

Old Town Solo

Autor: Stephan Riedel
Grafik: Stephan Riedel

Anzahl Spieler: 1 Alter: +10 Jahre



Als Archäologe versucht der Spieler eine alte, heute verfallene Geister-stadt 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. Es gibt drei Typen von Karten (siehe gelbe Zahl rechts oben).

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

Beispiel: 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".

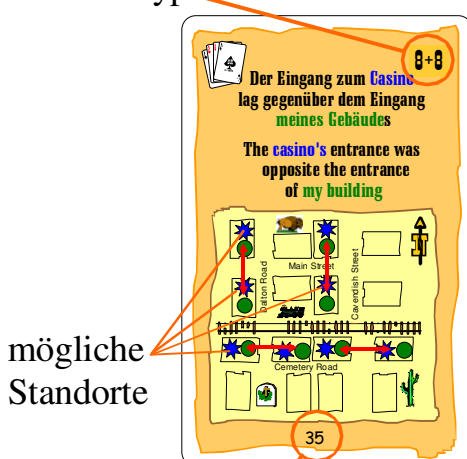
Bei einigen Solitärspielen werden keine („?“) oder mehrere Gebäude hinter dem Gleichheitszeichen aufgeführt. Der Spieler muss sich entscheiden, welches Gebäude zu welcher Karte gehört. Nur eine Lösung ist richtig. Und die gilt es herauszufinden. Am schwierigsten zu lösen sind die Spiele, wo die "mein Gebäude" nicht bekannt sind.

Beispiel: Im Solitärspiel 4 steht „42 = Prison or Saloon or Undertaker?“. Die Karte Nr. 42 kann somit entweder als "Das Gefängnis lag am Stadtrand östlich der Dalton Road" oder als "Der Saloon lag am Stadtrand östlich der Dalton Road" oder als "Der Bestatter lag am Stadtrand östlich der Dalton Road" verwendet werden. Der Spieler entscheidet sich für eine Definition, damit sich das Rätsel lösen lässt.

Die Lösung ist immer eindeutig.

Die Karten

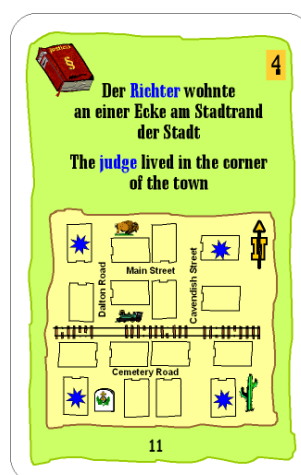
Kartentyp



mögliche Standorte

Kartennummer

„8+8“ Karte



„4“ Karte



„8“ Karte

Verwende die Lösungsblätter zum Lösen der Rätsels.

Die Gebäude

<u>B</u> ank	Bank
<u>B</u> arber	Barbier
<u>C</u> asino	Casino
<u>C</u> hurch	Kirche
<u>D</u> oc	Arzt
<u>D</u> rugstore	Drugstore
<u>H</u> otel	Hotel
<u>J</u> udge	Richter
<u>L</u> aundry	Wäscherei
<u>P</u> rison	Gefängnis
<u>P</u> rinter's	Druckerei
<u>S</u> aloon	Saloon
<u>S</u> chool	Schule
<u>S</u> heriff	Sheriff
<u>S</u> mith	Schmiede
<u>S</u> tale	Stall
<u>S</u> tage <u>C</u> oach <u>O</u> ffice	Poststation
<u>U</u> ndertaker	Bestatter

