


PAPÁ WINCHESTER™



 Jérémy Pinget
Sylvain Aublin





Hra obsahuje

- ♣ . 1 herní plán
- ♣ . 110 bankovek v hodnotě 1000 \$
- ♣ . 50 žetonů klobouků v pěti různých barvách (10 ks od každé barvy)

- ♣ . 5 žetonů souboje
- ♣ . 19 žetonů pozemků (číslovaných)
- ♣ . 19 bonusových žetonů
- ♣ . 10 karet tajných cílů
- ♣ . 10 karet společných cílů



- ♣ . 5 karet s dolem
- ♣ . 3 karty ranče
- ♣ . 2 karty přestřelky
- ♣ . 1 žeton prvního hráče
- ♣ . 1 lokomotivu (k sestavení)

- ♣ . 1 loď (k sestavení)
- ♣ . 1 žeton probíhající dražby (k sestavení)

Úvod

Papá Winchester zaklepal bačkorama. Ano, ten starý zazobaný Winchester, král šejdířů a podvodníků.

Posledním přáním umírajícího lišáka bylo, aby si nashromážděné jmění a pozemky rozdělili jeho potomci. A nejbohatší z nich aby se stal novou hlavou rodiny. Nejdůležitější pro něj koneckonců vždycky bylo, aby peníze zůstaly v rodině.

Papá myslel na všechno, a proto vám zanechal přehled svého majetku. A tak jste se tu sešli s ostatními dědici nad mapou pozemků, abyste si rozdělili jmění vašeho milovaného Papá.



Cíl hry

Získávat pozemky a vydělávat peníze tak, abyste se stali na konci hry nejbohatším dědicem, a tedy novou hlavou rodiny.

Příprava hry

- 1 Rozložte herní plán doprostřed stolu, na libovolné políčko železnice umístěte lokomotivu a na libovolné políčko řeky umístěte loď.
- 2 Náhodně rozmístěte bonusové žetony na všech 19 políček pozemků.

Na mapě naleznete 19 ohraničených polí (pozemků), které si můžete v průběhu hry koupit. Z těchto pozemků je 7 pouštních (včetně tří, na kterých se nachází důl), 6 préríjních (včetně pozemku s rančem) a 6 lesních. Saloon, řeka a koleje nejsou pozemky.

- 3 Zamíchejte všech 5 karet s dolem a na každé pole s dolem položte jednu z nich obrázkem dolů. Dvě zbývající nepoužité karty vraťte zpět do krabice, aniž by je kdokoliv viděl.
- 4 Zamíchejte 3 karty ranče a jednu z nich položte obrázkem dolů na pole s vyobrazením ranče. Zbývající nepoužité karty vraťte zpět do krabice, aniž by je kdokoliv viděl.
- 5 Jednu bankovku položte na pole Saloon.
- 6 Vedle herního plánu položte čísla dolů 19 žetonů pozemků.
- 7 Připravte 5 hromádek bankovek a položte vedle herního plánu. Těchto 5 hromádek tvoří 3 bankovky, 4 bankovky, 5 bankovek, 6 bankovek a 7 bankovek.
- 8 Zamíchejte 10 karet společných cílů a na každou z pěti hromádek bankovek umístěte jednu obrázkem nahoru. Zbývající nepoužité karty vraťte zpět do krabice.
- 9 Položte 2 karty přestřelky vedle herního plánu.
- 10 Každý hráč obdrží:
 - + 8 bankovek v hodnotě 1000 \$
 - + 10 žetonů klobouků v jedné zvolené barvě
 - + 1 žeton souboje
 - + 2 karty, označující tajné cíle, které si prohlédne tak, aby je ostatní neviděli. Zbývající nepoužité karty vraťte zpět do krabice, aniž by je kdokoliv viděl. Zbývající bankovky vložte do banku.



Příprava hry pro 5 hráčů.

