

DADDY WINCHESTER™

SPIELREGEL RULES





Daddy Winchester hat den Löffel abgegeben. Der Arme! Er war der König der Schlitzohren und alle wissen, dass er stinkereich war! In seinem Testament steht, dass sein ganzer Zaster und alle Ländereien auf jeden Fall in der Familie bleiben müssen. Daddy Winchester vermachte jedem Familienmitglied ein bisschen Startkapital und hat vorsorglich gleich noch eine Karte seiner Ländereien hinterlassen. Versammelt euch zu einer ungewöhnlichen Versteigerung, um Daddy Winchesters Besitztümer aufzuteilen. Am Ende wird der reichste Nachkomme das neue Oberhaupt der Familie.

Inhalt

- ♣ . 1 Spielbrett
- ♣ . 110 Dollarscheine
- ♣ . 50 Hutplättchen (10 in jeder Spielerfarbe)

- ♣ . 5 Duellplättchen
- ♣ . 19 Parzellenplättchen (nummeriert)
- ♣ . 19 Bonusplättchen
- ♣ . 10 Karten „Geheime Ziele“
- ♣ . 10 Karten „Offene Ziele“



- ♣ . 5 Minenkarten
- ♣ . 3 Ranchkarten
- ♣ . 2 Duellkarten
- ♣ . 1 Startspielerstern
- ♣ . 1 Lokomotive (zum Zusammenbauen)
- ♣ . 1 Schiff (zum Zusammenbauen)
- ♣ . 1 Aufsteller „Laufende Auktion“ (zum Zusammenbauen)

Ziel des Spiels

Bietet klug auf die Parzellen, um am Ende des Spiels der reichste Erbe zu sein.

Spielaufbau

Setzt vor der ersten Partie den Aufsteller „Laufende Auktion“, die Lokomotive und das Schiff zusammen, wie in der Aufbauanleitung beschrieben.

- 1 Legt das Spielbrett mittig auf den Tisch. Setzt die Lokomotive auf einen Gleisabschnitt und das Schiff auf einen Flussabschnitt eurer Wahl.
- 2 Legt auf jede der 19 Parzellen nach dem Zufallsprinzip ein Bonusplättchen. (Die Parzellen sind die 19 auf der Karte eingezeichneten Bereiche, die man im Laufe der Partie kaufen kann. Es gibt 19 Parzellen (7 Wüsten, 6 Prärien, 6 Wälder), davon 3 Wüstenparzellen mit Mine und 1 Prärieparzelle mit der Ranch. Der Saloon, der Fluss und die Gleise sind keine Parzellen.)
- 3 Mischt die 5 Minenkarten und legt jeweils eine verdeckt auf jedes der 3 „Minen“-Felder auf dem Spielbrett. Die verbleibenden 2 Karten kommen unbesehen zurück in die Schachtel.
- 4 Mischt die 3 Ranchkarten und legt eine davon verdeckt auf das „Ranch“-Feld auf dem Spielbrett. Die verbleibenden 2 Karten kommen unbesehen zurück in die Schachtel.
- 5 Legt einen Dollarschein auf das Saloonfeld.
- 6 Legt die 19 nummerierten Parzellenplättchen verdeckt außerhalb des Spielfeldes bereit.
- 7 Bildet 5 Geldstapel und legt sie neben das Spielbrett. Die 5 Stapel bestehen aus 3, 4, 5, 6 bzw. 7 Dollarscheinen.
- 8 Mischt die 10 Karten „Offene Ziele“ und legt jeweils eine davon offen auf einen der 5 Geldstapel. Die übrigen „Offenen Ziele“ kommen zurück in die Schachtel. Ihr benötigt sie in dieser Partie nicht.

- 9 Legt die 2 Duellkarten neben das Spielbrett.
- 10 Jeder Spieler erhält 8 Dollarscheine, 10 Hutplättchen in seiner Spielerfarbe, 1 Duellplättchen, 2 Karten „Geheime Ziele“.

