

# Way out West

## Einleitung

Frühling 1884. Amerikas Westküste wird langsam von kleinen Städten bevölkert. Diese sind voll von Siedlern, die nach wertvollen Materialien suchen, eine Ranch gründen oder zwielichtige Saloons führen. Aber jetzt kommt die Eisenbahn!

Cactus Gulch, zu deutsch Kaktus Schlucht, ist einer dieser kleinen Städte. Vor 20 Jahren gegründet, umgibt die Stadt am heutigen Abend eine feierliche Stimmung, als die Bewohner beginnen, das zwanzigste Jubiläum zu feiern. Allerdings läuft nicht alles reibungslos. Streitigkeiten um Land, verruchte Kartenspiele, seltsame Besucher von außerhalb und feindselige Indianer sorgen für eine angespannte Atmosphäre.

Gesellen Sie sich zu den Stadtbewohnern im Silver Dollar Saloon, wenn die Feierlichkeiten beginnen und erleben Sie, wie der Abend sich entwickelt... Willkommen bei *Way out West!*

In *Way out West* spielen Sie an einem Abend das große Fest der Stadt, zu deren zwanzigstem Jubiläum. Die wichtigsten Persönlichkeiten der Stadt werden anwesend sein. Der Richter, der Sheriff und sein Deputy, Freudenmädchen, freundliche Indianer und der verrufene, kartenspielende Doktor! Derzeit wird Cactus Gulch noch von eifrigen Eisenbahnarbeitern und einem leicht zwielichtigen Priester besucht. Aber nicht jeder ist das, was er vorgibt. Einige der Besucher haben andere Gründe zu feiern und mysteriöse Geheimnisse, deren Enthüllung sie um jeden Preis verhindern werden.

Jeder Spieler erhält eine Rolle, eine vorbereitete Spielfigur. Der Barkeeper wird Sie bei Ihrer Ankunft begrüßen und willkommen heißen. Jede Spielfigur hat Ziele und Vorgaben, die erreicht werden müssen, bevor das Spiel zuende ist. Jeder hat eigene Ziele und nicht alle führen in die gleiche Richtung. Erreicht eine Person ihre Ziele, so werden andere Spieler ihre verfehlen!

Zu ihrer Unterstützung erhalten die Gäste verschiedene Gegenstände wie Waffen und Geld. Manche haben spezielle Fähigkeiten, die bei der Aufklärung von Geheimnissen und beim Erreichen der Ziele hilfreich sind.

Die Spieler können sich verbünden, erpressen, bestehlen und sogar versuchen, sich gegenseitig umzubringen. Vielleicht werden ein paar der Geheimnisse von *Way out West* im Verlauf des Abends gelöst. Wo ist die Karte mit der neulich entdeckten Silberader? Wem gehört das Land, das die Eisenbahngesellschaft unbedingt benötigt? Warum drohen die Indianer den Kriegspfad einzuschlagen? Warum ist ein Päckchen Karten so wichtig?

Machen Sie mit und finden Sie es heraus in *Way out West*.

## Der Silver Dollar Saloon ist eröffnet!

## Was erhalten Sie, wenn Sie *Way out West* kaufen?

- Rollenbeschreibungen für alle Gäste, inklusive Hintergrund, Ziele und Aufgaben, besondere Fähigkeiten, Gegenstände und Geld.
- Eine Regelübersicht für Ihre Gäste.
- Eine Anleitung, wie man das Spiel veranstaltet.
- Epilog-Karten, die, abhängig vom Verhalten der Protagonisten am Abend, über deren weitere Schicksale Auskunft geben.
- Informationen zum Verteilen und andere wichtige Gegenstände.

## Wie funktioniert *Way out West*?

*Way out West* wurde für zehn bis vierzehn Gäste sowie einen Veranstalter bzw. Spielleiter geschrieben. Die Anleitung erklärt, welche Rollen Sie aus den Spiel nehmen können, wenn Sie weniger als vierzehn Gäste haben (Sie brauchen allerdings mindestens zehn).