Kola hry

Každé kolo se skládá ze tří následujících fází:

1. Dražba
2. Nákup pozemku
3. Kontrola společných cílů

1. Dražba

Hráč se žetonem prvního hráče náhodně vybere žeton pozemku a otočí ho, aby zjistil číslo pozemku. Vezme žeton probíhající aukce a umístí ho na příslušný pozemek na herním plánu. Tím umožní ostatním hráčům rychlou identifikaci pozemku v dražbě.

Počínaje prvním hráčem mohou hráči po směru hodinových ručiček provést jeden z následujících kroků:

- ✦ **Podat nabídku:** vyhlášením první nabídky nebo přihozením minimálně 1000 \$.
- ✦ **Nepřihazovat:** hráč, který nepřihodí, již nemůže dále pokračovat v právě probíhající dražbě.

Dražba pokračuje, dokud nepřestanou přihazovat všichni hráči kromě jednoho.

Příklad: Při hře čtyř hráčů si Karel vezme žeton pozemku s číslem 17. Vyhlásí první nabídku ve výši 3000 \$. Klaudie přihodí na 4000 \$. Jindřich se zdrží a Jasmina nabídne 5000 \$. Karel zvýší cenu na 7000 \$. Klaudie již nepřihodí, ani Jasmina v licitaci nepokračuje. Karel vyhrává dražbu.

UPOZORNĚNÍ:

- Hráči nesmí nabízet částku, na kterou nemají dostatečnou hotovost!
- Pokud se nikdo nechce do dražby zapojit, první hráč **MUSÍ** pozemek zakoupit za minimální cenu 1000 \$. Pokud první hráč 1000 \$ nemá, dostává pozemek zdarma.

2. Nákup pozemku

Hráč, který nabídl nejvyšší sumu, získává pozemek, ale nejdříve musí ostatním hráčům zaplatit (i těm, kteří se aukce nezúčastnili). Učiní tak rozdělením celkové částky na stejné díly.

Dělení dědictví nebývá vždy snadné. Papá Winchester to dobře věděl, ale přesto se rozhodl věci ještě trochu zkomplikovat.

PENÍZE: Finanční částka, kterou hráči vlastní, zůstává po dobu hry tajemstvím. Hráči mohou držet peníze v ruce nebo je skrýt pod stolem. Ale nezapomínejte, že nikdo nesmí nabízet v dražbě vyšší částku, než má k dispozici!

SOUBOJE: Každý hráč začíná hru s jedním žetonem souboje. Pokud se dražby účastní už pouze dva hráči, může jeden z nich použít žeton souboje proti druhému.

„Hej Clinte! Vsad' se, že jsem rychlejší!“

Jakmile se žeton souboje použije, je odstraněn ze hry a vrací se do krabice. Vyhlášením souboje dražba okamžitě končí.

Průběh souboje: Hráč, který se souboje neúčastní, zamíchá 2 karty přestřelky otočené obrázkem dolů. Hráči, účastníci se souboje, si vyberou každý jednu kartu a současně je otočí obrázkem nahoru.



Pokud částku nelze na stejné díly rozdělit, nechá hráč zbytek peněz v Saloonu jako spropitné (bankovky se položí na políčko Saloon na herním plánu).

Příklad: Karel získal pozemek 17 za 7000 \$. Klaudivi dá 2000 \$, potom 2000 \$ Jindřichovi a 2000 \$ Jasmině. Zbývajících 1000 \$ položí na políčko Saloon.

Hráč, který získá pozemek, následně musí:

- ✦ Na políčko zakoupeného pozemku umístit žeton klobouku své barvy a vzít si žeton pozemku.
- ✦ Sebrat bonusový žeton a okamžitě jej uplatnit.

DŮLEŽITÉ: Pokud hráč, který zvítězil v dražbě, získá zároveň žeton s vyobrazením Saloonu, nemůže si vybrat spropitné z nákupu aktuálně nakoupeného pozemku. Spropitné z aktuálně zakoupeného pozemku zůstává ve hře v Saloonu, dokud se neobjeví další žeton s vyobrazením Saloonu. Spropitné z předchozích kol mu náleží.

