

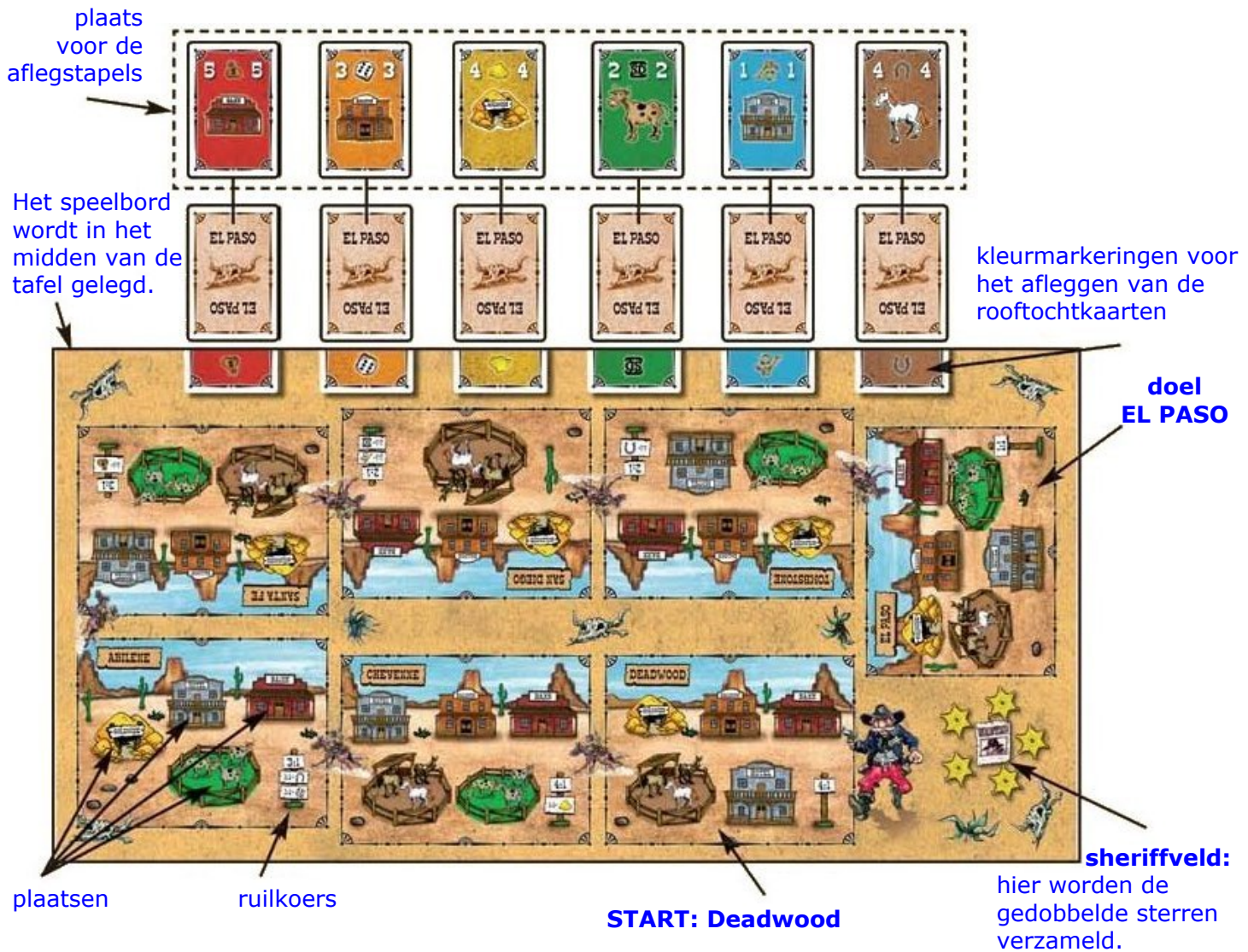


El Paso
Zoch, 2009
Stefan DORRA
2 - 5 spelers vanaf 10 jaar
± 45 minuten

Spelidee en doel van het spel

Zeven glorierijke steden "wachten" erop om door jullie te worden geplunderd. In elke speelbeurt wordt beslist op welke buit men het heeft gemunt. Al te vaak lopen jullie elkaar hierbij in de weg. Hoe langer een speler in een stad blijft, hoe meer buit hij daar kan vergaren en naar de volgende stad meenemen om ze daar ten gelde te maken. Maar wie te veel tijd in een stad spendeert, kan ook in de handen van de sheriff vallen. Rijk wordt hij die niet alleen vette buiten kan maken maar die ze ook tijdig kan verzilveren. De speler die El Paso verlaat met het meeste geld, wint het spel.

