

# CIRCLES

## Wilder Westen

Roll dich zum Reichtum in diesem Wildwest-Spiel  
Für 2-5 Personen ab 7 Jahren

Schnippen für  
Fortgeschrittene!

### Inhalt

- 1 Circles-Ring
- 1 Spielplan (Wilder-Westen-Seite)
- 5 Spielfiguren
- 75 Holzscheiben  
(2 schwarze Steine, 37 Silber,  
24 Gold, 12 rote Rubine)
- 1 Räuberwürfel
- 1 Beutel
- 20 Zugtickets
- 10 Schaufeln
- 5 Loren
- 1 Sheriffstern



### Ziel des Spiels

Sammele 2 Rubine, um dir die Ranch leisten zu können.  
Wer zuerst die Ranch kauft, hat sich einen Namen im Wilden Westen gemacht und gewinnt!



## Spielvorbereitung

Legt den Spielplan mit der Wilder-Westen-Seite nach oben in den Circles-Ring. Stellt sicher, dass der Ring möglichst eben liegt.

Legt die Kugel in den Ring neben der Ranch.

- 1.** Gebt jeder mitspielenden Person eine Spielfigur, 2 Zugtickets, 2 Silber und eine Lore. Wollt ihr das Spiel schwieriger gestalten, könnt ihr das Startkapital reduzieren und z. B. keine Lore verteilen.
- 2.** Verteilt 6 Silber, 5 Gold und 1 Rubin so auf die Felder der Mine, dass die Felder von außen nach innen folgendermaßen bestückt sind: 1 Silber / 2 Silber / 1 Gold / 1 Gold + 1 Silber / 1 Gold + 2 Silber / 2 Gold / 1 Rubin.
- 3.** Legt 16 Silber, 8 Gold, 1 Rubin und 2 Steine in den Beutel.
- 4.** Legt das restliche Gold, Silber und die Rubine als Geldvorrat bereit.
- 5.** Legt die Zugtickets, Schaufeln und evtl. Loren in der Nähe des Shops bereit.
- 6.** Legt den Würfel neben das Räuberfeld.

Wer am jüngsten ist, beginnt und erhält den Sheriffstern.

## Spielablauf

Ihr spielt der Reihe nach im Uhrzeigersinn.

Bist du am Zug, schnippe die Kugel von dort, wo sie liegt, im Uhrzeigersinn. Dabei musst du mindestens 2 Felder weit schnippen, und die Kugel muss in der Bahn bleiben, ansonsten ist dein Zug **ungültig** und die nächste Person ist an der Reihe. Verlässt die Kugel die Bahn, lege sie dahin zurück, von wo sie geschnippt wurde.

Ist dein Zug **gültig**, führst du den Effekt des Feldes aus, neben dem die Kugel zum Stehen kommt:

### • Gold:

Du erhältst 1 Gold aus dem Vorrat.



### • Shop:

Du kannst dir genau 1 Plättchen kaufen:

- Schaufel (Kosten: **1 Silber**)
- Zugticket (Kosten: **1 Gold**)
- Lore (Kosten: **1 Gold**)



Du darfst von jeder Plättchenart mehrere besitzen. Lege das Geld in den Vorrat.

### • Spendenschale:

Du legst auf das niedrigste, noch freie Feld der Spendenschale Geld (1 Silber / 2 Silber / 1 Gold). Hast du nicht genug Geld oder sind alle Felder bereits belegt, ist die Kirche dir gnädig und du erhältst den gesamten Inhalt der Spendenschale!



### • Geldsack:

Vor euch fällt ein Sack voll Geld zu Boden. Ihr schnappt schnell zu und erhaltet alle je 1 Silber aus dem Vorrat.



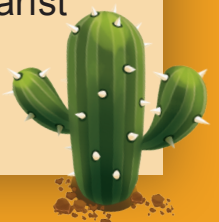
### • Mine:

Hast du eine Lore, erhältst du das Geld, das dem Minenfeld am nächsten ist. Liegt dort nichts, gehst du leider leer aus.