- ✦ Pokud se na parcele nachází raňč nebo důl, musí si vzít příslušnou kartu, ukázat ji ostatním hráčům a okamžitě si z banku vyzvednout finanční částku uvedenou na kartě.
- ✦ Vzít si žeton prvního hráče a žeton probíhající aukce.

3. Kontrola společných cílů

- ✦ Po nákupu pozemku hráč ověří, zda nebyly splněny některé ze společných cílů. Pokud ano, příslušná karta se odstraní ze hry a hráč získává bankovky skrývající se pod ní.

INFORMACE:

- ✦ Během jednoho kola může dojít ke splnění několika společných cílů. Hráč potom odstraní příslušné karty a vezme si všechny peníze pod nimi.
- ✦ Pokud hráč zapomene v předchozím kole zkontrolovat karty společných cílů a cíl je ještě stále k dispozici, může si jej vyžádat i mimo pořadí (jako by jej splnil v předchozím kole). Přednost má hráč, který právě zakoupil pozemek.

Kolo končí.

Hráč s žetonem prvního hráče zahajuje nové kolo otočením dalšího žetonu pozemku.

Jakmile je rozprodáno všech devatenáct pozemků, hra končí.

POZNÁMKY PAPÁ WINCHESTERA POD ČAROU



CVAKI: Smůla! Vaše pistole není nabitá, právě jste prohrál souboj.



PRÁSK! Vítěz! Zaplaťte částku naposledy nabídnutou v dražbě (bez ohledu na to, kdo ji nabídl) a získáváte pozemek.

Myslete na to, že každý hráč má pouze jediný žeton souboje na celou hru! Použijte ho ve správný moment a běžte štěstí naproti!

DOLY: Všichni dobře vědí, že Papá v těchto dolech často těžil a že právě tady přišel ke svému bohatství. Ale nachází se v nich ještě nějaké zlato, nebo již bylo všechno vytěženo? Pokud hráč koupí pozemek s kartou dolu, ukáže tuto kartu ostatním a okamžitě získává částku uvedenou na kartě. Peníze si vezme z banku a kartu s dolem vrátí zpátky do krabice.

RANČ: Říká se, že Papá ukryl část svého bohatství na ranči, ale nikdo neví přesně kde... A hlavně – nikdo vlastně neví, zda ještě vůbec nějaké bohatství zbývá. Pokud si hráč koupí pozemek s rančem, ukáže ostatním hráčům kartu ranče a okamžitě získává částku uvedenou na kartě. Peníze si vezme z banku a kartu ranče vrátí zpátky do krabice.

BONUSOVÉ ŽETONY: S nákupem pozemku získává hráč bonusový žeton, který se na něm nachází. Bonusový žeton musí okamžitě použít, aby si jej mohl ponechat. Vlastnictví žetonu umožňuje splnění některých cílů.

Hra obsahuje 3 druhy žetonů:



✦ **Pohyb:** tento žeton umožňuje aktivaci lodi nebo lokomotivy, které hráč může posunout o jedno nebo více polí vpřed nebo vzad. Lokomotiva musí zůstat na kolejích a loď na řece. Hráč se může také rozhodnout „aktivovat“ loď nebo lokomotivu a ponechat je na místě. Každá parcela přiléhající k aktivovanému dopravnímu prostředku přinese svému majiteli 1000 \$. Tuto finanční částku

si hráči vezmou z banku.



✦ **Saloon:** tento žeton umožňuje získání veškerého spropitného nacházejícího se v Saloону!! Jackpot!! Nebo taky ne...



✦ **Tajnosti:** tento žeton umožňuje hráči podívat se na kteroukoliv kartu. Je tedy možné prohlédnout si kartu soupeře označující tajný cíl, kartu ranče nebo jednu z karet s dolem, které se nacházejí na herním plánu.

Nezapomeňte: Spropitné, které jste právě uložili, získat nemůžete.