Spelmateriaal en spelvoorbereiding



De **36 buitfiches** worden in de katoenen zak gestopt.



De **50 klompjes** in de waarden van **1 (brons), 5 (zilver) en 10 (goud)** worden naast het speelbord klaargelegd



Het spel begint in **DEADWOOD**. Daarin plaatst men **Doc Holliday**.



De speler die als laatste in een bank is geweest, ontvangt de **5 dobbelstenen** en staat op de uitkijk, hij is de wachtpost

Bij elke plaats (bank, saloon, goudmijn, runderweide, hotel, paardenwei) zijn er acht **rooftochtkaarten** die in kleur overeenstemmen. Deze kaarten legt men telkens gemixt en verdekt aan de markeringen van het speelbord met de overeenstemmende kleur. Vervolgens neemt iedere speler van **iedere buitsoort** één kaart in de hand.

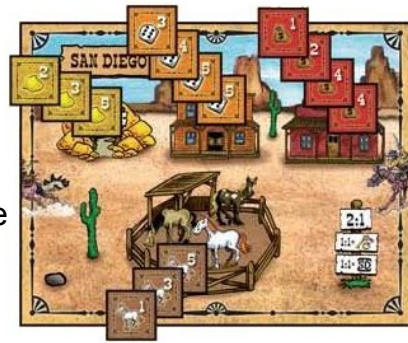
Spelverloop

Alle spelers bevinden zich aan het begin van het spel in DEADWOOD. Pas wanneer Deadwood is geplunderd, volgen, met de wijzers van de klok mee, de andere steden (CHEYENNE, ABILENE, SANTA FE ... enzovoort).

Gestolen goed klaarleggen

Vooraleer een stad kan worden geplunderd, trekt men uit de zak 20 buitfiches. Deze fiches legt men (als stapel) op de desbetreffende plaatsen van deze stad. Hou bij het stapelen rekening met het feit dat de **fiches met een hogere waarde steeds onder fiches met een lagere waarde** worden gelegd.

Als men een fiche van een buitsoort heeft getrokken die in deze stad niet voorkomt, wordt deze fiche terug in de zak gestopt. Het kan gebeuren dat in een stad minder dan 20 buitfiches liggen.



TIP

In de loop van het spel ontvangt iedere stad slechts éénmaal buitfiches. Geplunderde buitfiches van een stad worden nadien niet meer aangevuld.

Een stad wordt geplunderd

Iedere speler, te beginnen met de wachtpost, die wil plunderen, legt om de beurt een rooftochtkaart uit zijn hand verdekt vóór zich neer. Vervolgens worden alle neergelegde kaarten tegelijkertijd blootgelegd.



De speler die op de uitkijk staat, dobbelt met alle 5 dobbelstenen. Daarna worden alle dobbelstenen die een sheriffster tonen op het sheriffveld gelegd.

AANDACHT

Alle gedobbelde sheriffsterren blijven zo lang op het sheriffveld liggen tot de volgende stad wordt geplunderd.

Als er op zijn minst nog één dobbelsteen is die geen sheriffster toont, hebben de plundersaars geluk en zullen de sheriffs hen geen strobreed in de weg leggen.

Nu wordt er geplunderd !

Hierbij zijn er twee bijzondere uitdagingen: saloons en runderweiden.

- Toont geen enkele dobbelsteen een ingebrand merkteken, wordt geen enkele rund gestolen. Diegene die een runderkaart heeft uitgespeeld, blijft met lege handen achter.
- Toont geen enkele dobbelsteen een 6, wordt er geen saloon geplunderd. Diegene die een saloonkaart heeft uitgespeeld, blijft met lege handen achter.



een ingebrand merkteken

Voorbeeld

Omdat er geen 6 werd gedobbeld, blijft Little Joe met zijn saloon met lege handen achter. Jane en Averell kunnen wel runderen stelen omdat het ingebrand merkteken wel werd gedobbeld.



