

# ADIOS AMIGOS

## SPIELANLEITUNG



EINE RASANTE BALLEREI FÜR 2-4 DESPERADOS AB 8 JAHREN  
VON MOMO BESEDIC

### 🌵 SPIELIDEE 🌵

Irgendwo in Mexiko treffen rivalisierende Desperado-Banden aufeinander. Nur der Desperado mit dem kühnsten Kopf und dem schnellsten Finger am Abzug kann die unausweichlichen Ballereien überleben ...

Dieses rasante Kartenspiel erstreckt sich über fünf Spielrunden, in denen jeder Spieler jeweils drei Desperados auslegt. Alle Spieler agieren gleichzeitig und müssen blitzschnell erkennen, mit welchem Revolvermarker sie welchen Desperado in der Schusslinie haben, und sofort abdrücken. Das ist der Fall, wenn die Revolverzahl entweder mit der Summe oder mit der Differenz der Desperadozahlen einer Karte übereinstimmt. Wer dazu das Nachladen nicht vergisst und im richtigen Zeitpunkt zum Dynamit greift, hat beste Chancen, der letzte Überlebende einer Runde zu sein und zur Belohnung ein Beuteplättchen zu ergattern.

### 🌵 SPIELMATERIAL 🌵



60 Desperadokarten;  
auf der Vorderseite befindet sich ein Desperado mit zwei Desperadozahlen, auf der Rückseite ein Goldnugget



40 Revolvermarker;  
4 verschiedenfarbige Sätze jeweils mit den Trefferzahlen von 0-9



5 Beuteplättchen;  
auf der Vorderseite präsentiert ein Totengräber die Rundenzahl, auf der Rückseite befinden sich Goldnuggets in unterschiedlicher Anzahl



8 Patronen



4 Dynamitbündel

### 🌵 SPIELVORBEREITUNG 🌵

Jeder Spieler nimmt sich alle 10 Revolvermarker einer Farbe, 2 Patronen und 1 Dynamit. Ein beliebiger Spieler mischt alle 60 Desperadokarten und teilt anschließend an jeden Spieler 15 Karten aus. Diese Karten legt jeder als Stapel neben seine Revolvermarker, so dass die Seiten mit den Desperados nach oben zeigen. Die 5 Beuteplättchen werden nach Rundenzahl sortiert und mit Runde 1 nach oben gestapelt an die Seite gelegt.

### 🌵 SPIELABLAUF 🌵

Das Spiel erstreckt sich über 5 einzelne Spielrunden mit jeweils demselben Rundenablauf. Zu Beginn jeder Runde drehen alle Spieler ihre 10 Revolvermarker auf die Revolverseite, mischen sie und legen sie nebeneinander vor sich aus. Dann nimmt jeder Spieler die obersten 3 Desperadokarten seines Stapels und legt sie nebeneinander hinter die Revolvermarker, so dass alle Mitspieler die Desperadozahlen gut lesen und an die Karten heranreichen können. Die 2 Patronen und das Dynamit werden griffbereit neben die Revolvermarker gelegt. (Beispiel: siehe links.)

#### STARTKOMMANDO

Sobald alle Spieler bereit sind, gibt ein Spieler das Startkommando: „Adios Amigos“. In der ersten Runde macht das der älteste Spieler, in den folgenden Runden übernimmt jeweils der Sieger der vorherigen Runde diese Aufgabe.

#### BALLEREI

Kaum sind die Worte „Adios Amigos“ verklungen, beginnen alle Spieler gleichzeitig mit dem Spiel. Jeder dreht 2 beliebige seiner Revolvermarker auf die Seite mit der Trefferzahl. Alle Spieler können jetzt



#### BEISPIEL FÜR 3 SPIELER:

Die Revolvermarker, die Patronen und das Dynamit liegen unmittelbar vor den Spielern, die Desperadokarten dahinter. Für jeden Spieler sind die Desperadozahlen seiner Mitspieler gut erkennbar und die Desperadokarten gut erreichbar. An der Seite liegt der Stapel mit den Beuteplättchen.





desperados. To do so, they need to place a pistol counter with a **matching hit number** onto a desperado card. A hit number is considered matching if it corresponds to either the **sum** of or the **difference** between the two desperado numbers.



7

or

3

#### EXAMPLE:

The card shown displays the desperado numbers 2 and 5. To gun down this desperado, you need either the hit number 7 (sum) or the hit number 3 (difference).