Wenn ihr weniger als 5 Spieler seid, bleiben Karten übrig. Diese werden in dieser Partie nicht verwendet und kommen ebenfalls unbesehen zurück in die Schachtel. Alle übrigen Geldscheine bilden die Bank. Der Spieler, der zuletzt einen Western geguckt hat, bekommt den Startspielerstern ... und los geht's!



Aufbau für 5 Spieler.

Spielablauf

Eine Runde besteht aus 3 Schritten:

1. Auktion, 2. Kauf der Parzelle, 3. Prüfen, ob „Offene Ziele“ erfüllt wurden

1. Auktion

Der Startspieler zieht nach dem Zufallsprinzip ein Parzellenplättchen und setzt den Aufsteller „Laufende Auktion“ auf die entsprechende Parzelle auf dem Spielbrett. Er ermöglicht es den anderen Spielern, mit einem Blick zu erkennen, welche Parzelle gerade versteigert wird. Beginnend mit dem Startspieler haben die Spieler reihum im Uhrzeigersinn die Wahl zwischen zwei Aktionen:

- ✦ **Bieten:** entweder durch Abgabe des ersten Gebots oder durch Überbieten des aktuellen Gebots um mindestens 1000 \$.
- ✦ **Passen:** Wer schon gepasst hat, kann nicht wieder in die laufende Auktion einsteigen.

Die Auktion geht so lange weiter, bis alle Spieler bis auf einen gepasst haben.

Beispiel: In einer Runde von vier Spielern deckt Jeff das Plättchen von Parzelle 17 auf. Er geht mit 3000 \$ ins Rennen. Monica bietet 4000 \$, Ronald passt und Ashley bietet 5000 \$. Jeff erhöht auf 7000 \$, Monica passt, Ashley ebenfalls. Also gewinnt Jeff die Auktion.

ACHTUNG:

- Man darf nur so viel bieten, wie man auch bezahlen kann!
- Wenn niemand ein Gebot auf eine Parzelle abgibt, MUSS der erste Spieler es für den Minimalpreis von 1000 \$ erwerben. Wenn er keine 1000 \$ mehr hat, bekommt er das Gebiet kostenlos.

2. Kauf der Parzelle

Der Spieler mit dem höchsten Gebot bekommt die Parzelle. Bevor sie aber in seinen Besitz übergeht, muss er **die anderen Spieler auszahlen** (auch die, die nicht mitgeboten haben). Die Summe, die der Gewinner der Auktion zahlt, wird gerecht unter den anderen Spielern aufgeteilt.

Wenn sich die Kaufsumme nicht gleichmäßig in 1000\$-Scheine aufteilen lässt, bleibt **der Rest als Trinkgeld im Saloon** (der Spieler legt die übrig gebliebenen Scheine auf das Saloonfeld).



Beispiel: Jeff war der Höchstbietende für Parzelle 17 und kauft sie für 7000 \$. Er gibt Monica 2000 \$, dann Ronald 2000 \$ und Ashley ebenfalls 2000 \$. Die übrig gebliebenen 1000 \$ legt er auf das Saloon-Feld.

Die Parzelle geht in den Besitz des Spielers über. Er muss:

- ✦ ein Hutplättchen seiner Farbe auf die gekaufte Parzelle legen und sich das Parzellenplättchen nehmen.
- ✦ sich das Bonusplättchen nehmen und es sofort ausführen.

ACHTUNG: Wenn der Spieler, der die Auktion gewonnen hat, ein Saloon-Plättchen gezogen hat, darf er sich nicht das Trinkgeld nehmen, das er selbst gerade beim Aufteilen im Saloon abgelegt hat. Dieses Trinkgeld bleibt für das nächste Saloon-Plättchen liegen.

- ✦ wenn die gekaufte Parzelle die Ranch oder eine Mine enthält, die dazugehörige Karte an sich nehmen und aufdecken. Er bekommt dann sofort aus der Bank den dort angezeigten Betrag.

- ✦ sich den Startspielerstern und den Aufsteller „Laufende Auktion“ nehmen.

3. Prüfen, ob „Offene Ziele“ erfüllt wurden

- ✦ Der Spieler prüft, ob er ein „Offenes Ziel“ erfüllt hat. Ist das der Fall, darf er sich das Geld, das unter der Karte liegt, nehmen. Die Karte kommt aus dem Spiel.