Little Joe



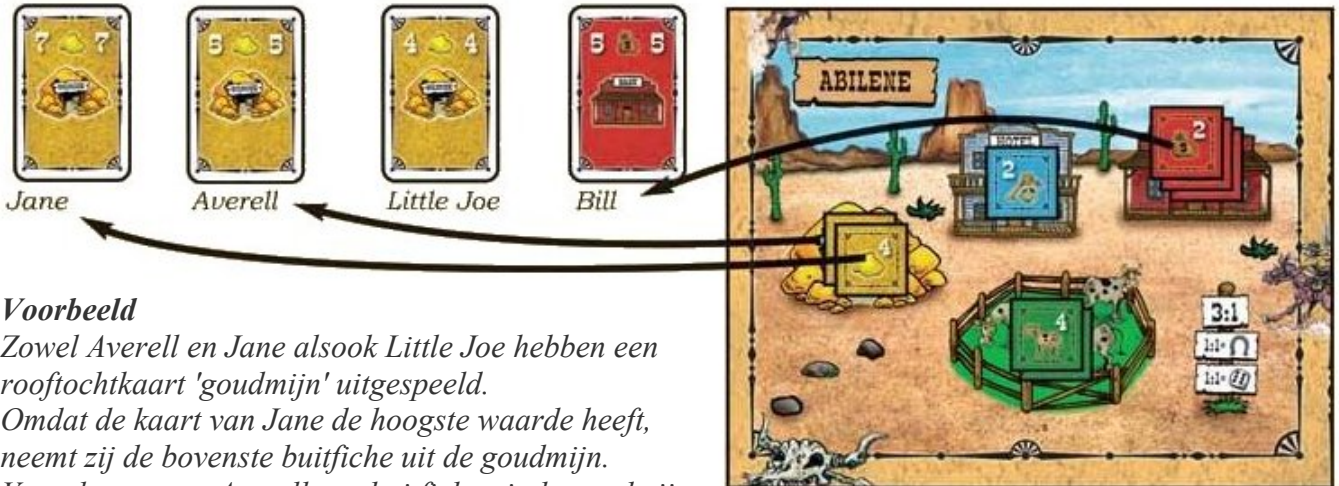
Jane



Averell

Afgezien van deze beperkingen geldt verder:

- Iedere plunderaar die alleen op een plaats zijn rooftocht uitvoert, neemt hier de bovenste buitfiche en legt die open voor zich neer.
- Als er meerdere spelers zijn die dezelfde plaats hebben uitgekozen voor hun strooptocht dan mag de speler met de hoogste kaartwaarde als eerste een buitfiche nemen. Vervolgens neemt telkens de volgende speler, in afdalende orde, een buitfiche.
- De speler die geen buitfiche, in overeenstemming met zijn uitgespeelde kaart, meer vindt, blijft met lege handen achter.



Voorbeeld

Zowel Averell en Jane alsook Little Joe hebben een rooftochtkaart 'goudmijn' uitgespeeld.

Omdat de kaart van Jane de hoogste waarde heeft, neemt zij de bovenste buitfiche uit de goudmijn.

Vervolgens mag Averell een buitfiche uit de goudmijn nemen (hij heeft de op één na hoogste kaart).

Daarna mag Little Joe een buitfiche uit de goudmijn nemen maar jammer genoeg voor hem ligt er geen meer. Bill die als enige een rooftochtkaart 'bank' heeft uitgespeeld, mag de bovenste fiche van de bank nemen.

Na de afhandeling van de buitfiches legt men de uitgespeelde rooftochtkaarten open net onder de desbetreffende voorraadstapels. Zodra een voorraadstapel volledig is opgebruikt wordt de desbetreffende aflegstapel gewoon omgedraaid (**zonder deze stapel eerst te mixen !**) en als nieuwe verdeckte voorraadstapel klaargelegd.

Zodra dit is gebeurd, vult iedere speler zijn handkaarten opnieuw aan tot 6 stuks.

Omdat jullie echte revolverhelden zijn, gebeurt dit uiteraard zonder enige spelersvolgorde.

Iedere speler pakt zo snel hij wil of kan zijn geliefde rooftochtkaarten. Niemand moet rekening houden met de kaarten die hij voordien heeft uitgespeeld. Iedereen mag dus zijn handkaarten samenstellen zoals hij wil.

De stad wordt verder geplunderd

Te beginnen met de speler die op de uitkijk staat (de wachtpost), beslissen de spelers nu om de beurt of zij verder deelnemen aan de plundering van de stad of dat zij de stad verlaten.

De spelers die de stad verlaten, doen wat wordt beschreven in het hoofdstuk 'Men verlaat de stad' op pagina 5.

De spelers die de stad verder willen plunderen, doen wat werd beschreven in het hoofdstuk 'Een stad wordt geplunderd' op pagina 3.

De wachtpost dobbelt nu **met alle dobbelstenen die niet op het sheriffveld liggen**.

Na iedere plundering mogen alle spelers die zich nog in de stad bevinden opnieuw beslissen of zij verder plunderen of zij de stad willen verlaten.

Dit gaat zolang door tot:

- alle 5 dobbelstenen op het sheriffveld liggen **of**
- alle spelers de stad hebben verlaten **of**
- geen enkele buitfiche meer in de stad ligt. In dit geval verlaten alle spelers die nu nog in de stad plunderden de stad. Daarna wordt de volgende stad geplunderd (zie pagina 6).

