

Opmerking: De uiteindelijke spelregels zal afbeeldingen, extra (optionele) geavanceerde regels en karakter biografieën bevatten.

## **Deadwood 1876**

2-9 Spelers

20-40 Minuten

In de Black Hills in South Dakota is goud gevonden en jij bent hier om jouw deel op te eisen, goedschiks of kwaadschiks! Samen met je companions verblijf je in een van de drie belangrijkste etablissementen van Deadwood en smeed je plannen om kluizen vol goud te stelen die zich in de stad bevinden. Je vermoed echter dat dat je compagnons wat voor je verbergen. Je hebt gezien dat ze in het geheim geweren aan het verzamelen zijn. Waarom? Zodat ze ze tegen je kunnen gebruiken in een Laatste Confrontatie om al het goud voor zichzelf te veroveren. Zorg dat je op tijd klaar bent om ze verraden voor ze jou in je rug schieten!

### **Doel van het spel**

In Deadwood 1876 speel je geweer kaarten uit je hand om kluizen te stelen van de andere spelers. In deze kluizen vind je Insignes, Goud of Confrontatie Geweren. Aan het eind van het spel krijgen spelers met Insignes extra beurten. Na de laatste beurt gaat het team met het meeste goud door naar de Laatste Confrontatie. Teamgenoten zullen elkaar dan tot de dood bevechten door de verzamelde Confrontatie Geweren te spelen. De laatst overlevende speler is de winnaar!

### **Het spel klaarzetten**

1. Plaats de 3 gebouw schijven in het midden van het speelveld
2. Laat iedere speler een karakter kiezen en zoek er de bijbehorende sterren bij. Schud deze door elkaar in het leren zakje. Beginnend bij het Gem Theatre, haal een van de sterren uit het zakje en plaats deze met de klok mee op de gebouw schijven. *(In een 4-Speler spel worden er geen sterren op het Grand Central Hotel geplaatst, maar spelers mogen zich daar nog wel naartoe verplaatsen).*
3. Schud de stapel met Deadwood kaarten en deel aan elke speler 4 gesloten kaarten *(deel er drie per speler in een spel met 8-9 spelers)*. De spelers mogen hun eigen kaarten bekijken. De overgebleven kaarten vormen een stapel in het midden van het speelveld.
4. Schud alle Kluis kaarten. Plaats drie van deze kluizen gesloten op een stapel in het midden van het speelveld *(gebruik twee kluizen bij een spel met 8-9 spelers)*. Deel gesloten aan elke speler 2 Kluizen en leg de overgebleven Kluizen terug in de doos zonder ernaar te kijken. Deze kluizen doen niet mee in het spel.
5. Elke speler bekijkt zijn of haar Kluizen en kiest er een om gesloten door te geven aan de speler aan zijn of haar linkerkant. Elke speler bekijkt en schudt zijn nieuwe set aan Kluizen en plaatst ze in een rij gesloten voor zich.

### **Spelinstructies**

Iedereen gooit de zwarte dobbelsteen. Degene die het hoogste aantal ogen gooit gaat eerst en ga vervolgens met de klok mee verder.

### **Beurt van een speler**

In je beurt speel je een Deadwood kaart uit je hand. Van deze gespeelde kaart kun je ofwel het speciale voorwerp gebruiken op de onderkant van de kaart, **OF** het geweer aan de bovenkant van de kaart.

**Wanneer je het speciale voorwerp gebruikt** volg je de instructies op de kaart.

**OF**

**Wanneer je het geweer gebruikt** kun je een ofwel een Beroving of een Duel op gang brengen.

**Beroving:** Tijdens een Beroving probeer je een Kluis te stelen. Speel een geweer uit je hand **open** neer voor een Kluis van een andere speler. De verdedigende speler **moet** een geweer uit zijn hand spelen om de Kluis te verdedigen. Jij en de verdediger rollen tegelijk met de dobbelsteen die overeenkomt met de gespeelde geweren. In geval van een gelijk spel wordt er opnieuw gerold met de dobbelstenen. Wanneer jij het hoogste aantal ogen hebt gegooid, steel je succesvol de Kluis. Bekijk de Kluis die je zojuist gestolen heb, schud deze tussen je andere Kluisen en plaats ze gesloten in een nieuwe rij voor je. Wanneer de verdediger het hogere aantal ogen heeft behoudt hij de Kluis en wordt er ook niet opnieuw geschud.