ANMERKUNGEN:

- ✦ Ein Spieler kann in einer Runde mehrere „Offene Ziele“ erfüllen und sich die entsprechenden Belohnungen nehmen.
- ✦ Falls ein Spieler übersehen hat, dass er „Offene Ziele“ erfüllt hat, kann er das Geld später immer noch einfordern, falls nicht inzwischen ein anderer Spieler das Ziel erfüllt und seinen Anspruch angemeldet hat.

Nach diesen 3 Schritten ist die Runde beendet.

Der Spieler, der jetzt den Startspielerstern hat, beginnt eine neue Runde, indem er ein weiteres Parzellenplättchen umdreht.

Wenn alle 19 Parzellen versteigert sind, ist das Spiel zu Ende.

Daddy Winchesters Kleingedrucktes

Es ist keine einfache Sache, eine Erbschaft aufzuteilen. Das wusste natürlich auch Daddy Winchester! Aber er hat es trotzdem noch ein bisschen komplizierter gemacht.

DAS GELD: Wieviel Geld die Spieler besitzen, bleibt die ganze Partie über geheim. Die Spieler können das Geld in der Hand halten oder es unter dem Tisch verstecken. Denkt daran, dass man bei den Auktionen nur einen Betrag bieten darf, den man auch bezahlen kann!

DIE DUELLE: Jeder Spieler hat zu Beginn der Partie 1 Duellplättchen. Sobald bei einer Auktion nur noch 2 Spieler mitbieten, kann einer von ihnen den anderen mit seinem Plättchen zum Duell fordern:

„Clint, altes Haus! Wetten, dass ich schneller ziehe als du!“

Er wirft sein Duellplättchen ab und legt es in die Spielschachtel zurück. Sobald jemand zum Duell gefordert wurde, ist die Auktion sofort beendet.

DAS DUELL: Die beiden Duellkarten werden verdeckt gemischt von einem Spieler, der nicht an dem Duell beteiligt ist. Dann zieht jeder der beiden Spieler eine Karte. Beide drehen ihre Karte gleichzeitig um.



Klick! Dieser Spieler hat kein Glück! Sein Revolver war nicht geladen, er verliert das Duell.



Peng! Dieser Spieler gewinnt das Duell und zahlt den zuletzt gebotenen Betrag für die Auktion (egal wer das Gebot abgegeben hat). Der Kauf läuft ab wie oben beschrieben.

Aufgepasst! Jeder Spieler hat nur ein einziges Duellplättchen für die ganze Partie! Man sollte sich also gut überlegen, wann man es einsetzt!

DIE MINEN: Man weiß, dass Daddy gern in diesen Minen gebuddelt hat. Daher stammt sein Vermögen. Aber liegt noch Gold in den Minen oder sind sie schon erschöpft? Wenn ein Spieler eine Parzelle mit Mine kauft, dreht er die Minenkarte um und erhält sofort den auf der Karte angezeigten Betrag aus der Bank. Dann geht die Minenkarte zurück in die Spielschachtel.

DIE RANCH: Gerüchten zufolge hat Daddy einen Teil seiner Knete auf seiner Ranch versteckt, aber keiner weiß genau wo. Und es kann auch keiner sagen, ob noch was davon übrig ist. Wenn ein Spieler die Ranch kauft, nimmt er sich die Ranchkarte, dreht sie um und bekommt sofort den auf der Karte angezeigten Betrag aus der Bank. Die Ranchkarte wird zurück in die Spielschachtel gelegt.

DIE BONUSPLÄTTCHEN: Jedes Mal, wenn eine Parzelle in den Besitz eines Spielers übergeht, bekommt er auch das dort liegende Bonusplättchen. Er muss den Bonus dann sofort einlösen und das Plättchen an sich nehmen. Die so zur Seite gelegten Bonusplättchen können helfen, bestimmte „Offene Ziele“ zu erfüllen.

