PAPPY WINCHESTER™

Rules
Règles
Regeln
Regole
Reglas
Regras
Spelregels



blue orange
Hot Games Cool Planet

Jérémy Pinget
Sylvain Aublin

Game Contents

- 1 game board
- 110 $1000 bank notes
- 50 Hat tokens in different player colors (10 of each color)
- 5 Duel tokens
- 19 Plot tokens (numbered)
- 19 Bonus tokens
- 10 Secret Objective cards
- 10 Shared Objective cards



- 5 Mine cards
- 3 Ranch cards
- 2 Pistol Duel cards
- 1 First Player token
- 1 Locomotive (to be assembled)
- 1 Boat (to be assembled)
- 1 Auction In Progress token (to be assembled)

Introduction



Pappy Winchester has kicked the bucket! Poor thing, he was the king of swindlers and everyone knows he was filthy rich!
His final wish was that his descendants would share his fortune and the plots of his ranch, with the richest becoming the new head of the family. After all, for him the most important thing was that his money stayed in the family!
Pappy thought of everything and left an outline of his belongings. You and the other heirs are now assembled around this map to share out Pappy's possessions.

Object of the Game

Strategically bid on plots of land in order to be the richest heir at the end of the game.

Setup

On your first game, assemble the Auction In Progress token, the Locomotive and the Boat by following the assembly instructions.

1. Place the game board in the center of the table, then place the Locomotive on any of the railroad squares and the Boat on any of the river squares.
2. Randomly place one Bonus token on each of the 19 plots of land.

Plots of land are the 19 designated zones on the map which can be bought over the course of the game. There are 19 plots (7 Deserts, 6 Prairies, 6 Forests) including 3 Desert plots that contain a mine and 1 Prairie plot that contains the ranch. The saloon, river and rails are not plots of land.

3. Shuffle the 5 Mine cards together and place these face-down on each "Mine" space on the board. The remaining unused cards are placed back in the box without being consulted.
4. Shuffle the 3 Ranch cards together and place one face-down on the "Ranch" space on the board. The remaining unused cards are placed back in the box without being consulted.
5. Place 1 banknote on the saloon.
6. Place the 19 numbered Plot tokens face-down next to the board.
7. Make 5 piles of banknotes on the edge of the board. The 5 piles should respectively be made up of 3 banknotes, 4 banknotes, 5 banknotes, 6 banknotes and 7 banknotes.
8. Shuffle the 10 Shared Objective cards together and place one face-up on each of the 5 piles of banknotes. The remaining unused cards go back in the box.
9. Place the 2 Pistol Duel cards to the side of the game board.
10. Each player receives:
   - 8 $1000 banknotes
   - 10 Hat tokens in their chosen color
   - 1 Duel token
   - 2 Secret Objective cards which players consult privately. The remaining unused cards are placed back in the box without being consulted.

The remaining banknotes are put together to make the bank.



5 player setup

The last player to have watched a Western movie takes the First Player token and the game begins!

Turns

Each turn is carried out in 3 steps:
1. Bidding
2. Buying a plot
3. Verifying shared objectives

1. Bidding

The player with the First Player token randomly chooses a Plot token and places the Auction In Progress token on the corresponding plot of land on the board. This allows all players to quickly identify the plot of land being auctioned.

Starting with the first player and moving clockwise, each player is free to choose one of the following actions:
✦**Bid:** either by bidding first or by outbidding the previous player's bid by at least $1000.
✦**Pass:** a player who passes can no longer participate in the current auction.

Bidding continues until all but one of the players have passed.

Example: In a four player game, Jeff picks up the token for Plot 17. He bids $3000. Monica bids $4000. Ronald passes and Ashley bids $5000. Jeff outbids her by offering $7000. Monica passes and Ashley also passes on her turn. Jeff wins the auction.

WARNING:
- You cannot bid an amount that you cannot pay with your banknotes!
- If no one wants to bid on this plot of land, the first player MUST purchase it for the minimum sum of $1000. If the first player does not have $1000 then they get the land for free.

2. Buying a plot

The player who made the best offer wins the plot but before that player can take possession of it, the other players must be paid (even if they did not participate in the auction). This is done by sharing out the value of the plot equally.

If the sum being paid cannot be equally shared in its entirety, the player leaves the amount that cannot be distributed as a tip for the saloon (to do this, place the banknotes on the board on the saloon space).

Example: Jeff has just won Plot 17 for $7000. He gives $2000 to Monica, then $2000 to Ronald and $2000 to Ashley. The remaining $1000 is placed on the saloon space.

Players who take possession of a plot must:
✦Place a Hat token of their color on the purchased plot and pick up the Plot token,
✦Collect the Bonus token and immediately apply its effects.

IMPORTANT: If the player who won the auction receives a Saloon token, that player does not collect any tips from the purchase of the current plot. Tips from the current plot remain in play in the saloon until the next Saloon token after this one.

✦If the plot contains a ranch or a mine, pick up and show the corresponding card and immediately collect the amount of money indicated on the card from the bank.
✦Take the First Player token and the Auction In Progress token.

3. Verifying shared objectives

✦The player then verifies if any shared objectives have been completed. If this is the case, the corresponding card is discarded and the player wins the banknotes underneath.

INFORMATION:
✦It is possible to complete several shared objectives on one turn. All of these cards are then taken by the player.
✦ If a player forgot to check the shared objective cards on a previous turn, and the objective is still available, then they may claim it out of sequence (as though they had completed it on a previous turn).

The turn ends.
The player with the First Player token starts a new turn by turning over another Plot token.

Once all 19 plots have been bought, the game ends.

Pappy Winchester's small print

Sharing out an inheritance isn't always easy. Pappy Winchester knew that well but even so, he decided to complicate things a little.

MONEY: The money players possess remains secret throughout the game. Players can keep their money in their hands or hide it under the table. As a reminder, players cannot bid an amount of money if they cannot pay it!

DUELS: Each player starts the game with a Duel token. When there are only 2 players participating in an auction, one of them is allowed to use their Duel token against the other.

"Hey Clint! Bet I'm faster than you!"

When a Duel token is used it is discarded and put back in the box.
Once a duel is declared, the auction ends immediately.

The duel: The 2 Pistol Duel cards are shuffled face down by a player who is not taking part in the duel. Each dueling player randomly picks a card and the two players turn them over simultaneously.



Click!: Unlucky! Your pistol isn't loaded and you've just lost the duel.



Bang!: The winning player pays the amount that was last bid in the auction (regardless of who did the bidding) and they take possession of the plot.

Be warned, each player only has one single Duel token for the whole game! Use it at the right moment and make your choice wisely!

MINES: It's well known that Pappy often dug in these mines and that's where he made his fortune. But do the mines still contain gold or have they already been emptied? When a player buys a plot of land containing a Mine card, the player reveals it and immediately wins the amount indicated on the card. The money is taken from the bank and the Mine card is returned to the box.

THE RANCH: Rumor has it that Pappy stashed away part of his fortune in his ranch but no one knows exactly where ... More importantly, no one knows if any of it's left! When a player buys the ranch, that player takes the ranch card and reveals it, immediately winning the amount indicated on the card. The money is taken from the bank and the Ranch card is returned to the box.

BONUS TOKENS: Each time a player purchases a plot of land, that player also wins the Bonus token found there and **must** immediately apply its effects, making sure to keep the token next to them. Keeping the tokens can allow certain objective cards to be completed.

3 kinds of token exist:



✦**Movement**: this token allows the player to "activate" either the Boat or the Locomotive, which allows it to move forward or backward one or several spaces. The Locomotive must always stay on the rails, and the Boat on the river. The player may also choose to declare the Boat or Locomotive "activated" without moving its location. Each plot with a side adjacent to the activated vehicle brings $1000 to the corresponding landowner. This money is taken from the bank.



✦The **Saloon**: this token allows players to collect all the tips found in the saloon!! Jackpot!! Or not...

Reminder: You cannot collect the tips you have just deposited when purchasing the plot of land in play.



✦**Rumor**: this token allows players to have a look at any card they want. It is therefore possible to look at an opponent's Objective card, the Ranch card or one of the Mine cards on the board.

SECRET OBJECTIVE CARDS: You already had your eye on Pappy Winchester's lands and knew how you would run them well before his death. Your secret objectives will help you strategize. These cards cannot be used while the game is being played and only earn players money at the end of the game.

End of the game and final scoring

Once the 19th plot of land has been purchased and claimed, the game ends and players can start calculating their total fortunes.

Players add the following elements together:

✦The sum indicated on their completed Secret Objective cards.

✦The banknotes they possess.

✦The player who has the most plots at the end of the game wins $5000. In the event of a tie, the player with the most continuous (touching) plots wins the $5000. If a tie persists, the players involved each receive $5000. This money is taken from the bank.

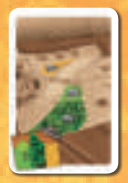
The richest player at the end of the game becomes the new head of the family!

In the event of a tie, the winner is decided according to the following elements, in order:

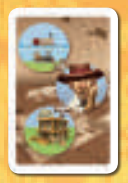
- The player with the most cash (not including that gained by Secret Objective cards).
- The player who still has a Duel token.

If not, the players must share the title of head of the family.

SHARED OBJECTIVES:



Have a plot of each type (forest, desert, prairie).



Have at least one token of each type (Rumor, Saloon, Movement).



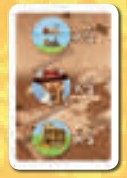
Have 5 plots of land.



Win the last auction of the game



Have 3 plots which are adjacent to each other with one side touching - Rails and the river stop plots from being adjacent.



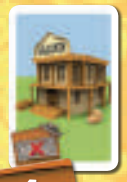
Have 4 tokens of the same kind.



Have 3 plots that do not touch the river (1, 2, 3, 6, 9, 13, 14, 15, 17, 18, 19).



Have 3 plots which do not touch the iron railway line (2, 3, 4, 5, 9, 10, 16, 17, 18, 19).



If a player gets a Saloon token without collecting the money, this player then wins this shared objective.



Have 4 plots of land which are not adjacent to any other plot that you own - Rails and the river stop plots from being adjacent.

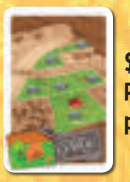
SECRET OBJECTIVES:



$3000 per Forest plot.



$3000 per Desert plot.



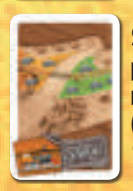
$3000 per Prairie plot.



$3000 per plot bordering the river (5, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 16).



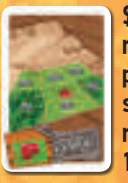
$5000 per plot around the saloon (8, 9, 14, 15).



$3000 per plot along the railway line (1, 2, 7, 8, 11, 12, 13, 14, 15).



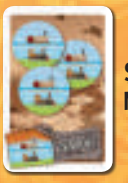
$5000 per Mine plot (2, 3, 4).



$3000 for the ranch and each piece of land surrounding the ranch (12, 13, 14, 16, 17, 18).



$3000 per Rumor token.



$3000 per Movement token.

Matériel de jeu

- 1 plateau de jeu
- 110 billets de $1000
- 50 jetons Chapeau à la couleur des joueurs (10 de chaque couleur)
- 5 jetons Duel
- 19 jetons Parcelle (numérotés)
- 19 jetons Bonus
- 10 cartes Objectif Personnel
- 10 cartes Objectif Commun



- 5 cartes Mine
- 3 cartes Ranch
- 2 cartes Pistolet Duel
- 1 jeton Premier Joueur
- 1 Locomotive (à assembler)
- 1 Bateau (à assembler)
- 1 pion Enchère en cours (à assembler)

Introduction

Pappy Winchester vient de casser sa pipe ! Le pauvre, c'était le roi des arnaqueurs, et tout le monde savait qu'il était plein aux as !
Ses dernières volontés étaient que ses descendants se partagent le magot et les parcelles de son ranch puis que le plus riche soit le nouveau chef de famille.
Mais l'important c'est que l'argent reste dans la famille !
Pappy a tout prévu, il a laissé un plan de sa propriété. Vous et les autres héritiers, vous vous retrouvez autour de cette carte pour le partage des biens de Pappy.



But du jeu

Enchérissez judicieusement sur les parcelles afin d'être l'héritier le plus riche à la fin de la partie.

Mise en place

Pour une première partie, prenez le temps d'assembler le jeton Enchère en cours, la Locomotive et le Bateau en suivant les instructions de montage.

1. Positionnez le plateau de jeu au centre de la table, puis disposez la Locomotive sur les rails et le Bateau sur la rivière à l'emplacement de votre choix.
2. Positionnez sur chacune des 19 parcelles un jeton Bonus pris au hasard.

Les parcelles sont les 19 zones délimitées sur la carte qui seront achetées au cours de la partie. Il y a 19 parcelles (7 Déserts, 6 Prairies, 6 Forêts) dont 3 parcelles Désert avec une mine et 1 parcelle Prairie avec le ranch. Le saloon, la rivière et les rails ne sont pas des parcelles.