### • Graben:

Hast du eine Schaufel, darfst du in den Beutel greifen, eine Scheibe zufällig daraus ziehen und behalten. Ziehst du dabei einen schwarzen Stein, hast du Pech gehabt. Deine Schaufel ist kaputt. Lege sie in den Shop und den Stein in den Beutel zurück. Du darfst dich auch entscheiden, nicht in den Beutel zu greifen, dann gehst du leer aus.



### • Bank:

Du kannst eine beliebige Menge deines Geldes auf der Bank deponieren. Lege es auf das Feld deiner Farbe. Hast du bereits Geld auf der Bank liegen, kannst du dieses ganz oder teilweise abheben. Als Zinsen bekommst du den gleichen Betrag aus dem Vorrat noch einmal.



### • Saloon:

Triffst du den Saloon, kannst du dich entscheiden, ob du um Geld spielen willst. Falls du dich dagegen entscheidest, passiert nichts. Entscheidest du dich dafür, **muss** jede Person ihr höchstes Geldstück (maximal 1 Rubin) setzen oder sich freikaufen (1 Gold in den Vorrat legen). Beginnend bei der Person zu deiner Linken macht ihr Folgendes:



Jede Person, die sich nicht freigekauft hat, setzt die Kugel auf den Ring neben dem Saloon und versucht, im Uhrzeigersinn möglichst eine ganze Umdrehung zu schnippen. Je näher ihr wieder am Saloon seid, umso besser. Habt ihr über den Saloon hinaus gerollt, sieht es nicht so gut für euch aus. Dort, wo die Kugel zum Stehen kommt, markiert ihr eure Weite mit eurer Spielfigur.

Nachdem jede Person geschnippt hat, erhält die Person, die am nächsten am Saloon gelandet ist (im Uhrzeigersinn gemessen!), den Wetteinsatz der Person, die am weitesten vom Saloon entfernt ist. Alle übrigen Wetteinsätze werden wieder zurückgenommen. Herrscht Gleichstand, schnippen die am Gleichstand beteiligten Spieler erneut, bis der Gleichstand gelöst ist.



**Beispiel:** Orange möchte im Saloon um Geld spielen. Weiß hat sich sicherheitshalber freigekauft und 1 Gold in den Vorrat gelegt. Grün und Gelb haben gut getroffen, Blau aber über das Ziel hinausgeschossen. Orange konnte sich den Sieg sichern und erhält damit den Wetteinsatz von Blau, da Blau im Uhrzeigersinn am weitesten vom Saloon entfernt ist.



### • Räuber:

Würfle den Räuberwürfel und stiehl anschließend von einer anderen Person deiner Wahl, was der Würfel anzeigt:



Stiehl 1 Silber



Stiehl 1 Gold



Stiehl eine Schaufel



Stiehl ein Zugticket



Stiehl alles Geld aller Personen aus der Bank



Selbst als Räuber stiehlt du keine Spenden! Lege nach den üblichen Regeln für die Spendenschale Geld in die Schale bzw. erhalte den Inhalt der Spendenschale, wenn es dir die Regeln erlauben.



**Kannst du keine Person bestehlen, da niemand das vom Würfel gezeigte Gut besitzt, bestiehlt du den Shop bzw. den Vorrat.**



### • Ranch:

Besitzt du 2 Rubine, kaufst du dir die Ranch und hast sofort gewonnen!



Nachdem du ein Feld ausgewertet hast, ist die nächste Person am Zug.

Sagt dir ein getroffenes Feld nicht zu, kannst du, bevor du das Feld auswertest, beliebig viele Zugtickets abgeben. Bewege die Kugel dann um ein Feld pro Ticket im Uhrzeigersinn weiter und lege die verwendeten Tickets zurück in den Shop. Denk daran, deine 2 kostenlosen Start-Zugtickets rechtzeitig zu nutzen. Sie sind am Spielende nichts wert.



Stets sind 3 Silber 1 Gold wert, sowie 3 Gold 1 Rubin und umgekehrt.



Als gierige Goldgräber wollt ihr immer die größten Geldstücke in der Hand haben. Daher tauscht, wann immer möglich, euer Geld gegen höherwertige Geldstücke ein, zum Beispiel 3 Silber in 1 Gold. Müsst ihr ein geringeres Geldstück ausgeben, als ihr besitzt, tauscht mit dem Vorrat einfach wieder zurück.