Es gibt 3 Arten von Plättchen:



→ **Bewegung:** Mit diesem Plättchen kann man das Schiff oder die Lokomotive in Gang setzen – vorwärts oder rückwärts – jeweils um ein oder mehrere Felder. Die Lokomotive muss aber immer auf den Gleisen bleiben und das Schiff stets auf dem Fluss. Das so in Bewegung gesetzte Fahrzeug ist jetzt „aktiv“. Wenn der Spieler kein Fahrzeug in Gang setzen will, kann er auch einfach nur bestimmen, welches

Gefährt er für „aktiv“ erklärt. Jede Parzelle, die an ein „aktives“ Fahrzeug grenzt, bringt ihrem Besitzer 1000 \$ aus der Bank.



→ **Saloon:** Mit diesem Plättchen kann man sich alle Trinkgelder aus dem Saloon schnappen!! Jackpot !! Oder auch nicht ...

Denkt daran: Der Spieler darf sich nicht das Trinkgeld nehmen, das er gerade selbst beim Verteilen des Kaufpreises für seine Parzelle dorthin gelegt hat.



→ **Gerücht:** Mit diesem Plättchen kann man sich eine verdeckte Karte seiner Wahl ansehen. Man kann sich damit also das „Geheime Ziel“ eines Gegenspielers, die Ranchkarte oder eine der Minenkarten, die noch auf dem Spielbrett ausliegen, anschauen.

DIE GEHEIMEN ZIELE: Schon vor Daddy Winchesters Ableben hat sich jeder von euch überlegt, was er später mit seinen Ländereien anstellen könnte. Eure „Geheimen Ziele“ sind wichtig für eure individuelle Strategie. Diese Karten können nicht während des Spiels eingesetzt werden. Sie bringen erst am Ende des Spiels Geld.

Ende des Spiels und Schlusswertung

Sobald die 19. Parzelle verkauft und in den Besitz des Käufers übergegangen ist, endet das Spiel. Nun wird das Gesamtvermögen jedes Spielers berechnet.

Jeder Spieler zählt Folgendes zusammen:

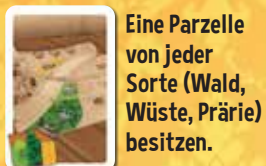
- Die Summe der Beträge auf seinen Karten „Geheime Ziele“ – sofern die Bedingungen erfüllt sind! Ansonsten gibt es hierfür keine Dollar!
- Die Dollarscheine in seinem Besitz.
- Der Spieler, der am Ende die meisten Parzellen besitzt, bekommt 5000 \$

zusätzlich aus der Bank. Bei Gleichstand bekommt derjenige die 5000 \$, der mehr aneinandergrenzende Parzellen hat. Besteht dann immer noch Gleichstand, bekommen beide jeweils 5000 \$ aus der Bank.

Der reichste Spieler gewinnt die Partie und wird Familienoberhaupt!

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit dem meisten Bargeld (also ohne das Geld aus den Karten „Geheimen Ziele“. Wenn immer noch Gleichstand herrscht, gewinnt der Spieler, der noch sein Duellplättchen hat. Herrscht dann immer noch Gleichstand, teilen sich diese Spieler den Sieg.

OFFENE ZIELE:



Eine Parzelle von jeder Sorte (Wald, Wüste, Prärie) besitzen.



Mindestens ein Bonusplättchen von jeder Sorte (Gerücht, Saloon, Bewegung) besitzen.



5 Parzellen besitzen.



Die letzte Auktion des Spiels gewinnen.



3 zusammenhängende Parzellen besitzen, die eine gemeinsame Seite haben – Gleise und Fluss gelten hier als Trenner.



4 Bonusplättchen von der gleichen Sorte besitzen.



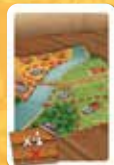
3 Parzellen besitzen, die nicht an den Fluss grenzen (1, 2, 3, 4, 9, 13, 14, 15, 17, 18, 19).



3 Parzellen besitzen, die nicht an die Gleise stoßen (3, 4, 5, 6, 9, 10, 16, 17, 18, 19).



Wer ein Saloon-Plättchen bekommt, ohne dafür Geld zu erhalten, erfüllt dieses Offene Ziel.