Anzahl Gäste	Männliche Rollen	Weibliche Rollen	Rollen, die von Frauen oder Männern gespielt werden können
10	5	3	2
11	5	4	2
12	6	4	2
13	6	4	3
14	6	4	4

*Way out West* dauert etwa drei bis vier Stunden und passt sehr gut zu einem Essen mit einem Buffet. Eine Person ist der Barkeeper und agiert als Organisator und Koordinator. Er ist dafür verantwortlich, dass alles glatt läuft und alle Gäste die Informationen haben, die sie benötigen. Er agiert als Schiedsrichter, wenn eine unparteiische Entscheidung benötigt werden sollte. Alle Gäste befinden sich auf den Feierlichkeiten zum Stadtjubiläum. *Way out West* ist ein Abend voller Verrat, Intrigen, Erpressung und vielleicht sogar Mord!

Wenn der Abend zu Ende geht, ist die Zukunft von Cactus Gulch und seinen Bewohnern entschieden und das Spiel endet. Danach hat jeder die Möglichkeit, herauszufinden, was wirklich geschehen ist.

## Wer hat bereits *Way out West* gespielt?

*Way out West* wurde bereits zu vielen Gelegenheiten gespielt. Normalerweise mit Gästen, die keine Erfahrung mit Mörder-Mystery-Spielen oder ähnlichen Veranstaltungen hatten. Das Spiel beinhaltet alles, was Sie benötigen, um es zu veranstalten.

## **Wo kann ich *Way Out West* kaufen?**

*Way out West* ist exklusiv erhältlich bei [Freeform Games LLP](#)

Es kostet £20 (UK Pfund), oder die entsprechende Summe in Euro. Wir akzeptieren alle großen Kreditkarten und PayPal. [Klicken Sie hier, um \*Way out West\* zu kaufen](#)

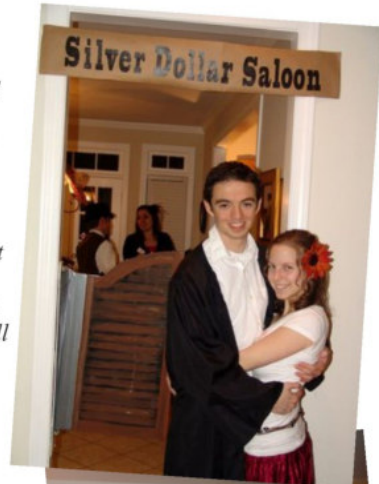
Wenn Sie dieses Spiel kaufen, werden Sie auf eine Seite geleitet, wo Sie es sofort herunterladen können. Wir senden Ihnen ebenfalls den Download-Link per E-Mail zusammen mit einem Passwort. Somit können Sie auch später auf unsere Seite zurückkommen und Ihr Spiel dort herunterladen.

## **Was ist, wenn mir *Way Out West* nicht gefällt?**

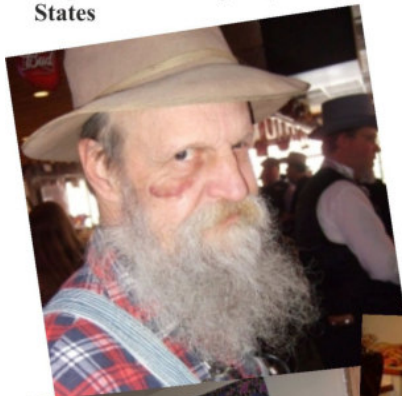
Kein Produkt ist perfekt für alle. Wir wissen das und Sie wissen das. Daher bieten wir eine feste Garantie. Sollten Sie nicht absolut mit *Way out West* zufrieden sein, so lassen Sie uns dies bitte innerhalb von 30 Tagen wissen und wir werden Ihnen den Betrag zurückerstatten. Unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen können Sie unter <http://www.freeformgames.com/terms.php> nachlesen.



*"Just wanted to email you all and say what a fantastic day we had Saturday night when we ran **Way out West**. We all had a blast, everyone dressed up and got into the spirit of things... Nearly a week on, we are still talking about it, and the photos have proved a great success! I am hoping to run another on New Year's Eve, so will probably email you at the time asking for help on that one!"*  
**Kerry Walmsley, Preston, United Kingdom**



*"Our **Way out West** party was a great success. My husband was the bartender and I helped. We had an adult playing Kate and 18-year-old playing Christy and the rest were 11 and 12. They did great and were even trying to settle the land dispute the next day at school!"*  
**Stephanie McLaughlin, Texas, United States**



