts liegen soll. Diese Entscheidungen werden jeweils gleichzeitig getroffen. Gespielt wird nach den normalen Regeln mit folgenden Ausnahmen:

Ziel des Spiels ist es, dass beide gegnerische Charaktere ausgeschaltet werden. Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe und entscheiden vor jedem Zug, nachdem Gefängnis und Dynamit abgehandelt wurden, welcher ihrer Charaktere in diesem Zug der Aktive sein soll. Im eigenen Zug kann jeder nur die Fähigkeit seines aktiven Charakters nutzen. Wird man vom Gegner angegriffen, darf man die Fähigkeit der angegriffenen Person nutzen. Das Handkartenlimit bezieht sich immer auf die Lebenspunkte des aktiven Charakters. Es gelten die Abstände wie im normalen Spiel. Jeder Charakter zählt dabei mit, auch der andere eigene. Gespielt wird immer aus der Position des aktiven Charakters. Alle Karten, die eine bestimmte Person betreffen, müssen einen Charakter zugeordnet werden. Dabei können braune Karten grundsätzlich auf alle 4 Charaktere gespielt werden, solange es von den Abständen möglich ist. Blaue Karten können nur auf den eigenen unterstützenden Charakter gespielt werden. Ausnahme: Dynamit und Gefängnis (siehe unten).

Ist bei einem Spieler bereits eine Person ausgeschieden, ist die Verbliebene fortan aktiv und unterstützend. Hat jeder Spieler nur noch einen Charakter, hat Bier keine Wirkung mehr.

#### **Spezielle Kartenerklärungen:**

**Gatling** und **Indianer** betreffen immer alle Charaktere, außer den Aktiven von dem Spieler, der die Karte ausgespielt hat (also auch seinen Unterstützenden). Sollte es beim Abwehren dieser Karten auf die Reihenfolge ankommen, so werden die Charaktere im Uhrzeigersinn abgehandelt. Beginnend mit dem Charakter links zum Aktiven.

**Dynamit** wird zunächst auf die eigene aktive Person gespielt. Später wird das Dynamit im Falle eines erfolgreichen Aufdeckens immer an die gegnerische aktive Person weitergegeben.

Beim **Warenhaus** wird immer abwechselnd eine Karte genommen, sollte ein Spieler nur noch einen Charakter im Spiel haben, bekommt er auch nur eine Karte.

**Gefängnis** kann nur auf den aktiven gegnerischen Charakter gespielt werden.