KARTY TAJNÝCH CÍLŮ: Už během života Papá Winchestera jste měli dobrý přehled o jeho pozemcích a jasnou představu o tom, jak na nich hospodařit, až budou vaše. Tajné cíle vám pomohou najít správnou vítěznou strategii. Tyto karty nelze použít v průběhu hry, jsou to karty, které přinesou hráči další peníze na konci hry.

Konec hry a závěrečné vyhodnocení

Jakmile je prodán a zabrán poslední z devatenácti pozemků, hra končí a hráči si sečtou své celkové jmění.

Hráči sečtou následující položky.

- ✦ Částky uvedené na kartách označujících tajné cíle, pokud jsou splněny uvedené podmínky.
- ✦ Získané bankovky.
- ✦ Hráč, který na koci hry vlastní nejvíce pozemků, získává prémii 5000 \$. V případě remízy získává 5000 \$ hráč s nejvyšším počtem k sobě přiléhajících pozemků. Pokud remíza stále přetrvává, dotyční hráči získávají 5000 \$ každý. Tuto finanční částku si vezmou z banku.

Hráč, který v průběhu hry shromáždil největší jmění, se stává novou hlavou rodiny!

V případě remízy se o vítězi rozhodne podle následujících kritérií v následujícím pořadí:

- Hráč s nejvyšší hotovostí (vyjma hotovosti získané pomocí karet označujících tajný cíl).
- Hráč, který stále vlastní žeton soubroje. Pokud se ani takto o vítězi nerozhodne, získá titul hlava rodiny více hráčů.

SPOLEČNÉ CÍLE:



Vlastnit všechny druhy pozemků (lesní, pouštní i préríjní).



Získat alespoň jeden žeton od každého druhu (Tajnosti, Saloon, Pohyb).



Získat 5 pozemků.



Zvítězit v poslední aukci hry.



Získat 3 pozemky, které k sobě navzájem přiléhají jednou stranou – koleje a řeka pozemky oddělují.



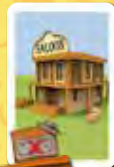
Získat 4 žetony stejného druhu.



Získat 3 pozemky, které nejsou u řeky (1, 2, 3, 4, 9, 13, 14, 15, 17, 18, 19).



Získat 3 pozemky, které nesousedí s železnicí (3, 4, 5, 6, 9, 10, 16, 17, 18, 19).



Pokud hráč získal žeton Saloону a nevzvedl si peníze, stává se vítězem tohoto společného cíle.



Získat 4 pozemky, které nesousedí z žádným z vašich pozemků – koleje a řeka pozemky oddělují.

TAJNÉ CÍLE:



3000 \$ za každý lesní pozemek.



3000 \$ za každý pouštní pozemek.



3000 \$ za každý préríjní pozemek.



3000 \$ za každý pozemek u řeky (5, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 16).



5000 \$ za každý pozemek v okolí Saloону (8, 9, 14, 15).



3000 \$ za každý pozemek podél železnice (1, 2, 7, 8, 11, 12, 13, 14, 15).



5000 \$ za každý pozemek, na kterém se nachází důl (3, 4, 5).



3000 \$ za ranč a každý pozemek z okolí ranče (12, 13, 14, 16, 17, 18).



3000 \$ za každý žeton označující Tajnosti.



3000 \$ za každý žeton označující Pohyb.



Hra obsahuje

- ♣ . 1 hrací plán
- ♣ . 110 bankoviek v hodnote 1000 \$
- ♣ . 50 žetónov klobúkov v piatich rôznych farbách (10 ks z každej farby)

- ♣ . 5 žetónov súboja
- ♣ . 19 žetónov pozemkov (číslovaných)
- ♣ . 19 bonusových žetónov
- ♣ . 10 kariet tajných cieľov
- ♣ . 10 kariet spoločných cieľov



- ♣ . 5 kariet s baňou
- ♣ . 3 karty ranču
- ♣ . 2 karty prestrelky
- ♣ . 1 žetón prvého hráča
- ♣ . 1 lokomotívu (k zostaveniu)

- ♣ . 1 loď (k zostaveniu)
- ♣ . 1 žetón prebiehajúcej dražby (k zostaveniu)

Úvod

Papá Winchester otrčil kopytá. Áno, ten starý zazobaný Winchester, kráľ podfukárov a podvodníkov.