*"We played **Way out West** on New Year's Eve and really enjoyed it a lot. I have flagged your website in my favorites so we can easily access you next year if not before. Thanks for all of your hard work on this game."*  
**Jackie Vick, Minnesota, United States**



*"We used **Way out West**, the kids' version, for my daughter's 13th birthday party. It was a grand success. The boys and girls all got into their parts, came dressed up and really enjoyed themselves. Some of the kids worked really hard on their goals, and others just spent the whole time in "shoot outs" and recovering from being unconscious! Having something to do and a role to play made it easy for lots of interactions – which is important for the socially awkward age of 13. As a parent giving the party, it was nice to not have to worry about sending home the kids with age-inappropriate story lines."*  
**Leslie Blackie, California, United States**

# Way out West

Sie sind höflichst eingeladen zu *Way out West*, einem Abend voller Verrat, Intrigen, Ränke und Mordkomplote.

Veranstaltet bei

.....  
am ..... beginnend um .....

## Der Hintergrund

Frühling 1884. Amerikas Westküste wird langsam von kleinen Städten bevölkert. Diese sind voll von Siedlern, die nach wertvollen Materialien suchen, eine Ranch gründen oder zwielichtige Saloons führen. Aber jetzt kommt die Eisenbahn!

Cactus Gulch, zu deutsch Kaktus Schlucht, ist einer dieser kleinen Städte. Vor 20 Jahren gegründet, umgibt die Stadt am heutigen Abend eine feierliche Stimmung, als die Bewohner beginnen, dass zwanzigste Jubiläum zu feiern. Allerdings läuft nicht alles reibungslos. Streitigkeiten um Land, verruchte Kartenspiele, seltsame Besucher von außerhalb und feindselige Indianer sorgen für eine angespannte Atmosphäre.

Gesellen Sie sich zu den Stadtbewohnern im Silver Dollar Saloon, wenn die Feierlichkeiten beginnen und erleben Sie, wie der Abend sich entwickelt.

## Ihre Rolle

Die Rolle, die Sie spielen werden, ist in der Liste markiert. Außerdem finden Sie Kurzinformationen, wie Sie sich kleiden können. Sie erhalten weitere Hintergrundinformationen, die Ziele ihrer Figur, einfache Regeln und eine Menge spannender Fähigkeiten und Gegenstände am Spieltag.

## Die Besetzung

**Zeke Calhoun:** Stadtmitbegründer und Oldtimer, wohlhabender Schürfer und Landbesitzer

**Lucy Calhoun:** Zekes Tochter, junge Frau, ein Wildfang

**Able Blane:** zuverlässiger Sheriff der Stadt

**Dan Fairweather:** langsamer aber ehrlicher Hilfssheriff

**Elijah Entwhistle:** Wanderprediger

**Blaise Sadler:** in die Jahre gekommene Dame des Saloons

**Kalamata Kate:** junges Freudenmädchen

**Mel Easton:** Großstädter und Repräsentant der South West Eisenbahn

**Slick O'Hare:** heruntergekommener Rancharbeiter zum Mieten

**Clem Parham:** Großstädter und Repräsentant der Mid West Eisenbahn

**Doc Faraday:** zwanghafter Spieler

**Drei-Federn:** Geachteter Indianerschamane

**Rennt-Wie-Ein-Reh:** indianische Squaw

**John Paulson:** ehrenwerter Richter der Stadt

**Christy Martin:** Ladenbesitzer von außerhalb

**Mord, Rätsel und Chaos garantiert!**

# Verkleidungen für *Way out West*

Hierbei handelt es sich nur um Vorschläge. Sie sollten etwas anziehen, in dem Sie sich wohl fühlen. Aber die Fotos werden besser, wenn man Kostüme anhat.