3. Mélangez les 5 cartes Mine, placez-en une face cachée sur chaque emplacement «Mine» du plateau. Les cartes restantes ne seront pas utilisées et retournent dans la boîte du jeu sans être consultées par les joueurs.
4. Mélangez les 3 cartes Ranch, placez-en une face cachée sur l'emplacement «Ranch» du plateau. Les cartes restantes ne seront pas utilisées et retournent dans la boîte du jeu sans être consultées par les joueurs.
5. Placez 1 billet sur le saloon.
6. Placez les 19 jetons Parcelle numérotés, faces cachées en dehors du plateau.
7. Formez 5 tas de billets sur le bord du plateau de jeu. Les 5 tas sont respectivement de 3 billets, 4 billets, 5 billets, 6 billets et 7 billets.
8. Mélangez les 10 cartes Objectif Commun et placez-en une, face visible, sur chacun des 5 tas de billets. Les cartes restantes ne seront pas utilisées et retournent dans la boîte du jeu.
9. Placez les 2 cartes Duel à côté du plateau.
10. Donnez à chaque joueur
   - 8 billets de $1000
   - 10 jetons Chapeau à sa couleur
   - 1 jeton Duel
   - 2 cartes Objectif Personnel, que le joueur consulte secrètement. Les cartes restantes ne seront pas utilisées et retournent dans la boîte du jeu sans être consultées par les joueurs.

Les billets restants constituent la banque.



Installation à 5 joueurs

Le dernier joueur ayant vu un Western reçoit le jeton Premier Joueur, la partie peut débuter !

Tour de Jeu



Un tour de jeu se déroule en 3 étapes :

1. Les enchères
2. Achat de la parcelle
3. Vérification des objectifs communs

1. Les enchères

Le joueur possédant le jeton Premier Joueur tire au hasard un jeton Parcelle et place le pion Enchère en cours sur la parcelle correspondante. Il permet aux joueurs d'identifier en un clin d'oeil la parcelle concernée par l'enchère en cours.

En commençant par le premier joueur, chaque joueur en sens horaire a le choix entre 2 actions :

✦**Enchérir :** soit en annonçant la première enchère soit en surenchérissant d'au moins $1000 sur l'enchère en cours.

✦**Passer :** un joueur qui passe ne peut plus réintégrer l'enchère en cours.

Les enchères continuent jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé sauf 1.

Exemple : dans une partie à quatre joueurs, Jeff révèle le jeton Parcelle 17. Il annonce $3000. Monica annonce $4000, Ronald passe et Ashley annonce $5000. Jeff renchérit à $7000, Monica passe, Ashley passe à son tour. Jeff remporte l'enchère.

ATTENTION :

- Il est interdit d'annoncer une somme que vous ne pourrez pas payer avec des billets !
- Si aucun joueur ne propose d'enchère sur une parcelle, le premier joueur DOIT acquérir cette parcelle pour la somme minimum de $1000. S'il ne possède pas $1000 il prend la parcelle gratuitement.

2. Achat de la parcelle

Le joueur ayant fait la meilleure offre remporte la parcelle. Mais avant de pouvoir prendre possession de sa parcelle, il doit payer les autres joueurs (même s'ils n'ont pas participé à l'enchère) en partageant équitablement la valeur d'achat de la parcelle.

Si la somme à payer ne peut être répartie équitablement dans son intégralité, le joueur laisse le reste en pourboire au saloon (il pose les billets sur le plateau de jeu à l'emplacement du saloon).

Exemple : Jeff vient d'avoir le dernier mot aux enchères de la parcelle 17 pour la somme de $7000. Il donne $2000 à Monica, puis $2000 à Ronald et $2000 à Ashley. Les $1000 restants sont posés sur l'emplacement saloon.

Le joueur prend possession de sa parcelle. Il doit :

✦placer un jeton Chapeau de sa couleur sur la parcelle achetée et récupérer le jeton Parcelle,

✦récupérer le jeton Bonus et en appliquer immédiatement son effet.

ATTENTION : Si le joueur qui gagne l'enchère reçoit un jeton Saloon, il ne récupère pas les pourboires qu'il vient de verser pour l'acquisition de cette parcelle. Ces pourboires restent en jeu au saloon pour le prochain jeton Saloon.

✦si la parcelle contient le ranch ou une mine, il doit récupérer la carte associée, la révéler et obtenir immédiatement de la banque la somme indiquée dessus.

✦récupérer le jeton Premier Joueur et le jeton Enchère en cours.

3. Vérification des objectifs communs

✦Le joueur vérifie s'il a complété un objectif commun. Si c'est le cas, il défausse la carte et gagne les billets placés en dessous.

NOTES :

✦Il est possible de remplir plusieurs objectifs communs à son tour de jeu. Ils sont alors tous pris par le joueur.

✦En cas d'oubli, à condition que l'objectif commun soit encore disponible, le joueur peut réclamer l'objectif commun qu'il a complété précédemment sans l'avoir revendiqué.

Le tour prend fin.

Le joueur ayant le jeton Premier Joueur débute un nouveau tour en retournant un autre jeton Parcelle.

Lorsque les 19 parcelles auront été achetées, la partie prend fin.

Les petites subtilités de Pappy Winchester

Un partage d'héritage n'est jamais bien simple. Pappy Winchester l'a bien compris ! Mais il a quand même décidé de compliquer un peu la tâche.

L'ARGENT : L'argent que les joueurs possèdent reste secret durant la partie. Les joueurs peuvent le garder dans leurs mains ou le cacher sous la table. Pour rappel, durant les enchères, il est interdit d'annoncer une somme qui ne pourra pas être payée !

LES DUELS : Chaque joueur débute la partie avec un jeton Duel. Lorsqu'il ne reste que 2 joueurs à participer à une enchère, l'un d'eux peut utiliser son jeton duel contre l'autre joueur restant en course.

«J'suis plus rapide que toi, mon p'tit Clint !»

Il défausse alors son jeton Duel et le remet dans la boîte de jeu. Dès qu'un duel est déclaré, l'enchère prend fin immédiatement.

Le duel : Les 2 cartes Duel sont mélangées faces cachées par un joueur ne prenant pas part au duel. Puis chaque joueur en prend une au hasard et ils les retournent simultanément.



Clic ! : pas de chance pour ce joueur ! Son pistolet n'était pas chargé, et il vient de perdre le duel.



Pan ! : le joueur victorieux paye le dernier montant annoncé pour cette enchère (peu importe qui a annoncé ce montant.), puis prend possession de la parcelle.

Attention toutefois, chaque joueur ne possède qu'un seul jeton Duel pour toute la partie ! Il faut les utiliser au bon moment et à bon escient !

LES MINES : On sait que Pappy a beaucoup creusé dans ces mines, c'est de là qu'il a tiré son magot. Mais les mines contiennent-elles encore de l'or ou sont-elles épuisées ? Lorsqu'un joueur achète une parcelle sur laquelle se trouve une carte Mine, il la révèle et gagne immédiatement le montant indiqué sur la carte. L'argent est pris dans la banque. Puis la carte Mine retourne dans la boîte.

LE RANCH : La rumeur raconte que Pappy avait planqué une partie de son magot dans son ranch, mais nul ne sait où exactement et surtout, nul ne sait s'il en reste quelque chose ! Lorsqu'un joueur achète le ranch, il prend possession de la carte Ranch, il la révèle et gagne immédiatement le montant indiqué sur la carte. L'argent est pris dans la banque. Puis la carte Ranch retourne dans la boîte.

LES JETONS BONUS : À chaque fois qu'un joueur prend possession d'une parcelle, il gagne également le jeton Bonus qui s'y trouve et il **doit** immédiatement appliquer son effet et conserver ce jeton à côté de lui. Les jetons conservés peuvent permettre d'accomplir certaines cartes Objectif.

Il existe 3 types de jetons :



✦**Déplacement** : ce jeton permet le déplacement du Bateau **ou** de la Locomotive en marche avant ou en marche arrière d'une ou plusieurs cases. Toutefois, la Locomotive reste sur les rails et le Bateau sur la rivière. Le véhicule ainsi déplacé est dit « actif ». Si le joueur ne souhaite pas déplacer de véhicule il se contente de désigner celui qui sera actif. Puis, chaque parcelle adjacente par un côté à la position du véhicule « actif » rapporte $1000 à son propriétaire. L'argent est pris dans la banque.



✦**Saloon** : ce jeton permet de récupérer la totalité des pourboires se trouvant au saloon !! Jackpot !! Ou pas...

Rappel : Vous ne récupérez pas les pourboires que vous venez de verser pour l'acquisition de la parcelle en jeu.



✦**Rumeur** : ce jeton permet de prendre connaissance de n'importe quelle carte cachée. Il est donc possible de regarder une carte Objectif Personnel adverse, la carte Ranch ou une des cartes Mines encore sur le plateau.

LES CARTES OBJECTIF PERSONNEL : Vous aviez déjà des vues sur les terres de Pappy Winchester et comment les exploiter bien avant son trépas. Vos objectifs personnels vont guider votre stratégie. Ces cartes ne sont pas utilisables en cours de jeu et ne rapportent de l'argent qu'en fin de partie.

Fin de partie et décompte final

Dès que la 19e parcelle a été achetée, et que son acquéreur en a pris possession, la partie prend fin et on calcule la fortune totale des joueurs.

Chaque joueur additionne les éléments suivants :

✦La somme indiquée sur leurs cartes Objectif Personnel si les conditions sont remplies.

✦Les billets qu'il possède.

✦Le joueur qui possède le plus de parcelles à la fin de la partie gagne $5000. En cas d'égalité, c'est le joueur avec le plus grand nombre de parcelles qui se touchent par un côté qui remporte les $5000. Si l'égalité persiste, les joueurs reçoivent chacun $5000. L'argent est pris de la banque.

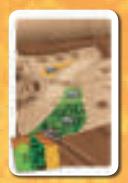
Le joueur le plus riche remporte la partie et devient le chef de la famille !

En cas d'égalité les joueurs se départagent sur les éléments suivants dans l'ordre :

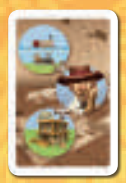
- Le joueur avec le plus de cash (c'est-à-dire hors gains des cartes Objectif Personnel).
- Le joueur ayant encore son jeton Duel.

Sinon les joueurs se partagent la place de chef de famille.

OBJECTIFS COMMUNS :



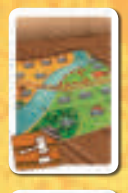
Avoir une parcelle de chaque type (Forêt, Désert, Prairie).



Avoir au moins un jeton de chaque type (Rumeur, Saloon, Déplacement).



Avoir 5 parcelles.



Gagner la dernière enchère du jeu.



Avoir 3 parcelles adjacentes entre elles par un côté - Les rails et la rivière empêchent d'être adjacent.



Avoir 4 jetons d'un même type.



Avoir 3 parcelles qui ne touchent pas la rivière (1, 2, 3, 6, 9, 13, 14, 15, 17, 18, 19).



Avoir 3 parcelles qui ne touchent pas la voie ferrée (2, 3, 4, 5, 9, 10, 16, 17, 18, 19).



Si un joueur récupère un jeton Saloon sans récupérer d'argent, le joueur gagne alors cet objectif commun.



Avoir 4 parcelles n'étant adjacentes à aucune autre parcelle vous appartenant - Les rails et la rivière empêchent d'être adjacent.

OBJECTIFS PERSONNELS :



$3000 par parcelle Forêt.



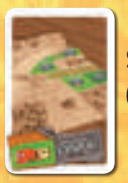
$3000 par parcelle Désert.



$3000 par parcelle Prairie.



$3000 par parcelle en bord de rivière (5, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 16).



$5000 par parcelle autour du saloon (8, 9, 14, 15).



$3000 par parcelle au bord des rails (1, 2, 7, 8, 11, 12, 13, 14, 15).



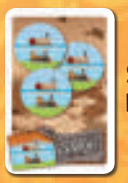
$5000 par parcelle Mine (2, 3, 4).



$3000 pour le ranch et chaque territoire autour du ranch (12, 13, 14, 16, 17, 18).



$3000 par jeton Rumeur.



$3000 par jeton Déplacement.

Spielmaterial

- 1 Spielbrett
- 110 1000-$-Scheine
- 50 Hut-Plättchen (10 in jeder Spieler-Farbe)
- 5 Duell-Plättchen
- 19 Parzellen-Plättchen (nummeriert)
- 19 Bonus-Plättchen
- 10 Karten Geheime Ziele
- 10 Karten Offene Ziele



- 5 Minen-Karten
- 3 Ranch-Karten
- 2 Duell-Karten
- 1 Startspieler-Stern
- 1 Lokomotive (zum Zusammenbauen)
- 1 Schiff (zum Zusammenbauen)
- 1 Aufsteller Laufende Auktion (zum Zusammenbauen)

Einführung



Pappy Winchester hat den Löffel abgegeben. Der Arme! Er war der König der Schlitzohren, und wir wissen alle, dass er stinkereich war!
Sein letzter Wille: Seine Nachkommen sollen sich den Zaster und die Ländereien seiner Ranch teilen. Und sein reichster Nachfahre soll das neue Familienoberhaupt sein. Aber vor allem soll das Geld in der Familie bleiben!
Pappy hat vorsorglich eine Karte seiner Ländereien hinterlassen. Versammle dich mit den anderen Erben rund um diese Karte, um Pappys Besitztümer aufzuteilen.

Ziel des Spiels

Bietet klug auf die Parzellen, um am Ende des Spiels der reichste Erbe zu sein.