**Duel:** Door een duel te winnen kun je je ster van positie veranderen. Speel een geweer uit je hand **open** voor de karakterkaart van een andere speler. De verdedigende speler **moet** De verdedigende speler **moet** een geweer uit zijn hand spelen om de Kluis te verdedigen. een geweer spelen om zich te verweren. Jij en de verdediger rollen tegelijk met de dobbelsteen die overeenkomt met de gespeelde geweren. In geval van een gelijk spel wordt er opnieuw gerold met de dobbelstenen. Wanneer jij het hoogste aantal ogen hebt gegooid wissel je je ster met de verdediger. Wanneer je iemand aanvalt en verslaat in je eigen gebouw, stuur je die speler naar een ander gebouw mits deze een plek vrij heeft (raadpleeg hiervoor de gebouw capaciteit). Wanneer de verdediger wint, gebeurt er niets.

*Elk geweer correspondeert met een dobbelsteen met specifieke waarden. Een krachtig geweer als de Messenger geeft je een grotere kans op het behalen van de overwinning dan een zwakker geweer als de Pepperbox*

**Holsters:** In tegenstelling tot andere speciale voorwerpen worden Holsters gespeeld buiten de beurt van de speler **voor** de dobbelstenen van een Beroving of Duel worden gerold. Spelers die geen aanvaller of verdediger zijn mogen de aanvaller of verdediger helpen door ze een Holster te geven uit hun hand. De speler die het Holster ontvangt rolt met de bijbehorende dobbelsteen van zijn geweer **EN** die van het Holster en telt beide dobbelstenen bij elkaar op voor zijn totaal. Per vechtende speler mag er maar een Holster worden gebruikt. Wanneer een speler meerdere Holsters ontvangt kiest hij welke Holster hij wil gebruiken en geeft de rest terug aan de speler waarvan hij het Holster had ontvangen.

**Na iedere beurt worden alle gebruikte kaarten afgelegd en iedereen die een kaart heeft gebruikt in die beurt (de speler die aan de beurt was, de verdediger en iedereen die een Holster heeft gespeeld), trekt een Deadwood kaart zodat ze weer 4 kaarten in hun hand hebben (of drie in het geval van een spel met 8-9 spelers)..**

Wanneer de stapel Deadwood kaarten op is, schud dan de aflegstapel om een nieuwe trekstapel te vormen.

## **Overval**

Aan het einde van de beurt van de laatste speler vindt een Overval plaats! Onthul de bovenste Kluis kaart in het midden zodat iedereen de inhoud hiervan kan zien. Elke speler speelt vervolgens tegelijk een geweer en rolt de bijbehorende dobbelsteen. De speler die het hoogst gooit mag de Kluis bij de rest van zijn kluisen voegen door deze ertussen te schudden. In het geval van een gelijk spel wordt er opnieuw gegooid met de dobbelstenen. De gespeelde geweren worden afgelegd, elke speler trekt een nieuwe kaart van de stapel en het spel gaat door naar de volgende speler.

Nadat de laatste Overval plaats heeft gevonden krijgt elke speler een laatste beurt. Dit betekent dat elke speler 4 beurten heeft (of 3, in het geval van een spel met 8-9 spelers)

## **Badge ronde**

Nadat de laatste speler zijn laatste beurt heeft genomen, vindt de badge ronde plaats. Een voor een onthullen spelers Badges, waarbij een speler waarvan een Badge onthult wordt een extra beurt krijgt. Onthul in deze volgorde:

1. Tin
2. IJzer
3. Koper
4. Zilver
5. Goud

Wanneer niemand claimt een badge te hebben, bevindt deze zich niet in het spel en ga je verder met de volgende.

