



Компоненты

- ♣ . 1 игровое поле
- ♣ . 110 купюр по \$1000
- ♣ . 50 жетонов шляп (по 10 жетонов каждого цвета)

- ♣ . 5 жетонов дуэли
- ♣ . 19 жетонов земельных участков (пронумерованных)
- ♣ . 19 бонусных жетонов
- ♣ . 10 карт тайной цели



- ♣ . 10 карт общей цели
- ♣ . 5 карт шахт
- ♣ . 3 карты ранчо
- ♣ . 2 карты дуэли
- ♣ . 1 жетон первого игрока

- ♣ . 1 паровоз (сборный)
- ♣ . 1 пароход (сборный)
- ♣ . 1 маркер аукциона (сборный)

Введение

Дедуля Винчестер сыграл в ящик! Бедняга был тем ещё аферистом, и всем известно, что он был неприлично богат!

Его последним желанием было, чтобы его наследники поделили между собой его состояние, а самый богатый из наследников стал главой семьи. В конце концов, самым главным для него было, чтобы его деньги оставались в семье!

Дедуля продумал всё до мелочей и оставил вам карту своих владений. Вы и другие наследники собрались вокруг этой карты, чтобы разделить земельные участки между собой.



Цель игры

Стратегически делать ставки на земельные участки так, чтобы оказаться самым богатым игроком к концу игры.

Подготовка к игре

1 Положите игровое поле в центр стола, затем поставьте собранный паровоз на любой участок железной дороги, а собранный пароход — на любой участок реки.

2 Случайным образом разложите по одному бонусному жетону на каждый из 19 земельных участков.

Земельные участки — это 19 областей на карте, которые можно приобрести в ходе игры. Среди этих 19 областей есть 7 пустынь, 6 прерий и 6 лесов (включая 3 области пустынь, на которых располагается шахта, и 1 участок прерий, на котором располагается ранчо).

3 Перемешайте 5 карт шахт. Выложите 3 карты шахт лицом вниз на специальные области на игровом поле. Оставшиеся карты уберите обратно в коробку, не глядя на них.

4 Перемешайте 3 карты ранчо. Выложите одну из них лицом вниз на специальную область на игровом поле. Оставшиеся карты уберите обратно в коробку, не глядя на них.

5 Положите 1 купюру в салун.

6 Положите 19 пронумерованных жетонов земельных участков лицевой стороной вниз рядом с игровым полем.

7 Сформируйте 5 стопок купюр рядом с игровым полем: стопка из 3, 4, 5, 6 и 7 купюр соответственно в порядке возрастания.

8 Перемешайте 10 карт общей цели и положите по одной лицевой стороной вверх на каждую из 5 стопок купюр. Оставшиеся карты уберите обратно в коробку.

9 Положите 2 карты дуэли рядом с игровым полем.

10 Каждый игрок берёт себе:

- ♣ + 8 купюр по \$1000
- ♣ + 10 жетонов шляп одного цвета
- ♣ + 1 жетон дуэли
- ♣ + 2 карты тайной цели. Игроки смотрят на свои карты цели, не показывая их другим игрокам. Оставшиеся карты уберите обратно в коробку, не глядя на них. Оставшиеся купюры положите на стол в виде стопки — это ваш банк.

Тот, кто последним смотрел вестерн, берёт жетон первого игрока и начинает игру!

Перед вашей первой игрой соберите маркер аукциона, паровоз и пароход, следуя инструкциям по сборке.



Подготовка к игре с 5 участниками

Ход игры

Каждый раунд состоит из 3 фаз:

1. Ставки
2. Покупка земельного участка
3. Проверка общих целей



1. Ставки

Владелец жетона первого игрока случайным образом выбирает жетон земельного участка и ставит маркер аукциона на соответствующий земельный участок на игровом поле (это позволяет игрокам быстро найти разыгрываемый на аукционе земельный участок).

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок выбирает одно из следующих действий:

➔ **Сделать ставку:** либо сделать ставку первым, либо перебить ставку предыдущего игрока как минимум на \$1000.

➔ **Спасовать:** игрок, который пасует, больше не участвует в текущем аукционе.

Игроки продолжают делать ставки, пока все игроки, кроме одного, не спасуют.
Пример: В игре с 4 участниками Никита берёт жетон земельного участка под номером 17. Он ставит \$3000. Алина ставит \$4000. Даниил пасует, Настя ставит \$5000. Никита перебивает её ставку, поставив \$7000. Алина пасует, Настя тоже пасует. Никита выигрывает аукцион.

