

Gnadenlos!

Auteur: Klaus Teuber

Uitgegeven door Kosmos, 2001

Ga op zoek naar roem in een goudvindersdorpje, maar pas op: de gieren zitten reeds te loeren, voor 3 of 4 spelers vanaf 10 jaar.

Materiaal:

- een speelbord
- 29 avonturierkaarten
- 52 schuldbrieven (13 per kleur in de waarden 0, 1, 2, 3 en 4)
- 7 gebeurteniskaarten
- 4 overzichtskaarten
- 9 gierschijfjes
- 37 goudklompfiches (25 x waarde '1' en 12 x waarde '5')
- 4 spelershoeden (in de vier verschillende kleuren)
- 1 zwarte hoed = de hoed van de begrafenisondernemer
- 1 revolver
- 1 dobbelsteen

Idee:

- Goud aan de Tuzza-rivier!
- Horden vermetele avonturiers weerstaan de lokroep niet, een kleine goudgraversdorp ontstaat. Elkeen heeft nood aan een houweel, een schep en veel, veel whisky... maar de dollars zijn er schaars!
- Op dit moment betreden wij, de spelers, het toneel. Wij zijn sluw, in plaats van onze handen vuil te maken, drukken we snel enkele schuldbrieven en duwen we ze de onbemiddelde avonturiers in handen.
- Als tegenprestatie delen wij in hun goudvondsten of profiteren wij van hun schietkunsten en valsspelerij... Al snel vallen de goudklompen ons in de handen! Dit goud geven we opnieuw uit om op de trap van de roem en de eer zo hoog mogelijk te kunnen klimmen om op die manier de meest gerespecteerde burger van Tuzza-City te worden.
- Één gevaar houdt dit alles voor ons echter ook in: geregeld moeten we onze schuldbrieven in baar goud kunnen omzetten. Lukt ons dit niet, dan loert het gevaar... de gieren zitten reeds klaar!

Vorbereiding:

- Leg het speelbord open in het midden. Zorg ervoor dat er aan de kant met de dobbelsteensymbolen voldoende plaats vrij is om meerdere rijen van kaarten te leggen.
- Alle avonturierkaarten worden geschud en naast het bord op een verdekte stapel klaargelegd. Elke speler bekommt twee kaarten van deze stapel als handkaarten. De spelers houden deze kaarten geheim voor de andere spelers.
- Elke speler kiest een kleur en neemt de 13 bijbehorende schuldbrieven

evenals een overzichtskaart. De schuldbrieven worden eveneens verdekt in de hand gehouden.

- De hoeden van de deelnemende spelers worden op het startveld geplaatst. Dit is het grote grijze hoefijzer.
- De zwarte hoed wordt op het overeenkomstige hoekveld geplaatst.
- Alle spelers leggen twee schuldbrieven in het midden, één keer waarde '1' en één keer waarde '2'. Al deze schuldbrieven worden verdekt geschud en verdekt in een rij naast de lange 'dobbelsesteen'-zijde van het speelbord gelegd. Bij 4 spelers worden reeds twee kaarten in een tweede rij gelegd. (Zie ook fig. bovenaan p. 3) Schuldbrieven worden in het verdere verloop van het spel steeds aan deze zijde van het speelbord aangelegd. Zorg ervoor dat er voldoende plaats voorhanden is! In eenzelfde rij kunnen maximaal 6 kaarten gelegd worden. Daarna wordt steeds een nieuwe rij opgestart. Deze zone van het speelveld wordt de 'markt' genoemd.
- De gebeurteniskaarten worden eveneens geschud en als verdekte stapel op één van de twee voorziene vakken gelegd.
- Elke speler ontvangt een totaalwaarde van 10 goudklompjes als startkapitaal. Het overblijvende goud wordt naast één van beide korte zijden van het speelbord als reserve klaargelegd.
- Ook de dobbelsesteen wordt naast het bord geplaatst.
- De startspeler plaatst de revolver voor zich op tafel. Na elke spelronde wordt deze naar links doorgegeven.
- **Opmerking: enkele aanpassingen bij de voorbereiding voor 'ervaren' spelers.** De spelers krijgen geen avonturierkaarten en moeten ook geen schuldbrieven op voorhand ingeven. Deze procedure wordt vervangen door een eenvoudige 'verkoop'.
 - Er worden evenveel paren van avonturierkaarten omgedraaid als deelnemers (bij 3 spelers 3 x 2 en bij 4 spelers 4 x 2 kaarten). De omgedraaide kaarten blijven per twee liggen!
 - Alle spelers dobbelen, startspeler is diegene met de meeste dobbelsestenen. De anderen volgen in wijzerzin.
 - Om beurten, beginnend met de startspeler, wordt met schuldbrieven geboden. (De specifieke regels hiervoor staan verderop!) Alle spelers moeten een verschillend bod op tafel leggen. De meestbiedende mag eerst kiezen, neemt het gekozen paar avonturierkaarten en legt zijn bod verdekt naast het speelbord, beginnend bij de dobbelsesteensymbool met waarde '1'. De andere spelers volgen. Ze doen dit in een volgorde volgens afnemend bod.