## Laatste Confrontatie & Het spel winnen

Nadat de Badge ronde plaats heeft gevonden onthullen alle spelers hun overgebleven Kluizen. Spelers die zich samen in een gebouw bevinden tellen hun goud bij elkaar op en de spelers in het gebouw met het meeste Goud gaan verder naar de Laatste Confrontatie! Spelers die hier niet bij zitten zijn helaas uit het spel. Hopelijk hebben ze de volgende keer meer geluk.

*Wanneer er meerdere gebouwen een gelijk aantal Goud hebben wint het gebouw met de minste aantal spelers. Wanneer ook dit aantal gelijk is gaan deze gebouwen samen door naar de Laatste Confrontatie.*

Wanneer er maar één speler is die door zou gaan naar de Laatste Confrontatie **wint deze speler!**

Wanneer er meerdere spelers doorgaan, **zullen zij tot de dood moeten vechten!**

- Elke speler speelt tegelijk één kaart en rollen de bijbehorende dobbelsteen **SAMEN MET** de dobbelstenen van hun Confrontatie Geweren. De spelers met het laagste **totaal** moet zijn of haar karakter kaart omdraaien naar de zwart-witte zijde. Rol opnieuw in geval van een gelijkspel.
- Herhaal bovenstaand proces. Wanneer je kaart zich op de zwart-witte zijde bevindt en je verliest opnieuw ben je uit het spel. **De laatst overgebleven speler krijgt al het goud en wint het spel, vier het met een welgemeende “Yee-haw!”**
- Deadwood kaarten kunnen alleen als geweren gebruikt worden en worden ook niet meer aangevuld nadat ze gebruikt zijn. Wanneer er meerdere spelers overgebleven zijn en al hun kaarten zijn gespeeld, pakken ze de kaarten die ze aan het begin van de Laatste Confrontatie hadden opnieuw op hand en vechten verder (leg je gespeelde kaarten dus op een aparte stapel en niet op de algemene aflegstapel). Vergeet niet om Confrontatie Geweren bij elke rol toe te voegen tijdens de Laatste Confrontatie!

## De 3 Wetten van Deadwood

1. Je mag **alleen** je Kluis kaarten schudden nadat je een extra Kluis hebt **verkregen** door een Beroving of Overval. Je mag je eigen Kluizen ten aller tijden bekijken, maar ze moeten altijd gedekt in dezelfde positie blijven **tenzij** je ze aan het bekijken of schudden bent.
2. Je mag nooit Kluis of Deadwood kaarten in je hand aan andere spelers tonen, maar je mag je teamgenoten of vijanden alles wijsmaken. Communicatie wordt erg aangeraden!
3. Er bestaat een limiet van drie Kluizen. Wanneer een speler drie Kluizen bezit en een vierde Kluis wint uit een Beroving of Overval, worden de Kluizen van deze speler geschud en moet deze een Kluis afgeven aan de speler met de minste Kluizen (in geval van een gelijkspel mag de speler zelf kiezen). De speler die de Kluis ontvangt mag zijn of haar Kluizen niet schudden op dat moment! Deze wet is niet meer van toepassing zodra de Badge ronde begint.

**Je bent nu klaar om te spelen! Verderop worden enkele strategische tips, optionele regels, extra regel toelichting en een overzicht van de speelkaarten gegeven. Lees gerust verder of begin een spel en lees de rest wanneer nodig.**

## Strategische tips

In Deadwood draait alles om de balans van teamwork en egoïsme. Wanneer een speler al zijn beste Deadwood kaarten en Badges gebruikt om Goud voor zijn team te veroveren, zal deze zonder verdediging staan om zich in de Laatste Confrontatie te verweren. Maar wanneer een speler alleen Confrontatie Geweren verzameld en al zijn beste kaarten bewaard zal hij niet genoeg Goud verzamelen om de Laatste Confrontatie te bereiken. Als het lijkt dat iemand in je team niet meewerkt om Goud te verzamelen, zijn ze waarschijnlijk aan het plannen om jouw Goud te gebruiken om de Laatste Confrontatie te bereiken en je te overrompelen! Om te kunnen winnen zul je je eigen teamgenoten moeten aanvallen, misleiden, in de steek laten en verbannen.