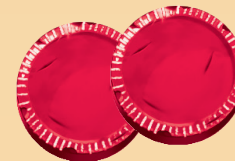
**Wichtig:** Jede Person darf **höchstens 2 Rubine** besitzen. Alles weitere Geld, das sie erhält, muss sie in den Vorrat legen.

Ist unklar, zu welchem Feld die Kugel am nächsten liegt, stimmt darüber ab. Solltet ihr euch hierbei nicht einig werden, hat die Person mit dem Sheriffstern das letzte Wort. War das letzte Wort nötig, wird der Sheriffstern an die nächste Person im Uhrzeigersinn weitergegeben.



## Ende des Spiels

Wer für 2 Rubine die Ranch kauft, beendet das Spiel und hat sofort gewonnen!



**Besonderer Dank an den Hans im Glück Verlag für seine freundliche Genehmigung, für dieses Spiel seine Carcassonne-Figuren (Meeples) benutzen zu dürfen.**



© 2023 HUCH!

Autor: Thomas Sing

Illustrationen: Kinetik, Glen Viljoen

Redaktion: Jens Bischoff

Grafik: Michael Mutschler

Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.

Made in China.

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. Danger de suffocation. **Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento.

**HUCH!**

# CIRCLES

## Wild West

Roll for riches in this Wild West game  
For 2–5 players, ages 7 and up

Advanced-  
level flicking!



### Contents

- 1 Circles ring
- 1 game board (Wild West side)
- 5 pawns
- 75 wooden discs (2 black stones, 37 silver pieces, 24 gold pieces, 12 red rubies)
- 1 bandit die
- 1 bag
- 20 train tickets
- 10 shovels
- 5 wagons
- 1 sheriff's star



### Object of the game

Collect 2 rubies to afford to buy the ranch. The first player to buy the ranch and thereby claim their territory in the Wild West wins!



## Setup

Place the game board, Wild West side up, into the Circles ring and make sure it is level. Place the ball into the ring on the ranch space.

1. Give each player a pawn, 2 train tickets, 2 silver pieces and a wagon. If you want to make the game more challenging: Reduce the starting items, for example by distributing no wagons.
2. Distribute 6 silver pieces, 5 gold pieces and 1 ruby on the designated spaces next to the mine so that the spaces are populated as follows from the outside to the inside of the board: 1 silver / 2 silver / 1 gold / 1 gold + 1 silver / 1 gold + 2 silver / 2 gold / 1 ruby.
3. Put 16 silver pieces, 8 gold pieces, 1 ruby, and 2 stones into the bag.
4. Place the remaining gold, silver, and rubies in the reserve.
5. Have the train tickets, shovels and wagons (if available) ready near the shop.
6. Place the bandit die next to the bandit space.

The youngest player goes first and this player is given the sheriff's star.

## Playing the game

Play proceeds in clockwise order. When it's your turn, flick the ball in a clockwise direction from its current position on the ring. The ball must move at least 2 spaces and stay on the ring, otherwise your turn is **invalid** and it is the next player's turn. If the ball jumps off the ring, place it back where it was flicked from.

If your turn is **valid**, the outcome of your turn is determined by the space on the board next to where the ball comes to rest:

### • Gold:

You receive 1 gold piece.



### • Shop:

You can buy 1 token:

- Shovel (costs 1 silver)
- Train ticket (costs 1 gold)
- Wagon (costs 1 gold)



You may own several of each type of token.

### • Donation bowl:

You donate some money and place it on the lowest available donation bowl space (denoting 1 silver / 2 silver / 1 gold). If you don't have enough money to donate or all spaces are occupied, the church will be charitable and help you out. You receive all the money in the donation bowl!



### • Money Bag:

Someone dropped a bag of money!  
Everyone gets 1 silver.



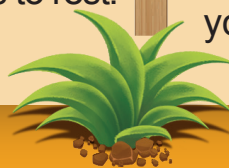
### • Mine:

If you have a wagon, you receive the money on the space located closest to the mine that still contains discs. Unfortunately, if the mine is empty, you get nothing.



### • Dig:

If you have a shovel, you can reach into the bag and randomly draw a disc and keep it. If you pull a stone from the bag, you must return the stone to the bag and your shovel to the shop. You can also choose not to reach into the bag; in this case, you will get nothing..