Spelverloop:

- Er wordt gedobbeld om de startspeler te bepalen. (Niet bij de aangepaste startprocedure!) Wie aan de beurt is, plaatst de revolver voor zich op tafel en voert volgende drie fasen uit:
 - 1. gebeurteniskaart omdraaien en uitvoeren
 - 2. aanzien 'kopen'
 - 3. schuldbrieven aanbieden om avonturiers in dienst te nemenHierna volgt eventueel nog een 'betaaldag'

- Daarna is zijn linkerbuur de nieuwe startspeler.

1. De gebeurtenis uitvoeren

- De speler aan beurt draait de bovenste gebeurteniskaart om en legt deze open op de aflegstapel ernaast. Er ontstaan nu drie mogelijkheden afhankelijk van het symbool dat op de kaart vermeld staat: 'Goldrausch', 'High Noon' of 'Falschspiel'.
- Bij elk van de drie mogelijkheden moet elke speler een avonturierkaart uitkiezen en verdekt voor zich neerleggen.
- Als een speler geen avonturierkaarten meer heeft, dan neemt hij niet deel aan dit onderdeel. Bezit slechts één speler nog één of meer avonturierkaarten, dan vervalt de gebeurtenisfase volledig!
- Gelijktijdig draaien alle spelers hun gekozen kaart om en wordt de gebeurtenis uitgevoerd...

a) in het geval 'Goldrausch' (= goudroes)

- Er zijn drie verschillende kaarten in het spel: 3/1, 5/3 en 7/4. De getalwaarden geven aan hoeveel goud er kan verdiend worden.
- Wie het goud zal krijgen, hangt af van de getalwaarde naast het goudsymbool op de uitgespeelde avonturierkaarten.
- Alle spelers die een avonturierkaart met de hoogste goudwaarde hebben uitgespeeld, ontvangen evenveel goud als aangegeven op de grootste getalwaarde op de gebeurteniskaart.
- Alle spelers die een avonturierkaart met de tweede-hoogste goudwaarde hebben uitgespeeld, ontvangen evenveel goud als aangegeven door de laagste getalwaarde op de gebeurteniskaart.
- De andere spelers ontvangen niets!

b) in het geval 'High Noon'

- Voordat deze gebeurtenis uitgevoerd wordt, moet de zwarte hoed van de begrafenisondernemer één vak verplaatst worden.
- In dit geval geldt de getalwaarde naast het revolversymbool.
- Heeft slechts één speler de hoogste getalwaarde uitgespeeld, dan mag deze speler twee willekeurige kaarten uit de markt nemen en aan zijn handvoorraad toevoegen.
- Zijn er meerdere spelers met dezelfde hoogste getalwaarde, dan mag elke speler één kaart uit de markt stelen.
- Liggen er onvoldoende schuldbrieven in de markt, dan mag door niemand gestolen worden!
- Het stelen gebeurt willekeurig. Een speler mag een kaart dus niet eerst even bekijken en dan wegnemen.
- Wie een kaart van een andere kleur dan de zijne trekt, mag deze in een latere fase toch als eigen kaart gebruiken.
- Na het wegnemen van de kaarten uit de markt worden de eventueel ontstane gaten in de markt als volgt opgevuld: de speler aan beurt neemt de nodige kaarten uit de laatste rij weg en plaatst deze in de openingen in de voorgaande rijen. Nadien moeten alle rijen - met uitzondering van de buitenste - weer compleet opgevuld zijn. (zie fig. p.

