**Sheriff (Tageszelt):**

Material: Gefängnisliste, Papier, Stifte, Spielregeln (Karte), Aufenthaltsorte (MA), (Gold), Verpflegung Pfeife, Uhr

Aufgabe: Er führt die Gefängnisliste (Wann wurde welche Gruppe wie lang festgehalten).

eventuell vermerkt er die Gefangennahmen auf der Rückseite der Laufzettel.

Er beendet das Spiel durch lautes Zigarren.

Ersttäter werden nach **2** - ; Zweittäter nach **4** - ; und Drittäter nach **8** Minuten entlassen

Infos: Im Notfall gibt er gegen Goldstücke Informationen heraus, wo man MA oder Tüten findet.

**Banker:**

Material: Stifte, Papier, ein Goldminenwerbung / Gruppe, eine Eisenbahnaktien / Gruppe in einer versteckten Tüte

Aufgabe: Nur wenn ihm ein Hund angeboten wird, so erzählt er von der Goldmine.

Bekommt der Banker eine Tresor gibt er der Gruppe die Eisenbahnaktienn.

Bei allen feindlichen oder unhöflichen Aktionen verlangt er von nun an für jede Information und jeden Gegenstand ein Goldstück zusätzlich zu den Gegenständen die sie sowieso will. Zeigt man ihm eine Pistole, so ist er darüber so entsetzt, daß er keine Gegenstände oder Informationen mehr herausgibt. (Gruppe erst mal wegschicken; sie soll vielleicht in einer ½ Stunde noch mal vorbeikommen, wenn sich die Banker beruhigt hat)

Er schreibt sich die Gruppenaktionen auf und kontrolliert was die Gruppen aufschreiben.

Infos: Hat der Banker den Hund bekommen, so sagt er, daß er für einen Tresor alles tun würde. Er erzählt dann auch, daß er weiß, wie die Eisenbahnaktien stehen.

Bekommt er keinen Hund, so gibt er keine Informationen weiter.

**Rancher:**

Material: Stifte, Papier, Bier / Gruppe, einen Hund / Gruppe

Aufgabe: Gegen eine Gießkanne tauscht der Rancher Bier ein.

Gegen Saatgut tauscht er einen Hund ein.

Bei allen feindlichen oder unhöflichen Aktionen nimmt er die Gruppe für 2 Minuten gefangen.

Er schreibt sich die Gruppenaktionen auf und kontrolliert was die Gruppen aufschreiben.

Infos: Gegen ein Goldstück (nachdem er fragt) sagt er, daß der Bandit einen Tresor hat.

**Barkeeper/in:**

Material: Stifte, Papier, eine Wegbeschreibung / Gruppe, eine Flasche Wein / Gruppe

Aufgabe: Gegen Bier tauscht er eine Wegbeschreibung (Weg zum Goldmine) ein.

Gegen Spülmittel tauscht er eine Flasche Wein ein.

Bei allen feindlichen oder unhöflichen Aktionen zieht er sich für eine Minute zurück und sagt nichts.

Er/Sie schreibt sich die Gruppenaktionen auf und kontrolliert was die Gruppen aufschreiben.

Infos: Er erzählt, daß man für die Goldmine auf jeden Fall ein Losungswort braucht.

Er erzählt, daß er eine Wegbeschreibung gefunden hat.

Gegen ein Goldstück (nachdem er fragt) sagt er, daß der Bandit dringend Verbandszeug braucht, und daß der Bandit seine Zigarre (zum Rauchen) vermißt.

**Bandit:**

Material: Stifte, Papier, eine Gießkanne / Gruppe, einen Tresor / Gruppe

Aufgabe: Gegen eine Zigarre tauscht der Bandit eine Gießkanne ein.

Gegen Verbandszeug tauscht er einen Tresor ein.

Bei allen feindlichen oder unhöflichen Aktionen verlangt er ein Goldstück bevor er weiter redet oder etwas eintauscht.(Pöpelt die Leute an)

Er schreibt sich die Gruppenaktionen auf und kontrolliert was die Gruppen aufschreiben.

Infos: Der Bandit erzählt das der Rancher dringend eine Gießkanne brauchen kann.

Gegen ein Goldstück (nachdem er fragt) sagt er, daß er glaubt, daß der Suffkopp eine Zigarre besitzen würde, und daß der Suffkopp Wein und Whiskey will.

**Suffkopp:**

Material: Stifte, Papier, ein Losungswort / Gruppe, eine Zigarre / Gruppe

Aufgabe: Gegen Whiskey tauscht er eine Zigarre ein.

Gegen eine Flasche Wein tauscht er ein Losungswort ein.

Ansonsten verlangt er immer nach etwas zu trinken.

Er redet wirr, ist offensichtlich betrunken. Alle Aktionen gegen ihn, die ihm kein Whiskey oder Wein anbieten ignoriert er. Bei Wasser reagiert er sehr entsetzt, und verlangt nach „was zu trinken, nicht zum Waschen.“

**Feinde / Jäger:**

Material: Stifte, Papier, Armbinde

Aufgabe: Die Feinde laufen unauffällig durch das Spielfeld und übersehen großzügig die meisten Gruppen. Wenn sich diese aber besonders dumm oder arrogant anstellen, so sollte man diese Gruppe ruhig gefangennehmen. Gefangennahme geschieht durch das Abschlagen eines Gruppenmitgliedes. Daraufhin muß die ganze Gruppe zum Gefängnis (Ausseher). Insgesamt sollten die Feinde jede Gruppe 5-20 mal ins Gefängnis bringen. Die Aufgabe des Feindes verlangt sehr viel Fingerspitzengefühl. Eventuell darf eine Gruppe einem Feind auch mal „entkommen“, so daß sie noch mal mit dem Schrecken davon gekommen sind. Hier sollten die MA so spielen, daß die Kinder immer noch Spaß am Spiel haben, aber trotzdem merken, sie müssen aufpassen und dürfen nicht laut sein oder rumbrüllen.

Außerdem sollen die Feinde darauf achten, daß keine Regelverstöße stattfinden.

**Feinde / Jäger:**

Material: Stifte, Papier, Armbinde

Aufgabe: Die Feinde laufen unauffällig durch das Spielfeld und übersehen großzügig die meisten Gruppen. Wenn sich diese aber besonders dumm oder arrogant anstellen, so sollte man diese Gruppe ruhig gefangennehmen. Gefangennahme geschieht durch das Abschlagen eines Gruppenmitgliedes. Daraufhin muß die ganze Gruppe zum Gefängnis (Ausseher). Insgesamt sollten die Feinde jede Gruppe 5-20 mal ins Gefängnis bringen. Die Aufgabe des Feindes verlangt sehr viel Fingerspitzengefühl. Eventuell darf eine Gruppe einem Feind auch mal „entkommen“, so daß sie noch mal mit dem Schrecken davon gekommen sind. Hier sollten die MA so spielen, daß die Kinder immer noch Spaß am Spiel haben, aber trotzdem merken, sie müssen aufpassen und dürfen nicht laut sein oder rumbrüllen.

Außerdem sollen die Feinde darauf achten, daß keine Regelverstöße stattfinden