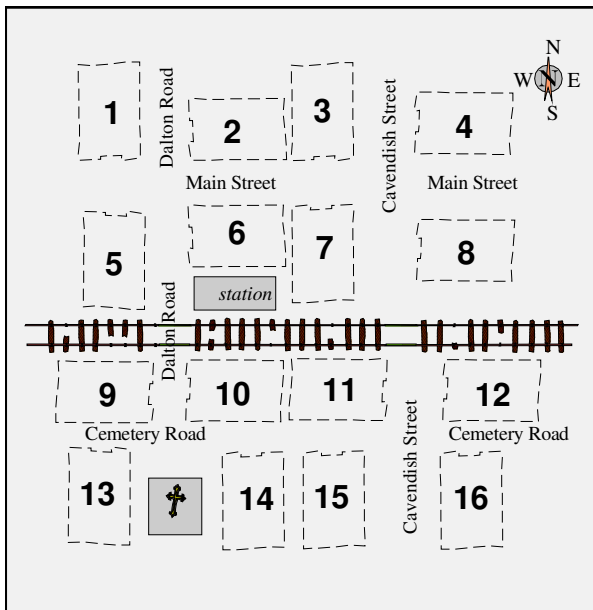


Die Rätsel

Rätsel 1 leicht			Rätsel 2 leicht			Rätsel 3 leicht			Rätsel 4 schwer			Rätsel 5 schwer		Rätsel 6 mittel		Rätsel 7 mittel	
1	2	4	11	13	14	2	3	4	1	2	3	18	37 = Smith	4	20 = School	2	30 = Bank
5	7	8	15		17	32 = 49 = Smith			21 = Printer's			19 = Bank	8	26 = Church	4	31 = Saloon	
9	19 = Doc		25 = 29 = Church			5	37 = Hotel	23 = Saloon			21 = Casino	11	28 = Smith	5	33 = ?		
20 = Printer's				6	38 = Bank	9	28 = SCO	23 = 27 = Sheriff	15	35 = Hotel	8	34 = Sheriff					
21 = Bank			31 = Sheriff			7	39 = Saloon	12	31 = Smith	24 = SCO	34 = Drugstore		10	11	12		
22 = Barber			32 = Smith			8	40 = School	14	32 Staple	25 = Laundry	38 = Undertaker		15	17	18		
23 = Hotel			33 = Laundry			10	41 = Doc	18	35 = Prison	29 = Barber	40 = 46 = Bank		35 = Drugstore				
24 = Laundry			34 = Sheriff			12	42 = Sheriff	39 = Stable	33 = Undertaker	42 = Smith	42 = Smith		39 = Laundry				
29 = School			35 = Bank			43 = 53 = Judge			44 = Sheriff	39 = Saloon	45 = Laundry		40 = SCO				
31 = Saloon			36 = Hotel			16	45 = SCO	59 = School	41 = Church	50 = Casino	50 = Casino		42 = 51 = School				
36 = Church			41 = Bank			46 = 57 = Prison			42 = Prison or Saloon or Undertaker?	43 = Drugstore	55 = Prison	58 = Doc	44 = Prison				
37 = Judge			42 = Saloon			18	49 = Smith	52 = School		Which card do you need: 1, 7, 12 or 13?			45 = (Barber)				
51 = Laundry			43 = Barber			52 = Laundry		53 = Saloon					46 = Stable				
			44 = Doc			55 = Drugstore			59 = Printer's				55 = Church				

Rätsel 8 schwer			Rätsel 9 mittel			Rätsel 10 schwer			Rätsel 11 schwer			Rätsel 12 schwer			Rätsel 13 mittel			Rätsel 14 mittel		
1	3	6	2	3	4	1	8	9	1	3	4	1	2	3	2	5	7	1	3	4
7	9	10	5	8	9	10	11	16	5	6	7	5	8	11	9	10	11	5	6	7
11	13	14	10	13	16	18	36 = ?	8	9	10	14	15	16	14	15	16	8	9	10	
15	17	18	19 = Laundry			20 = Undertaker			11	12	13	17	37 = Hotel	18			20 = Casino or SCO or Undertaker			
25 = Doc			23 = Smith			21 = 52 = Casino			14	16	17	18	42 = Stable	21 = 35 = Barber or Judge or Doc		11			22 = 29 = ?	
30 = Church			27 = Saloon			22 = 50 = Drugstore			20 = ?		46 = Smith		22 = 30 = Drugstore			12		25 = ?		
33 = Printer's			34 = Judge				24 = 29 = ?		52 = Saloon		26 = ?			13			31 = ?			
39 = 52 = Sheriff			36 = 39 = SCO				24 = Church			39 = Smith	55 = 57 = Sheriff		29 = ?			16		39 = Laundry		
42 = Judge			37 = Printer's			25 = Saloon			40 = Church	60 = Doc		33 = 57 = Hotel			17		43 = Casino			
44 or 59 = Staple			46 = Judge			27 = Prison			41 = Hotel	19 = 27 = ?		46 = Casino			48 = Prison					
47 = Bank			50 = School			39 = Laundry			43 = Prison	22 = 28 = 31 = ?		51 = Laundry			49 = Printer's					
48 = Smith			55 = Casino			42 = Stable			46 = 51 = Doc	20 = 23 = ?		55 = Smith			51 = Undertaker					
54 = SCO						46 = Hotel			58 = Sheriff				60 = Stable			54 = Stable				
56 = Barber						47 = Smith										60 = SCO				