7)

- Alle uitgespeelde avonturiers met de laagste getalwaarde naast het revolversymbool zijn doodgeschoten en worden op een aflegstapel gelegd.

c) in het geval 'Falschspiel'

- Of een avonturier goed kan valsspelen, hangt af van de getalwaarde naast het kaartsymbool.
 - Alle spelers die de hoogste getalwaarde uitspeelden, zijn 'winnaars', de spelers met de laagste getalwaarde, zijn de 'verliezers'.
 - De weg van de roem (zie hoefijzers op het speelbord) is onderverdeeld in vier kleurzones. (De groene zone telt hier niet mee want hierop is een speler reeds 'binnen'.) Naast elke zone staat een huis met twee gelijk gekleurde kaartsymbolen. Er staat steeds een kaart met een positieve (+) waarde en een kaart met een negatieve (-) waarde. De +waarde geeft aan hoeveel velden een 'winnaar' vooruit mag gaan indien zijn symbool in de overeenkomstige kleurzone start. De -waarde geeft aan hoeveel velden een 'verliezer' achteruit moet gaan indien zijn symbool in de betreffende kleurzone staat.
 - Elke 'winnaar' verplaatst zijn hoed nu evenveel velden vooruit als aangegeven door de passende +waarde. Elke 'verliezer' moet nu zoveel velden achteruit als aangegeven door de overeenkomstige -waarde.
-
- Na elke uitgevoerde gebeurtenis worden alle uitgespeelde avonturiers met de hoogste waarde (zie de gebruikte getalwaarden) op de aflegstapel gelegd. Deze avonturiers hebben hun rol goed gespeeld. De andere avonturiers mogen weer in de hand genomen worden. Let op: bij 'High Noon' worden ook de avonturiers met de laagste getalwaarde op de aflegstapel gelegd.
 - Opmerking: Hebben toevallig alle spelers bij een bepaalde gebeurtenis dezelfde getalwaarde naast het betreffende symbool staan, dan wordt die gebeurtenis niet uitgevoerd. Alle spelers nemen hun avonturierkaart terug in de hand en de volgende fase start. Er wordt geen vervangkaart omgedraaid. De speler aan beurt zet het spel gewoon verder.
 - De laatste gebeurtenis wordt nooit uitgevoerd! Draait een speler de zevende gebeurteniskaart om, dan neemt hij alle gebeurteniskaarten in de hand, schudt deze en legt alle kaarten terug als verdeckte stapel. Daarna draait hij de bovenste kaart om. Deze wordt dan uitgevoerd. Let wel op: is de zevende kaart toevallig een 'High Noon'-kaart, dan wordt deze weliswaar ook niet uitgevoerd maar moet de hoed van de begrafenisondernemer toch één veld opgeschoven worden.

2. Aanzien 'kopen'

- De speler aan beurt mag zich nu aanzien kopen. Voor elke goudklomp dat hij afgeeft aan de algemene voorraad, mag hij zijn hoed een veld opschuiven.
- Een speler mag op deze manier echter steeds maximaal 5 velden opschuiven.
- Alleen de speler met het geweer mag deze actie uitvoeren.