4 Parzellen besitzen, die an keine andere deiner Parzellen angrenzen – Gleise und Fluss gelten als Trenner.

GEHEIME ZIELE:



3000 \$ pro Waldparzelle.



3000 \$ pro Wüstenparzelle.



3000 \$ pro Prärieparzelle.



3000 \$ pro Parzelle, die an den Fluss grenzt (5, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 16).



5000 \$ pro Parzelle rings um den Saloon (8, 9, 14, 15).



3000 \$ pro Parzelle entlang der Gleise (1, 2, 7, 8, 11, 12, 13, 14, 15).



5000 \$ pro Parzelle mit einer Mine (3, 4, 5).



3000 \$ für die Ranch und jedes Gebiet rings um die Ranch (12, 13, 14, 16, 17, 18).



3000 \$ pro Gerüchteplättchen.



3000 \$ pro Bewegungsplättchen.



Daddy Winchester has kicked the bucket! Poor thing, he was the king of swindlers and everyone knows he was filthy rich! His final wish was that his descendants would share his fortune and the plots of his ranch, with the richest becoming the new head of the family. After all, for him the most important thing was that his money stayed in the family! Daddy thought of everything and left an outline of his belongings. You and the other heirs are now assembled around this map to share out Daddy's possessions.



Contents

- ♣ . 1 game board
- ♣ . 110 \$1000 bank notes
- ♣ . 50 Hat tokens in different player colors (10 of each color)

- ♣ . 5 Duel tokens
- ♣ . 19 Plot tokens (numbered)
- ♣ . 19 Bonus tokens
- ♣ . 10 Secret Objective cards
- ♣ . 10 Shared Objective cards



- ♣ . 5 Mine cards
- ♣ . 3 Ranch cards
- ♣ . 2 Pistol Duel cards
- ♣ . 1 First Player token
- ♣ . 1 Locomotive (to be assembled)

- ♣ . 1 Boat (to be assembled)
- ♣ . 1 Auction In Progress token (to be assembled)

Object of the Game

Strategically bid on plots of land in order to be the richest heir at the end of the game.

Setup

On your first game, assemble the Auction In Progress token, the Locomotive and the Boat by following the assembly instructions.

- 1 Place the game board in the center of the table, then place the Locomotive on any of the railroad squares and the Boat on any of the river squares.
- 2 Randomly place one Bonus token on each of the 19 plots of land. (Plots of land are the 19 designated zones on the map which can be bought over the course of the game. There are 19 plots (7 Deserts, 6 Prairies, 6 Forests) including 3 Desert plots that contain a mine and 1 Prairie plot that contains the ranch. The saloon, river and rails are not plots of land.)
- 3 Shuffle the 5 Mine cards together and place these face-down on each "Mine" space on the board. The remaining unused cards are placed back in the box without being consulted.
- 4 Shuffle the 3 Ranch cards together and place one face-down on the "Ranch" space on the board. The remaining unused cards are placed back in the box without being consulted.
- 5 Place 1 banknote on the saloon.
- 6 Place the 19 numbered Plot tokens face-down next to the board.
- 7 Make 5 piles of banknotes on the edge of the board. The 5 piles should respectively be made up of 3 banknotes, 4 banknotes, 5 banknotes, 6 banknotes and 7 banknotes.
- 8 Shuffle the 10 Shared Objective cards together and place one face-up on each of the 5 piles of banknotes. The remaining unused cards go back in the box.

- 9 Place the 2 Pistol Duel cards to the side of the game board.
- 10 Each player receives:
 - 8 \$1000 banknotes
 - 10 Hat tokens in their chosen color
 - 1 Duel token
 - 2 Secret Objective cards which players consult privately.

The remaining unused cards are placed back in the box without being consulted. The remaining banknotes are put together to make the bank. The last player to have watched a Western movie takes the First Player token and the game begins!



Turns Each turn is carried out in 3 steps:

1. Bidding, 2. Buying a plot, 3. Verifying shared objectives

1. Bidding

The player with the First Player token randomly chooses a Plot token and places the Auction In Progress token on the corresponding plot of land on the board. This allows all players to quickly identify the plot of land being auctioned.

