Howdy, Partner! Nieuw hier in de stad? Je ziet er wel naar uit… je kleren zijn veel te schoon, Buddy! Deze stad is een grote stofbende en als er wat gek geworden goudzoekers en cowboys als gekken door de straten rijden, zie je nauwelijks nog de huizen doof al het opgewaaide stof. Maar, als de zonsondergang nadert wordt het steeds stiller…
Wat? Dat getingel? Dat is de piano, daar, in de Saloon… Goeie ouwe Kay… Je raakt er wel aan gewend, Hij speelt de hele avond doof, zelfs als de stoelen rond vliegen… Weet je, er zijn wat slechte tijden daar geweest, laat ik je dat vertellen. Maar als je paarden hun eigen drinkplaats geeft, moet je ook voor hun eigenaars zorgen En geloof mij, er zijn genoeg dorstige kelen die wat water kunnen gebruiken, vooral na zo'n warme dag als vandaag. Maar pas op! Het kan er nog weleens ruw aan toe gaan hier; zeg het verkeerde tegen de verkeerde persoon en in plaats van je whisky krijg je een broodje vuist. En nadat ze je tot pulp hebben geslagen is er altijd wel iemand die je de deur uit helpt. Als je geluk hebt, de deur, tenminste… Zo niet, het raam. Maar, doe gerust wat je wil; ik hou je niet tegen. Ga maar, het zijn jouw tanden, niet de mijne. Veel plezier in de …

SALOON

Een kaartspel van Mark Sienholz en Ralf Sandfuchs voor 3-6 spelers

Wat vind je in de Saloon
6 Schläger ["Vechtjas"] kaarten (één voor elke speler), 54 Saloon kaarten (24 Aanval kaarten, 8 Voorwerp kaarten, 6 Slag kaarten, 3 Help kaarten, 8 Verdediging kaarten, 5 Gebeurtenis kaarten). Ook heeft elke speler een klein markeerobject nodig.

Voor we beginnen
Elke speler ontvangt 1 "*Schläger*" kaart die hij open voor zich neerlegt. Hij legt een klein Voorwerp (dobbelsteen, muntje, whisky glas, kogel) op de 10; het bedekte nummer staat voor de zogenoemde KO points. Hierna worden de Saloon kaarten geschud. Elke speler ontvangt 5 kaarten, die hij in zijn hand neemt. Van de overgebleven kaarten wordt een stapel gevormd
De speler met de hardste blik in zijn ogen wordt de eerste Vechtjas. Hij kiest een andere speler en begint een ruzie met hem. Dat moet niet al te moeilijk zijn, de films en boeken over het Wilde Westen geven genoeg inspiratie en suggesties. Een paar voorbeelden

- **Waarom sta je niet op je eigen voeten, partner?**
- **Dat is mijn meisje, weet je dat!**
- **Dat is geen zuivere whisky!**

Vervolgend maakt de Vechtjas zijn eerste aanval op zijn opponent.

"Eat this!"
Om een klap uit te delen speelt de speler een Aanvalskaart (met het rode hout bovenin). Sommige kaarten kunnen versterkt worden doof een Voorwerpkaart (violet hout) mee te spelen (dit is alleen mogelijk als het op de kaart vermeld staat). Daarnaast kan de Vechtjas altijd een Slagkaart (bruine hout) spelen om de aanval te vergroten. 1 andere speler kan in het gevecht meedoen doof een Helpkaart (grijze hout) te spelen om 1 van de

vechters te helpen. De eerste speler die een kaart op de tafel heeft wordt gebruikt. Eventuele andere kaarten worden doof de spelers terug in hand genomen. (De verschillende soorten kaarten worden overigens niet alleen gemarkeerd doof verschillende soorten hout, maar ook doof symbolen, zie later).

"Ben je blind ofzo?"
Natuurlijk kan je je tegen een aanval verdedigen, en de speler die dat probeert, noemen we de Verdediger. Om zijn opgave een beetje makkelijker te maken zijn er ook Verdedigingskaarten (groen hout). Een verdediger mag zo'n soort kaart spelen tegen een aanval. Maar, hij kan er ook voor kiezen niet te verdedigen, als hij denkt niet de juiste kaarten te hebben. De kaarten zelf geven uitleg over hun werking.