Spielaufbau

Setzt vor der ersten Partie den Aufsteller Laufende Auktion, die Lokomotive und das Schiff zusammen, wie in der Aufbauanleitung beschrieben.

1. Legt das Spielbrett mittig auf den Tisch. Dann setzt ihr die Lokomotive auf die Gleise und das Schiff auf den Fluss, wo es euch gefällt.
2. Legt auf jede der 19 Parzellen nach dem Zufallsprinzip ein Bonus-Plättchen.

Die Parzellen sind die 19 auf der Karte eingezeichneten Bereiche, die man im Laufe der Partie kaufen kann. Es gibt 19 Parzellen (7 Wüsten, 6 Prärien, 6 Wälder), davon 3 Wüsten-Parzellen mit Mine und 1 Prärie-Parzelle mit der Ranch. Der Saloon, der Fluss und die Gleise sind keine Parzellen.



3. Mischt die 5 Minen-Karten und legt jeweils eine verdeckt auf jedes der 3 „Minen"-Felder auf dem Spielbrett. Die verbleibenden 2 Karten werden nicht verwendet und kommen wieder in die Schachtel, ohne dass die Spieler einen Blick darauf werfen dürfen.
4. Mischt die 3 Ranch-Karten und legt eine davon verdeckt auf das „Ranch"-Feld auf dem Spielbrett. Die verbleibenden 2 Karten kommen zurück in die Schachtel und dürfen nicht angesehen werden.
5. Legt einen Geldschein auf das Saloon-Feld.
6. Legt die 19 nummerierten Parzellen-Plättchen verdeckt außerhalb des Spielfeldes bereit.
7. Bildet 5 Geldstapel und legt sie neben das Spielbrett. Die 5 Stapel bestehen aus 3, 4, 5, 6 bzw. 7 Geldscheinen à 1000 $.
8. Mischt die 10 Karten Offene Ziele und legt jeweils eine davon offen auf einen der 5 Geldstapel. Die übrigen Karten werden nicht benutzt und in die Schachtel zurückgelegt.
9. Legt die 2 Duell-Karten neben das Spielbrett.
10. Jeder Spieler bekommt:
   - 8 1000-$-Scheine
   - 10 Hut-Plättchen in seiner Farbe
   - 1 Duell-Plättchen
   - 2 Karten Geheimes Ziel, die sich die Spieler insgeheim ansehen. Die bei weniger als 5 Spielern übrigbleibenden Karten werden nicht verwendet und unbesehen in die Schachtel zurückgelegt.

Die übrigen Geldscheine bilden die Bank.



Aufbau für 5 Spieler.

Der Spieler, der zuletzt einen Western geguckt hat, bekommt den Startspieler-Stern. Und los geht's!

Spielrunde

Eine Runde besteht aus 3 Schritten:

1. **Auktion**
2. **Kauf der Parzelle**
3. **Prüfen, ob Offene Ziele erfüllt wurden**



1. Auktion

Der Startspieler zieht nach dem Zufallsprinzip ein Parzellen-Plättchen und setzt den Aufsteller „Laufende Auktion“ auf die entsprechende Parzelle. Er ermöglicht es den anderen Spielern, mit einem Blick zu erkennen, uwelche Parzelle gerade versteigert wird.
Beginnend mit dem Startspieler haben die Spieler reihum im Uhrzeigersinn die Wahl zwischen zwei Aktionen:

✦**Bieten:** entweder durch Abgabe des ersten Gebots oder durch Überbieten des aktuellen Gebots um mindestens 1000 $.

✦**Passen:** Wer schon gepasst hat, kann nicht wieder in die laufende Auktion einsteigen.

Die Auktion geht weiter, bis alle Spieler gepasst haben - bis auf einen.

Beispiel: In einer Runde von vier Spielern deckt Jeff das Plättchen von Parzelle 17 auf. Er geht mit 3000 $ ins Rennen. Monica bietet 4000 $, Ronald passt und Ashley bietet 5000 $. Jeff erhöht auf 7000 $, Monica passt, Ashley ebenfalls. Also gewinnt Jeff die Auktion.

ACHTUNG:
- Man darf nur so viel bieten, wie man auch bezahlen kann!
- Wenn niemand ein Gebot auf eine Parzelle abgibt, MUSS der erste Spieler es für den Minimalpreis von 1000 $ erwerben. Wenn er keine 1000 $ mehr hat, bekommt er das Gebiet kostenlos.

2. Kauf der Parzelle

Der Spieler mit dem höchsten Gebot bekommt die Parzelle. Bevor sie aber in seinen Besitz übergeht, muss er die anderen Spieler auszahlen (auch die, die nicht mitgeboten haben). Was er zahlt, wird gerecht unter den anderen Spielern aufgeteilt.

Wenn sich die Kaufsumme nicht gleichmäßig in 1000-$-Scheine aufteilen lässt, bleibt der Rest als Trinkgeld im Saloon (der Spieler legt die übrig gebliebenen Scheine auf das Saloon-Feld).

Beispiel: Jeff war der Höchstbietende für Parzelle 17 und kauft sie für 7000 $. Er gibt Monica 2000 $, dann Ronald 2000 $ und Ashley ebenfalls 2000 $. Die übrig gebliebenen 1000 $ legt er auf das Saloon-Feld.

Die Parzelle geht in den Besitz des Spielers über. Er muss:

✦ein Hut-Plättchen seiner Farbe auf die gekaufte Parzelle legen und sich das Parzellen-Plättchen nehmen.

✦sich das Bonus-Plättchen nehmen und es sofort ausführen.

ACHTUNG: Wenn der Spieler, der die Auktion gewonnen hat, ein Saloon-Plättchen gezogen hat, darf er sich nicht das Trinkgeld nehmen, das er selbst gerade beim Aufteilen im Saloon abgelegt hat. Dieses Trinkgeld bleibt für das nächste Saloon-Plättchen liegen.

✦wenn die gekaufte Parzelle die Ranch oder eine Mine enthält, die dazugehörige Karte an sich nehmen und aufdecken. Er bekommt dann sofort aus der Bank den dort angezeigten Betrag.

✦sich das Startspieler-Plättchen und den Aufsteller „Laufende Auktion“ nehmen.

3. Prüfen, ob Offene Ziele erfüllt wurden

✦Der Spieler prüft, ob er ein Offenes Ziel erfüllt hat. Ist das der Fall, darf er sich das Geld, das unter der Karte liegt, nehmen. Die Karte kommt aus dem Spiel.

ANMERKUNGEN:

✦Ein Spieler kann in einer Runde mehrere Offene Ziele erfüllen und sich die entsprechenden Belohnungen nehmen.

✦Falls ein Spieler übersehen hat, dass er Offene Ziele erfüllt hat, kann er das Geld später immer noch einfordern, falls nicht inzwischen ein anderer Spieler das Ziel erfüllt und seinen Anspruch angemeldet hat.

Dann ist die Runde beendet.
Der Spieler mit dem Startspieler-Stern beginnt eine neue Runde, indem er ein weiteres Parzellen-Plättchen umdreht.

Wenn alle 19 Parzellen versteigert sind, ist das Spiel zu Ende.

Pappy Winchesters Kleingedrucktes

Es ist keine einfache Sache, eine Erbschaft aufzuteilen. Das wusste natürlich auch Pappy Winchester! Aber er hat es trotzdem noch ein bisschen komplizierter gemacht.

DAS GELD: Wieviel Geld die Spieler besitzen, bleibt die ganze Partie über geheim. Die Spieler können das Geld in der Hand halten oder es unter dem Tisch verstecken. Denkt daran, dass man bei den Auktionen nur einen Betrag bieten darf, den man auch bezahlen kann!

DIE DUELLE: Jeder Spieler hat zu Beginn der Partie 1 Duell-Plättchen. Sobald bei einer Auktion nur noch 2 Spieler mitbieten, kann einer von ihnen den anderen mit seinem Plättchen zum Duell fordern:

„Clint, altes Haus! Wetten, dass ich schneller ziehe als du!“

Er wirft sein Duell-Plättchen ab und legt es in die Spielschachtel zurück.
Sobald jemand zum Duell gefordert wurde, ist die Auktion sofort beendet.

Das Duell: Die beiden Duell-Karten werden verdeckt gemischt von einem Spieler, der nicht an dem Duell beteiligt ist. Dann zieht jeder der beiden Spieler eine Karte. Beide drehen ihre Karte gleichzeitig um.



Klick!: Dieser Spieler hat kein Glück! Sein Revolver war nicht geladen, er verliert das Duell.



Peng!: Dieser Spieler gewinnt das Duell und zahlt den zuletzt gebotenen Betrag für die Auktion (egal wer das Gebot abgegeben hat). Der Kauf läuft ab wie oben beschrieben.

Aufgepasst! Jeder Spieler hat nur ein einziges Duell-Plättchen für die ganze Partie! Man sollte sich gut also gut überlegen, wann man es einsetzt!

DIE MINEN: Man weiß, dass Pappy gern in diesen Minen gebuddelt hat. Daher stammt sein Vermögen. Aber liegt noch Gold in den Minen oder sind sie schon erschöpft? Wenn ein Spieler eine Parzelle mit Mine kauft, dreht er die Minenkarte um und erhält sofort den auf der Karte angezeigten Betrag aus der Bank. Dann geht die Minenkarte zurück in die Spielschachtel.

DIE RANCH: Gerüchten zufolge hat Pappy einen Teil seiner Knete in seiner Ranch versteckt, aber keiner weiß genau wo. Und es kann auch keiner sagen, ob noch was davon übrig ist. Wenn ein Spieler die Ranch kauft, nimmt er sich die Ranch-Karte, dreht sie um und bekommt sofort den auf der Karte angezeigten Betrag aus der Bank. Die Ranch-Karte wird zurück in die Spielschachtel gelegt.

DIE BONUS-PLÄTTCHEN: Jedes Mal, wenn eine Parzelle in den Besitz eines Spielers übergeht, bekommt er auch das dort liegende Bonus-Plättchen. Er **muss** den Bonus dann sofort einlösen und das Plättchen an sich nehmen. Die so zur Seite gelegten Bonus-Plättchen können helfen, bestimmte Offene Ziele zu erfüllen.

Es gibt 3 Arten von Plättchen:



✦**Bewegung:** Mit diesem Plättchen kann man das Schiff oder die Lokomotive in Gang setzen - vorwärts oder rückwärts, jeweils um ein oder mehrere Felder. Die Lokomotive muss aber immer auf den Gleisen bleiben und das Schiff stets auf dem Fluss. Das so in Bewegung gesetzte Fahrzeug ist jetzt „aktiv". Wenn der Spieler kein Fahrzeug in Gang setzen will, kann er auch einfach nur bestimmen, welches Gefährt er für „aktiv" erklärt. Jede Parzelle, die an ein „aktives" Fahrzeug grenzt, bringt ihrem Besitzer 1000 $ aus der Bank.



✦**Saloon:** Mit diesem Plättchen kann man sich alle Trinkgelder aus dem Saloon schnappen!! Jackpot !! Oder auch nicht...

Denkt daran: Der Spieler darf sich nicht das Trinkgeld nehmen, das er gerade selbst beim Verteilen des Kaufpreises für seine Parzelle dorthin gelegt hat.



✦**Gerücht:** Mit diesem Plättchen kann man sich eine verdeckte Karte seiner Wahl ansehen. Man kann sich damit also das Geheime Ziel eines Gegenspielers, die Ranch-Karte oder eine der Minen-Karten, die noch auf dem Spielbrett ausliegen, anschauen.

DIE GEHEIMEN ZIELE: Schon vor Pappy Winchesters Ableben hat sich jeder von euch überlegt, was er später mit seinen Ländereien anstellen könnte. Eure Geheimen Ziele sind wichtig für eure individuelle Strategie. Diese Karten können nicht während des Spiels eingesetzt werden. Sie bringen erst am Ende des Spiels Geld.

Ende des Spiels und Schlusswertung

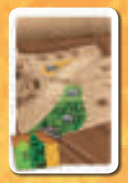
Sobald die 19. Parzelle verkauft ist und in den Besitz des Käufers übergegangen ist, endet das Spiel. Nun wird das Gesamtvermögen jedes Spielers berechnet.

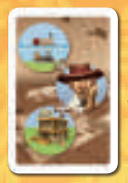
Jeder Spieler zählt Folgendes zusammen:
✦Die Summe der Beträge auf seinen Karten mit Geheimen Zielen - wenn die Bedingungen erfüllt sind.
✦Die Geldscheine in seinem Besitz.
✦Der Spieler, der am Ende die meisten Parzellen besitzt, bekommt 5000 $ zusätzlich aus der Bank. Bei Gleichstand bekommt derjenige die 5000 $, der mehr aneinandergrenzende Parzellen hat. Besteht dann immer noch Gleichstand, bekommen beide jeweils 5000 $ aus der Bank.

Der reichste Spieler gewinnt die Partie und wird Familienoberhaupt!

Bei Gleichstand entscheidet Folgendes, wer gewinnt (in dieser Reihenfolge):
- Der Spieler mit dem meisten Bargeld (also ohne das Geld aus den Karten mit Geheimen Zielen)
- Der Spieler, der noch sein Duell-Plättchen hat. Herrscht dann immer noch Gleichstand, teilen die Spieler sich den Familienvorsitz.