**Zeke Calhoun:** Arbeitskleidung eines Schürfers, einen alten verbeulten Hut

**Lucy Calhoun:** ausgebeulte Jeans, Holzfällerhemd, Hosenträger, Stiefel

**Able Blane:** Jeans, kariertes Hemd, Weste, Sheriff-Abzeichen, Cowboyhut

**Dan Fairweather:** Jeans, kariertes Hemd, Weste, Sheriff-Abzeichen, Cowboyhut

**Elijah Entwhistle:** Tätowierungen – „LOVE“ auf der rechten, „HATE“ auf der linken Hand, Priesterhut, schwarzer Anzug, weißes Hemd

**Blaise Sadler:** ausladender Rock, einladendes Oberteil (Mieder, wenn möglich), Blumen im Haar

**Kalamata Kate:** ausladender Rock, einladendes Oberteil (Mieder, wenn möglich), Blumen im Haar

**Mel Easton:** eleganter Anzug, Weste, schicker Hut

**Slick O'Hare:** vergammelte Jeans, Holzfällerhemd, Cowboyhut, charakteristische Narbe auf der linken Wange

**Clem Parham:** eleganter Anzug, Weste, schicker Hut

**Doc Faraday:** eleganter Anzug, Weste, schicker Hut, Taschenuhr

**Drei-Federn:** Kopfband mit drei Federn, Zöpfe, Indianerschmuck, Knochenstückchen und Federn um den Hals usw.

**Rennt-Wie-Ein-Reh:** Kopfband mit drei Federn, Zöpfe, Indianerschmuck

**John Paulson:** Anzug, Weste, Golduhr und Kette, schicker Hut

**Christy Martin:** weißes Hemd, Schürze

**Der Barkeeper:** Schürze

# Cactus Gulch Gazette

Samstag, den 26. April 1884

## Cactus Gulch feiert 20-jähriges Jubiläum!

Heute Abend beginnen die Feierlichkeiten zum 20. Jahrestag der Gründung von Cactus Gulch. Gegründet von ein paar Schürfern 1864, wuchs unsere Stadt an zu einer blühenden Gemeinschaft von 600 Seelen am heutigen Tag. Da wahrscheinlich bald die Eisenbahn die Stadt erreichen wird und uns direkt mit San Francisco verbindet, wird Cactus Gulch auch in Zukunft wachsen und gedeihen!

Alle Bewohner und Besucher sind herzlich eingeladen den Feierlichkeiten beizuwohnen. Ab 19 Uhr gibt es im Silver Dollar Salloon kostenlose Getränke. Ein Hoch auf Sheriff Blane und das Management des Silver Dollars. Danach gibt es ein All-You-Can-Eat Schweinebraten und Apfelmuchen Festessen. Verpassen Sie es nicht.

### Kommt die Eisenbahn?

#### Mid West oder South West Eisenbahn?

Es scheint sicher, dass die Eisenbahn bald Cactus Gulch erreichen wird. Aber die große Frage, die alle beschäftigt ist, welche Eisenbahngesellschaft unsere Lebensader mit der Küste verbinden wird. Mid West Rail (MWR) und South West Rail (SWR) haben Unterhändler zum Stadtrat und örtlichen Landbesitzern geschickt.

#### Letzte Hürde

Die letzte Verhandlungshürde ist ein Stück Land südwestlich der Stadt, bekannt unter dem Namen Fat Bull Range und im Besitz von Zeke Calhoun, einem erfolgreichen Schürfer, Landbesitzer und Gründungsmitglied von Cactus Gulch. Die Verhandlungen werden erschwert dadurch, dass es sein könnte, dass Mr. Calhoun nicht mehr der Besitzer dieses Landes ist.

### Skandal beim Kartenspiel

Wie schon letzten Samstag berichtet, war Calhoun in ein Freitagabend-Kartenspiel mit dem berühmtesten Spieler Doc Faraday verwickelt. Der Einsatz stieg und

stieg und schließlich „gewann“ Doc Faraday die Fat Bull Range. Es gab Zeugen und bisher unbewiesene Anschuldigungen, dass betrogen wurde.

#### Urteil heute Abend

„Es ist nicht notwendig zu betonen, dass dieser Skandal die gesamte Stadt betrifft. Vor allem da der Ausgang die Eisenbahnverhandlungen maßgeblich beeinflusst. Daher werde ich meine Entscheidung über den Landbesitz heute um 21:30 Uhr treffen“, sagte Richter Paulson, der den Fall mit Sheriff Blane untersucht. Die Stadt wartet ungeduldig auf das Ergebnis.

#### Calhouns Vermögen

Auch wenn das Urteil gegen Mr. Calhoun ausfallen sollte, wird er immer noch der reichste Mann in der Stadt sein. Gerüchte besagen, dass er vor kurzem eine weitere Silberader auf einem freien Stück Land im Nordosten gefunden hat.