"Au, dat doet pijn!"
Als, wanneer alle kaarten gespeeld zijn, de punten op de gespeelde Aanvalskaarten hoger zijn dan die op de gespeelde Verdedigingskaarten, dan is de verdediger geraakt. De Aanvalskaart laat zien hoeveel punten schade deze toebrengt. Deze schade kan verhoogd worden doof gespeelde Voorwerp, Slag en Helpkaarten. Van dit totaal worden de waarden van de Verdedigingskaarten en kaarten gespeeld om die te versterken afgetrokken. Is het resultaat positief (> 0), dan wordt dat resultaat van de verdediger zijn KO points afgetrokken. De markeerde op de kaart van de verdediger wordt verplaatst naar de nieuwe waarde.
Als de speler al zijn KO points kwijt is, dan is hij naar dromenland. De speler draait zijn kaart om, legt al zijn handkaarten weg en is uit het spel..

"Kom op, er is nog meer van dat!"
Na het gevecht worden alle gespeelde Saloonkaarten weggelegd. De aanvaller trekt 2 nieuwe Saloonkaarten van de stapel. Bovendien mag hij 1 kaart uit zijn had wegleggen en hiervoor ook een nieuwe trekken. Hij mag in elk geval nooit meer dan 5 kaarten in hand hebben (1 uitzondering: Als, zoals later beschreven, de huidige aanvaller een kaart aan een andere speler geeft of als iemand de slagkaart "Fluchen" gebruikt kan hij meer dan 5 kaarten in hand hebben. Dit is echter maar tijdelijk en hij mag geen nieuwe kaarten trekken tot zijn hand onder de 5 kaarten is.)
Als op een moment in het spel de trekstapel op is, worden de weggelegde kaarten geschud en gevormd tot een nieuwe stapel.
Hierna wordt de verdediger van het vorige gevecht de nieuwe aanvaller. Hij mag uithalen naar de speler die hem net geraakt had ("Had je wat tegen me, pelgrim?") of hij kan een nieuw slachtoffer kiezen ("Waar lach JIJ om…?") Als de vorige verdediger echter KO is gegaan als gevolg van het vorige gevecht, mag dezelfde aanvaller een nieuw slachtoffer kiezen als beloning.

"Ik kan niet meer…"
Het kan gebeuren dat de Aanvaller geen Aanvalskaarten in hand heeft of dat hij iemand niet wil aanvallen om 1 of andere reden. Sommige kaarten geven ook aan dat een speler zijn volgende aanval als resultaat verliest. In dit geval heeft de Vechtjas 2 mogelijkheden:

1.) In plaats van een Aanvalskaart speelt hij een Gebeurteniskaart (Blauw hout) die onmiddellijk uitgespeeld wordt; ook de "Flasche Whiskey" kan gebruikt worden, die alleen gedronken kan worden en 1 KO point geneest. Hierna kiest de speler de volgende aanvaller die op zijn beurt zijn slachtoffer kiest.
2.) Als hij geen Gebeurteniskaart heeft geeft hij 1 van zijn Saloonkaarten aan een andere speler. De ontvanger wordt de volgende aanvaller. Hij neemt deze kaart in de hand, zelfs als dat betekent dat hij nu meer dan 5 kaarten in zijn hand heeft. De speler die de kaart heeft weggegeven kan hierna gewoon kaarten trekken en ruilen als na een voltooid gevecht.

"Was dat alles, zwakkelingen?"
De laatste Vechtjas overeind (die dus nog niet al zijn KO points verloren heeft) wint het spel en kan zichzelf op een verdiende whisky aan de bar trakteren. Maar wees gerust, het zal niet lang duren voor de andere spelers zijn bijgekomen… "Hee, jij vecht als een meisje!" – "Wie zegt dat?" Wel, daar gaan we weer…

Vertaling van de kaarten
De kaarten zijn alfabetisch gesorteerd op basis van de Duitse naam. Je vindt eerste de Duitse naam, dan de vertaling van de naam en vervolgens de rest van de tekst op de kaart.