Posledným pránim umierajúceho lišáka bolo, aby si nahromadený majetok a pozemky rozdelili jeho potomkovia. A najbohatší z nich aby sa stal novou hlavou rodiny. Najdôležitejšie pre neho koniec koncov vždy bolo, aby peniaze ostali v rodine.

Papá myslel na všetko, a preto vám zanechal prehľad svojho majetku. A tak ste sa tu zišli s ostatnými dedičmi nad mapou pozemkov, aby ste si rozdelili majetok vášho milovaného Papá.



Cieľ hry

Získavať pozemky a zarábať peniaze tak, aby ste sa stali na konci hry najbohatším dedičom, a teda novou hlavou rodiny.

Príprava hry

- 1 Rozložte hrací plán doprostred stola, na ľubovoľné políčko železnice umiestnite lokomotívu a na ľubovoľné políčko rieky umiestnite loď.
- 2 Náhodne rozmiestnite bonusové žetóny na všetkých 19 políčkoch pozemkov.

Na mape nájdete 19 ohraničených polí (pozemkov), ktoré si môžete v priebehu hry kúpiť. Z týchto pozemkov je 7 púštnych (vrátane troch, na ktorých sa nachádza baňa), 6 préríových (vrátane pozemkov s rančom) a 6 lesných. Saloon, rieka a koľaje nie sú pozemky.

- 3 Zamiešajte všetkých 5 kariet s baňou a na každé pole s baňou položte jednu z nich obrázkom nadol. Dve zvyšné nepoužité karty vráťte späť do škatule bez toho, aby ich ktokoľvek videl.
- 4 Zamiešajte 3 karty ranča a jednu z nich položte obrázkom nadol na pole s vyobrazeným rančom. Zvyšné nepoužité karty vráťte do škatule, bez toho aby ich ktokoľvek videl.
- 5 Jednu bankovku položte na pole Saloon.
- 6 Vedľa hracieho plánu položte číslami nadol 19 žetónov pozemkov.
- 7 Pripravte 5 kôpok bankoviek a položte ich vedľa hracieho plánu. Týchto 5 kôpok tvoria 3 bankovky, 4 bankovky, 5 bankoviek, 6 bankoviek a 7 bankoviek.
- 8 Zamiešajte 10 kariet spoločných cieľov a na každú z piatich kôpok bankoviek umiestnite jednu obrázkom nahor. Zvyšné nepoužité karty vráťte späť do škatule.
- 9 Položte 2 karty prestrelky vedľa hracieho plánu.
- 10 Každý z hráčov obdrží:
 - + 8 bankoviek v hodnote 1000 \$
 - + 10 žetónov klobúkov v jednej vybranej farbe
 - + 1 žetón súboja
 - + 2 karty, označujúce tajné ciele, ktoré si prezrie tak, aby ich ostatní nevideli. Zvyšné nepoužité karty vráťte späť do škatule bez toho, aby ich niekto videl. Zvyšné bankovky vložte do banku.



Príprava hry pre 5 hráčov.

Kolá hry

Každé kolo sa skladá z troch nasledujúcich fáz:

1. Dražba
2. Nákup pozemku
3. Kontrola spoločných cieľov

1. Dražba

Hráč so žetónom prvého hráča náhodne vyberie žetón pozemku a otočí ho, aby zistil číslo pozemku. Vezme žetón prebiehajúcej aukcie a umiestni ho na príslušný pozemok na hracom pláne. Tým umožní ostatným hráčom rýchlu identifikáciu pozemku v dražbe.