OFFENE ZIELE:


Eine Parzelle von jeder Sorte (Wald, Wüste, Prärie) besitzen.


Mindestens ein Bonusplättchen von jeder Sorte (Gerücht, Saloon, Bewegung) besitzen.


5 Parzellen besitzen.


Die letzte Auktion des Spiels gewinnen.


3 zusammenhängende Parzellen besitzen, die eine gemeinsame Seite haben - Gleise und Fluss gelten hier als Trenner.


4 Bonusplättchen von der gleichen Sorte besitzen.


3 Parzellen besitzen, die nicht an den Fluss grenzen (1, 2, 3, 6, 9, 13, 14, 15, 17, 18, 19).


3 Parzellen besitzen, die nicht an die Gleise stoßen (2, 3, 4, 5, 9, 10, 16, 17, 18, 19).


Wer ein Saloon-Plättchen bekommt, ohne dafür Geld zu erhalten, erfüllt dieses Offene Ziel.


4 Parzellen besitzen, die an <u>keine</u> andere deiner Parzellen angrenzen - Gleise und Fluss gelten als Trenner.

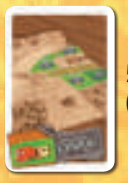
GEHEIME ZIELE:


3000 $ pro Wald-Parzelle.


3000 $ pro Wüsten-Parzelle.


3000 $ pro Prärie-Parzelle.


3000 $ pro Parzelle, die an den Fluss grenzt (5, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 16).

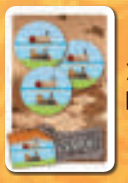

5000 $ pro Parzelle rings um den Saloon (8, 9, 14, 15).


3000 $ pro Parzelle entlang der Gleise (1, 2, 7, 8, 11, 12, 13, 14, 15).


5000 $ pro Parzelle mit einer Mine (2, 3, 4).

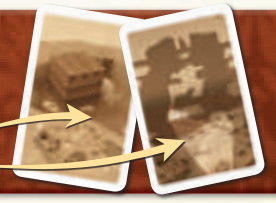

3000 $ für die Ranch und jedes Gebiet rings um die Ranch (12, 13, 14, 16, 17, 18).


3000 $ pro Gerüchte-Plättchen.


3000 $ pro Bewegungs-Plättchen.

Materiali di gioco

- 1 plancia
- 110 biglietti da 1000
- 50 gettone Cappello dei colore dei giocatori (10 per ciascun colore)
- 5 gettoni Duello
- 19 gettoni Lotto (numerati)
- 19 gettoni Bonus
- 10 carte Obiettivo Segreto
- 10 carte Obiettivo Comune



- 5 carte Miniera
- 3 carte Ranch
- 2 carte Duello con Pistola
- 1 gettone Primo Giocatore
- 1 Locomotiva (da assemblare)
- 1 Nave (da assemblare)
- 1 contrassegno Asta in corso (da assemblare)

Introduzione



Pappy Winchester è appena passato nel mondo dei più! Il Poveretto era il re dei truffatori, e tutti sapevano che era molto ricco!
Le sue ultime volontà erano che i suoi eredi si dividessero il gruzzolo e i lotti del suo ranch in modo che il più ricco diventasse il nuovo capofamiglia. Ma la cosa importante è che il denaro resti all'interno della famiglia!
Pappy ha previsto tutto e ha lasciato una mappa della sua proprietà. Tu e gli altri eredi vi convocate attorno a quella mappa per la divisione dei beni di Pappy.

Scopo del gioco

Rilanciate l'offerta con oculatezza sui diversi lotti per poter arrivare ad essere l'erede più ricco al termine della partita.

Preparazione

Prima di cominciare assemblate per bene il gettone Offerta in corso, la Locomotiva e la Nave seguendo le istruzioni di montaggio.

1. Posizionate la plancia al centro del tavolo, poi collocate la Locomotiva sui binari e la Nave sul fiume nella posizione a vostra scelta.
2. Posizionate su ciascuno dei 19 lotti un gettone Bonus scelto a caso.

I lotti sono le 19 zone delimitate sulla mappa che verranno acquistate durante la partita. Ci sono quindi 19 lotti (7 Deserti, 6 praterie, 6 Boschi) di cui 3 lotti Deserto con una miniera e un lotto Prateria con il ranch. Il saloon, il fiume e la ferrovia non sono dei lotti.



3. Mischiate le 5 carte Miniera e mettetene una a faccia in giù su ogni spazio "Miniera" della plancia. Le carte residue non verranno utilizzate e vengono rimesse nella scatola senza essere visionate dai giocatori.
4. Mischiate le 3 carte Ranch e piazzatene una a faccia in giù sullo spazio "Ranch" della plancia. Le carte residue non verranno utilizzate e vengono rimesse nella scatola senza essere visionate dai giocatori.
5. Piazzate un biglietto da $ 1000 dollari sul saloon.
6. Piazzate i 19 gettoni Lotto numerati, a faccia in giù all'esterno della plancia.
7. Formate 5 mazzetti di denaro sul lato della plancia. I 5 mazzetti sono formati rispettivamente da 3 biglietti, 4 biglietti, 5 biglietti, 6 biglietti, 7 biglietti.
8. Mischiate le 10 certe Obiettivo Comune e mettetene una a faccia in su, su ciascuno dei 5 mazzetti. Le carte residue non verranno utilizzate e vengono rimesse nella scatola.
9. Mettere le 2 carte Duello a lato della plancia.
10. A ciascun giocatore vengono dati:
   - 8 biglietti da $ 1000
   - 10 gettoni Cappello di identico colore
   - 1 gettone Duello
   - 2 carte Obiettivo Segreto che il giocatore consulta senza mostrarle.

   Le carte residue non verranno utilizzate e vengono rimesse nella scatola senza essere consultate dai giocatori.



Preparazione per 5 giocatori

I dollari che avanzano costituiscono la banca.

Riceve il gettone Primo Giocatore chi ha visto per ultimo un film western; la partita ha inizio!

Turno di gioco



Un turno di gioco si svolge in tappe:

1. Le Offerte
2. Acquisto del lotto
3. Verifica degli obiettivi comuni

1. Le offerte

Il Primo Giocatore prende a caso un gettone Lotto e piazza il gettone Asta in corso sul lotto corrispondente. Permette agli altri giocatori di individuare in un colpo d'occhio il lotto individuato con l'asta in corso.

Cominciando dal primo, ogni giocatore procedendo in senso orario può eseguire 2 azioni a scelta:

✦**Fare l'offerta:** sia lanciandola per la prima volta sia rilanciando di almeno $1000 sull'offerta in corso.

✦**Passare:** un giocatore che passa non può più reintegrare l'offerta in corso.

Le offerte continuano fino a quando tutti i giocatori, salvo 1, abbiano passato.

Esempio: in una partita a quattro giocatori Paolo scopre il gettone Lotto 17. Offre $ 3000, Monica offre $ 4000, Mario passa e Filippo offre $ 5000. Paolo rilancia a $ 7000, Monica passa e anche Filippo passa. Paolo vince l'asta.

ATTENZIONE!

- E' proibito offrire una somma che non siete in grado di pagare in contanti!

. Se nessun giocatore propone un'offerta su un terreno, il Primo Giocatore DEVE acquistare quel terreno per la somma al minimo di $ 1000. Se non possiede i $ 1000 prende il terreno gratuitamente.

2. Acquisto del lotto

Il giocatore che avrà fatto la migliore offerta guadagna il lotto. Però prima di prenderne possesso, deve pagare gli altri giocatori (anche quelli che non hanno partecipato all'asta) dividendo equamente il valore d'acquisto del lotto.

Se la somma da pagare non può essere divisa esattamente per tutto l'importo, il giocatore lascia il resto come mancia al saloon (mette i dollari sulla plancia nello spazio del saloon).

Esempio: Paolo ha fatto l'ultimo rilancio nell'asta per il lotto 17 con $ 7000. Dà $ 2000 a Monica, poi $ 2000 a Mario e $ 2000 a Filippo. I restanti $ 1000 vengono messi sullo spazio saloon.

Il giocatore prende possesso del suo lotto e deve:

✦piazzare un gettone Cappello del suo colore sul lotto acquistato e prendere per sé il gettone Lotto.

✦prendere il gettone Bonus e applicarne subito l'effetto.

ATTENZIONE: se il giocatore che vince l'asta riceve un gettone Saloon, non riprende la mancia che ha appena lasciato per l'acquisto di questo lotto. Questa mancia resta in gioco nel saloon per il prossimo gettone Saloon.

✦se il lotto contiene il ranch o una miniera, il giocatore deve prendere la carta collegata , mostrarla e ricevere subito dalla banca la somma indicata sopra.

✦prendere il gettone Primo Giocatore e il gettone Asta in corso.

3. Verifica degli obiettivi comuni

✦Il giocatore verifica se ha completato un obiettivo comune. Se sì, scarta la carta e vince i dollari che vi sono sotto.

NOTE:

✦è possibile completare più obiettivi comuni durante il proprio turno; vengono quindi vinti dal giocatore.

✦se si dimentica, purchè l'obiettivo comune sia ancora disponibile, il giocatore può reclamare quell'obiettivo comune che ha completato in precedenza senza averlo rivendicato.

Il turno finisce.

Il giocatore che detiene il gettone Primo Giocatore dà il via a un nuovo turno, scoprendo un nuovo gettone Lotto.

La partita termina quando i 19 Lotti saranno stati acquistati.

Le sottili astuzie di Pappy Winchester

Una divisione di eredità non è mai molto semplice. Pappy Winchester lo sapeva bene! Tuttavia ha deciso di di complicare un po' il compito.

IL DENARO: Il denaro posseduto dai giocatori resta segreto durante la partita. I giocatori possono tenerlo in mano o nasconderlo sotto il tavolo. Per la precisione, durante le offerte d'asta, è proibito annunciare una cifra che non potrà essere pagata!

I DUELLI: ogni giocatore all'inizio della partita ha un gettone Duello. Quando rimangono soltanto 2 giocatori che partecipano all'asta, uno dei due può utilizzare il suo gettone duello contro l'altro ancora in gioco.

"Io sono più veloce di te, mio piccolo Clint!"

Fatto questo, scarta il suo gettone Duello e lo rimette nella scatola. Quando si dichiara un duello, l'asta termina immediatamente.

Il duello: Le 2 carte Duello vengono mischiate con le immagini nascoste da un giocatore che non prende parte al duello. Poi ogni giocatore ne prende una a caso ed entrambi le svelano contemporaneamente.



Clic ! : nessuna possibilità per questo giocatore! La sua pistola era scarica e quindi perde il duello.



Pum ! : il giocatore vincente paga l'ultimo prezzo dichiarato per quest'asta (non importa chi ha fatto questa dichiarazione) e prende possesso del Lotto.

Ma "attenzione": ogni giocatore possiede soltanto un solo gettone Duello nell'arco di tutta la partita! Occorre utilizzarli al momento giusto e a ragion veduta!

LE MINIERE: è risaputo che Pappy ha scavato parecchio in queste miniere; è da là che ha ricavato il suo tesoro. Ma le miniere conservano ancora dell'oro oppure sono esaurite? Quando un giocatore acquista un lotto dove c'è una carta Miniera, la scopre e guadagna immediatamente la somma indicata sulla carta. Il denaro viene prelevato dalla banca; poi la carta Miniera viene riposta nella scatola.

IL RANCH: voci dicono che Pappy aveva nascosto una parte del suo tesoro nel suo ranch, ma nessuno conosce se ne è rimasto qualcosa!
Quando un giocatore acquista il ranch, prende la carta Ranch, la scopre e guadagna immediatamente la somma indicata sulla carta. Il denaro viene prelevato dalla banca. Poi la carta Ranch viene riposta nella scatola.

I GETTONI BONUS: ogni volta che un giocatore prende possesso di un lotto, vince anche il gettone Bonus che vi si trova e **deve** immediatamente applicarne l'effetto conservando il gettone presso di sé. Questi gettoni messi da parte possono consentire di realizzare certe carte Obiettivo.

Esistono 3 tipi di gettoni:



✦**Spostamento**: questo gettone permette lo spostamento della Nave oppure della Locomotiva in avanti o indietro di una o più caselle. In ogni caso, la Locomotiva resta sui binari e la nave sul fiume. Il veicolo spostato è definito "attivo". Se il giocatore non desidera spostare alcun veicolo deve allora indicare soltanto quello che sarà attivo. Da quel momento, ogni territorio adiacente da un lato alla posizione del veicolo "attivo" fa guadagnare $ 1000 al suo proprietario. Il denaro viene prelevato dalla banca.



✦**Saloon**: questo gettone consente di ricuperare la totalità delle mance che si trovano nel saloon!! Jackpot!! forse no...

N.B.: Non si riprendono le mance che sono appena state versate per l'acquisto del lotto in gioco.



✦**Soffiata**: questo gettone permette di visionare una qualunque carta nascosta. E' quindi possibile guardare una carta Obiettivo Segreto di un avversario, la carta Ranch o una delle carte Miniera ancora sulla plancia.