First to shoot, first to hit! Once a pistol counter has been placed on a desperado card, this desperado is done for. You may not place additional pistol counters onto that card. Any additional counters placed at a later time will have to be returned.

#### MISS

If a player places a **wrong** hit number onto a desperado, that shot **misses**. The player has to **take back** the pistol counter and, as a **penalty**, has to give his fellow players part of his loot at the end of the round (see *Scoring*). This even applies if the miss is discovered later in the game.

#### RELOAD

To be able to turn additional pistol counters face-up, each player has been provided with **2 bullets** per round. As long as a player still has at least 1 bullet left, he may, at any time, call out aloud "**Reload**" and place **1 bullet** into the **middle of the table**. Now **all** players may immediately turn **2 additional pistol counters** hit number side-up. If you no longer have a bullet, you may not call "**Reload**". If you do it anyway, you have to give your fellow players part of your loot at the end of the round as a **penalty** (see *Scoring*).

#### BOMB!

Each player has 1 bundle of **dynamite** per round at his or her disposal. Any player can place this into the middle of the table at any time, calling out "**Bomb!**". This interrupts the game for **10 seconds**. All players, except the bomber, immediately have to cover their ears **with both hands** and slowly count down from 10 to 0. During this time, the bomber may place **more than one** hit number side-up pistol counter onto a desperado card. The **sum** of these counters is the hit number for this action.

#### EXAMPLE:

The counters 9, 4, and 2 add up to the hit number 15. This will dispose of the desperado shown here.



The bomber may dispose of **no more than one** desperado in the course of these 10 seconds. Reloading is **not** possible during this time. Once a desperado has been disposed of, or the 10 seconds are over, the game continues as normal.

#### R.I.P.

Once there are **pistol counters** on all **3** of a player's desperado cards, this player has to drop out of the current round. They have to cease fire immediately and may no longer place any counters.

#### END OF A ROUND

Once all players except one have had to drop out of the current round (i.e., only one player has any living desperado left), the round ends. This also applies if several players have to drop out simultaneously and there is no survivor left. It is also possible that no player is able to hit any opposing desperados with the face-up pistol counters still available to them and that nobody wants to, or is able to, reload. This also ends the round.

#### SCORING

All players turn the **pistol counters** on their desperado cards over so that the colored backsides are face-up. Now every player picks up the desperado cards they have hit, turns them over so that the **nugget** is face-up, and arranges them into a stack. **Thus, each card is worth 1 nugget**. Cards of surviving desperados remain in the **owning player's** possession and are also put among the **nuggets**.

The player who was the only one to survive until the end of the round gets this round's **loot tile** as a reward. He places it **nugget side-up** in front of him. If several players have survived, nobody is awarded the loot tile. If there is no survivor since several players have been killed simultaneously, nobody is awarded the loot tile, either.

Scoring ends with the payment of **penalties**, if necessary. Players who have **missed** during this round pay **3 nuggets** to the player they were aiming at, and **1 nugget** to all others. If a player has missed several times, all these misses need to be paid for. If players have called out "**Reload**" without having a bullet left, they need to pay **1 nugget** to each fellow player.

If you don't have enough nuggets to pay your penalty, you will need to write out an IOU to the respective player(s) and make good on the payment as soon as you own sufficient nuggets during a later round. Finally, all pistol counters, bullets, and bundles of dynamite used are returned to the players. **The next round begins.**

#### ENDING THE GAME

The game ends after **5 rounds**. Each player counts the nuggets collected on desperado cards and loot tiles. **The player with the most nuggets wins the game.** In case of a tie, all tied players win. And what better reason to play again immediately?

#### IMPRESSUM

**Game Designer:** Momo Besedic  
**Illustrations:** Anette „Nedde“ Kannenberg ([www.nedde.de](http://www.nedde.de))  
**Graphics Design:** Hans-Georg Schneider, Christian Hanisch  
**Implementation:** Thygra Board Game Agency ([www.thygra.com](http://www.thygra.com))  
**Translation:** Rainer Nagel

Under licence of White Castle ([www.whitecastle.at](http://www.whitecastle.at))  
 The publisher and the game designer would like to thank all game designers of the White Castle regular table.  
 © 2009 Pegasus Spiele GmbH, Strassheimer Str. 2, 61169 Friedberg  
 All rights reserved. · [www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)

T. Nr. 2857753

WHITE CASTLE  
 AGENCY FOR INVENTORS



Pegasus Spiele