3. Het bieden met schuldbrieven

- Bezit de actuele startspeler minder dan 3 avonturierkaarten, dan moet deze fase uitgevoerd worden. Is hij in het bezit van 3 of meer avonturiers, dan vervalt deze fase waarna de volgende speler startspeler wordt.
- De startspeler draait één avonturierkaart minder om dan deelnemers. Bij 4 spelers worden dus drie, bij 3 spelers twee kaarten omgedraaid.
- Beginnend met de actuele startspeler, doet iedereen - in zitvolgorde - een zichtbaar bod. Dit bod bestaat steeds uit 1, 2 of 3 schuldbrieven. Volgende afspraken zijn daarbij steeds geldig:
 - Een speler kan nooit meer dan 3 schuldbrieven inzetten
 - Elk bod moet verschillend zijn van alle voorgaande, d.w.z. dat de som van de ingezette schuldbrieven van alle spelers verschillend moet zijn. Een bod bestaande uit de kaart '0' is ook toegestaan.
 - Elke speler moet een bod doen, passen is onmogelijk. Hij moet niets inzetten indien hij dit niet kan omdat hij niet aan alle regels kan voldoen. (Dit is het geval als hij met zijn schuldbrieven geen andere som kan maken als zijn voorgangers.) Doet deze situatie zich voor, dan moet de betreffende speler dit bewijzen door het tonen van zijn handkaarten. Op die manier komt zijn bod op de allerlaagste plaats, zelfs nog 'lager' dan een '0-bod'.
- De speler die uiteindelijk het hoogste bod deed, mag als eerste een avonturier uitkiezen.
- Alle kaarten van zijn bod worden dan bij de 'markt' gevoegd door ze bij de laatste rij aan te laten sluiten of een nieuwe rij te beginnen.
- In volgorde van afnemend bod, nemen ook de andere spelers een avonturierkaart en leggen ze hun geboden schuldbrieven verdekt aan bij de markt.
- Alleen de speler met het laagste bod gaat met lege handen naar huis... Hij mag wel zijn schuldbrieven terug in de hand nemen.
- Zodra de stapel avonturierkaarten opgebruikt is, wordt de aflegstapel geschud en opnieuw gebruikt.

De betaaldag

- Deze fase wordt steeds doorgevoerd indien de markt uit minstens evenveel volledige rijen bestaat als er spelers deelnemen. Bij 4 spelers moeten er dus minstens vier volledige rijen met schuldbrieven naast het speelbord liggen.
- De actuele startspeler voert dan de betaaldag op volgende manier uit:
 1. Hij dobbelt.
 2. Hij draait de 'buitenste' verdekt liggende schuldbrief om die in de kolom ligt, aangeduid door de gedobbelde dobbelsteenwaarde.
 3. De speler die eigenaar is van deze kaart (zie kleur), moet nu evenveel goudklompjes ingeven als aangegeven door de getalwaarde op die kaart.
- De startspeler herhaalt deze acties totdat één van onderstaande mogelijkheden zich voordoet:
 - a) Na het dobbelen moet eigenlijk een kaart omgedraaid worden in een kolom die reeds volledig is omgedraaid, de betaaldag is ten einde

b) Een speler kan niet meer betalen... hij bezit minder goudklompjes dan nodig om de laatst omgedraaide schuldbrief te vereffenen. Als teken van dit prestigeverlies, moet hij een gierschijfje nemen én zijn pion (hoed) 5 vakjes achteruit schuiven (en dit maximaal tot het laatste veld). Zijn (te geringe) overblijvende goudvoorraad mag hij wel behouden.

- Na het afsluiten van de betaaldag, nemen alle spelers hun openliggende schuldbrieven terug in de hand. Daarna worden de markt herschikt door het verleggen van de kaarten van de buitenste rij naar de ontstane gaten in de andere rijen. De markt moet weer een aaneengesloten geheel worden van volledige (zover als mogelijk rijen).
- Opgelet: Uitzonderlijk kan het gebeuren dat na de 'herschikking' van de markt nog steeds evenveel volledige rijen aanwezig zijn als deelnemers. In dit geval wordt onmiddellijk een nieuwe betaaldag georganiseerd!

Einde van het spel:

- Als één van onderstaande gevallen zich voordoet, eindigt het spel:
 - a) Een speler bekommt zijn derde gierkaartje.
 - b) De hoed van de begrafenisondernemer heeft het laatste veld bereikt. Dit is steeds het geval als 'High Noon' de zevende keer omgedraaid wordt. Deze gebeurtenis wordt niet meer uitgevoerd!
 - c) Iemand bereikt het doelveld (of gaat er voorbij). Het doelveld is het veld met het grote groene hoefijzer.

Indien het spel door situatie b) of c) eindigt, dan wordt toch nog één keer een volledige betaaldag doorgevoerd. De speler die zijn derde gier ontvangt is in elk geval verloren en neemt zijn hoed weg van het speelbord.

- Onafhankelijk van de manier waarop het spel eindigde, mag elke speler (uitgezonderd de speler die eventueel reeds uitviel) nog maximaal drie velden vooruit door het ingeven van goudklompjes.
- De speler die met zijn hoed het verst kon oprukken langs de weg van de roem, is de winnaar. Bij gelijkheid wordt naar de resterende goudvoorraad gekeken.