- **Bank:**

You can deposit any amount of money onto the bank. Put it onto the space matching your pawn colour. If you already deposited money at the bank, you can take any amount of money back, which gets you the same amount from the reserve as interest.



- **Saloon:**

If you land on the saloon, you can decide to play for money. If you choose not to do this, nothing happens and play continues. If you decide to play for money in the saloon, each player must bet their highest coin (maximum 1 ruby) or buy their way out (pay 1 gold piece to the reserve). Starting with the player on your left, proceed as follows:



- Any player who has not opted to buy their way out places the ball onto the ring next to the saloon. They must then try to flick the ball in a clockwise direction so that the ball will complete a full revolution of the ring.
- When the ball comes to a stop, use your pawn to mark the distance the ball has travelled.

After each player has taken their turn flicking the ball, the player who landed closest to the saloon (measured clockwise!) wins the wager of the player who has landed furthest away. All other players take back their wager. If players are tied, the tied players roll again until their tie is resolved.



**Example:** Orange wants to play for money at the saloon. White plays it safe and buys their way out by paying 1 gold to the reserve. Green and Yellow made a good shot, while Blue overdid it. Orange came up victorious and gets Blue's wager, as Blue is furthest away from the saloon (measured clockwise).



- **Bandit:**

Roll the bandit's die. The die will indicate what you may steal from another player:



Steal 1 silver



Steal 1 gold



Steal a shovel



Steal a train ticket



Steal everyone's money from the bank



Even for a bandit, this is going too far! You are not permitted to steal donations! You must place money in the bowl according to the usual rules for the donation bowl or take the money if the rules permit.



**If no player has the shown goods, steal from the shop or the reserve, respectively.**



• **Ranch:**

If you have 2 rubies, you can use these to buy the ranch and win immediately!



After resolving the space, it is the next player's turn.

Before resolving the space, note that you can spend any number of train tickets to move the ball one space per ticket in a clockwise direction. Used tickets must be returned to the shop.

Remember to use your 2 free start train tickets in good time as they are worthless at game end.



3 silver pieces are always worth 1 gold piece and 3 gold pieces are worth 1 ruby and vice versa.



You try to get the biggest piece you can get. So whenever possible, trade your money up for higher value pieces. For example: 3 silver into 1 gold. If you need to spend a lower valued piece you have none of, get the change from the supply.

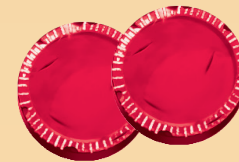
**Important:** Each player can only have **at most 2 rubies**. If they gain additional money, put it back into the supply.

If the space on which the ball has landed is not clear, players should put it up to vote. If you still cannot agree on this, the sheriff has the last word. If a decision from the sheriff is needed, the sheriff's star passes to the next player in a clockwise direction.



## End of the game

The game ends as soon as someone buys the ranch for 2 rubies and wins!



**Special thanks to publisher Hans im Glück for their kind permission to use their Carcassonne figures (Meeples) for this game.**



© 2023 HUCH!

Designer: Thomas Sing

Illustrations: Kinetic, Glen Viljoen

Editor: Jens Bischoff

Graphic Design: Michael Mutschler

Translation: Schmieder Übersetzungen GmbH

Color and content are subject to change.

Made in China.

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

**Warning!** Not suitable for children under 3 years. Small parts. Choking hazard.





# CIRCLES

## Far West

Une ruée vers l'or, dans l'Ouest américain  
Pour 2 à 5 joueurs à partir de 7 ans

La pichenette pour les joueurs avancés!

### Contenu

- 1 anneau Circles
- 1 plateau (face Far West)
- 5 pions
- 75 jetons en bois (2x Pierres noires, 37x Argent, 24x Or, 12x Rubis rouges)
- 1 dé Voleur
- 1 sac
- 20 tickets de train
- 10 pelles
- 5 wagonnets
- 1 étoile de shérif



### But du jeu

Vous devez récupérer 2 Rubis pour pouvoir acheter un ranch. Le premier qui y parvient devient une légende du Far West et remporte la partie !