ВНИМАНИЕ:

- Вы не можете сделать ставку, если у вас недостаточно для этого купюр!
- Если ни один из игроков не хочет делать ставку на разыгрываемый земельный участок, первый игрок обязан купить его за минимальную сумму в \$1000. Если у первого игрока нет купюры в \$1000, он получает этот земельный участок бесплатно.

2. Покупка участка

Игрок, сделавший самую высокую ставку, получает разыгрываемый земельный участок, но прежде, чем он перейдет в его владение, игрок должен заплатить другим игрокам (даже если они не участвовали в аукционе).

Игрок должен разделить стоимость покупки поровну между другими игроками.

Если сумму нельзя разделить поровну, игроки оставляют неделимую часть в качестве чаевых в салуне (для этого положите купюры на изображения салуна на игровом поле).

Игрок, заполучивший земельный участок, должен:

- ➔ Поместить жетон шляпы своего цвета на приобретённый участок,
- ➔ Забрать себе бонусный жетон и применить его эффект.

ВАЖНО: Если игрок, выигравший аукцион, получает жетон салуна, он не забирает чаевые, которые оставил в салуне за только что купленный земельный участок. Они остаются лежать в салуне, пока кто-то из игроков не получит очередной жетон салуна.

➔ Если на земельном участке находится ранчо или шахта, взять соответствующую карту с игрового поля, затем взять из банка указанную на карте сумму.

➔ Взять жетон первого игрока и жетон аукциона.

3. Проверка общих целей

➔ Игрок проверяет, удалось ли ему выполнить хотя бы одну из общих целей. Если да, уберите карту выполненной общей цели обратно в коробку. Игрок получает все купюры, которые лежали под картой.

СПРАВКА:

- ➔ За один раунд можно выполнить сразу несколько целей. В этом случае игрок забирает купюры под всеми картами выполненной общей цели.
- ➔ Если игрок забыл свериться с картами общей цели в предыдущем раунде и карта общей цели всё ещё доступна, игрок может забрать себе купюры под этой картой и убрать её обратно в коробку (будто бы он выполнил эту цель в предыдущий раунд).

На этом раунд завершается.

Владелец жетона первого игрока начинает новый раунд, взяв новый тайл земельного участка.

Игра заканчивается, как только все 19 земельных участков будут куплены.

Примечание дедули Винчестера

Делить наследство — нелёгкое дело. Дедуля Винчестер хорошо знал это. Тем не менее, он решил немного усложнить задачу.

ДЕНЬГИ: игроки держат в тайне количество денег, которое у них есть. Они могут держать купюры в руке или прятать их под столом. Напоминаем, что игрок не может сделать ставку, если у него недостаточно для этого купюр.

ДУЭЛИ: При подготовке к игре все участники получают жетон дуэли. Когда в аукционе участвует только 2 игрока, один из них может сыграть жетон дуэли.

«Эй, Клинт! Спорим, я быстрее тебя!»

Сыграв жетон дуэли, игрок убирает его обратно в коробку.

Аукцион заканчивается, как только объявлена дуэль.

Дуэль: Игрок, который не участвует в дуэли, перемешивает 2 карты дуэли не глядя на их обратную сторону. Каждый из участников случайным образом выбирает одну карту, затем оба переворачивают свою карту лицевой стороной вверх.



Щёлк! Не повезло! Ваш пистолет не был заряжен, и вы проиграли дуэль.



Бах! Выигравший дуэль игрок выплачивает сумму равную последней ставке (вне зависимости от того, кто её сделал) и получает земельный участок.

Помните, что у каждого игрока есть только один жетон дуэли на всю игру! Используйте его в подходящий момент!

ШАХТЫ: Всем хорошо известно, что дедуля Винчестер работал в этих шахтах и сколотил там своё состояние. Но осталось ли в них что-нибудь ценное? Когда игрок приобретает земельный участок, на котором лежит карта шахты, игрок открывает эту карту шахты и немедленно получает сумму, указанную на карте. Игрок берёт нужное количество купюр из банка. Карту шахты уберите обратно в коробку.

РАНЧО: Ходят слухи, что дедуля Винчестер спрятал часть своего богатства на своём ранчо, но никто не знает, где именно... Что ещё важнее, никто не знает, осталось ли что-либо от этого богатства! Когда игрок покупает земельный участок с ранчо, этот игрок берёт карту ранчо и открывает её. Он немедленно получает указанную на ней сумму. Игрок берёт нужное количество купюр из банка. Карту ранчо уберите обратно в коробку.