Aangezien je maar een paar beurten hebt, zorg dat je goed overlegt met je teamgenoten en probeer aanwijzingen te verzamelen door goed op te letten wat andere spelers zeggen en doen met hun Kluisen. Wanneer je niet veel Goud hebt kun je altijd een Paard kaart bewaren of op je laatste beurt jezelf binnen duelleren in een gebouw vol Goud om jezelf in de Laatste Confrontatie binnen te werken! Je kunt ook andere spelers met veel Goud proberen over te halen om naar jouw gebouw te komen, of ongewenste spelers misleiden om jouw gebouw te verlaten. Deadwood draait niet om een goed geheugen, pak dus ook vooral een pen en stuk papier om bij te houden welke Kluisen zich waar bevinden!

Zorg ook dat je de geweren in je hand goed beheerd. Wanneer steeds met je beste geweer aanvalt en verdedigd zul je zonder goede verdediging staan wanneer je het echt nodig hebt. Soms is het beter om een minder goed geweer te gebruiken en een Kluis te verliezen als je daardoor een betere set kaarten in je hand kunt hebben.

### **.Kaart details (lees dit in geval van vragen)**

**Stetson:** Bekijk twee Kluis kaarten. Ze hoeven niet van eenzelfde speler te zijn. Let op dat de Kluisen wel weer op dezelfde positie terug worden gelegd na het bekijken. Zorg er ook voor dat andere spelers niet mee kunnen kijken. Je kunt geen Kluis bekijken die in een toekomstige Overval gebruikt gaat worden en je kunt ook geen Kluisen die na het opzetten niet in het spel zijn beland bekijken.

**Duster:** Leg je Duster kaart af en trek vier Deadwood kaarten. Je hebt nu zeven (of zes, in het geval van een spel met 8-9 spelers) kaarten in je hand. Leg er drie af zodat je overblijft met vier kaarten aan het eind van je beurt (of drie in het geval van een spel met 8-9 spelers). Het spel gaat daarna verder bij de volgende speler.

**Holsters:** Holsters kunnen door iedereen, die **niet** de aanvaller of verdediger is, voor het geweer van een aanvaller of verdediger geplaatst worden. Je kunt dus nooit jezelf een Holster geven. Het rollen van de dobbelstenen moet gelijktijdig gebeuren, maar wanneer een speler snel rolt voor hij of zij een Holster ontvangt, telt de oorspronkelijke rol en kunnen ze geen Holster ontvangen (maar de tegenstander kan dit wel nog steeds!). Wanneer een groep kieskeurig is over de volgorde van het spelen van Holsters, houdt dan deze volgorde aan: aanvaller, verdediger, Holster voor aanvaller, Holster voor verdediger. Er kan maar een Holster gebruikt worden door elke speler in het gevecht. Wanneer een speler meerdere Holsters ontvangt mag de ontvangende speler kiezen welke hij of zij houdt en welke terug gaat naar de gever. Bij het ontvangen van een Holster mag een ontvanger het niet weigeren om er een te gebruiken. Holsters mogen **niet** gebruikt worden voor Overvallen of de Laatste Confrontatie.

**Paard (Horse):** Verplaats je ster naar een ander gebouw met een open plek (zie hiervoor de gebouw capaciteits tabel op pagina \_\_).

**Badges:** Wanneer je Badge gestolen wordt tijdens de Badge ronden voordat je hem hebt kunnen gebruiken heb je pech! Deze Badge is nu van een andere speler. Als je meerdere Badges hebt, dan zul je ook meerdere beurten krijgen tijdens de badge ronde. Zodra de Badge ronde begint is er geen limiet meer aan het aantal Kluisen, zie hiervoor de 3e Wet van Deadwood.

**Confrontatie Geweren:** Wanneer Holly bijvoorbeeld een Colt speelt en ook een Winchester Confrontatie Geweer in haar Kluis heeft mag ze zowel de Colt als de Winchester dobbelstenen rollen in de Laatste Confrontatie. Als ze vervolgens een Deringer speelt, mag ze zowel de Deringer als de Winchester dobbelsteen gebruiken want de Winchester mag voor elke worp gebruikt worden in de Laatste Confrontatie.