- **Abblocken [Blokkeren] / Type: Verdediging**
Verminderd schade met 1 KO point
- **Anspucken [Spugen] / Type: Aanval**
Schade 0 KO Points. De verdediger wordt verblind. Trek 2 kaarten uit zijn had (willekeurig) en leg deze weg. Geen verdediging mogelijk.
- **Ausweichen [Ontwijken] / Type: Verdediging**
Voorkomt een aanval met een Voorwerp
- **Barkeeper [Bartender] / Type: Gebeurtenis**
De barkeeper valt aan met een stuk hout. Beginnend met de speler links moeten alle spelers een verdedigingskaart spelen. De eerste die dit niet kan verliest 2 KO points en wordt de volgende aanvaller.
- **Berserker [Aanvalswoede]/ Type: Slag**
Het wordt rood voor je ogen! Deze aanval doet dubbele schade.
- **Bierfass [Biervat] / Type: Voorwerp**
Schade 2 KO Points. Als de verdediger minstens 1 punt schade oploopt dan brengt het vat hem uit balans. Hij kan de volgende ronde niet aanvallen omdat hij eerst overeind moet komen.
- **Can-Can-Tänzerin [Cancan Danseres] / Type: Gebeurtenis**
De volgende aanvaller wordt afgeleid door deze mooi dame. Hij kan niet aanvallen.
- **Doktor [Dokter] / Type: Gebeurtenis**
De dokter komt in de Saloon en geneest je. Je krijgt onmiddellijk 2 KO points terug
- **Faustschlag [Vuistslag] / Type: Aanval**
Schade 1 KO Point De schade kan vergroot worden door een Voorwerp.
- **Flasche Whiskey [Whiskyfles] / Type: Voorwerp of Gebeurtenis**
Schade: 1 KO Point
Voorwerp: Bonus op Aanval
of
Voorwerp: Werpvoorwerp (Voorwerp)
of
Gebeurtenis: Om te drinken (geneest 1 KO point)

• **Fluchen [Vloeken] / Type: Slag**
Je vloeken zijn luid en grof. Je mede-vechters zijn zo geshockeerd door je gedrag dat je 2 extra kaarten aan het eind van je beurt mag trekken voor ze kunnen reageren.
• **Flug durchs Fenster [Uit het venster vliegen] / Type: Slag**
Als de verdediger minstens 1 KO point schade oploopt wordt hij uit het raam gegooid. Terwijl hij probeert weer binnen te komen mag jezelf een nieuw slachtoffer uitzoeken om aan te vallen
• **Fusstritt [Schop] / Type: Aanval**
Schade: 2 KO Points
• **Gegenangriff [Tegenaanval] / Type: Verdediging**
Je keert de aanval van je tegenstander tegen hem. Zijn eigen aanvalskaarten tellen nu tegen hem. Hij mag verdedigingskaarten spelen als normaal en de volgende ronde opnieuw aanvallen.
• **Gegenstand werfen [Een voorwerp gooien] / Type: Aanval**
Schade: Schade door een Voorwerp +2
• **Harter Kerl [Ruwe kerel] / Type: Verdediging**
Je kan een aanval van maximaal 3 KO points gewoon negeren.
• **Hoppala! [Hoppelekee!] / Type: Help**
Je laat de vechter struikelen. Hij valt en loopt dezelfde schade op die hij toe zou brengen. De aanvaller kan deze kaart "Ausweichen".
• **Hut ins Gesicht ziehen [Hoed over gezicht trekken] / Type: Slag**
Je trekt de hoed van je tegenstander over zijn gezicht. Hij kan niet verdedigen tegen deze aanval.
• **Jemand anders greifen [Iemand anders pakken] / Type: Verdediging**
Je pakt een andere speler voor je als schild. Kies een andere speler. Hij krijgt alle schade en wordt de volgende aanvaller.
• **Kampfschrei [Oorlogskreet] / Type: Voorwerp**
Je gooit jezelf in het gevecht met een luide oorlogskreet. De andere vechters zijn zo verbaasd dat ze zich niet kunnen verdedigen. Je wordt de volgende aanvaller.
• **Komm her, Kumpel! [Kom hier, partner!] / Type: Slag**
Je kiest een andere speler die een eigen aanval start tegen hetzelfde doelwit op hetzelfde moment. De verdediger kan zich slechts tegen 1 van deze aanvallen verdedigen.
• **Kopfstoss [Kopstoot] / Type: Aanval**
Schade: 2 KO Points. Na deze Aanval ben je verdoofd voor 1 beurt. Je kan dan niet aanvallen of verdedigen.
• **Piano-Spieler [Pianospeler] / Type: Gebeurtenis**
De man achter de piano speelt een melodie uit je eigen staat. Dit geeft je moed en heelt 2 KO points.
• **Roundhouse / Type: Aanval**
Schade: 2 KO Points. De schade kan vergroot worden door een Voorwerp.
• **Schläger festhalten [Hou de verdediger vast] / Type: Voorwerp**
Je houdt de verdediger zo strak vast dat hij zich niet kan verdedigen (geen kaarten uitspelen.)
• **Sprung über die Theke [Over de bar springen] / Type: Aanval**
Je vliegt over de bar samen met de verdediger. Je krijgt zelf 1 KO point, de verdediger 2 KO points schade. De verdediger kan hierna niet aanvallen.

