

# HIGH NOON

Ein Postspiel von Reiner Knizia

High Noon ist ein Postspiel für beliebig viele Spieler. Es wird mit Hilfe eines Spielleiters postalisch zwischen eventuell weit auseinander wohnenden Spielern gespielt. Das Spiel gliedert sich in einzelne Runden, in denen die Spieler ihre Anweisungen auf vorgedruckten Zugabgeblättern bis spätestens zum jeweiligen Zugabgabetermin an den Spielleiter senden. Der Spielleiter wertet die Zugabgaben aus und veröffentlicht das Spielrundenergebnis. In allen unklaren Spielsituationen ist der Spielleiter höchste Entscheidungsinstanz.

High Noon spielt in der Welt des Wilden Westens. Jeder Spieler versucht der erfolgreichste Revolverheld seiner Zeit zu werden. Dazu tragen die Spieler in jeder Spielrunde untereinander Duelle aus. Wer zum Ende des Spiels unter den noch vorhandenen Spielern die meisten gewonnen Duelle aufweisen kann, ist Sieger von High Noon

Zu Beginn des Spiels erhält jeder Spieler 12 Lebenspunkte (L) gutgeschrieben. Und um das Spiel schneller in Gang zu bringen, ermittelt der Spielleiter für jeden der Spieler zufällig zwei Duelle, die für die erste Spielrunde ausgeschrieben werden.

Zum ersten Zugabgabetermin teilen die Spieler dem Spielleiter dann ihr Verhalten in ihren Duellen mit. Weiter haben sie die Möglichkeit, neue Spieler für die folgende Spielrunde zum Duell zu fordern. Pro Spielrunde darf ein Spieler dabei aber höchstens so viele Herausforderungen aussprechen, wie er noch Lebenspunkte besitzt. Besitzt ein Spieler nur noch einen Lebenspunkt, so darf er auch noch bis zu zwei Herausforderungen vornehmen. Aus all diesen Herausforderungen ergeben sich dann jeweils die Duellpaarungen für die nächste Spielrunde, wobei pro Runde zwischen zwei Spielern höchstens ein Duell stattfinden kann. Nach oben ist die Zahl der Duelle nur durch die Spielerzahl begrenzt, eine Möglichkeit, Duelle abzulehnen, gibt es nicht.

Mit der Ausschreibung der Duelle erhält jeder Spieler pro bevorstehendem Duell zwei Patronen (P), über die beliebig verfügt werden darf.

Alle ausgeschrieben Duelle verlaufen nach dem gleichen Schema: Die beiden Duellanten stehen zunächst nach beiden Seiten 20 Schritte voneinander entfernt (Position 20). Schritt für Schritt gehen sie aufeinander zu (Position 19, Position 18 bis Position 1), wobei sie bei jedem Schritt einen Schuss abgeben können. In ihren Duellanweisungen teilen die beiden Duellanten dem Spielleiter dazu lediglich mit, bei welchen Positionen sie Schüsse abgeben wollen. Die erste mögliche Schussposition ist 19, die letzte mögliche Schussposition ist 1. Je nach Schussposition haben die abgegebenen Schüsse eine unterschiedliche Trefferwahrscheinlichkeit (in Prozent):

<u>Schussposition</u>	<u>19</u>	<u>18</u>	<u>17</u>	<u>16</u>	<u>15</u>	<u>14</u>	<u>13</u>	<u>12</u>	<u>11</u>	<u>10</u>	<u>9</u>	<u>8</u>	<u>7</u>	<u>6</u>	<u>5</u>	<u>4</u>	<u>3</u>	<u>2</u>	<u>1</u>
Wahrscheinlichkeit	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95

Es liegt im Ermessen des Spielers, ob und wie viele Schüsse er in einem Duell abgeben möchte. In all seinen Duellen einer Spielrunde kann er jedoch maximal nur so viele Schüsse vorsehen, wie ihm Patronen zur Verfügung stehen. Nicht verwendete Patronen werden für die kommenden Spielrunden aufgespart.

