

Duel & Fortune

Aantal deelnemers: 2 tot 8 spelers, vanaf 7 jaar.

Het spel omvat: 1 speelbord, 68 speelkaarten (32 handelskaarten, 7 diplomakaarten, 3 transitkaarten, 1 «Daily Star»-kaart, 1 «Post Office»-kaart en 24 telegramkaarten), 8 pionnen en 8 paarden, 2 dobbelstenen, een goudklompje («Golden nugget») en bankbiljetten.

DOEL VAN HET SPEL: Fortuin maken in het Wilde Westen door handelszaken op te kopen in de 7 stadjes. De andere spelers die op deze handelszaken terechtkomen, betalen.

BEGIN VAN HET SPEL: Elke speler

- ontvangt 50.000 \$ van de bank: 4 briefjes van 10.000 \$, 3 briefjes van 2.000 \$, 2 briefjes van 1000 \$, 3 briefjes van 500 \$ en 5 briefjes van 100 \$.

- zet een gekleurd pionnetje op een «Ranch» naar keuze (er kunnen meerdere pionnen op dezelfde Ranch geplaatst worden).

- gooi de dobbelstenen: de speler die het hoogste aantal ogen gooit, mag het spel beginnen.

Eén speler wordt aangeduid als Bankier: hij ontvangt de sommen die de spelers betalen om een handelszaak te kopen en bezorgt de kaarten. Als een speler cash geld nodig heeft, kan hij zijn kaarten terug verkopen aan de bank (handelskaarten, diplomakaarten...) tegen 50% van hun aankoopwaarde.

TE VOET OF TE PAARD: Alle spelers starten het spel «te voet»: de spelers gooien met één dobbelsteen en verplaatsen hun pion in de richting van de pijlen (het traject heeft de vorm van een 8). Daarbij komen ze twee keer voorbij Dalton City, één keer links van de middellijn, één keer rechts van de middellijn. Als een speler een «6» gooit, mag hij zijn pion vervangen door een paard en 6 vakjes vooruit gaan. Als een speler een paard bezit, kan hij steeds kiezen of hij met 1 of 2 dobbelstenen speelt. Als hij in het laatste geval met beide stenen hetzelfde aantal ogen gooit, dan mag hij nog eens spelen zelfs als hij naar een ander vakje wordt doorgestuurd (telegramkaart, duel, wanted...) of als hij op het vak *Sheriff of Hospital* terecht komt.

DUEL: Als een speler op een vakje terecht komt dat al ingenomen is door een andere speler, dan gaan beide spelers een «duel» aan.

Een speler die op hetzelfde vak als een tegenspeler komt te staan, daagt de andere speler onmiddellijk uit door een dobbelsteen te gooien, zonder rekening te houden met het vak waarop hij staat.

De speler die eerst op het vak stond, gooit daarna ook een dobbelsteen. De speler met het hoogste aantal ogen mag een kaart kiezen (handelskaart, diplomakaart...) die in het bezit is van de andere speler.

Als de spelers hetzelfde aantal ogen gooien, spelen ze opnieuw. In dit laatste geval verdubbelt de inzet en kiest de winnaar 2 kaarten van de andere speler. Als de spelers een derde keer hetzelfde aantal ogen gooien, wordt de inzet verdriedubbeld enz... De speler die het duel verliest gaat naar het hospitaal. Als de verliezer geen kaarten bezit, gaat hij naar het hospitaal zonder de winnaar te betalen. Ook op de dubbele rij handelsvakken van Dalton City moeten de spelers duelleren, zelfs als ze allebei aan een andere kant van de middellijn staan. Er wordt niet geduellerd op de vakken «*Sheriff*», «*Hospital*» en de 2 Banco-vakken.

EINDE VAN HET SPEL: De rijkste speler wint,

- hetzij wanneer alle tegenstanders uitgeschakeld zijn omdat ze niet meer kunnen betalen;

- hetzij wanneer de afgesproken tijdslimiet verstreken is of wanneer het afgesproken aantal rondes gespeeld werd (bijvoorbeeld nog 5 keer de tafel rond). Elke speler telt daarna hoeveel geld hij bezit. De kaarten tellen mee voor hun aankoopwaarde (handelskaarten, diplomakaarten...).

De waarde van het goudklompje stemt overeen met 1000 \$ X het aantal ogen dat met twee dobbelstenen geworpen wordt.

“HANDELSVAK”

Een speler komt op een «handelsvak» terecht:

- als de «handelskaart» van dit vak nog niet gekocht werd, kan hij ze aankopen bij de bank, tegen de vastgestelde prijs;

- als de kaart al in het bezit is van een andere speler moet hij een geldsom aan deze speler betalen.

Om te bepalen hoe groot deze geldsom is, gooit de speler die op het vakje terechtkwam een dobbelsteen:

- als hij 1 tot 5 ogen gooit, betaalt hij het bedrag dat overeenstemt met het aantal handelskaarten in het bezit van de eigenaar.

- als hij een «6» gooit, moet hij niets betalen en is het nogmaals zijn beurt. Gooit hij een tweede maal «6», dan moet de eigenaar gratis zijn handelskaart afstaan aan de speler.

N.B. Als het om een *Casino-vak* gaat en de speler 1 of 2 ogen gooit, moet hij niets betalen. De eigenaar van het *Casino* moet de negatieve bedragen die op de kaart staan, uitbetalen aan de speler.

De winst van de eigenaar van de handelskaart verdubbelt (X 2) als deze eigenaar:

- het vereiste diploma op zak heeft;

- of elk vak bezit in de stad waar het betreffende vak zich bevindt.

Als aan deze beide voorwaarden voldaan is, wordt de winst verviervoudigd (X 4).

