

Old Town

Solo

Autor: Stephan Riedel
Grafik: Stephan Riedel

Anzahl Spieler: 1 Alter: +10 Jahre



Als Archäologe versucht der Spieler eine alte, heute verfallene Geisterstadt 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 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.

Vorbereitung

Es gibt insgesamt 14 unterschiedlich schwere Solitärspiele. Der Spieler entscheidet sich für ein Rätsel. In der Tabelle „die Rätsel“ stehen einzelne Zahlen sowie Zahlen mit Gleichheitszeichen („=“) und Gebäudenamen. Die Zahlen stehen für die Kartenummer bzw. die für das Lösen des Rätsels benötigten Karten (siehe hierzu Abbildung 1).

Die Karten

Die Infokarten geben den Spielern Hinweise (Text und Stadtplan) zu den Standorten der Gebäude.

Die möglichen Standorte sind auf dem Stadtplan, der auf der Karte dargestellt ist, mit grünen Punkten und/oder blauen Sternen („•“ / „★“) markiert. Die Farbe entspricht dem im Text genannten Gebäude.

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

Es gibt insgesamt drei verschiedene Typen von Karten (siehe gelbe Zahl rechts oben und Abbildung 1).

Kartentyp

mögliche Standorte

Kartenummer

Diese Karten beschreiben die Beziehung zwischen einem vorgegebenen Gebäude ("der STALL lag...", "der SHERIFF wohnte ...") und "meinem Gebäude".
 [Bsp.: " Das CASINO lag im Osten der Stadt neben meinem Gebäude"].

„8+8“ Karte

Es gibt vier mögliche Standorte, wo die Gebäude gestanden haben könnten. Der Hinweis auf diesen Karten bezieht sich immer auf ein bestimmtes Gebäude: "Die KIRCHE lag...", "der SALOON stand..." usw.

„4“ Karte

Diese Karten beschreiben die Position für "mein Gebäude" [Bsp.: " Mein Gebäude lag in ..."].

„8“ Karte

Abb. 1: Beschreibung der Infokarten

Bei einigen 8er- und 8+8er-Karten stehen in der Tabelle „die Rätsel“ hinter der Kartenummer ein Gleichheitszeichen mit einem Gebäudenamen. Dies bedeutet, dass im Text auf der Infokarte, wo "mein Gebäude" steht, der Name des genannten Gebäudes eingesetzt werden muss.

Beispiel (siehe hierzu Abb. 1):

- Steht in der Tabelle "53 = BANK", heißt der Text auf der Karte 53 "Die BANK hatte den Eingang in Richtung Westen oder Osten".
- "35 = SHERIFF" bedeutet für die Karte Nr. 35 "Der Eingang zum CASINO lag gegenüber dem Eingang zum SHERIFF".

Manchmal stehen mehrere Gebäudenamen hinter dem Gleichheitszeichen. Dann muss der Spieler durch logische Überlegungen das richtige Gebäude erraten.

Beispiel:

- Im Solitärspiel 4 steht „42 = Gefängnis oder Saloon oder Bestatter?“. Die Karte Nr. 42 kann somit entweder heißen "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". Der Spieler muss herausfinden, welches Gebäude richtig ist, damit das gesamte Rätsel gelöst werden kann.

Bei einigen Solitärspielen steht anstelle der Name eines Gebäudes ein Fragezeichen („?“) hinter dem Gleichheitszeichen. Der Spieler muss hier herausfinden, welches Gebäude zu dieser Karte gehört. Nur eine Lösung ist richtig. Und dies gilt es herauszufinden.