## Mise en place

Installez le plateau, face Far West visible, à l'intérieur de l'anneau Circles. Assurez-vous que l'anneau soit le plus à plat possible. Placez la bille sur l'anneau, au niveau du ranch.

1. Distribuez un pion, 2 tickets de train, 2 jetons Argent et un wagonnet à chaque joueur. Pour augmenter le niveau de difficulté, vous pouvez réduire le capital de départ et, par exemple, ne pas distribuer de wagonnet.
2. Placez 6 jetons Argent, 5 Or et 1 Rubis sur les 7 cases à partir de l'entrée de la mine, dans l'ordre suivant : 1 Argent / 2 Argent / 1 Or / 1 Or + 1 Argent / 1 Or + 2 Argent / 2 Or / 1 Rubis.
3. Mettez 16 Argent, 8 Or, 1 Rubis et les 2 pierres dans le sac.
4. Formez une réserve avec l'Or, l'Argent et les Rubis restants : ils serviront de moyen de paiement.
5. Gardez les tickets de train, les pelles et éventuellement les wagonnets à proximité du magasin.
6. Placez le dé à côté de la case Voleur.

Le plus jeune joueur commence et reçoit l'étoile de shérif.

## Déroulement du jeu

Vous jouez à tour de rôle dans le sens horaire. À votre tour, lancez la bille d'une pichenette dans le sens horaire, à partir de l'endroit où elle s'est arrêtée. Elle doit franchir au moins 2 cases et rester dans l'anneau, sinon votre coup **n'est pas valable** et c'est au tour de votre voisin de gauche de jouer. Si la bille sort de l'anneau, remplacez-la à l'endroit d'où elle a été lancée.

Si le coup **est valable**, appliquez l'effet de la case en face de laquelle s'est arrêtée la bille :

- **Or :**  
Vous gagnez 1 Or.



- **Magasin :**  
Vous pouvez acheter :
  - une pelle (coût : **1 Argent**) ;
  - un ticket de train (coût : **1 Or**) ;
  - un wagonnet (coût : **1 Or**).



Vous pouvez posséder plusieurs exemplaires de chaque.

- **Coupelles de dons :**  
Placez la somme correspondante sur la case la moins chère encore libre de la coupelle (1 Argent / 2 Argent / 1 Or). Si vous n'avez pas assez d'argent ou si toutes les cases de la coupelle sont déjà occupées, vous récupérez la totalité de ce qui s'y trouve !



- **Sac d'argent :**  
Un sac d'argent est tombé ! Tout le monde se dépêche et récupère 1 pièce d'argent.



- **Mine :**  
Si vous disposez d'un wagonnet, vous gagnez la somme sur la case occupée la plus proche de l'entrée de la mine. Si la mine est vide, vous repartez malheureusement bredouille.



- **Fouille :**  
Si vous possédez une pelle, vous pouvez piocher un jeton au hasard dans le sac et le conserver. Si vous piochez une pierre, remettez-la dans le sac et rendez votre pelle au magasin. Vous pouvez aussi décider de ne rien piocher dans le sac et de repartir les mains vides.



### • Banque :

Vous pouvez soit déposer de l'argent, soit retirer de l'argent :

- Dépôt : vous pouvez déposer n'importe quelle somme d'argent à la banque en la plaçant sur la case correspondant à la couleur de votre pion, y compris si vous avez déjà effectué un dépôt.
- Retrait : vous avez la possibilité de récupérer n'importe quelle somme d'argent et de recevoir le même montant que celui-ci depuis la réserve, à titre d'intérêts.



### • Saloon :

Si la bille s'arrête sur le saloon, vous pouvez décider de parier de l'argent. Si vous refusez, il ne se passe rien. Si vous choisissez de parier, chaque adversaire doit miser son jeton de plus forte valeur (au maximum, 1 Rubis) ou se retirer en payant 1 Or à la réserve. En commençant par votre voisin de gauche, le pari se déroule de la façon suivante :



- À tour de rôle, chaque joueur qui n'a pas passé place la bille sur l'anneau, en face du saloon, et essaye de faire un tour complet d'une pichenette.
- Il marque alors l'endroit où est arrivée la bille avec son pion.