N.B. • De handelsvakken van Dalton City liggen aan beide zijden van de middellijn.

• Als een geldsom eindigt op «50» wordt ze naar boven toe afgerond tot 100.

• De spelers mogen niets uitwisselen of onderling verkopen (handelskaarten...).

DIPLOMA

Diplomakaarten doen de waarde van handelskaarten stijgen.

Spelers kunnen diplomakaarten kopen als ze op één van de 7 *Diplomavakken* terechtkomen. Wie op een *Diplomavak* naast de Banco komt te staan, mag onmiddellijk naar een ander *Diplomavak* van zijn keuze. De speler is dan wel verplicht het diploma aan te kopen.

Als een speler een diplomakaart in handen heeft: - verdubbelen alle inkomsten van de handelskaarten die erbij horen (X 2);

- worden alle geldsommen die de eigenaar voor de bijhorende handelskaarten moet betalen aan een andere speler gehalveerd (50% te betalen).

Als een speler op een *Diplomavak* van een andere speler terecht komt, ontvangt de eigenaar 10% van de aankoopwaarde van het diploma. Deze geldsom van

10% wordt vermenigvuldigd met het aantal diploma's dat de eigenaar in zijn bezit heeft (voorbeeld: hij bezit 3 diploma's = 10% X 3).

RANCH

Als een speler op dit vak terecht komt, ontvangt hij een paard (als hij te voet was) en de aangeduide premie.

TRANSIT

Een speler die op «*Western Stage Coach*» (postkoets), «*Mississippi Boat*» (boot) of «*Pacific Railroad*» (spoorweg) terecht komt, kan deze kaarten kopen.

Telkens hij daarna op het vak komt te staan, mag hij onmiddellijk naar het *handelsvak* van zijn keuze overstappen, zonder aankoopverplichting. Als een speler de 3 «*Transitkaarten*» in zijn bezit heeft, mag hij verhuizen naar om het even welk vak.

Als het «*Transitvak*» al toebehoort aan een andere speler, moet de speler die op het vak terechtkomt de geldsom betalen die op de kaart vermeld staat, in functie van het aantal «*Transitkaarten*» die de eigenaar bezit (1, 2 of 3).

DAILY STAR en POST OFFICE

De speler ontvangt gratis de kaart «*Post Office*» of «*Daily Star*», zelfs als deze kaart al in het bezit van een andere speler was.

Deze kaarten bieden de volgende voordelen:

- *Post Office*: korting van 50% bij een aankoop (handelskaart, diploma...);

- *Daily Star*: korting van 50% op een geldsom die men verschuldigd is aan een andere speler.

De speler die deze kaarten in zijn bezit heeft, is niet verplicht ze bij de eerste gelegenheid te gebruiken. Als een andere speler echter op het vak in kwestie komt te staan, moet de eigenaar de kaart afstaan aan deze speler. Na gebruik deponeert de speler de kaart bij de bank.

N.B.: deze voordelen zijn cumuleerbaar met andere spelregels (diploma...).

X 500 \$ en X 1000 \$

De speler ontvangt van de bank een geldsom ter waarde van 500 \$ of 1000 \$ X het aantal ogen dat hij gooit om op deze vakken terecht te komen.

TELEGRAM

De speler neemt de «telegramkaart» bovenaan het stapeltje en voert de instructies op de kaart uit.

RODEO

De speler gaat naar het hospitaal.

HOSPITAL en SHERIFF

Een speler gaat naar het hospitaal of de Sheriff als hij op de vakken *Hospital* of *Sheriff* terecht komt of er om een andere reden naartoe gestuurd wordt (duel verloren, Rodeovak, Wanted...).

De speler verliest zijn paard en - als hij in het hospitaal ligt: ontvangt hij nog maar 50% van de inkomsten van zijn kaarten (handelskaarten, diploma's...);

- als hij bij de Sheriff zit: ontvangt hij geen inkomsten meer van zijn kaarten. Bovendien moet hij één van zijn kaarten (handelskaart...) afgeven aan de Banco, in het midden van het speelbord.

Om weg te raken bij het hospitaal of de Sheriff, gooit de speler de twee dobbelstenen. Als hij met één van beide stenen een «6» gooit of een dubbel gooit, mag hij vertrekken en het aantal ogen dat hij gooit de vooruitgang. Hij krijgt echter geen paard en mag niet opnieuw gooien. Bij de volgende beurt, moet hij nog «te voet» verder met één dobbelsteen.

Als hij bij de eerste poging geen «6» gooit met één van beide dobbelstenen of als hij geen dubbel gooit, betaalt hij een boete van 1000 \$ aan de Banco. Bij de tweede poging bedraagt deze boete 2000 \$. Als ook de derde poging mislukt, betaalt de speler 3000 \$ en verlaat hij het hospitaal of de Sheriff. Daarbij mag hij evenveel vakken vooruitgaan als hij gooit.

WANTED

De «gezochte» speler gaat naar de Sheriff.

BANCO

De speler die op één van beide «Banco-vakken» terecht komt, ontvangt het geld van de Banco in het midden van het speelbord.

HOLD UP

De speler geeft de helft van zijn geld af aan de Banco, in het midden van het speelbord.

GOLDEN NUGGET

De speler die op «*Golden Nugget*» (goudklompje) terecht komt, ontvangt het goudklompje, zelfs als dit goudklompje aan een andere speler toebehoort. Met dit goudklompje kan hij om het even welke betaling uitvoeren.

De eigenaar kan het goudklompje gebruiken om een geldsom aan een andere speler te betalen, om handelskaarten of andere kaarten aan te kopen bij de bank, om te betalen bij een hold-up enz...