Laut Informationen unseres Reporters, kennt bisher nur Zeke den genauen Ort. Wer immer die Position herausfindet, kann sicherlich bei der nächsten Landversteigerungsrunde ein Vermögen machen.

### Schwierigkeiten in den Reservaten

Es gibt Gerüchte über beginnende Feindseligkeiten der Indianer. Angetrieben von der Wut darüber, dass die neue Eisenbahnlinie eventuell mitten durch eine alte Grabstätte führt. Die unter den Indianern ange-sehene Medizinfrau Drei-Federn ist in der Stadt, um die Ansichten ihres Stammes zu vertreten.

### Sünder bereuet!

Der Wanderprediger Elijah Entwhistle ist in der Stadt und plant für morgen eine Messe für Baptisten um 10 Uhr am Clearwater Creek. Reverent Entwhistle gab bekannt: „Ich bin geschockt über die Gesetz- und Gottlosigkeit dieser Stadt. Alkohol und Exzesse überall! Ich werde heute Abend im Silver Dollar sein und versuchen, Seelen zu retten.“ Jeder der geläutert und gerettet werden möchte, soll sich morgen früh am Clearwater Creek einfinden.

### Postkutsche bringt neuen Telegraphen

Wir sind erfreut, berichten zu können, dass der neue Telegraph mit der Postkutsche am Abend eintreffen soll. Es ist eine große Erleichterung, dass wir wieder in Kontakt mit der Außenwelt treten können, nach-dem die alt Maschine vor einer Woche kaputt ging.

# Einleitung zu *Way out West*

Vergessen Sie wer, wann und wo Sie sind – und begleiten Sie die Stadtbewohner und Besucher im Silver Dollar Saloon in Cactus Gulch, Kalifornien bei einem Abend voller Verrat, Intrigen, geheimnisvoller Rätsel und vielleicht sogar Mord!

In *Way out West* werden Sie und die anderen Gäste die Rollen von vierzehn Personen bei den Feierlichkeiten zum zwanzigsten Stadtjubiläum einnehmen. Sie können ein Stadtbewohner sein, oder vielleicht der Sheriff oder der Richter. Oder Sie sind als Besucher hier, zum Beispiel ein Vertreter der Eisenbahn. Sie werden Hintergrundinformationen für Ihre Rolle bekommen, die erläutern, wer Sie sind und warum Sie bei den Feierlichkeiten anwesend sind. Außerdem erhalten Sie Informationen über Ihre Ziele und über andere Spieler.

## Wie spielt man?

*Way out West* zu spielen ist wie in Ihrem eigenen Film aufzutreten. Allerdings hängt der Ausgang des Filmes nur von Ihnen und den anderen Gästen ab. Es gibt kein vorgefertigtes Skript, es liegt ganz allein an Ihnen zu entscheiden, wie Sie Ihre Ziele erreichen.

Die wichtigste Fähigkeit in *Way out West* ist es, sich zu unterhalten. Sie müssen mit anderen Spielern reden, um herauszufinden, wer diese sind, ob sie Ihnen helfen werden, oder ob sie gegen Sie arbeiten. Manche der Hauptdarsteller kennen Sie schon ein wenig, andere sind Ihnen vollkommen unbekannt. Informationen sind der Schlüssel, um Ihre Ziele in *Way out West* zu erreichen. Daher sollten Sie versuchen, sich mit allen zu unterhalten. Vielleicht müssen Sie Informationen freigeben, die nur Ihnen bekannt sind, um an Informationen von anderen Spielern zu kommen.

Sie haben diverse Fähigkeiten, die Ihnen in bestimmten Situationen Vorteile verschaffen. Aber die anderen Spieler haben auch Fähigkeiten, die sie gegen Sie einsetzen werden.

## Regeln und der Barkeeper

*Way out West* hat nur sehr wenige, einfache Regeln, über die der Barkeeper, Ihr Gastgeber, normalerweise den Überblick hat. Der Barkeeper ist neutral und sorgt dafür, dass *Way out West* reibungslos verläuft und alle ihren Spaß haben. Wenn Sie Fragen zum *Spiel* haben, sollten Sie zunächst den Barkeeper fragen.

Und zum Schluss:

# Viel Spaß!