Starting with the first player and moving clockwise, each player is free to choose one of the following actions:

- ✦ **Bid:** either by bidding first or by outbidding the previous player's bid by at least \$1000.
- ✦ **Pass:** a player who passes can no longer participate in the current auction.

Bidding continues until all but one of the players have passed.

Example: In a four player game, Jeff picks up the token for Plot 17. He bids \$3000. Monica bids \$4000. Ronald passes and Ashley bids \$5000. Jeff outbids her by offering \$7000. Monica passes and Ashley also passes on her turn. Jeff wins the auction.

WARNING:

- You cannot bid an amount that you cannot pay with your banknotes!
- If no one wants to bid on this plot of land, the first player **MUST** purchase it for the minimum sum of \$1000. If the first player does not have \$1000 then they get the land for free.

2. Buying a plot

The player who made the best offer wins the plot but before that player can take possession of it, the other players must be paid (even if they did not participate in the auction). This is done by sharing out the value of the plot equally.

If the sum being paid cannot be equally shared in its entirety, the player leaves



the amount that cannot be distributed as a **tip for the saloon** (to do this, place the banknotes on the board on the saloon space).

Example: Jeff has just won Plot 17 for \$7000. He gives \$2000 to Monica, then \$2000 to Ronald and \$2000 to Ashley. The remaining \$1000 is placed on the saloon space.

Players who take possession of a plot must:

- ✦ Place a Hat token of their color on the purchased plot and pick up the Plot token,
- ✦ Collect the Bonus token and immediately apply its effects.

IMPORTANT: If the player who won the auction receives a Saloon token, that player does not collect any tips from the purchase of the current plot. Tips from the current plot remain in play in the saloon until the next Saloon token after this one.

- ✦ If the plot contains a ranch or a mine, pick up and show the corresponding card and immediately collect the amount of money indicated on the card from the bank.
- ✦ Take the First Player token and the Auction In Progress token.

3. Verifying shared objectives

✦ The player then verifies if any shared objectives have been completed. If this is the case, the corresponding card is discarded and the player wins the banknotes underneath.

INFORMATION:

- ✦ It is possible to complete several shared objectives on one turn. All of these cards are then taken by the player.
- ✦ If a player forgot to check the shared objective cards on a previous turn, and the objective is still available, then they may claim it out of sequence (as though they had completed it on a previous turn).

The turn ends.

The player with the First Player token starts a new turn by turning over another Plot token.

Once all 19 plots have been bought, the game ends.

Daddy Winchester's small print

Sharing out an inheritance isn't always easy. Daddy Winchester knew that well but even so, he decided to complicate things a little.

MONEY: The money players possess remains secret throughout the game. Players can keep their money in their hands or hide it under the table. As a reminder: players cannot bid an amount of money if they cannot pay it!

DUELS: Each player starts the game with a Duel token. When there are only 2 players participating in an auction, one of them is allowed to use their Duel token against the other.

"Hey Clint! Bet I'm faster than you!"

When a Duel token is used it is discarded and put back in the box. Once a duel is declared, the auction ends immediately.

THE DUEL: The 2 Pistol Duel cards are shuffled face down by a player who is not taking part in the duel. Each dueling player randomly picks a card and the two players turn them over simultaneously.



Click! Unlucky! Your pistol isn't loaded and you've just lost the duel.



Bang! The winning player pays the amount that was last bid in the auction (regardless of who did the bidding) and they take possession of the plot.

Be warned, each player only has one single Duel token for the whole game! Use it at the right moment and make your choice wisely!

MINES: It's well known that Daddy often dug in these mines and that's where he made his fortune. But do the mines still contain gold or have they already been emptied? When a player buys a plot of land containing a Mine card, the player reveals it and immediately wins the amount indicated on the card. The money is taken from the bank and the Mine card is returned to the box.

THE RANCH: Rumor has it that Daddy stashed away part of his fortune in his ranch but no one knows exactly where ... More importantly, no one knows if any of it's left! When a player buys the ranch, that player takes the ranch card and reveals it, immediately winning the amount indicated on the card. The money is taken from the bank and the Ranch card is returned to the box.