## Optionele Geavanceerde Regels

Wanneer je een groep met ervaren Deadwood spelers bent kun je deze optionele regels toevoegen om je spel extra interessant te maken!

**“Vredelievend” Team Overwinning:** Wanneer niemand in de Laatste Confrontatie een Confrontatie Geweer bezit, winnen alle spelers in de Laatste Confrontatie! Wanneer er minstens een speler in de Laatste Confrontatie is met een Confrontatie geweer, wordt er zoals gewoonlijk tot de dood gestreden.

**“Eerlijk zullen we alles delen” Team Overwinning:** Gebruik dit alleen bij een spel met 6-9 spelers. Wanneer iedereen in de Laatste Confrontatie minimaal 1 Goud heeft, wint iedereen in de Laatste Confrontatie! Als een van de spelers in de Laatste Confrontatie geen of een negatief aantal Goud heeft wordt er zoals gewoonlijk tot de dood gestreden.

## Regels voor 2 Spelers

Zet het spel op zoals normaal. Na de laatste stap, voeg een derde ster toe in het lege gebouw. Deze derde ster is de “Vreemdeling”. Elke speler trekt een extra Kluis kaart en kiest een van zijn of haar drie Kluizen om aan de “Vreemdeling” af te staan. Schud en plaats de twee Kluizen van de “Vreemdeling” gedekt op tafel naast elkaar. Alle spelers, inclusief de Vreemdeling hebben nu als het goed is twee Kluizen. Lees de normale regels door en lees daarna de rest hieronder.

Jij en je tegenstander spelen het spel als normaal door om de beurt een beurt te spelen. Echter, bij de Badge ronde worden Badges van de Vreemdeling als Leeg beschouwd. Wanneer je Kluizen van de Vreemdeling aanvalt of duelleert met de Vreemdeling zal je tegenstander als de Vreemdeling spelen en kaarten uit eigen hand spelen als verdediging van de Vreemdeling. De 3e Wet van Deadwood is nog steeds van kracht, wanneer je dus meer dan 3 Kluizen in je bezit hebt zul je er een moeten afstaan aan de speler met de minste Kluizen (inclusief de Vreemdeling). Je kunt je Horse kaart gebruiken om je bij je tegenstander of de Vreemdeling te voegen (de capaciteit van elk gebouw is maximaal 2), je kunt je Dusters gebruiken als gewoonlijk en je mag je Stetsons gebruiken om de Kluizen van je tegenstander of van de Vreemdeling te bekijken. De Holster regels zijn enigszins anders. Je mag tijdens je beurt een Holster bij elke Kluis leggen (die van jezelf, de Vreemdeling en van je tegenstander). De volgende keer dat die kaart aangevallen wordt, zal er verdedigd worden door de kaart die door de verdediger wordt gespeeld **en** het geweer dat op het Holster staat. Het Holster wordt vervolgens afgelegd. Er kan maar een Holster per Kluis aanwezig zijn en Kluizen met een Holster kunnen niet geschud worden.

Wanneer je als enige speler naar de Laatste Confrontatie gaat **heb je gewonnen.**

Wanneer je naar de Laatste Confrontatie gaat met je tegenstander volg je de normale regels voor de Laatste Confrontatie en vecht je tot de dood. **De laatst overlevende speler wint!**

Wanneer je met de Vreemdeling naar de Laatste Confrontatie gaat, neemt je tegenstander de rol van de Vreemdeling aan en vecht je tot de dood. Je tegenstander zal zijn of haar eigen kaarten gebruiken om te spelen en combineert deze met de Confrontatie Geweren van de Vreemdeling. De Confrontatie Geweren van je tegenstander worden niet gebruikt. Wanneer je verslagen wordt door je tegenstander **wint je tegenstander!** Wanneer de Vreemdeling als enige doorgaat naar de Laatste Confrontatie **verliezen jullie allebei!**