LE CARTE OBIETTIVO SEGRETO: voi avevate già una panoramica dei terreni di Pappy Winchester e di come sfruttarli ben prima della sua dipartita. I vostri obiettivi segreti guideranno la vostra strategia. Queste carte non si possono utilizzare nel corso della partita e genereranno denaro solo al termine della partita stessa.

Fine della partita e punteggio finale

Avvenuto l'acquisto del 19° lotto e l'acquirente ne avrà preso possesso, la partita finisce e si calcola il bottino totale dei giocatori.

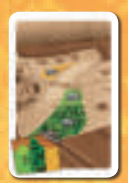
Ogni giocatore somma i seguenti elementi:
✦Il totale indicato sulle proprie carte obiettivo Segreto se le condizioni sono realizzate.
✦I dollari in suo possesso.
✦Il giocatore che possiede la maggioranza dei terreni al termine della partita guadagna $ 5000. In caso di parità vince i $ 5000 il giocatore con il maggior numero di terreni che si toccano almeno per un lato. Se la parità persiste, i giocatori tori ricevono ciascuno $ 5000. Il denaro viene prelevato dalla banca.

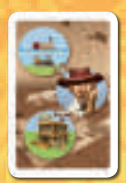
Il giocatore più ricco vince la partita e diventa il capofamiglia!

In caso di parità i giocatori assegnano la vittoria sulla base, nell'ordine, dei seguenti elementi:
- Il giocatore con più contante (cioè senza prendere in considerazione le vincite delle carte Obiettivo Segreto).
- Il giocatore che ha ancora il suo gettone Duello.

Altrimenti si spartiscono il ruolo di capofamiglia.

OBIETTIVI COMUNI:

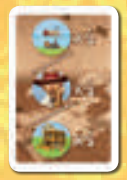

Avere un lotto di ciascun tipo (bosco, deserto, prateria).


Avere almeno un gettone di ciascun tipo (soffiata, saloon, spostamento).


Avere 5 lotti.


Vincere l'ultima asta del gioco.

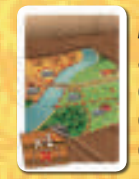

Avere 3 lotti adiacenti per un lato - I binari e il fiume impediscono di essere adiacenti.


Avere 4 gettoni dello stesso tipo.


Avere 3 lotti che non toccano il fiume (1, 2, 3, 6, 9, 13, 14, 15, 17, 18, 19).


Avere 3 lotti che non toccano la ferrovia (2, 3, 4, 5, 9, 10, 16, 17, 18, 19).


Se un giocatore ricupera un gettone Saloon senza prelevare denaro, il giocatore vince in questo caso un obiettivo comune.


Avere 4 lotti che non sono adiacenti a <u>nessun</u> altro lotto di vostra proprietà - I binari e il fiume impediscono di essere adiacenti.

OBIETTIVI INDIVIDUALI:


$3000 per un lotto Bosco.


$3000 per un lotto Deserto.


$3000 per un lotto Prateria.


$3000 per un lotto in riva al fiume (5, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 16).

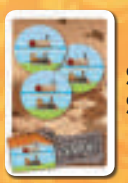

$5000 per un lotto attorno al saloon (8, 9, 14, 15).


$3000 per un lotto lungo i binari (1, 2, 7, 8, 11, 12, 13, 14, 15).


$5000 per un lotto Miniera (2, 3, 4).


$3000 per il ranch e ogni territorio attorno al ranch (12, 13, 14, 16, 17, 18).


$3000 per il gettone Soffiata.


$3000 per un gettone Spostamento.

Contenido

- . 1 tablero de juego
- . 110 billetes de 1.000 $
- . 50 fichas de Sombreros del color de los jugadores (10 de cada color)
- . 5 fichas de Duelo
- . 19 fichas de Parcelas (numeradas)
- . 19 fichas de Bonus
- . 10 cartas de Objetivo Secreto
- . 10 cartas de Objetivo común



- . 5 cartas de Mina
- . 3 cartas de Rancho
- . 2 cartas de Pistolas de Duelo
- . 1 ficha de Primer Jugador
- . 1 Locomotora (hay que montarla)
- . 1 Barco (hay que montarlo)
- . 1 Ficha de Subasta (hay que montarla)

Introducción



¡Pappy Winchester acaba de estirar la pata! ¡Pobre! Era el rey de los estafadores y todo el mundo sabe que era inmensamente rico.
Sus últimas voluntades fueron que sus descendientes compartieran su fortuna y las parcelas de su rancho y que el más rico se convirtiera en el nuevo cabeza de familia.
Porque lo más importante para él siempre fue que su dinero permaneciera en la familia.
Pappy lo tenía todo previsto y dejó un plano de sus propiedades. Tú y los demás herederos os reuniréis alrededor de este mapa para así repartiros todos los bienes de Pappy.

Objetivo

Apuesta estratégicamente y haz una buena oferta por las diferentes parcelas para ser el heredero más rico al finalizar el juego.

Preparación

La primera vez que se juega habrá que montar las fichas de Locomotora, Barco y Subasta siguiendo las instrucciones de montaje.

1. Poned el tablero de juego en el centro de la mesa y después colocad la Locomotora encima de los raíles y el Barco en el río en las casillas que quieras.
2. Colocad al azar una ficha de Bonus sobre cada una de las 19 parcelas del tablero.

Las parcelas son las 19 zonas delimitadas en el mapa que se pueden comprar durante el juego. Hay 19 parcelas (7 Desiertos, 6 Praderas y 6 Bosques). 3 parcelas de Desierto contienen una Mina y 1 parcela de Pradera contiene un rancho. El Salón, el río y las vías del tren no se consideran parcelas.

3. Mezclad las 5 cartas de Mina y poned sin mirarlas boca abajo una en cada casilla de «Mina» del tablero. Las cartas restantes no se utilizarán y se devolverán a la caja del juego sin mirarlas.
4. Mezclad las 3 cartas de Rancho y poned una sin mirarla boca abajo en la casilla de "Rancho» del tablero. Las cartas restantes no se utilizarán y se devolverán a la caja del juego sin mirarlas.
5. Poned 1 billete en el salón.
6. Colocad las 19 fichas de Parcela numeradas, boca abajo, a un lado del tablero.
7. Haced 5 montones de billetes y colocadlos a un lado del tablero de juego. Los 5 montones han de estar compuestos respectivamente por: 3 billetes, 4 billetes, 5 billetes, 6 billetes y 7 billetes.
8. Mezclad las 10 cartas de Objetivo Común y colocad boca arriba una encima de cada una de las 5 pilas de billetes. Las cartas restantes no se utilizarán y se devolverán a la caja del juego.
9. Colocad las dos cartas de Pistolas de Duelo al lado del tablero.
10. Se reparte a cada jugador:
   - 8 billetes de 1.000$
   - 10 fichas de Sombrero del mismo color
   - 1 ficha de Duelo
   - 2 cartas de Objetivo Secreto que el jugador podrá mirar sin mostrarlas a sus contrincantes.

Las cartas restantes no se utilizarán y se devolverán a la caja de juego sin que las puedan ver los jugadores.
Los billetes restantes constituyen el banco.
El jugador que haya visto una película del Oeste hace menos recibe la ficha de primer jugador. ¡El juego puede empezar!



Esquema de preparación para 5 jugadores.

Turno de juego

Un turno de juego consta de 3 fases:

1. **Subasta.**
2. **Compra de la parcela.**
3. **Comprobación de los objetivos comunes.**

1. Subasta

El jugador que tiene la ficha de Primer Jugador toma al azar una ficha de Parcela de la que se encuentran boca abajo al lado del tablero y coloca la ficha de subasta en la parcela correspondiente. De esta manera todos los jugadores podrán identificar rápidamente qué parcela se está subastando.

Comenzando por el primer jugador, y siguiendo el sentido de las agujas del reloj, cada jugador podrá elegir realizar una de estas 2 acciones:

✦**Pujar por la parcela:** ya sea anunciando una primera oferta o superando la oferta del jugador anterior en, al menos, 1.000 $.

✦**Pasar:** un jugador que pase no podrá volver a participar en esta subasta.

Se podrá continuar realizando ofertas hasta que todos los jugadores excepto uno hayan pasado.

Ejemplo: en un juego de cuatro jugadores, Jeff muestra la ficha de Parcela número 17 y anuncia que puja por ella con 3.000$. Mónica puja con 4.000$, Ronald pasa y Ashley anuncia 5.000$. Jeff sube a 7.000$, Mónica pasa, Ashley también pasa. Jeff gana la subasta.

ATENCIÓN:

- ¡No puedes pujar con una cantidad que no puedas pagar con tu dinero!
- Si ningún jugador realiza una oferta por la parcela que se está subastando, el primer jugador DEBE adquirir esta parcela por la suma mínima de 1.000 $. Si no tiene 1.000 $ obtendrá la parcela gratis.

2. Compra de la parcela

El jugador que hizo la mejor oferta gana la parcela. Pero antes de que pueda tomar posesión de ésta, debe pagar a los otros jugadores (incluso a los que no han participado en la subasta) el valor de la compra repartiéndolo de forma equitativa.

Si la cantidad a pagar no se puede distribuir de manera equitativa, el jugador dejará el resto de billetes que no se pueden repartir como propina en el Salón (coloca los billetes en la casilla del Salón del tablero).

Ejemplo: Jeff acaba de ganar la parcela 17 por la suma de 7.000$. Dará 2.000$ a Mónica, 2.000$ a Ronald y 2.000$ a Ashley. Los 1.000$ restantes que no se pueden repartir equitativamente los pondrá en la casilla del Salón.

Cuando un jugador toma posesión de su parcela debe:

✦Colocar una ficha de Sombrero de su color sobre la parcela comprada y tomar a cambio la ficha de Parcela correspondiente.

✦Tomar la ficha de Bonus que se encuentra en la parcela y aplicar inmediatamente sus efectos.

ATENCIÓN: Si el jugador que ganó la subasta recoge una ficha de Salón, él no puede quedarse la propina que haya dejado tras repartir el importe de la compra. Esa propina se quedará en el Salón para la próxima ficha de Salón.

✦Si la parcela contiene un Rancho o una Mina, debe tomar la carta correspondiente, mostrarla al resto de jugadores y tomar del Banca la cantidad indicada.

✦Toma la ficha de Primer Jugador y de Subasta.

3. Comprobación de los objetivos comunes

✦El jugador comprobará si ha conseguido alguno de los Objetivos Comunes. Si éste es el caso, se descartará la carta de Objetivo Común correspondiente y ganará los billetes de la pila en la que se encontraba.

NOTAS:

✦Es posible cumplir varios Objetivos Comunes en un mismo turno de juego. Si éste es el caso, el jugador ganará todos los billetes que se encuentren en las pilas de los objetivos conseguidos.

✦En caso de que un jugador olvide revisar las cartas de objetivos y siempre que el Objetivo Común aún esté disponible, el jugador podrá reclamar el Objetivo Común que previamente haya conseguido.

El turno finaliza. El jugador con la ficha de Primer Jugador comienza un nuevo turno dando la vuelta a una nueva ficha de parcela.

El juego finalizará cuando se hayan comprado las 19 parcelas.

La letra pequeña en los tratos con Pappy Winchester

Repartir la riqueza entre los herederos nunca fue fácil. Pappy Winchester lo sabía, pero incluso así decidió complicarlo aún un poco más.

DINERO: El dinero que tiene cada jugador debe mantenerse en secreto durante el juego. Podéis tener los billetes en las manos o esconderlos debajo de la mesa. Recordad que durante la subasta ¡está prohibido anunciar una suma que no se pueda pagar!

DUELOS: Cada jugador comienza el juego con una ficha de Duelo. Cuando solo quedan 2 jugadores para pujar en la subasta, uno de ellos puede usar su ficha DE DUELO contra el otro jugador.

"¡Hey Clint! ¡Apuesto a que soy más rápido que tú!"

Cuando se usa una ficha de Duelo, se descarta inmediatamente y se devuelve a la caja de juego. Tan pronto como se declara un duelo, la subasta se da por finalizada.

El Duelo: Un jugador que no participe en el Duelo, mezclará las dos cartas de Duelo boca abajo y las ofrecerá boca abajo sin mostrarlas a los dos jugadores batidos en Duelo. Estos dos jugadores escogerán una cada uno al azar y le darán la vuelta a la vez.



¡Click!: ¡Mala suerte! Este jugador no tenía la pistola cargada y acaba de perder el duelo.



¡Bang!: el jugador que ha salido victorioso paga la última cantidad anunciada en la subasta (aunque no haya sido él quien haya anunciado esta cantidad) y toma posesión de la parcela.

¡Ten cuidado, ya que cada jugador dispone sólo una ficha de Duelo para todo el juego! ¡Debes usarla sabiamente y en el mejor momento!

MINAS: Todo el mundo sabe que Pappy ha cavado mucho en estas minas y de ahí sacó su fortuna. Pero, ¿las minas todavía contienen oro o están ya agotadas?
Cuando un jugador compra una Parcela con una carta de Mina en ella, la muestra e inmediatamente gana la cantidad de dinero que indica. El dinero se toma del Banco y la carta de Mina se devuelve a la caja.