Počínajúc prvým hráčom môžu hráči v smere hodinových ručičiek vykonať jeden z nasledujúcich krokov:

- ✦ **Predloženie ponuky:** vyhlásením prvej ponuky alebo prihodením minimálne 1000 \$.
- ✦ **Neprihadzovať** hráč, ktorý neprihodiť, už nemôže ďalej pokračovať v práve prebiehajúcej dražbe.

Dražba pokračuje, pokiaľ neprestanú prihadzovať všetci hráči okrem jedného.

Príklad: Pri hre štyroch hráčov si Karol vezme žetón pozemku s číslom 17. Vyhlási prvú ponuku vo výške 3000 \$. Klaudia prihodiť na 4000 \$. Henrich sa zdrží a Jasmína ponúkne 5000 \$. Karol zvýši cenu na 7000 \$. Klaudia už neprihodiť, ani Jasmína v licitácii nepokračuje. Karol vyhráva dražbu.

UPOZORNENIE:

- Hráči nesmú ponúkať čiastku, na ktorú nemajú dostatočnú hotovosť!
- Pokiaľ sa nikto nechce do dražby zapojiť, prvý hráč **MUSÍ** pozemok zakúpiť za minimálnu cenu 1000 \$. Pokiaľ prvý hráč 1000 nemá, dostáva pozemok zadarmo.

2. Nákup pozemku

Hráč, ktorý ponúkol najvyššiu sumu, získava pozemok, ale najprv musí ostatným hráčom zaplatiť (aj tým, ktorí sa aukcie nezúčastnili). Učiniť tak rozdelením celkovej čiastky na rovnaké diely.

Delenie dedičstva nebýva vždy ľahké. Papá Winchester to dobre vedel, ale aj napriek tomu sa rozhodol veci ešte trochu skomplikovať.

PENIAZE: Finančná čiastka, ktorú hráči vlastnia, ostáva po dobu hry tajomstvom. Hráči môžu držať peniaze v ruke alebo ich skryť pod stolom. Ale nezabúdajte, že nikto nesmie ponúkať v dražbe vyššiu čiastku, než má k dispozícii!

SÚBOJE: Každý hráč začína hru s jedným žetónom súboja. Pokiaľ sa dražby zúčastnia už iba dvaja hráči, môže jeden z nich použiť žetón súboja proti druhému.

„Hej Clint! Stav sa, že som rýchlejší!“

Akonáhle sa žetón súboja použije, je odstránený z hry a vracia sa do škatule. Vyhlásením súboja dražba okamžite končí.

Priebeh súboja: Hráč, ktorý sa súboja nezúčastní, zamieša 2 karty prestrelky otočené obrázkom nadol. Hráči, zúčastňujúci sa súboja, si vyberú každú jednu kartu a súčasne ich otočia obrázkom nahor.



Pokiaľ čiastku nemožno na rovnaké diely rozdeliť, nechá hráč zvyšok peňazí v Saloone ako prepitné (bankovky sa položia na políčko Saloon na hracom pláne).

Príklad: Karol získal pozemok 17 za 7000 \$. Klaudii dá 2000 \$, potom 2000 \$ Henrichovi a 2000 \$ Jasmíne. Zvyšných 1000 \$ položí na políčko Saloon.

Hráč, ktorý získa pozemok, následne musí:

- ✦ Na políčko zakúpeného pozemku umiestniť žetón klobúka svojej farby a vziať si žetón pozemku.
- ✦ Vziať bonusový žetón a okamžite ho uplatniť.

DÔLEŽITÉ: Ak hráč, ktorý zvíťazil v dražbe, získa zároveň žetón s vyobrazeným Saloomom, nemôže si vybrať prepitné z nákupu aktuálne nakúpeného pozemku. Prepitné z aktuálne zakúpeného pozemku ostáva v hre v Saloone, pokiaľ sa neobjaví ďalší žetón s vyobrazeným Saloomom. Prepitné z predchádzajúcich kôl mu patrí.

- ✦ Pokiaľ sa na parcele nachádza ranč alebo baňa, musí si vziať príslušnú kartu, ukázať ju ostatným hráčom a okamžite si z banku vyzdvihnúť finančnú čiastku uvedenú na karte.
- ✦ Vziať si žetón prvého hráča a žetón prebiehajúcej aukcie.