Une fois que chacun a lancé la bille, celui qui s'est le plus rapproché du saloon (en mesurant dans le sens horaire !) remporte la mise du joueur le plus éloigné du saloon. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, ceux-ci relancent la bille jusqu'à ce qu'ils aient pu être départagés.



**Exemple :** Le joueur orange souhaite parier de l'argent au saloon. Le joueur blanc joue prudemment et se retire en payant 1 or à la réserve. Les joueurs vert et jaune ont réussi un bon coup, tandis que le bleu est allé trop loin. Le joueur orange sort victorieux et reçoit 1 argent de la part de bleu, car il est le plus éloigné du saloon (mesuré dans le sens des aiguilles d'une montre).



### • Voleur :

Lancez le dé Voleur. Le dé indiquera ce que vous pouvez voler à un autre joueur :



Volez 1 Argent ;



Volez 1 Or ;



Volez 1 pelle ;



Volez 1 ticket de train ;



Dévalisez tout l'argent de la banque ;



Même si vous êtes un voleur, les dons sont sacrés ! Placez de l'argent sur la coupelle ou récupérez la somme totale qui s'y trouve selon les règles habituelles.



**Si vous ne pouvez voler personne car aucun joueur ne possède le bien indiqué par le dé, volez-le au magasin, ou, à défaut, à la réserve.**



### • Ranch :

Si vous possédez 2 Rubis, vous achetez votre ranch et remportez immédiatement la partie !



Après avoir résolu l'effet de la case, c'est au tour du joueur suivant.

Avant d'appliquer les effets de la case, vous pouvez dépenser autant de tickets de train que vous voulez pour avancer la bille d'une case par ticket dans le sens horaire. Remettez les tickets utilisés dans le magasin. Pensez à utiliser vos 2 tickets de train gratuits du départ au bon moment ; Ils ne rapporteront rien à la fin de la partie.



À tout moment, vous pouvez échanger 3 Argent contre 1 Or ; 3 Or valent 1 Rubis (et inversement).



Votre objectif est de maximiser vos pièces de monnaie. Ainsi, lorsque c'est possible, privilégiez l'échange de votre argent contre des pièces de plus grande valeur. Par exemple, vous pouvez échanger 3 pièces d'argent contre 1 pièce d'or.

Si vous devez dépenser une pièce de moindre valeur que vous ne possédez pas, effectuez un échange avec la réserve.

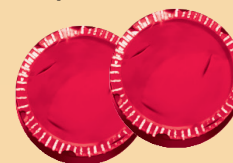
**Note importante :** Chaque joueur ne peut détenir que **2 rubis au maximum**. Si un joueur gagne de l'argent supplémentaire, il doit le remettre dans la réserve.

En cas de doute sur la case devant laquelle s'est arrêtée la bille, votez. Si vous ne parvenez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur avec l'étoile de shérif qui a le dernier mot. Une fois ce pouvoir utilisé, son voisin de gauche récupère l'étoile de shérif.



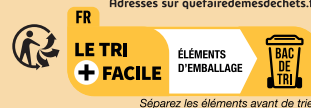
## Fin de la partie

Le joueur qui achète le ranch pour 2 Rubis remporte immédiatement la partie !



**Nous remercions tout particulièrement la maison d'édition Hans im Glück pour son aimable autorisation d'utiliser ses figurines Carcassonne (Meeples) pour ce jeu.**

© 2023 HUCH!  
Auteur : Thomas Sing  
Illustration : Kinetic, Glen Viljoen  
Rédaction : Jens Bischoff  
Mise en page : Michael Mutschler  
Traduction: Eric Bouret, Atalia Jeux  
Visuel non-contractuel  
Fabriqué en Chine.



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

**Attention !** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Danger de suffocation.

**HUCH!**

# CIRCLES

## Wilde Westen

Rol je rijk in dit wildwest-spel  
voor 2-5 spelers vanaf 7 jaar.

Pieken voor  
experts!