EL RANCHO: Corre el rumor de que Pappy había escondido parte de su dinero en su Rancho, pero nadie sabe dónde y, aún más importante, ¡nadie sabe si queda algo! Cuando un jugador compra el Rancho, toma la carta del Rancho, la muestra y gana inmediatamente la cantidad indicada en la carta. El dinero se toma del Banco. A continuación la carta del Rancho se devolverá a la caja.

FICHAS DE BONUS: cuando un jugador compra una parcela, también gana la ficha de Bonus que se encuentra en ella y debe aplicar su efecto de inmediato y además quedarse esa ficha. Estas fichas podrán ser de utilidad para completar algunas cartas de objetivo.

Hay 3 tipos de fichas:



✦**Movimiento:** esta ficha permite mover el Barco o la Locomotora hacia adelante o hacia atrás una o más casillas. La Locomotora siempre ha de permanecer en los raíles de tren y el Barco en el río. El vehículo que se mueve ha movido es el "activo". Si el jugador no desea mover uno de los dos vehículos, sólo debe designar cuál de los dos quiere que sea el "activo". Cada terreno que se encuentre al lado de la casilla del vehículo «activo» proporciona 1.000$ a su propietario. El dinero se toma del Banco.



✦**Salón:** esta ficha permite tomar todas las propinas que se encuentran en el Salón. ¡Mucha suerte con el bote! O no...

Recuerda: No puedes tomar ninguna propina que acabes de pagar por la adquisición de la parcela en juego.



✦**Rumor:** esta ficha te permite mirar cualquier carta oculta. Por lo tanto, es posible mirar la carta de Objetivo de un oponente, la carta de Rancho o una de las cartas de Mina que todavía están en el tablero.

CARTAS DE OBJETIVOS SECRETOS: Tú ya tenías vistas las tierras de Pappy Winchester hace tiempo y tenías pensado cómo explotarlas mucho antes de su muerte. Tus objetivos secretos te ayudarán con tu estrategia para acabar siendo el heredero más rico. Estas cartas no se pueden usar durante el juego y no aportarán dinero hasta el final de la partida.

Fin del juego y puntuación final

Tan pronto como sea comprada la última parcela y su comprador la haya ocupado, el juego termina y se calcula la fortuna total de cada jugador.

Cada jugador suma los siguientes elementos:

✦La cantidad indicada en sus cartas de Objetivo Secreto si se cumplen las condiciones.

✦Los billetes que posee.

✦El jugador con la mayor cantidad de tierras al final del juego gana 5.000 $. En el caso de un empate, es el jugador que tenga el grupo más grande de parcelas conectadas (tocándose por al menos un lado) el que gana los 5.000 $. Si el empate persiste, cada jugador recibe 5.000 $. El dinero se toma del Banco.

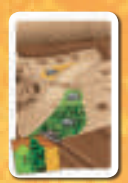
¡El jugador más rico gana el juego y se convierte en el nuevo jefe de la familia!

En caso de empate, el ganador se decide aplicando en orden las siguientes reglas hasta desempatar:

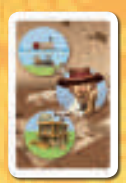
- Ganará el jugador que tenga la mayor cantidad de dinero en efectivo (es decir, sin incluir las ganadas por sus cartas de Objetivo Secreto).
- Ganará el jugador que aún tiene su ficha de Duelo.

Si el empate persiste, los jugadores comparten el título de cabeza de familia.

CARTAS DE OBJETIVOS COMUNES:



Tener una parcela de cada tipo (bosque, desierto, pradera).



Tener al menos una ficha Bonus de cada tipo (rumor, salón, movimiento).



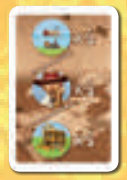
Tener 5 parcelas.



Ganar la última subasta del juego.



Tener 3 parcelas adyacentes entre ellas tocándose por un lado. Las vías del tren y el río separan las parcelas.



Tener 4 fichas del mismo tipo.



Tener 3 parcelas que no estén al lado del río (1, 2, 3, 6, 9, 13, 14, 15, 17, 18, 19).



Tener 3 parcelas que no tocan la vía férrea (2, 3, 4, 5, 9, 10, 16, 17, 18, 19).



Si un jugador toma una ficha de Salón sin tomar el dinero de las propinas, este jugador consigue esta carta de Objetivo Común.



Tener 4 parcelas no adyacentes a ninguna otra que te pertenezca. Los raíles y el río evitan que sean adyacentes.

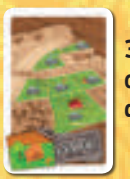
CARTAS DE OBJETIVO SECRETO:



3.000$ por cada parcela de Bosque.



3.000$ por cada parcela de Desierto.



3.000$ por cada parcela de Pradera.



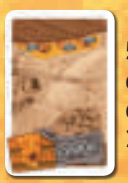
3.000$ por cada parcela al lado del río (5, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 16).



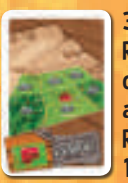
5.000$ por cada parcela alrededor del Salón. Los raíles no separan el Salón de las parcelas (8, 9, 14, 15).



3.000$ por cada parcela al lado de la vía del tren (1, 2, 7, 8, 11, 12, 13, 14, 15).



5.000$ por cada parcela con Mina (2, 3, 4).



3.000$ por el Rancho y por cada parcela adyacente al Rancho (12, 13, 14, 16, 17, 18).



3.000$ por cada ficha de Rumor.



3.000$ por cada ficha de Movimiento.

Material de Jogo

- 1 Tabuleiro de Jogo
- 110 notas de 1000$
- 50 fichas Chapéu em cores diferentes (10 de cada cor)
- 5 fichas Duelo
- 19 fichas Parcelas de Terreno (numeradas)
- 19 fichas Bónus
- 10 cartas Objetivo Secreto



- 10 cartas Objetivo Comum
- 5 cartas Mina
- 3 cartas Rancho
- 2 cartas Duelo Pistola
- 1 ficha Primeiro Jogador
- 1 Locomotiva (a ser montada)
- 1 Barco (a ser montado)
- 1 Leilão em curso (a ser montado)

Introdução



O Pappy Winchester bateu as botas! Que pena, ele era o rei dos vigaristas e todos sabem que era podre de rico!
O seu último desejo era que os seus descendentes partilhassem a sua fortuna e os terrenos do seu rancho, o mais rico ficaria o novo chefe da família. Afinal, para ele o mais importante era manter o dinheiro na família!
O Pappy pensou em tudo e deixou um plano da sua propriedade. Tu e os outros herdeiros estão agora reunidos à volta deste mapa para partilhar as posses do Pappy.

Objetivo do Jogo

Licita de forma estratégica em terrenos para seres o herdeiro mais rico no fim do jogo.

Preparação de Jogo

No teu primeiro jogo, perde algum tempo para montares a ficha Leilão em curso, a Locomotiva e o Barco, seguindo as instruções de montagem.

1. Coloca o Tabuleiro de Jogo ao centro da mesa, depois coloca a Locomotiva nos carris e o Barco no rio, num quadrado à tua escolha.
2. Coloca de forma aleatória uma ficha Bónus em cada uma das 19 Parcelas de Terreno.

As Parcelas de Terreno são as 19 zonas designadas no mapa que podem ser comprados durante o decorrer do jogo. Há 19 Parcelas de Terreno (7 Desertos, 6 Pradarias e 6 Florestas) incluíndo 3 Parcelas Deserto que têm uma Mina e 1 parcela Pradaria que tem o Rancho. O Saloon, o Rio e os Carris não são Parcelas de Terreno.



3. Baralha as 5 cartas Mina e coloca uma em cada espaço "Mina" do Tabuleiro de Jogo com a face virada para baixo. As cartas que não forem utilizadas devem ser colocadas de volta na caixa de jogo sem serem consultadas.
4. Baralha as 3 cartas Rancho e coloca uma no espaço "Rancho" do Tabuleiro de Jogo com a face virada para baixo. As cartas que não forem utilizadas devem ser colocadas de volta na caixa de jogo sem serem consultadas.
5. Coloca uma nota no Saloon.
6. Coloca as 19 fichas Parcelas de Terreno numeradas ao lado do Tabuleiro de Jogo, com a face virada para baixo.
7. Forma 5 pilhas de notas e coloca-as na borda do Tabuleiro de Jogo. As 5 pilhas de notas devem ser formadas especificamente por 3 notas, 4 notas, 5 notas, 6 notas e 7 notas.
8. Baralha as 10 cartas Objetivo Comum e coloca uma com a face virada para cima em cada uma das 5 pilhas de notas. As cartas que não forem utilizadas devem ser colocadas de volta na caixa de jogo.
9. Coloca as 2 cartas Duelo ao lado do Tabuleiro de Jogo.
10. Cada jogador recebe:
   - 8 notas no valor de 1000$
   - 10 fichas Chapéu na cor à sua escolha
   - 1 ficha Duelo
   - 2 cartas Objetivo Secreto que os jogadores devem consultar secretamente. As cartas que não forem utilizadas devem ser colocadas de volta na caixa de jogo sem serem consultadas. As notas que sobrarem devem ser utilizadas para formar o Banco.



Preparação de jogo para 5 jogadores.

O último jogador a ter visto um filme Western recebe a ficha de Primeiro Jogador e o jogo pode começar.

Turnos



Cada turno desenvolve-se em 3 fases:

1. Licitar
2. Comprar uma Parcela de Terreno
3. Verificar Objetivos Comuns

1. Licitar

O jogador que tiver a ficha de Primeiro jogador escolhe de forma aleatória uma ficha Parcela de Terreno e coloca a ficha Leilão em curso na Parcela de Terreno correspondente no Tabuleiro de Jogo. Isto ajuda os jogadores a identificarem rapidamente a Parcela de Terreno que está a ser licitada em leilão.

Começando com o primeiro jogador e continuando o jogo no sentido dos ponteiros do relógio, cada jogador pode escolher uma das seguintes ações:

✦**Licitar:** quer por licitar primeiro ou por fazer uma oferta mais alta que o jogador anterior, a oferta tem de ser no mínimo superior a 1000$.

✦**Passar:** um jogador que decida passar a sua vez já não pode voltar a participar nesse leilão.

Exemplo: num jogo com quatro jogadores o Jeff recebe a ficha para a Parcela de Terreno 17. Ele licita 3000$. A Mónica licita 4000$, o Ronald passa a sua vez e a Ashley licita 5000$. O Jeff ultrapassa a licitação da Ashley oferecendo 7000$, a Mónica passa a vez e a Ashley também. O Jeff ganha a licitação.

ATENÇÃO:

- Não podes licitar um valor que não possas pagar com as tuas notas!
- Se nenhum jogador quiser licitar nesta Parcela de Terreno, o primeiro jogador DEVE comprá-la por um valor mínimo de 1000$. Se o primeiro jogador não tiver esta soma de dinheiro, ele recebe a Parcela de Terreno sem custo.

2. Comprar uma Parcela de Terreno

O jogador que fizer a melhor proposta ganha a Parcela de Terreno mas antes de a receber, os outros jogadores têm de ser pagos (mesmo que eles não tenham participado no leilão). Isto é feito partilhando de forma igual o valor de compra da Parcela de Terreno. Se a soma que deve ser paga não puder ser repartida de forma igual e na sua totalidade, o jogador deixa a quantia de dinheiro que não pode ser distribuída como gorjeta para o Saloon (para o fazer, o jogador coloca as notas no Tabuleiro de Jogo em cima do espaço do Saloon).

Exemplo: O Jeff ganhou a Parcela de Terreno 17 por 7000$. Ele entrega 2000$ à Mónica, depois 2000$ ao Ronald e 2000$ à Ashley. Os 1000$ que sobram são colocados no espaço do Saloon como gorjeta.

Os jogadores que receberam uma Parcela de Terreno devem:

✦Colocar uma ficha Chapéu da sua cor na Parcela de Terreno que acabaram de comprar e receber uma ficha Parcela de Terreno.

✦Receber uma ficha Bónus e aplicar de forma imediata os seu efeitos.

IMPORTANTE: Se o jogador que ganhou a licitação no Leilão receber uma ficha Saloon, o Saloon não recebe as gorjetas que acabaram de ser dadas pela compra da Parcela de Terreno. As gorjetas permanecem em jogo no Saloon para a próxima ficha Saloon.

✦Se a Parcela de Terreno tiver um Rancho ou uma Mina, os jogadores devem receber e mostrar a carta correspondente, adquirindo imediatamente do Banco a soma de dinheiro indicada na carta.

✦Recebe a ficha de Primeiro Jogador e a ficha de Leilão em curso.

3. Verificar Objetivos Comuns

✦O jogador vai depois verificar se alguns Objetivos Comuns foram completados. Se for este o caso, a carta correspondente é descartada e o jogador ganha as notas que estão por baixo da carta.

INFORMAÇÃO:

✦É possível completar vários Objetivos Comuns num turno. Todas essas cartas vão depois ser recebidas pelo jogador.

✦Se o jogador se esquecer de verificar as cartas Objetivo, e na condição em que o Objetivo Comum ainda esteja disponível, o jogador pode reclamar o último Objetivo Comum que tenha sido completo.

O turno acaba.

O jogador com a ficha de Primeiro Jogador começa um novo turno e vira outra ficha Parcela de Terreno.

Assim que todas as Parcelas tiverem sido compradas, o jogo acaba.