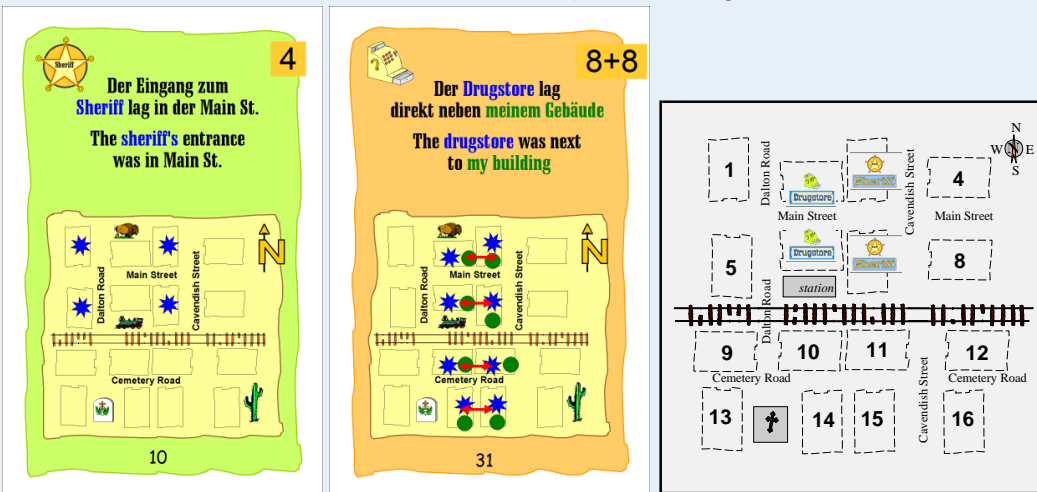
Am schwierigsten zu lösen sind die Spiele, wo die "mein Gebäude" nicht bekannt sind.

Der Spielmechanismus

Die meisten Spiele (Café Melange, Fleet 1715, Gads Hill 1874, Old Town und Schinderhannes) von *Clicker Spiele* haben das Ausschlussprinzip als zentralen Mechanismus.

Die Funktion des Ausschlussprinzips soll hier anhand eines einfachen Beispiels erklärt werden: Die Woche hat 7 Wochentage (= Gesamtmenge). Lautet die erste Bedingung „der Wochentag muss mit einem ‚S‘ beginnen“, reduziert sich die Menge der Wochentage auf 2 (Samstag und Sonntag). Ist die zweite Bedingung „an diesem Tag haben die Geschäfte geöffnet“ so gibt es eine eindeutige Lösung und die heißt „Samstag“.

Ähnlich funktioniert auch das Spiel *Old Town*. *Old Town* verfügt über 16 Plätze, auf denen Gebäude gestanden haben (= Gesamtmenge). Mit der Infokarte „Der Eingang zum SHERIFF lag in der Main St.“ reduzieren sich die möglichen Gebäudeplätze auf 4 (siehe Karte Nr. 10). Lautet die zweite Bedingung „Der DRUGSTORE lag direkt neben dem SHERIFF“, gibt es nur noch zwei mögliche Gebäudeplätze für den SHERIFF und zwei für den DRUGSTORE („Schnittmenge“ aus Karte Nr. 10 und Karte Nr. 31).



Mit jeder weiteren Information reduzieren sich die möglichen Gebäudeplätze. Wenn nur noch ein Platz übrig ist, ist die Position für das Gebäude festgelegt.

Die Lösung ist immer eindeutig.

Verwende die Lösungsblätter zum Lösen der Rätsels.

Die 18 Gebäude

<u>B</u> ank	<u>B</u> ank
<u>B</u> arber	<u>B</u> arbiere
<u>C</u> asino	<u>C</u> asino
<u>C</u> hurch	<u>K</u> irche
<u>D</u> oc	<u>A</u> rzt
<u>D</u> rugstore	<u>D</u> rugstore
<u>H</u> otel	<u>H</u> otel
<u>J</u> udge	<u>R</u> ichter
<u>L</u> aundry	<u>W</u> äscherei
<u>P</u> rison	<u>G</u> efängnis
<u>P</u> rinter's	<u>D</u> ruckerei
<u>S</u> aloon	<u>S</u> aloon
<u>S</u> chool	<u>S</u> chule
<u>S</u> heriff	<u>S</u> heriff
<u>S</u> mith	<u>S</u> chmiede
<u>S</u> table	<u>S</u> tall
<u>S</u> tage <u>C</u> oach <u>O</u> ffice	<u>P</u> oststation
<u>U</u> ndertaker	<u>B</u> estatter