Men verlaat de stad

Als een speler besluit om de stad te verlaten, legt hij geen rooftochtkaart neer. In de plaats hiervan neemt hij zijn buit mee uit de stad of hij ruilt zijn buit tegen klompjes.

Buit uit de stad meenemen

Wie als **eerste** een stad verlaat, mag slechts **één buitstuk** naar keuze naar de volgende stad meenemen.

Wie als **tweede** een stad verlaat, mag **twee buitstukken** naar keuze naar de volgende stad meenemen ... enzovoort.

Als er meerdere spelers in dezelfde ronde de stad verlaten, geldt dit als gelijktijdig verlaten van de stad.

Voorbeeld

Omdat er reeds vier dobbelstenen op het sheriff-veld liggen, willen Jesse en Little Joe niet meer mee plunderen. Zij verlaten de stad. Omdat zij de eersten zijn die dit doen, mogen zij elk één van hun buitstukken meenemen. Bill, Jane en Averell plunderen verder. In het verdere verloop van het spel besluiten ook Bill en Jane om de stad te verlaten. Omdat zij dit als tweede doen, mogen zij twee van hun buitstukken meenemen. Alleen Averell plundert verder omdat hij graag drie van zijn buitstukken naar de volgende stad wil meenemen.

UITZONDERING

Als alle spelers zich nog in een stad bevinden nadat deze volledig is leeggeplunderd, mag iedere speler twee buitstukken naar de volgende stad meenemen.

De buitstukken (fiches) die men meeneemt naar de volgende stad laat men voor zich neerliggen.

Buitfiches die men niet meeneemt, ruilt men onmiddellijk om tegen klompjes (zie het kader aan de rechterkant).

Buit tegen klompjes ruilen

Buit die men niet wil of niet kan meenemen naar de volgende stad, ruilt men onmiddellijk om tegen klompjes. Hierbij gelden er twee verschillende prijzen:

- ⇒ **Buitfiches die in deze stad te vinden** waren, verkoopt men aan de geldende wisselkoers van deze stad. Men telt eerst de waarde van deze fiches samen en dan rekent men het bedrag uit aan de wisselkoers en men neemt de klompjes voor de waarde van dit bedrag (afgerond naar beneden) uit de voorraad.



Voorbeeld

In Santa Fe geldt er een wisselkoers van 3:1. Voor elke 3 buitpunten ontvangt hij dus 1 klompje.

Little Joe geeft paarden- en saloonfiches af voor een totale waarde van 13. Hij ontvangt hiervoor klompjes voor een totale waarde van 4 (13/3).



- ⇒ **Buitfiches die in deze stad niet zijn te vinden**, verkoopt men aan de wisselkoers van 1:1. Men telt aldus de waarde van de afgegeven fiches samen en men neemt de klompjes voor de waarde van dit bedrag (afgerond naar beneden) uit de voorraad.



Voorbeeld

Omdat er in Santa Fe geen bank is, kan Little Joe zijn bankfiches (waarde 5) ruilen tegen de wisselkoers van 1:1 en ontvangt dus klompjes voor de waarde van 5.



Ingeruilde buitfiches worden in de doos gelegd.

De spelers die zich niet meer in de stad bevinden, komen pas in de volgende stad opnieuw in het spel.

OPMERKING

Het is dus mogelijk dat nog maar één speler in een stad vertoeft en deze stad verder plundert.

De sheriffs komen

Als na een dobbelsteenworp alle vijf dobbelstenen op het sheriffveld liggen, worden alle bandieten die zich nog op hun rooftocht bevinden uit de stad verjaagd. Op hun overhaaste vlucht moeten ze alle buitfiches achterlaten en terug in de doos leggen. De bandieten behouden wel hun klompjes die ze in vroegere steden hebben geruild.

Van de greep van de sheriffs blijven die bandieten gespaard die de stad al voordien hebben verlaten. Zij behouden alles wat ze bezitten.

De volgende stad wordt geplunderd

Buitfiches die nog in de laatst geplunderde stad liggen, worden terug in de doos gelegd.

Alle spelers begeven zich naar de volgende stad waar nu Doc Holliday wordt gezet en nieuwe buitfiches worden neergelegd. De vijf dobbelstenen worden doorgegeven aan de linkerbuurman van de vorige wachtpost. Hij wordt nu de nieuwe man die op de uitkijk staat.

Einde van het spel

Nadat alle zeven steden zijn geplunderd, eindigt het spel. De spelers die nu nog buitfiches bezitten, ruilen deze tegen de wisselkoers van 1:1 in klompjes.

De speler met de hoogste waarde aan klompjes wint het spel.