### Inhoud

- 1 Circles ring en 1 spelbord (Wilde Westen-kant)
- 5 pionnen
- 75 houten schijven (2 zwart, 37 zilver, 24 goud, 12 rode robijnen)
- 1 rover-dobbelsteen
- 1 zak
- 20 treinkaartjes
- 10 schep-fiches
- 5 wagons
- 1 Sheriff-ster



### Doel van het spel

Verzamel 2 robijnen, om de ranch te kunnen kopen. Wie als eerste de ranch aanschaft, heeft een naam voor zichzelf gemaakt in het Wilde Westen en wint het spel!



## Spelvoorbereiding

Leg het spelbord met de Wilde Westen-kant naar boven in de Circles ring. Zorg dat de ring zo goed mogelijk horizontaal ligt. Leg de kogel in de ring bij de ranch.

1. Geef elke speler een pion, 2 treinkaartjes, 2 zilver en een wagon. Als je het spel moeilijker wilt maken, dan kun je bijvoorbeeld minder geld verdelen of geen wagon.
2. Verdeel 6 zilver, 5 goud en 1 robijn zo op de velden van de mijn, dat de velden van buiten naar binnen op de volgende manier belegd zijn: 1 zilver / 2 zilver / 1 goud / 1 goud + 1 zilver / 1 goud + 2 zilver / 2 goud / 1 robijn.
3. Doe 16 zilver, 8 goud, 1 robijn en 2 stenen in de zak.
4. Leg de rest van het goud, zilver en robijnen als voorraad klaar.
5. Leg de treinkaartjes, schep-fiches en wagons klaar bij de winkel.
6. Leg de dobbelsteen naast het roversveld.

De jongste speler begint en krijgt de sheriff-ster.

## Spelverloop

Je speelt om de beurt met de wijzers van de klok mee. In jouw beurt piek je de kogel vanaf de plek waar hij ligt, met de wijzers van de klok mee. De kogel moet zich minstens 2 velden verder bewegen hij moet in de baan blijven, anders is je beurt **ongeldig** en is de volgende persoon aan de beurt. Als de kogel uit de baan vliegt, leg je hem terug op het punt vanwaar hij deze ronde begon.

Als je beurt **geldig** is, voer je de actie uit die op het veld staat afgebeeld waarnaast de kogel tot stilstand kwam.

### • Goud:

Pak 1 goud uit de algemene voorraad.



### • Winkel:

Je kun een kaartje kopen:

- schep (kost 1 zilver)
- treinkaartje (kost 1 goud)
- wagon (kost 1 goud)



Je mag van ieder type fiche er meerdere hebben.

### • Collecteschaal:

Je legt geld op de laagste, nog beschikbare collecteschaal. (1 zilver / 2 zilver / 1 goud). Heb je daar niet genoeg geld voor, of zijn alle collecteschalen al gevuld, dan is de kerk je genadig en krijg je alle geld van de collecteschalen!



### • Geldzak:

Vlak voor jullie valt een zak met geld op de grond. Jullie grijpen meteen toe en krijgen allemaal 1 zilver.



### • Mijn:

Als je een wagon hebt krijgt je het geld van het veld dat zich het dichtst bij de mijn bevindt. Is de mijn leeg, dan krijg je helaas niets.



### • Graven:

Als je een schep hebt mag je in de zak graaien, er blind een schijfje uit pakken en behouden. Pak je een steen, dan doe je hem terug in de zak en je schep gaat terug naar de winkel. Je mag ook beslissen niet in de zak te graaien, maar dan heb je geen resultaat.



### • Bank:

Je bent vrij om te kiezen hoeveel geld je op de bank zet. In plaats van het geld erop te zetten kun je, als je al geld op de bank hebt staan, ook een geldopname doen. De bank betaalt rente uit en dubbelt het bedrag uit de algemene voorraad.



### • Saloon:

Als je in de saloon komt, kun je beslissen te spelen om geld. Als je dat niet doet, gebeurt er niets. Als je wel speelt, moeten alle medespelers hun hoogste geldstuk inzetten (maximaal 1 robijn), of zich voor 1 goudstuk vrijkopen (1 goud in de voorraad leggen). Beginnend bij de speler links van je, doe je het volgende:



- Elke speler die zich niet vrijgekocht heeft, zet de kogel op de ring naast de saloon en probeert met de wijzers van de klok mee, de kogel een volle ronde te laten rollen.
- Op de plek waar de kogel stil staat, zet je je pion om aan te geven hoe ver de kogel is gerold..