As Pequenas Subtilidades do Pappy Winchester

Partilhar uma herança não é assim tão fácil. O Pappy Winchester sabia isso muito bem mas mesmo assim decidiu complicar mais um bocadinho as coisas.

DINHEIRO: O dinheiro que os jogadores possuem permanece em segredo durante todo o jogo. Os jogadores podem guardar o dinheiro nas suas mãos ou escondê-lo debaixo da mesa. Só para recordar, os jogadores não podem licitar em Leilão uma soma de dinheiro que eles não possam pagar.

DUELOS: Cada jogador começa o jogo com uma ficha Duelo. Quando só há dois jogadores a participar no Leilão, um deles pode usar a sua ficha Duelo contra o outro.

«Hey Clint! Aposto que sou mais rápido do que tu!»

Quando a ficha Duelo é usada, ela é descartada imediatamente e colocada de volta na caixa de jogo. Assim que um Duelo é declarado, o Leilão termina automaticamente.

O Duelo: As 2 cartas Duelo são baralhadas e colocadas com a face virada para baixo por um jogador que não faça parte do duelo. Cada jogador presente no duelo deve escolher uma carta de forma aleatória, depois os dois jogadores viram as cartas ao mesmo tempo.



Click!: Que azar! A tua pistola não estava carregada e acabaste de perder o duelo.



Bang!: O jogador vencedor paga a última soma que foi licitada em Leilão (não importa qual foi o jogador que licitou) e recebe na sua posse, a Parcela de Terreno.

Tem cuidado, cada jogador só tem uma ficha Duelo para todo o jogo! Usa-a somente no momento certo e faz a tua escolha de forma sensata!

MINAS: Sabe-se que o Pappy escavava regularmente nessas minas e que foi aí que ele fez a sua fortuna. Mas será que estas minas ainda têm ouro ou já estão completamente vazias? Quando um jogador compra uma Parcela de Terreno que contém uma carta Mina, o jogador revela essa carta e ganha imediatamente a soma indicada na carta. O dinheiro é recebido do Banco e a carta Mina é colocada de volta na caixa de jogo.

O RANCHO: Correm rumores que o Pappy guardou parte da sua fortuna no seu Rancho mas ninguém sabe exatamente onde... Mais importante, ninguém sabe se há na realidade algum dinheiro! Quando um jogador compra o Rancho, esse jogador recebe a carta Rancho e revela-a, ganhando imediatamente a soma indicada na carta. O dinheiro é recebido do Banco e a carta Rancho é colocada de volta na caixa de jogo.

FICHAS BÓNUS: Cada vez que um jogador comprar uma Parcela de Terreno, esse jogador recebe também a ficha Bónus que lá se encontra e **deve** imediatamente aplicar os seus efeitos, garantindo que guarda bem a ficha ao seu lado. Guardar as fichas permite que certas cartas Objetivo possam ser completadas.

Existem 3 tipos de fichas:



✦**Movimento:** Esta ficha permite que o Barco ou a Locomotiva possam ser movimentados, um ou vários espaços, para a frente ou para trás. Em nenhuma condição, a Locomotiva pode permanecer nos Carris e o Barco no Rio. O veículo que for movimentado está "ativo". Os jogadores que não quiserem mover um veículo só precisam de declarar um deles ativo. Cada Parcela de Terreno com um lado que seja adjacente ao veículo "ativo" rende 1000$ ao respetivo proprietário. Este dinheiro é recebido do Banco.



✦O **Saloon:** Esta ficha permite aos jogadores receberem todas as gorjetas que estejam no Saloon!! Jackpot!! Ou não...

Nota: Não podes receber as gorjetas que acabaste de colocar quando compraste a Parcela de Terreno em jogo.



✦**Rumor:** Esta ficha permite que os jogadores dêm uma vista de olhos a qualquer carta à sua escolha. É por isso possível olhar para a carta Objetivo de um adversário, para a carta Rancho ou para uma das cartas Mina que estejam no Tabuleiro de Jogo.

CARTAS OBJETIVO SECRETO: Já estavas de olho nas terras do Pappy Winchester e sabes que irias fazer um bom trabalho a cuidar delas mesmo antes da sua morte. Os teus Objetivos Secretos ajudam-te a elaborar uma estratégia. Estas cartas não podem ser usadas enquanto o jogo está a decorrer e só rendem dinheiro aos jogadores no final do jogo.

Fim do Jogo e Pontuação Final

Assim que a 19ª Parcela de Terreno tiver sido comprada e reivindicada, o jogo termina e os jogadores podem começar a calcular a sua fortuna total.

Os jogadores adicionam os seguintes elementos:

✦A soma indicada nas suas cartas Objetivo Secreto se as suas condições tiverem sido cumpridas.

✦As notas que possuem.

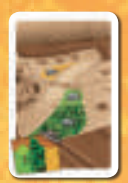
✦O jogador que tiver mais Parcelas de Terreno no final do jogo ganha 5000$. Em caso de empate é o jogador com mais Parcelas de Terreno que se ligam por um lado que ganha essa quantia. Se mesmo assim o empate persistir, os jogadores envolvidos recebem 5000$ cada um. Este dinheiro é recebido do Banco.

O jogador mais rico no final do jogo torna-se o novo chefe da família!

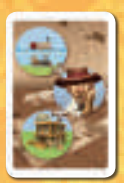
Em caso de empate, o vencedor é decidido de acordo com os seguintes elementos e por esta ordem:

- O jogador com mais dinheiro (não incluíndo o dinheiro que foi ganho pelas cartas Objetivo Secreto).
- O jogador que ainda tiver uma ficha Duelo. Se mesmo assim o empate persistir, os jogadores devem partilhar o título de chefe da família.

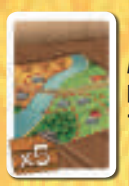
OBJETIVOS COMUNS:



Adquire uma Parcela de Terreno de cada tipo (Floresta, Deserto, Pradaria).



Adquire pelo menos uma ficha de cada tipo (Rumor, Saloon, Movimento).



Adquire 5 Parcelas de Terreno.



Ganha o último Leilão do jogo.



Adquire 3 Parcelas de Terreno que sejam adjacentes uma à outra por um lado - Os Carris e o Rio impedem que os terrenos sejam adjacentes.



Adquire 4 fichas do mesmo tipo.



Adquire 3 Parcelas de Terreno que não estejam ligadas ao Rio (1, 2, 3, 6, 9, 13, 14, 15, 17, 18, 19).



Adquire 3 Parcelas de Terreno que não estejam ligadas à Linha de Caminhos de Ferro (2, 3, 4, 5, 9, 10, 16, 17, 18, 19).



Se um jogador receber uma ficha Saloon sem ter recebido dinheiro, este jogador ganha o Objetivo Comum.



Adquire 4 Parcelas de Terreno que não estejam adjacentes a mais nenhuma Parcela que possuas - Os Carris e o Rio impedem que os terrenos sejam adjacentes.

OBJETIVOS SECRETOS:



Ganha 3000$ por Parcela de Terreno Floresta.



Ganha 3000$ por Parcela de Terreno Deserto.



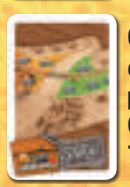
Ganha 3000$ por Parcela de Terreno Pradaria.



Ganha 3000$ por Parcela de Terreno que esteja na margem do Rio (5, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 16).



Ganha 5000$ por Parcela de Terreno que esteja à volta do Saloon (8, 9, 14, 15).



Ganha 3000$ por Parcela de Terreno que esteja na proximidade da Linha de Caminhos de Ferro (1, 2, 7, 8, 11, 12, 13, 14, 15).



Ganha 3000$ pelo Rancho e por cada Parcela de Terreno que esteja à volta do Rancho (12, 13, 14, 16, 17, 18).



Ganha 5000$ por Parcela de Terreno Mina (2, 3, 4).



Ganha 3000$ por cada ficha Rumor.



Ganha 3000$ por cada ficha Movimento.

Spelmateriaal

- 1 speelbord
- 110 bankbiljetten van $ 1000
- 50 hoedfiches in verschillende spelerskleuren (10 van elke kleur)
- 5 duelfiches
- 19 genummerde perceelfiches
- 19 bonusfiches
- 10 Geheim Doel-kaarten
- 10 Gemeenschappelijk Doel-kaarten



- 5 mijnkaarten
- 3 ranchkaarten
- 2 pistolenduelkaarten
- 1 startspelerfiche
- 1 locomotief (te monteren)
- 1 boot (te monteren)
- 1 fiche Lopende veiling (te monteren)

Inleiding



Pappy Winchester heeft het loodje gelegd! Arme man, hij was de koning van de oplichters en iedereen weet dat hij waanzinnig rijk was!
Zijn laatste wens was dat zijn nazaten zijn fortuin en de percelen van zijn ranch zouden verdelen, waarbij de rijkste het nieuwe hoofd van het gezin zou worden. Voor hem was immers het belangrijkste dat zijn geld in de familie bleef!
Pappy dacht aan alles en liet een overzicht van zijn bezittingen na. Jij en de andere erfgenamen zijn nu tezamen rond deze kaart om Pappy's bezittingen te verdelen.

Doel van het spel

Strategisch bieden op percelen om aan het einde van het spel de rijkste erfgenaam te zijn.

Spelvoorbereiding

Monteer bij je eerste spel het fiche Lopende veiling, de locomotief en de boot door de montage-instructies te volgen.

1. Plaats het speelbord in het midden van de tafel, plaats de locomotief op de rails en de boot in de rivier op een willekeurig veld.
2. 2- Plaats willekeurig één bonusfiche op elk van de 19 percelen.

Percelen zijn de 19 zones op de kaart die in de loop van het spel gekocht kunnen worden. Er zijn 19 percelen (7 woestijnen, 6 prairies, 6 bossen) waaronder 3 woestijnpercelen met een mijn en 1 prairieperceel met de ranch. De saloon, de rivier en de rails zijn geen percelen.

3. Schud de 5 mijnkaarten en leg er een met de beeldzijde naar beneden op elk 'Mijn'-veld op het bord. De ongebruikte kaarten worden terug in de doos geplaatst zonder deze te bekijken.
4. Schud de 3 ranchkaarten en leg er een met de afbeelding naar beneden op het 'Ranch'-veld op het bord. De ongebruikte kaarten worden terug in de doos geplaatst zonder deze te bekijken.
5. Plaats 1 bankbiljet op de saloon.
6. Plaats de 19 genummerde perceelfiches ondersteboven naast het bord.
7. Maak 5 stapels bankbiljetten naast een rand van het bord. De 5 stapels moeten respectievelijk bestaan uit 3 bankbiljetten, 4 bankbiljetten, 5 bankbiljetten, 6 bankbiljetten en 7 bankbiljetten.
8. Schud de 10 Gemeenschappelijk Doel-kaarten en leg er één open op elk van de 5 stapels bankbiljetten. De ongebruikte kaarten gaan terug in de doos.
9. Plaats de 2 pistolenduelkaarten naast het spelbord.
10. Elke speler ontvangt:
   - 8 bankbiljetten van $ 1000
   - 10 hoedfiches in hun gekozen kleur
   - 1 duelfiche
   - 2 Geheime doel-kaarten die de spelers bekijken en verder geheimhouden. De ongebruikte kaarten worden terug in de doos geplaatst zonder deze te bekijken.

De resterende bankbiljetten worden samengelegd en vormen de bank.



Spelvoorbereiding voor 5 spelers

De laatste speler die een western heeft gezien, neemt het startspelerfiche en begint het spel!

Beurten

Elke beurt wordt in 3 stappen uitgevoerd:

1. Bieden
2. Perceel kopen
3. Gemeenschappelijke doelen checken

1. Bieden

De speler met het startspelerfiche kiest een willekeurige perceelfiche en plaatst het fiche Lopende veiling op het overeenkomstige perceel op het bord. Hierdoor kunnen alle spelers snel het te veilen perceel identificeren.

Beginnend met de eerste speler en verder met de klok mee, kiest elke speler een van de volgende acties:

✦**Bieden:** door als eerste te bieden of door minstens $ 1000 hoger te bieden dan het vorige bod van een andere speler

✦**Passen:** een speler die past, kan niet langer deelnemen aan de huidige veiling.

Bieden gaat door totdat alle spelers op één na hebben gepast.

Voorbeeld: in een spel met vier spelers raapt Jeff het fiche op van perceel 17. Hij biedt $ 3000. Monica biedt $ 4000, Ronald past en Ashley biedt $ 5000. Jeff overtreft haar met een bod van $ 7000, Monica past net als Ashley. Jeff wint de veiling.

WAARSCHUWING:

- Je mag geen bedrag bieden dat je niet kunt betalen met je bankbiljetten!
- Als niemand op dit perceel wil bieden, MOET de startspeler het kopen voor een minimumbedrag van $ 1000. Als de startspeler geen $ 1000 heeft, krijgt deze het perceel gratis.

2. Perceel kopen

De speler die het hoogste bod heeft gedaan wint het perceel, maar voordat die speler het in bezit kan nemen, moeten de andere spelers betaald worden (zelfs als ze niet aan de veiling hebben deelgenomen). Dit wordt gedaan door de waarde van het perceel evenredig te verdelen over de andere spelers.