BONUS TOKENS: Each time a player purchases a plot of land, that player also wins the Bonus token found there and must immediately apply its effects, making sure to keep the token next to them. Keeping the tokens can allow certain objective cards to be completed.

3 kinds of token exist:



✦ **Movement:** this token allows the player to "activate" either the Boat or the Locomotive, which allows it to move forward or backward one or several spaces. The Locomotive must always stay on the rails, and the Boat on the river. The player may also choose to declare the Boat or Locomotive "activated" without moving its location. Each plot with a side adjacent to the activated vehicle

brings \$1000 to the corresponding landowner. This money is taken from the bank.



✦ **The Saloon:** this token allows players to collect all the tips found in the saloon!! Jackpot!! Or not ...

Reminder: You cannot collect the tips you have just deposited when purchasing the plot of land in play.



✦ **Rumor:** this token allows players to have a look at any card they want. It is therefore possible to look at an opponent's Objective card, the Ranch card or one of the Mine cards on the board.

SECRET OBJECTIVE CARDS: You already had your eye on Daddy Winchester's lands and knew how you would run them well before his death. Your secret objectives will help you strategize. These cards cannot be used while the game is being played and only earn players money at the end of the game.

End of the game and final scoring

Once the 19th plot of land has been purchased and claimed, the game ends and players can start calculating their total fortunes.

Players add the following elements together:

- ✦ The sum indicated on their completed Secret Objective cards.
- ✦ The banknotes they possess.
- ✦ The player who has the most plots at the end of the game wins \$5000. In the event of a tie, the player with the most continuous (touching) plots wins the \$5000.

If a tie persists, the players involved each receive \$5000. This money is taken from the bank.

The richest player at the end of the game becomes the new head of the family!

In the event of a tie, the winner is decided according to the following elements, in order:

- The player with the most cash (not including that gained by Secret Objective cards).
- The player who still has a Duel token. If not, the players must share the title of head of the family.

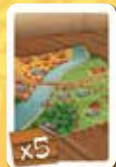
SHARED OBJECTIVES:



Have a plot of each type (forest, desert, prairie).



Have at least one token of each type (Rumor, Saloon, Movement).



Have 5 plots of land.



Win the last auction of the game.



Have 3 plots which are adjacent to each other with one side touching - Rails and the river stop plots from being adjacent.



Have 4 tokens of the same kind.



Have 3 plots that do not touch the river (1, 2, 3, 4, 9, 13, 14, 15, 17, 18, 19).



Have 3 plots which do not touch the iron railway line (3, 4, 5, 6, 9, 10, 16, 17, 18, 19).



If a player gets a Saloon token without collecting the money, this player then wins this shared objective.



Have 4 plots of land which are not adjacent to any other plot that you own - rails and the river stop plots from being adjacent.

SECRET OBJECTIVES:



\$3000 per Forest plot.



\$3000 per Desert plot.



\$3000 per Prairie plot.



\$3000 per plot bordering the river (5, 6, 7, 8, 10, 11, 12, 16).



\$5000 per plot around the saloon (8, 9, 14, 15).



\$3000 per plot along the railway line (1, 2, 7, 8, 11, 12, 13, 14, 15).



\$5000 per Mine plot (3, 4, 5).



\$3000 for the ranch and each piece of land surrounding the ranch (12, 13, 14, 16, 17, 18).



\$3000 per Rumor token.



\$3000 per Movement token.



© 2019 Blue Orange Editions.
Daddy Winchester and Blue Orange are trademarks of Blue Orange Editions, France. Game published and distributed under license by Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. Made in China. Designed in France. www.blueorangegames.eu

© 2020 HUCH!
Author: Jérémy Pinget
Illustration: Sylvain Aublin
Design: Sabine Kondirolli, HUCH!
Product manager: Simon Hopp

Manufacturer + distributor:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg | GERMANY
www.hutter-trade.com

Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr. **Attention!** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Dangers de suffocation. **Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento. **Warning!** Not suitable for children under 3 years. Small parts. Choking hazard.