• **Spucknapf [Spuugbakje] / Type: Voorwerp**
Schade: 2 KO Points. Na de aanval hiermee (onafhankelijk van de schade) kan de verdediger niet aanvallen, omdat hij zichzelf schoon moet maken.
• **Stählerner Blick [Strakke blik] / Type: Verdediging**
Voorkom een aanval zonder voorwerp.
• **Stuhl [Stoel] / Type: Voorwerp**
Schade: 2 KO Points. Bonus op Aanval ***of*** Werpvoorwerp
• **Tisch [Tafel] / Type: Gebeurtenis**
Je schuilt achter een tafel. Deze kaart blijft voor je liggen tot je opnieuw aangevallen wordt, waarna deze kaart weggelegd wordt samen met de gespeelde aanvalskaart(en). M.a.w. voorkom schade van die aanval.
• **Vom Tisch springen [Van de tafel springen] / Type: Aanval**
Schade: 3 KO Points. De verdediger kan niet aanvallen de volgende ronde..
• **Wurf durch den Tisch [Door de tafel heen] / Type: Aanval**
Schade: 2 KO Points. De verdediger heeft een ronde nodig om weer op te staan en kan daarom niet aanvallen.
• **Zwei auf einen Streich [Twee vliegen in 1 klap] / Type: Aanval**
Je slaat twee tegenstanders met 1 klap. Zij kunnen zich normaal verdedigen. De speler die als eerste aangevallen werd wordt de volgende aanvaller.

"Hey, ben jij op zoek naar problemen…?"

"Als we een Wildwest thema hebben, hebben we ook een goed Saloongevecht nodig!!"
Deze zin, uitgesproken tijden de discussies over ons bedrijfsplan van 2001 leverde het idee voor dit spel, en, hoewel het idee er snel was, heeft het spel nog een lange weg ondergaan voor uitgave. Op een bepaalde moment belandde het bijna in de la van vergeten ideeën om er nooit meer uit te komen.
De eerste versie van het spel was een geesteskind van Krimsu, maar een paar speltesten later was hij niet tevreden met het resultaat en wilde het spel achter zich laten. Maar gelukkig voor ons was de laatste speltest met ons aloude slachtoffer Bigg Hirtz-Breitmar, want zonder haar en haar ideeën zou Saloon al lang vergeten zijn. Dus, een hartelijk dankwoord voor haar!
Het kostte me een aantal maanden en heleboel poetswerk om een echt spel uit Krimsu's basis te maken. Biggi's opmerkingen en een boel ruwe Sandfoxische ideeën werden geprobeerd. En het resultaat ligt nu voor je! En ik kan alleen hopen dat je net zoveel plezier hebt om het te spelen als wij hadden het te maken.
Maar voordat jullie gaan denken dat Krimsu en ik het vechterige type zijn: zeker niet. Laten we eerlijk zijn: wie verwart een spelletje met realiteit? Precies. Niemand. Dus, voordat je gaat vechten, waarom kom je niet naar onze Saloon? Het is zeker minder gevaarlijk, doet niet zoveel pijn en is zeker leuker.

Ralf Sandfuchs

KRIMSUS KRIMSKRAMSKISTE
c/o Mark Sienholz
Barerstraße 65 · D-80799 München
(Duitsland)
Tel. +0049/89/2716961
Grafisch ontwerp Lutz Winter

Productie: SeBiG
@ Das Visionomicon
Website: www.krimsu.com
eMail: info@krimsu.com

Nederlandse vertaling: Spel-Info.nl
http://www.spel-info.nl