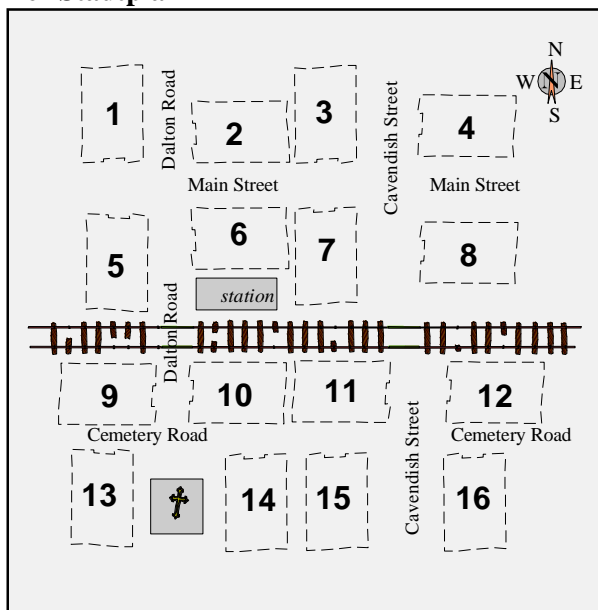


Die Rätsel

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 = Schmiede	4	20 = School	2	30 = Bank	
5	7	8	15	17		32 = 49 = Schmiede			21 = Druckerei			19 = Bank		8	26 = Kirche	4	31 = Saloon	
9	19 = Arzt		25 = 29 = Kirche			5	37 = Hotel		23 = Saloon			21 = Casino		11	28 = Schmiede	5	33 = ?	
20 = Druckerei						6	38 = Bank		9	28 =		23 = 27 = Sheriff		15	35 = Hotel		8	34 = Sheriff
21 = Bank			31 = Sheriff			7	39 = Saloon		12	Poststation		24 = Poststation		34 = Drugstore		10	11	12
22 = Barbier			32 = Schmiede			8	40 = Schule		14	31 =		25 = Wäscherei		38 = Bestatter		15	17	18
23 = Hotel			33 = Wäscherei			10	41 = Arzt		18	Schmiede		29 = Barbier		40 = 46 = Bank		35 = Drugstore		
24 = Wäscherei			34 = Sheriff			12	42 = Sheriff		32 = 39 = Stall			33 = Bestatter		42 = Schmiede		39 = Wäscherei		
29 = Schule			35 = Bank			43 = 53 = Richter			44 = Sheriff			39 = Saloon		45 = Wäscherei		40 = Poststation		
31 = Saloon			36 = Hotel			16	45 = Poststation		59 = Schule			41 = Kirche		55 = Gefängnis		42 = 51 = Schule		
36 = Kirche			41 = Bank			46 = 57 = Gefängnis			42 = Gefängnis oder Saloon oder Bestatter?			43 = Drugstore		50 = Casino	58 = Arzt		44 = Gefängnis	
37 = Richter			42 = Saloon			18	49 = Schmiede					52 = Schule		Welche Karte benötigst Du zum Lösen außerdem? 1, 7, 12 oder 13?			45 = Barbier	
51 = Wäscherei			43 = Barbier			52 = Wäscherei			35 = Gefängnis			53 = Saloon		59 = Druckerei		46 = Stall		
			44 = Arzt			55 = Drugstore										55 = Kirche		

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 = Wäscherei			20 = Bestatter			11	12	13	17	37 = Hotel		18			20 = Casino oder Poststation oder Bestatter		
25 = Arzt			23 = Schmiede			21 = 52 = Casino			14	16	17	18	42 = Stall		21 = 35 = Barbier oder Richter oder Arzt					
30 = Kirche			27 = Saloon			22 = 50 = Drugstore			20 = ?			46 = Schmiede			22 = 30 = Drugstore			11	22 = 29 = ?	
33 = Druckerei			34 = Richter						24 = 29 = ?			52 = Saloon			54 = Wäscherei			26 = ?		
39 = 52 = Sheriff			36 = 39 = Poststation			24 = Kirche			25 = 33 = 34 = ?			55 = 57 = Sheriff			29 = ?			13	31 = ?	
42 = Richter			37 = Druckerei			25 = Saloon			39 = Schmiede			60 = Arzt			33 = 57 = Hotel			16	39 = Wäscherei	
44 oder 59 = Stall			46 = Richter			27 = Gefängnis			40 = Kirche			19 = 27 = ?			46 = Casino			17	43 = Casino	
47 = Bank			50 = Schule			39 = Wäscherei			41 = Hotel			22 = 28 = 31 = ?			51 = Wäscherei			48 = Gefängnis		
48 = Schmiede			55 = Casino			42 = Stall			46 = 51 = Arzt			20 = 23 = ?			55 = Schmiede			49 = Druckerei		
54 = Poststation						46 = Hotel			58 = Sheriff						60 = Stall			51 = Bestatter		
56 = Barbier						47 = Schmiede												54 = Stall		
60 = Saloon																		60 = Poststation		