Die Landkarte



In der Lösung werden die Gebäudeplätze wie folgt angezeigt:

puzzle No.			
1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16

Die Lösungen

No. 1			
Stable	Barber	School	Judge
SCO	Saloon	Drugstore	Smith
Doc	Church	Hotel	Bank
Prison	Laundry	Undertaker	Printer's

No. 2			
SCO	Drugstore	Sheriff	Saloon
Printer's	Smith	Laundry	Stable
Bank	Casino	Hotel	Doc
Barber	School	Church	Judge

No. 3			
Stable	Barber	Sheriff	Drugstore
School	SCO	Laundry	Judge
Smith	Saloon	Hotel	Undertaker
Printer's	Prison	Doc	Bank

No. 4			
Stable	Barber	Hotel	SCO
Printer's	Smith	Drugstore	Laundry
Prison	Casino	Doc	Sheriff
School	Church	Saloon	Bank

No. 5			
Printer's	Church	Sheriff	Saloon
Casino	Smith	Barber	Judge
Bank	SCO	Undertaker	Stable
Drugstore	Laundry	School	Doc

No. 6			
Drugstore	SCO	Casino	Stable
Laundry	Saloon	Hotel	Smith
Doc	Church	Sheriff	Prison
Judge	Undertaker	Bank	School

No. 7			
Laundry	School	Stable	Church
Sheriff	SCO	Bank	Prison
Barber	Saloon	Drugstore	Casino
Judge	Undertaker	Hotel	Doc

No. 8			
SCO	Saloon	Sheriff	Judge
Prison	Laundry	Drugstore	Bank
Church	Smith	Casino	Stable
Barber	School	Doc	Printer's

No. 9			
School	Barber	Judge	Stable
Sheriff	Saloon	Laundry	Bank
Printer's	Casino	SCO	Doc
Prison	Smith	Church	Undertaker

No. 10			
Drugstore	Saloon	School	Stable
Prison	Barber	Sheriff	Smith
Laundry	Hotel	Doc	Casino
Judge	Church	Undertaker	Bank

No. 11			
Sheriff	School	Hotel	Stable
Prison	Doc	Laundry	Drugstore
Casino	Smith	Saloon	Bank
Church	Undertaker	Printer's	Judge
24 = 29 = Printer's ; 25 = 33 = 34 = Hotel; 20 = Judge			

No. 12			
School	Barber	Saloon	Stable
SCO	Drugstore	Laundry	Hotel
Casino	Church	Smith	Bank
Judge	Sheriff	Undertaker	Doc
19 = 27 = Drugstore; 20 = 23 = Smith; 22 = 28 = 31 = Laundry			

No. 13			
Saloon	SCO	School	Judge
Drugstore	Laundry	Sheriff	Smith
Prison	Barber	Casino	Doc
Printer's	Undertaker	Hotel	Stable
21 = 35 = Doc / 26 = Laundry / 29 = School			

No. 14			
Stable	School	Drugstore	Judge
Sheriff	Smith	Saloon	SCO
Prison	Church	Laundry	Casino
Printer's	Undertaker	Hotel	Bank
22 = 29 = SCO / 31 = School / 20 = Casino			

Lösungsvorlage zum Kopieren

