

DADDY WINCHESTER™

SPIELREGEL RULES





Daddy Winchester hat den Löffel abgegeben. Der Arme! Er war der König der Schlitzohren und alle wissen, dass er stinkereich war! In seinem Testament steht, dass sein ganzer Zaster und alle Ländereien auf jeden Fall in der Familie bleiben müssen. Daddy Winchester vermachte jedem Familienmitglied ein bisschen Startkapital und hat vorsorglich gleich noch eine Karte seiner Ländereien hinterlassen. Versammelt euch zu einer ungewöhnlichen Versteigerung, um Daddy Winchesters Besitztümer aufzuteilen. Am Ende wird der reichste Nachkomme das neue Oberhaupt der Familie.

Inhalt

- ♣ . 1 Spielbrett
- ♣ . 110 Dollarscheine
- ♣ . 50 Hutplättchen (10 in jeder Spielerfarbe)

- ♣ . 5 Duellplättchen
- ♣ . 19 Parzellenplättchen (nummeriert)
- ♣ . 19 Bonusplättchen
- ♣ . 10 Karten „Geheime Ziele“
- ♣ . 10 Karten „Offene Ziele“



- ♣ . 5 Minenkarten
- ♣ . 3 Ranchkarten
- ♣ . 2 Duellkarten
- ♣ . 1 Startspielerstern
- ♣ . 1 Lokomotive (zum Zusammenbauen)
- ♣ . 1 Schiff (zum Zusammenbauen)
- ♣ . 1 Aufsteller „Laufende Auktion“ (zum Zusammenbauen)

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. Setzt die Lokomotive auf einen Gleisabschnitt und das Schiff auf einen Flussabschnitt eurer Wahl.
- 2 Legt auf jede der 19 Parzellen nach dem Zufallsprinzip ein Bonusplättchen. (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 Wüstenparzellen mit Mine und 1 Prärieparzelle mit der Ranch. Der Saloon, der Fluss und die Gleise sind keine Parzellen.)
- 3 Mischt die 5 Minenkarten und legt jeweils eine verdeckt auf jedes der 3 „Minen“-Felder auf dem Spielbrett. Die verbleibenden 2 Karten kommen unbesehen zurück in die Schachtel.
- 4 Mischt die 3 Ranchkarten und legt eine davon verdeckt auf das „Ranch“-Feld auf dem Spielbrett. Die verbleibenden 2 Karten kommen unbesehen zurück in die Schachtel.
- 5 Legt einen Dollarschein auf das Saloonfeld.
- 6 Legt die 19 nummerierten Parzellenplättchen 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 Dollarscheinen.
- 8 Mischt die 10 Karten „Offene Ziele“ und legt jeweils eine davon offen auf einen der 5 Geldstapel. Die übrigen „Offenen Ziele“ kommen zurück in die Schachtel. Ihr benötigt sie in dieser Partie nicht.

- 9 Legt die 2 Duellkarten neben das Spielbrett.
- 10 Jeder Spieler erhält 8 Dollarscheine, 10 Hutplättchen in seiner Spielerfarbe, 1 Duellplättchen, 2 Karten „Geheime Ziele“.

Wenn ihr weniger als 5 Spieler seid, bleiben Karten übrig. Diese werden in dieser Partie nicht verwendet und kommen ebenfalls unbesehen zurück in die Schachtel. Alle übrigen Geldscheine bilden die Bank. Der Spieler, der zuletzt einen Western geguckt hat, bekommt den Startspielerstern ... und los geht's!



Aufbau für 5 Spieler.

Spielablauf

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 Parzellenplättchen und setzt den Aufsteller „Laufende Auktion“ auf die entsprechende Parzelle auf dem Spielbrett. Er ermöglicht es den anderen Spielern, mit einem Blick zu erkennen, welche 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 so lange weiter, bis alle Spieler bis auf einen gepasst haben.

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). Die Summe, die der Gewinner der Auktion 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 Saloonfeld).



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 Hutplättchen seiner Farbe auf die gekaufte Parzelle legen und sich das Parzellenplättchen nehmen.
- ✦ sich das Bonusplättchen 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 den Startspielerstern 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.

Nach diesen 3 Schritten ist die Runde beendet.

Der Spieler, der jetzt den Startspielerstern hat, beginnt eine neue Runde, indem er ein weiteres Parzellenplättchen umdreht.

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

Daddy Winchesters Kleingedrucktes

Es ist keine einfache Sache, eine Erbschaft aufzuteilen. Das wusste natürlich auch Daddy 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 Duellplättchen. 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 Duellplättchen ab und legt es in die Spielschachtel zurück. Sobald jemand zum Duell gefordert wurde, ist die Auktion sofort beendet.

DAS DUELL: Die beiden Duellkarten 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.



Pang! 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 Duellplättchen für die ganze Partie! Man sollte sich also gut überlegen, wann man es einsetzt!

DIE MINEN: Man weiß, dass Daddy 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.