3. Kontrola spoločných cieľov

✦ Po nákupe pozemku hráč overí, či neboli splnené niektoré zo spoločných cieľov. Ak áno, príslušná karta sa odstráni z hry a hráč získava bankovky skrývajúce sa pod ňou.

INFORMÁCIA:

- ✦ Počas jedného kola môže prísť k splneniu niekoľkých spoločných cieľov. Hráč potom odstráni príslušné karty a vezme si všetky peniaze pod nimi.
- ✦ Pokiaľ hráč zabudne v predošlom kole skontrolovať karty spoločných cieľov a cieľ je ešte stále k dispozícii, môže si ho vyžiadať aj mimo poradia (akoby ho splnil v predošlom kole). Prednosť má hráč, ktorý práve zakúpil pozemok.

Kolo končí.

Hráč so žetónom prvého hráča zahajuje kolo otočením ďalšieho žetónu pozemku.

Akonáhle je rozpredaných všetkých 19 pozemkov, hra končí.

POZNÁMKY PAPA WINCHESTERA POD ČIAROU



CVAKI: Smola! Vaša pištoľ nie je nabitá, práve ste prehrali súboj.



PRÁSKI: Víťaz! Zaplaťte čiastku naposledy ponúknutú v dražbe (bez ohľadu na to, kto ju ponúkol) a získavate pozemok.

Myslite na to, že každý hráč má iba jediný žetón súboja na celú hru! Použite ho v správny moment a bežte šťastiu naproti!

BANE: Všetci dobre vedia, že Papá v týchto baniach často ťažil a že práve tu prišiel k svojmu bohatstvu. Ale nachádza sa v nich nejaké zlato, alebo už bolo všetko vyčistené? Pokiaľ hráč kúpi pozemok s kartou bane, ukáže túto kartu ostatným a okamžite získava čiastku uvedenú na karte. Peniaze si vezme z banku a kartu s baňou vráti späť do škatule.

RANČ: Hovorí sa, že Papá ukryl časť svojho bohatstva na ranči, ale nikto nevie kde presne... A hlavne – nikto vlastne nevie, či ešte vôbec nejaké bohatstvo ostáva. Ak si hráč kúpi pozemok s rančom, ukáže ostatným hráčom kartu ranča a okamžite získava čiastku uvedenú na karte. Peniaze si vezme z banku a kartu ranča vráti späť do škatule.

BONUSOVÉ ŽETÓNY: S nákupom pozemku získava hráč bonusový žetón, ktorý sa na ňom nachádza. Bonusový žetón musí okamžite použiť, aby si ho mohol ponechať. Vlastníctvo žetónu umožňuje splnenie niektorých cieľov.

Hra obsahuje 3 druhy žetónov:



✦ **Pohyb:** tento žetón umožňuje aktiváciu lode alebo lokomotívy, ktoré hráč môže posunúť o jedno alebo viac polí vpred alebo vzad. Lokomotíva musí ostať na koľajach a loď na rieke. Hráč sa môže takisto rozhodnúť „aktivovať“ loď alebo lokomotívu a ponechať ich na mieste. Každá parcela priliehajúca k aktivovanému dopravnému prostriedku prinesie svojmu majiteľovi 1000 \$.

Túto finančnú čiastku si hráči vezmú z banku.



✦ **Saloon:** tento žetón umožňuje získanie všetkého prepitného nachádzajúceho sa v Saloone!! Jackpot!! Alebo aj nie...

Nezabudnite: Prepitné, ktoré ste práve uložili, získať nemôžete.



✦ **Tajnosti:** tento žetón umožňuje hráčovi pozrieť sa na ktorúkoľvek kartu. Je teda možné prezrieť si kartu súpera označujúcu tajný cieľ, kartu ranča alebo jednu z kariet s baňou, ktoré sa nachádzajú na hracom pláne.