Als de som die wordt betaald niet gelijkmatig over de spelers kan worden verdeeld, geeft de speler het resterend bedrag als fooi aan de saloon (leg de bankbiljetten op de saloon op het speelbord).

Voorbeeld: Jeff heeft zojuist perceel 17 gewonnen voor $ 7000. Hij geeft $ 2000 aan Monica, $ 2000 aan Ronald en $ 2000 aan Ashley. De resterende $ 1000 wordt op de saloon gelegd.

Spelers die een perceel in bezit nemen moeten:

✦Een hoedfiche van hun kleur op het gekochte perceel plaatsen en het perceelfiche nemen,

✦Het bonusfiche nemen en de effecten ervan onmiddellijk toepassen.

BELANGRIJK: Als de speler die de veiling heeft gewonnen een saloonfiche ontvangt, krijgt de saloon niet de tips die zojuist zijn gegeven voor de aankoop van het perceel. Deze tip blijft in de saloon liggen tot het volgende saloonfiche.

✦Als het perceel een ranch of een mijn bevat, moeten ze de bijbehorende kaart nemen en tonen; ze ontvangen onmiddellijk het bedrag dat op de kaart staat van de bank.

✦Neem het startspelerfiche en het Lopende veiling-fiche.

3. Gemeenschappelijke doelen checken

✦De speler controleert vervolgens of gemeenschappelijke doelen zijn voltooid. Als dit het geval is, wordt de bijbehorende kaart verwijderd en ontvangt de speler de onderliggende bankbiljetten.

GOED OM WETEN:

✦Het is mogelijk om verschillende gemeenschappelijke doelen in één beurt te voltooien. Al deze kaarten worden dan door de speler genomen.

✦Als de speler vergeet om de doelen te checken en op voorwaarde dat het gemeenschappelijke doel nog steeds beschikbaar is, kan de speler het eerder voltooide gemeenschappelijke doel opeisen.

De beurt eindigt.
De speler met het startspelerfiche begint een nieuwe beurt door een ander perceelfiche om te draaien.

Nadat alle 19 percelen zijn verkocht, is het spel afgelopen.

De kleine lettertjes van Pappy Winchester

Het delen van een erfenis is niet altijd gemakkelijk. Pappy Winchester wist dat goed, maar toch besloot hij de zaken wat ingewikkelder te maken.

GELD: Het geld dat de spelers gedurende het spel hebben, blijft geheim. Spelers kunnen hun geld in de hand houden of onder tafel verbergen. Ter herinnering: spelers kunnen in de veiling geen bod uitbrengen dat ze niet kunnen betalen!

DUELS: Elke speler start het spel met een duelfiche. Wanneer er nog slechts 2 spelers deelnemen aan een veiling, mag een speler zijn duelfiche gebruiken tegen de andere.

"Hey Clint, wedden dat ik sneller ben dan jij!"

Wanneer een duelfiche werd gebruikt, wordt het afgelegd en terug in de doos geplaatst. Zodra een duel is uitgeroepen, eindigt de veiling onmiddellijk.

Het duel: De 2 Pistolenduelkaarten worden gedekt geschud door een speler die niet aan het duel deelneemt. Elke duellerende speler kiest willekeurig een kaart en de twee spelers draaien ze tegelijkertijd om.



Klik!: Pech! Je pistool is niet geladen en je hebt zojuist het duel verloren.



Bang!: De winnende speler betaalt het bedrag dat het laatste bod was in de veiling (ongeacht wie heeft geboden) en zij nemen bezit van het perceel.

Wees gewaarschuwd, elke speler heeft maar één duelfiche voor het hele spel! Gebruik het alleen op het juiste moment dus kies verstandig!

MIJNEN: Het is bekend dat Pappy vaak in deze mijnen heeft gegraven en dat is waar hij zijn fortuin verdiende. Maar bevatten de mijnen nog steeds goud of zijn ze al leeggemaakt? Wanneer een speler een perceel met een mijnkaart koopt, toont de speler de kaart en ontvangt onmiddellijk het bedrag dat op de kaart staat. De bank betaalt dit bedrag en de mijnkaart wordt afgelegd in de doos.

DE RANCH: Het gerucht gaat dat Pappy een deel van zijn fortuin in zijn ranch heeft weggestopt, maar niemand weet precies waar ... Wat nog belangrijker is, niemand weet of er nog iets van over is! Wanneer een speler de ranch koopt, neemt die speler de ranchkaart, toont deze en ontvangt onmiddellijk het bedrag dat op de kaart staat. De bank betaalt dit bedrag en de ranchkaart wordt afgelegd in de doos.

BONUSFICHES: Telkens een speler een perceel koopt, krijgt die speler ook het bonusfiche dat daar wordt gevonden en moet de effecten ervan onmiddellijk toepassen; het fiche bewaart hij voor zich. Door de fiches bij te houden, kunnen bepaalde doelen worden voltooid.

Er bestaan 3 soorten fiches:



✦**Beweging**: met dit fiche kan de boot of locomotief één of meerdere velden vooruit of achteruit worden verplaatst. In beide gevallen moet de locomotief op de rails blijven en de boot op de rivier. Het voertuig dat wordt verplaatst, is 'actief'. Spelers die een voertuig niet willen verplaatsen, moeten een van hen als 'actief' aanduiden. Elk perceel met een zijde die grenst aan het 'actieve' voertuig brengt dan $ 1000 op voor de landeigenaar. Dit geld wordt betaald door de bank.



✦De **Saloon**: met dit fiche ontvangen spelers alle tips die in de saloon liggen!! Jackpot!! Of niet...

Niet vergeten: je mag de tip die je net bij de aankoop van het perceel hebt betaald niet nemen.



✦**Gerucht**: met dit fiche kunnen spelers elke gewenste kaart bekijken. Het is daarmee mogelijk om te kijken naar de geheime doelkaart van een tegenstander, de ranchkaart of een van de mijnkaarten op het bord.

GEHEIME DOELKAARTEN: Je had al zicht op de percelen van Pappy Winchester en wist ze goed te beheren vóór zijn dood. Je geheime doelen zullen je helpen strategieën te ontwikkelen. Deze kaarten kunnen niet tijdens het spel worden gespeeld en leveren spelers enkel geld op aan het einde van het spel.

Einde van het spel en eindscore

Zodra het 19de perceel is gekocht en geclaimd, eindigt het spel en kunnen spelers beginnen met het berekenen van hun totale fortuin.

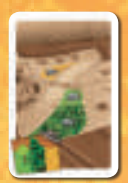
Spelers tellen de volgende elementen op:
✦Het bedrag dat is aangegeven op de kaarten van hun geheime doelen die voltooid werden.
✦De bankbiljetten die ze bezitten.
✦De speler met het meeste percelen aan het einde van het spel ontvangt $ 5000. In geval van een gelijke stand wint de speler met de meeste percelen die elkaar met minstens één zijde raken de $ 5000. Als de gelijke stand blijft bestaan, ontvangen de betrokken spelers elk $ 5000. Dit geld wordt door de bank betaald.

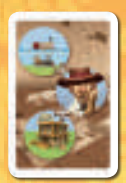
De rijkste speler aan het einde van het spel wordt het nieuwe hoofd van de familie!

In geval van een gelijke stand, wordt de winnaar bepaald volgens de volgende elementen, in volgorde:
- De speler met het meeste contant geld (zonder het geld verkregen door Geheime Doel-kaarten)
- De speler die nog een duelfiche heeft

Zo niet, dan moeten de spelers de titel van hoofd van de familie delen.

GEMEENSCHAPPELIJKE DOELEN:

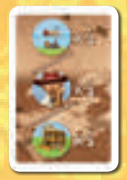

Een perceel van elk type hebben (bos, woestijn, prairie).


Minstens één fiche van elk type hebben (gerucht, saloon, beweging).


5 percelen hebben.


De laatste veiling van het spel winnen.


3 percelen naast elkaar hebben die elkaar met één zijde raken - rails en de rivier verhinderen dat percelen aangrenzend te zijn.


4 fiches van hetzelfde type hebben.


3 percelen hebben die niet naast de rivier liggen (1, 2, 3, 6, 9, 13, 14, 15, 17, 18, 19).


3 percelen hebben die niet naast de spoorlijn liggen (2, 3, 4, 5, 9, 10, 16, 17, 18, 19).


Als een speler een saloonfiche krijgt zonder het geld te nemen, wint deze speler dit Gemeenschappelijk Doel.


4 percelen hebben die niet grenzen aan een ander perceel waarvan je de eigenaar bent - rails en de rivier verhinderen dat percelen naast elkaar liggen.

GEHEIME DOELEN:


$ 3000 per bosperceel.


$ 3000 per woestijnperceel.


$ 3000 per prairieperceel.


$ 3000 per perceel grenzend aan de rivier (5, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 16).


$ 5000 per perceel rond de saloon (8, 9, 14, 15).

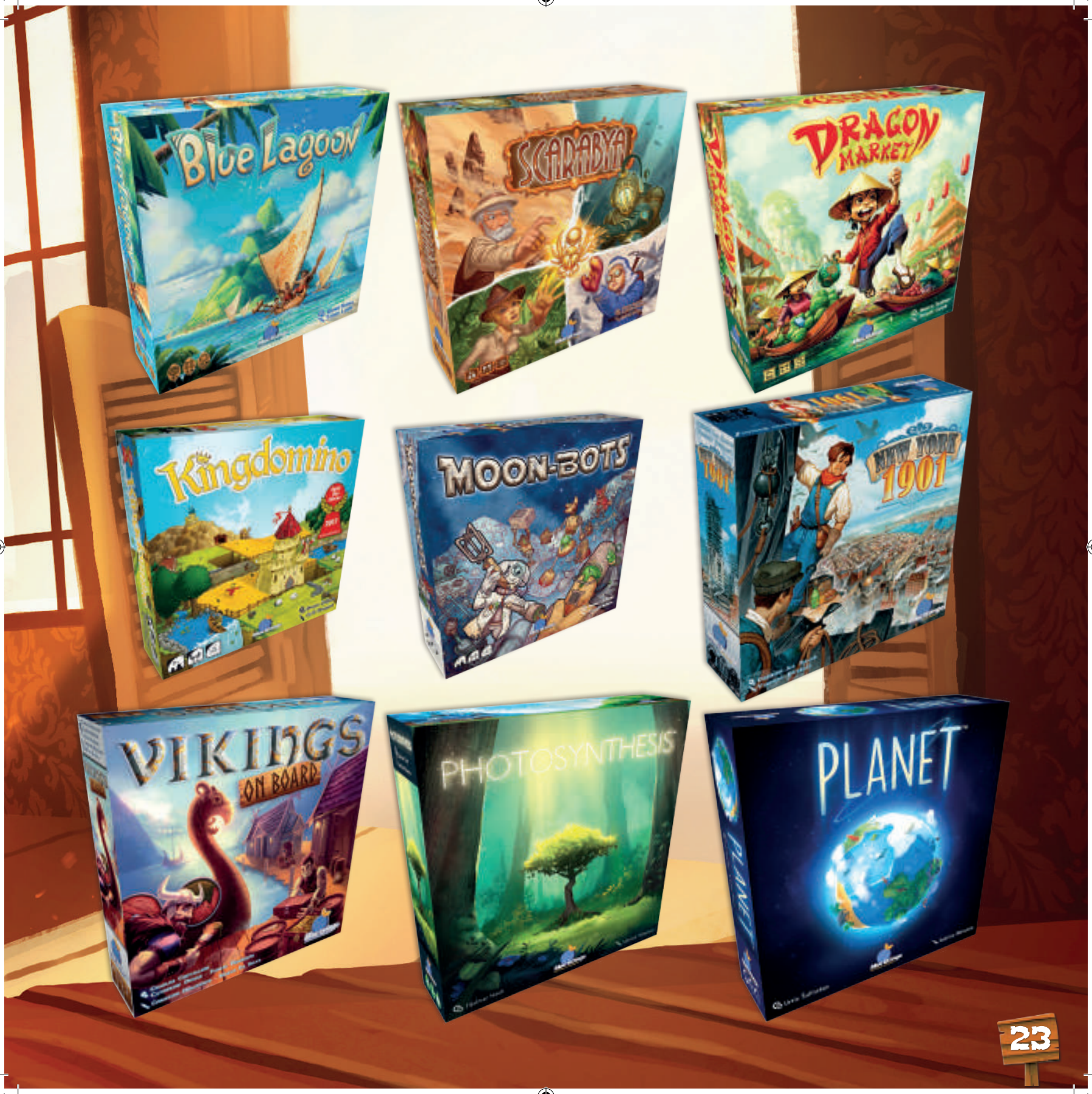

$ 3000 per perceel langs de spoorlijn (1, 2, 7, 8, 11, 12, 13, 14, 15).


$ 5000 per mijnperceel (2, 3, 4).


$ 3000 voor de ranch en elk perceel rond de ranch (12, 13, 14, 16, 17, 18).


$ 3000 per geruchtfiche.


$ 3000 per bewegingsfiche.


Blue Lagoon
Scarabya
Dragon Market
Kingdomino
Moon-Bots
New York 1901
Vikings On Board
Photosynthesis
Planet


PAPPY
WINCHESTER
WE PLANT TREES
Follow us !
blueorangegames.eu
/ blueorangenews