Nadat elke speler de kogel gerold heeft, krijgt de persoon die het dichtste bij de saloon gekomen is (met de wijzers van de klok mee gemeten!) de inzet van de persoon die het minst ver is gekomen. Bij een gelijke stand laten die spelers de kogel opnieuw rollen, totdat er geen gelijk spel meer is.



**Voorbeeld:** Oranje wil in de saloon om geld spelen. Wit speelt op safe en koopt zich vrij door 1 goud in de voorraad te leggen. Groen en geel rolden goed, maar blauw ging te ver. Oranje deed het prima en krijgt De inzet voor de weddenschap van blauw, omdat blauw het verste weg is van de saloon (met de wijzers van de klok meegerekend).



### • Rover:

Werp de rover-dobbelsteen en steel daarna van een door jou gekozen persoon wat de dobbelsteen aangeeft:



Steel een zilver



Steel een goud



Steel een schep



Steel een treinkaartje



Steel het geld van alle spelers van de bank



Zelfs een rover steelt geen collectegeld! Leg volgens de gebruikelijke regels geld in de collecteschaal, of krijg de inhoud van de collecteschaal.



**Kun je niemand bestellen, omdat zij het door de dobbelsteen aangegeven niet bezit. Steel dan van de winkel of voorraad.**



### • Ranch:

Bezit je 2 robijnen, dan kun je de ranch kopen en hebt daarmee het spel gewonnen!



Nadat je gedaan hebt wat bij het veld hoort, is de beurt aan de volgende speler.

Voordat je doet wat er op een veld staat, kun je net zoveel treinkaartjes gebruiken als je hebt om één veld per treinkaartje op te schuiven, met de wijzers van de klok mee. Leg gebruikte treinkaartjes terug in de winkel. Denk er aan om je 2 gratis treinkaartjes van de start op tijd te gebruiken, ze zijn aan het eind van het spel niets waard.



Steeds zijn 3 zilver 1 goud waard, en 3 goud 1 robijn, en omgekeerd.



Als gierige goudgravers willen jullie altijd de grootste geldstukken hebben. Daarom ruil je zodra je kunt, je geld tegen duurdere geldstukken, bijvoorbeeld 3 zilver tegen één goud.

Als je een kleiner geldstuk moet uitgeven dan je hebt, kun je gewoon wisselen bij de bank.

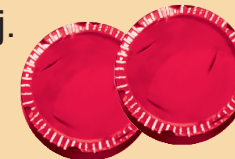
**Belangrijk:** Een speler mag hoogstens 2 robijnen bezitten. Als je dan verder nog geld krijgt moet je dat terug in de voorraad leggen.

Als niet duidelijk is bij welk veld de kogel stil is staat wordt er over gestemd. Als de spelers het er niet over eens worden, dan heeft de speler met de sheriff-ster het laatste woord. Als de sheriff een oordeel heeft gegeven, moet hij de ster doorgeven aan de volgende speler in de richting van de wijzers van de klok.

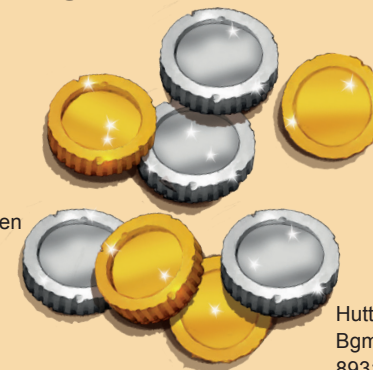


### Einde van het spel

Als een speler voor 2 robijnen de ranch koopt, heeft die speler gewonnen en is het spel voorbij.



**Speciale dank aan Hans im Glück Verlag voor hun vriendelijke toestemming om hun Carcassonne figuren (Meeples) te gebruiken voor dit spel.**



© 2023 HUCH!

Auteur: Thomas Sing

Illustraties: Kinetic, Glen Viljoen

Redactie: Jens Bischoff

Design: Michael Mutschler

Vertaling: Geert Bekkering,  
Paul Mulders

Kleur en inhoud onder voorbehoud.

Gemaakt in China.

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

**Waarschuwing!** Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar.

**HUCH!**