KARTY TAJNÝCH CIEĽOV: Už počas života Papá Winchestera ste mali dobrý prehľad o jeho pozemkoch a jasnú predstavu o tom, ako na nich hospodáriť, keď budú vaše. Tajné ciele vám pomôžu nájsť správnu víťaznú stratégiu. Tieto karty nemožno použiť v priebehu hry, sú to karty, ktoré prinesú hráčovi ďalšie peniaze na konci hry.

Koniec hry a záverečné vyhodnotenie

Akonáhle je predaný a obsadený posledný z devätnástich pozemkov, hra končí a hráči si spočítajú svoj celkový majetok.

Hráči sčítajú nasledujúce položky:

- ✦ Čiastky uvedené na kartách označujúcich tajné ciele, ak sú splnené uvedené podmienky.
- ✦ Získané bankovky.
- ✦ Hráč, ktorý na konci hry vlastní najviac pozemkov, získava prémii 5000 \$. V prípade remízy získava 5000 \$ hráč s najvyšším počtom k sebe priliehajúcich pozemkov. Pokiaľ remiza stále pretrváva, dotyční hráči získavajú 5000 každú. Túto finančnú čiastku si vezmú z banku.

Hráč, ktorý v priebehu hry zhromaždil najväčší majetok, sa stáva novou hlavou rodiny!

V prípade remízy sa o víťazovi rozhodne podľa nasledujúcich kritérií v nasledujúcom poradí:

- Hráč, s najvyššou hotovosťou (okrem hotovosti získanej pomocou kariet označujúcich tajný cieľ).
- Hráč, ktorý stále vlastní žetón súboja. Ak sa ani takto o víťazovi nerozhodne, získa titul hlava rodiny viac hráčov.

SPOLOČNÉ CIELE:



Vlastniť všetky druhy pozemkov (lesné, púštne aj prerióve).



Získať aspoň jeden žetón z každého druhu (Tajnosti, Saloon, Pohyb).



Získať 5 pozemkov.



Zvíťaziť v poslednej aukcii hry.



Získať 3 pozemky, ktoré k sebe navzájom priliehajú jednou stranou – koľaje a rieka pozemky oddeľujú.



Získať 4 žetóny rovnakého druhu.



Získať 3 pozemky, ktoré nie sú pri rieke (1, 2, 3, 4, 9, 13, 14, 15, 17, 18, 19).



Získať 3 pozemky, ktoré nesusedia so železnicou (3, 4, 5, 6, 9, 10, 16, 17, 18, 19).



Pokiaľ hráč získal žetón Saloону a nevzdvihol si peniaze, stáva sa víťazom tohto spoločného cieľa.



Získať 4 pozemky, ktoré nesusedia so žiadnym z vašich pozemkov - koľaje a rieka pozemky oddeľujú.

TAJNÉ CIELE:



3000 \$ za každý lesný pozemok.



3000 \$ za každý púštny pozemok.



3000 \$ za každý prerióvy pozemok.



3000 \$ za každý pozemok pri rieke (5, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 16).



5000 \$ za každý pozemok v okolí Saloону (8, 9, 14, 15).



3000 \$ za každý pozemok pozdĺž železnice (1, 2, 7, 8, 11, 12, 13, 14, 15).



5000 \$ za každý pozemok, na ktorom sa nachádza baňa (3, 4, 5).



3000 \$ za ranč a každý pozemok v okolí ranča (12, 13, 14, 16, 17, 18).



3000 \$ za každý žetón označujúci Tajnosti.



3000 \$ za každý žetón označujúci Pohyb.

PAPÁ WINCHESTER™



© 2021 Blue Orange Edition. Pappy Winchester + Papá Winchester and Blue Orange are trademarks of Blue Orange Edition, France. Game published and distributed under license by Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. Designed in France. www.blueorangegames.eu

Distributor/distribútor:
Dino Toys s. r. o.
K Pískovně 108
295 01 Mnichovo Hradiště
Czech Republic
www.dinotoys.cz
Made in China