Der Stadtplan



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	Barbier	Schule	Richter
Poststation	Saloon	Drugstore	Schmiede
Arzt	Kirche	Hotel	Bank
Gefängnis	Wäscherei	Bestatter	Druckerei

No. 2			
Poststation	Drugstore	Sheriff	Saloon
Druckerei	Schmiede	Wäscherei	Stable
Bank	Casino	Hotel	Arzt
Barbier	Schule	Kirche	Richter

No. 3			
Stable	Barbier	Sheriff	Drugstore
Schule	Poststation	Wäscherei	Richter
Schmiede	Saloon	Hotel	Bestatter
Druckerei	Gefängnis	Arzt	Bank

No. 4			
Stable	Barbier	Hotel	Poststation
Druckerei	Schmiede	Drugstore	Wäscherei
Gefängnis	Casino	Arzt	Sheriff
Schule	Kirche	Saloon	Bank

No. 5			
Druckerei	Kirche	Sheriff	Saloon
Casino	Schmiede	Barbier	Richter
Bank	Poststation	Bestatter	Stable
Drugstore	Wäscherei	Schule	Arzt

No. 6			
Drugstore	Poststation	Casino	Stable
Wäscherei	Saloon	Hotel	Schmiede
Arzt	Kirche	Sheriff	Gefängnis
Richter	Bestatter	Bank	Schule

No. 7			
Wäscherei	Schule	Stable	Kirche
Sheriff	Poststation	Bank	Gefängnis
Barbier	Saloon	Drugstore	Casino
Richter	Bestatter	Hotel	Arzt

No. 8			
Poststation	Saloon	Sheriff	Richter
Gefängnis	Wäscherei	Drugstore	Bank
Kirche	Schmiede	Casino	Stable
Barbier	Schule	Arzt	Druckerei

No. 9			
Schule	Barbier	Richter	Stable
Sheriff	Saloon	Wäscherei	Bank
Druckerei	Casino	Poststation	Arzt
Gefängnis	Schmiede	Kirche	Bestatter

No. 10			
Drugstore	Saloon	Schule	Stable
Gefängnis	Barbier	Sheriff	Schmiede
Wäscherei	Hotel	Arzt	Casino
Richter	Kirche	Bestatter	Bank

No. 11			
Sheriff	Schule	Hotel	Stable
Gefängnis	Arzt	Wäscherei	Drugstore
Casino	Schmiede	Saloon	Bank
Kirche	Bestatter	Druckerei	Richter
24 = 29 = Druckerei ; 25 = 33 = 34 = Hotel; 20 = Richter			

No. 12			
Schule	Barbier	Saloon	Stable
Poststation	Drugstore	Wäscherei	Hotel
Casino	Kirche	Schmiede	Bank
Richter	Sheriff	Bestatter	Arzt
19 = 27 = Drugstore; 20 = 23 = Schmiede; 22 = 28 = 31 = Wäscherei			

No. 13			
Saloon	Poststation	Schule	Richter
Drugstore	Wäscherei	Sheriff	Schmiede
Gefängnis	Barbier	Casino	Arzt
Druckerei	Bestatter	Hotel	Stable
21 = 35 = Arzt / 26 = Wäscherei / 29 = Schule			

No. 14			
Stable	Schule	Drugstore	Richter
Sheriff	Schmiede	Saloon	Poststation
Gefängnis	Kirche	Wäscherei	Casino
Druckerei	Bestatter	Hotel	Bank
22 = 29 = Poststation / 31 = Schule / 20 = Casino			

Lösungsvorlagen zum Kopieren