БОНУСНЫЕ ЖЕТОНЫ: Каждый раз, когда игрок приобретает земельный участок, он также получает бонусный жетон, лежащий на этом участке. Игрок должен немедленно применить эффект бонусного жетона. Игрок оставляет жетон на столе перед собой — жетоны могут понадобиться вам для выполнения некоторых целей.

Всего есть 3 вида бонусных жетонов:



➔ **Передвижение:** этот жетон позволяет игроку активировать либо паровоз, либо пароход, что позволяет вам передвинуть их вперёд или назад на одну или несколько клеток. Паровоз всегда должен оставаться на железнодорожных путях, а пароход — на реке. Игрок может также объявить об активации парохода или паровоза, не передвигая их. Каждый участок,

прилегающий к активированному транспортному средству, приносит \$1000 владельцу участка. Игрок берёт деньги из банка.



➔ **Салун:** этот жетон позволяет игрокам забрать все чаевые из салуна! Джекпот! Или нет...



Помните! Вы не можете забрать чаевые, которые вы только что оставили в салуне за приобретённый земельный участок

➔ **Слухи:** этот жетон позволяет игроку посмотреть на любую карту в игре. Игрок может посмотреть чужую карту тайной цели, карту ранчо или одну из карт шахты на игровом поле.

КАРТЫ ТАЙНОЙ ЦЕЛИ: Вы уже давно положили глаз на владения дедули Винчестера и знали, как распорядитесь ими, задолго до его смерти. Ваша карта тайной цели поможет вам построить стратегию. Вы не можете играть карты тайной цели в ходе игры и только получаете указанное на них вознаграждение в конце игры.

Конец игры и подсчёт очков

Как только был приобретён последний земельный участок, игра завершается, и игроки начинают подсчитывать своё состояние.

Игроки складывают следующие значения:

➔ Сумма, указанная на их картах выполненной тайной цели.

➔ Общая сумма на собранных ими банкнотах.

➔ Игрок, заполучивший в своё владение наибольшее количество земельных участков, в конце игры получает \$5000. Если таких игроков несколько, \$5000 получает тот из них, у кого больше прилегающих друг к другу земельных участков. Если между игроками всё ещё ничья, они все получают по \$5000. Деньги возьмите из банка.

Самый богатый игрок по итогам подсчёта выигрывает партию и становится новым главой семьи!

В случае ничьей, победитель определяется в следующей очередности:

- Игрок, собравший больше всех банкнот (деньги за карты выполненных тайных целей не учитываются).

- Игрок, у которого всё ещё есть жетон дуэли. Если между игроками всё ещё ничья, они делят победу между собой.

Общие цели:



Заполнить хотя бы по одному участку каждого типа (лес, пустыня, прерия).



Собрать хотя бы по 1 жетону каждого типа (слухи, салун и передвижение).



Заполнить 5 земельных участков.



Выиграть последний аукцион партии.



Заполнить 3 прилегающих друг к другу земельных участка. Земельные участки, разделённые железнодорожными путями или рекой, прилегающими друг к другу не считаются.



Собрать 4 жетона одного типа.



Заполнить 3 земельных участка, не прилегающих к реке (1, 2, 3, 4, 9, 13, 14, 15, 17, 18, 19).



Заполнить 3 земельных участка, которые не прилегают к железнодородным путям (3, 4, 5, 6, 9, 10, 16, 17, 18, 19).



Если игрок получает жетон салуна и не забирает чаевые из салуна, он выполнил эту общую цель и получает вознаграждение.



Заполнить 4 земельных участка, которые не прилегают к другим вашим участкам (земельных участков, разделённых железнодорожными путями и рекой, прилегающими друг к другу не считаются).

ТАЙНЫЕ ЦЕЛИ:



Получите \$3000 за каждый земельный участок с лесом.



Получите \$3000 за каждый земельный участок с пустыней.



Получите \$3000 за каждый земельный участок с прерией.



Получите \$3000 за каждый земельный участок, прилегающий к реке (5, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 16).



Получите \$5000 за каждый земельный участок вокруг салуна (8, 9, 14, 15).



Получите \$3000 за каждый земельный участок, прилегающий к железнодородным путям (1, 2, 7, 8, 11, 12, 13, 14, 15).



Получите \$5000 за каждый земельный участок с шахтой (3, 4, 5).



Получите \$3000 за ранчо и каждый земельный участок вокруг него (12, 13, 14, 16, 17, 18).



Получите \$3000 за каждый жетон слухов



Получите \$3000 за каждый жетон передвижения.