Für den Ausgang eines Duells gibt es verschiedene Möglichkeiten:

- Sobald ein Spieler trifft, endet das Duell. Der erfolgreiche Schütze bekommt ein gewonnenes Duell (D) und einen zusätzlichen Lebenspunkt gutgeschrieben, außerdem erhält er alle Patronen der im Duell von ihm und vom Gegner noch vorgesehenen Schüsse, die nicht mehr abgefeuert werden konnten. Der Getroffene kann sich gegen diesen Raub der Patronen nicht wehren, er verliert zudem zwei Lebenspunkte.
- Treffen beide Spieler in einem Duell gleichzeitig, so verlieren beide je 2 Lebenspunkte, sie behalten jedoch die im Duell vorgesehenen und noch nicht abgefeuerten Patronen.
- Haben beide Spieler in einem Duell alle vorgesehenen Schüsse abgefeuert, ohne dass ein Treffer erzielt wurde, so verlieren sie lediglich die Patronen ihrer abgefeuerten Schüsse, und das Duell endet ohne weitere Konsequenzen.

Spieler, von denen bis zum Zugabgabetermin kein gültiges Zugabgabeblatt vorliegt, geben in ihren Duellen keine Schüsse ab, und sie sprechen auch keine neuen Herausforderungen aus.

Von jedem Spieler wird erwartet, dass er pro Spielrunde mindestens zwei Duelle austrägt. Kann ein Spieler in einer Runde kein bzw. nur ein Duell bestreiten, so werden ihm 4 bzw. 2 Lebenspunkte abgezogen.

Spieler, die nach der Ausführung aller Duelle einer Spielrunde keine Lebenspunkte mehr besitzen, scheiden aus dem Spiel aus. Sie nehmen in den folgenden Spielrunden an keinen Duellen mehr teil, alle von ihnen oder gegen sie ausgesprochenen Herausforderungen bleiben unberücksichtigt.

Nach jeder Spielrunde veröffentlicht der Spielleiter die Ergebnisse der ausgetragenen Duelle. Dazu listet er alle von den Duellanten in einem Duell abgefeuerten Schüsse bis zum Duellende auf. Erfolgreiche Schüsse, die zu einem Treffer führten, werden dabei mit einem „+“ gekennzeichnet. Schüsse, die noch vorgesehen waren, aber nicht mehr abgegeben werden konnten, werden nicht veröffentlicht. Zudem schreibt der Spielleiter nach jeder Spielrunde die neuen Duellpaarungen aus und gibt den neuen Stand an gewonnen Duellen, Lebenspunkten und Patronen der Spieler bekannt.

High Noon endet, wenn nach einer Spielrunde insgesamt die Hälfte oder mehr der anfänglich am Spiel beteiligten Spieler ausgeschieden sind. Es gewinnt dann der Spieler, der unter allen noch im Spiel befindlichen Spielern die größte Anzahl von gewonnen Duellen aufweist.

Beispiel: Egon Müller findet in den Veröffentlichungen des Spielleiters folgende für sich relevanten Informationen:

Duellpaarungen

E. Müller --- H. Glück  
E. Müller --- V. Pech

Zwischenstand

E. Müller            D=2            L=8            P=8

Egon Müllers Zugabgabe könnte dann folgendermaßen aussehen:

Duelle

H. Glück        19, 15, 8, 4  
V.Pech         12, 4, 1

Herausforderungen

H.Glück

Seine Gegner wollen die nachstehenden Schüsse abgeben:

H.Glück        16, 15, 1  
V.Pech         12, 10, 8, 6, 4, 2

und Egon Müller erhält Herausforderungen von A.Langsam und B.Schnell.

Damit könnte folgendes Spielrundenergebnis entstehen:

Duellergebnisse

E.Müller	(19, 15+)	---	H.Glück	(16, 15+)
E.Müller	(12, 4+)	---	V.Pech	(12, 10, 8, 6, 4)

Duellpaarungen

E.Müller	---	H.Glück
E.Müller	---	A.Langsam
E.Müller	---	B.Schnell

Zwischenstand

E.Müller	D=3	L=7	P=11
----------	-----	-----	------

Die neue Patronenzahl berechnet sich dabei wie folgt:

Gegen H.Glück 2 Patronen verschossen (-2), gegen V.Pech 2 Patronen verschossen(-2), von V. Pech 1 Patrone geraubt (+1), 3 neue Duelle (+6)

Copyright: Dipl.Math. Reiner Knizia, J.-Eichner-Str. 2, 7918 Illertissen  
Nachdruck, auch in Auszügen, nur mit Genehmigung des Autors.1986