

ABILENE

Doel van het spel

Elke speler tracht door de verkoop van runderen zo veel mogelijk geld te verdienen. De inkomsten zijn afhankelijk van de waarde van het rund, het brandmerk en hoeveel runderen van deze soort de andere spelers bezitten. Als een speler bij de verkoop van runderen betrapt wordt op het verkopen zonder of zelfs met een vreemd brandmerk, moet zwijggeld betaald worden. Wordt iemand onterecht van diefstal beschuldigd, dan heeft hij recht op een schadevergoeding. De speler die op het einde van het spel het meeste geld in kas heeft, wint het spel.

Spelmateriaal

- ⇒ 1 spelbord
- ⇒ 54 runderen
- ⇒ 30 cowboys : telkens 5 per kleur
- ⇒ 2 bruine runder-dobbelstenen
- ⇒ 3 zwarte cowboy-dobbelstenen
- ⇒ 18 corral-kaarten
- ⇒ 6 info-kaarten
- ⇒ een vel met zelfklevers
- ⇒ speelgeld

Spelvoorbereiding

- ⇒ Voor het eerste spel wordt elk rund onder het voetje voorzien van een waarde-zelfklever. Op deze manier krijgen alle runderen een bepaalde waarde en krijgen de meeste onder hen een brandmerk (letters A tot F en in de kleuren van de spelers). De waarde en de brandmerken zijn niet zichtbaar als de runderen op het spelbord staan. Voor elk van de 6 brandmerken is er één rund met de waarde 1.000 \$, 3 met de waarde 600 \$, 2 met de waarde 300 \$ en één met de waarde 100 \$. Alle runderen zonder brandmerk hebben een waarde van 500 \$.
- ⇒ Het spelbord stelt Abilene voor midden in het weiland en onderverdeeld in 6 ranches. In een hoek van het spelbord bevindt zich de gevangenis.
- ⇒ Elke speler kiest zich een ranch. Bij 5 spelers blijft een willekeurige ranch vrij, bij 4 spelers blijven 2 tegenover elkaar liggende ranches vrij, bij 3 spelers blijft afwisselend één ranch ongebruikt.
- ⇒ Elke speler ontvangt 5 cowboys van één kleur en 9 runderen. Van deze 9 runderen dragen er 7 een brandmerk van dezelfde kleur als de cowboy (letters) en dragen er 2 geen merkteken. De speler mag de waarde van de runderen onderaan de eigen spelfiguren bekijken, voor de andere spelers blijft de waarde van de runderen geheim.
- ⇒ Alle figuren worden op de eigen ranch gezet. De cowboys op de schoen- velden, de runderen op de stierkop-velden. Op elk veld mag maximaal één spelfiguur staan.
- ⇒ Eén speler wordt bankier. Hij geeft elke speler 10.000 \$ in verschillende bankbiljetten. De rest van het geld wordt naast het spelbord klaargelegd.
- ⇒ Tot slot ontvangt elke speler 3 verschillende corral-kaarten en 1 info-kaart 'verkoopsofbrengst' in de kleur van de speler. Deze kaarten worden gebruikt bij de verkoop van runderen. Op de corral-kaarten staat een stier met het woordje OK afgebeeld, een vraagteken of niets.
- ⇒ De gevangenis is aanvankelijk nog leeg.

Spelverloop

- ⇒ De speler met de grootste cowboyboots begint het spel, de andere volgen in uurwijzerzin.
- ⇒ De speler die aan de beurt is, gooit alle 5 dobbelstenen en voert in volgorde de volgende acties uit : gevangenskosten betalen (als een eigen cowboy in de cel zit), runderen samendrijven, cowboys bewegen, shootout (duels met andere cowboys) en runderen verkopen in Abilene. Fase 2 (runderen samendrijven) en fase 3 (cowboys bewegen) wordt steeds uitgevoerd. De andere fasen hebben betrekking op specifieke spelsituaties.
- ⇒ **Runderen samendrijven** : De twee bruine runder-dobbelstenen bepalen hoever de runderen bewogen kunnen worden. Met elke dobbelsteen moet een ander rund op de eigen ranch bewogen worden. Indien gewenst, moeten niet alle dobbelsteenogen benut worden. Als een speler slechts één rund op zijn eigen ranch heeft, mag hij kiezen welke dobbelsteen hij gebruikt, de andere dobbelsteen vervalst. Een rund beweegt steeds in een rechte lijn en mag tijdens zijn beurt één maal van bewegingsrichting veranderen. Het is niet toegestaan om een vreemde of neutrale ranch te betreden. Runderen mogen over lege velden of over eigen cowboys heen bewogen worden. Ze mogen uitsluitend op lege velden blijven staan. De stad Abilene kan langs de aangrenzende velden bereikt worden. Er kunnen per beurt maximaal 2 runderen aankomen.
- ⇒ **Cowboys bewegen** : De spelers proberen aan de hand van hun cowboys vreemde runderen te vangen of veediefstal van eigen runderen te verhinderen. De 3 zwarte cowboy-dobbelstenen bepalen hoe ver de eigen cowboys bewogen mogen worden. Met elke dobbelsteen moet een andere cowboy verzet worden. Ook als een speler over minder dan 3 cowboys beschikt (omdat ze bv. in de gevangenis verblijven), moet hij met de 3 dobbelstenen gooien. Hij kiest zich dan de dobbelstenen uit die hij wil gebruiken. Een cowboy moet steeds het volledige aantal ogen bewogen worden. Ze mogen zich uitsluitend over vrije velden bewegen. Ze mogen de ranch verlaten, op een veld met een vreemd rund halthouden om het te stelen of op een veld met een vreemde cowboy (shootout). De cowboys bewegen in een rechte lijn en mogen per beurt maximaal één maal van richting veranderen. Ze mogen door Abilene heen bewogen worden en de stad in een willekeurige richting terug veranderen (dit geldt dan als de richtingsverandering). Een cowboy mag een veld per beurt maar één maal

- betreden. Aangezien de sheriff in Abilene de orde handhaaft, mogen er in Abilene geen shootouts plaatsvinden.
- ⇒ **Veediefstal** : Telkens een speler op het einde van de beweging van zijn cowboy op een veld met een vreemd rund landt, steelt hij dit rund. Hij mag het brandmerk en het cijfer op de onderzijde van het rund bekijken. Vervolgens zet hij het dier op een willekeurige vrije plaats in zijn ranch. Is er daar geen plaats meer, dan moet hij het op een willekeurige vrije plaats op de rand van zijn ranch zetten. De cowboy blijft staan op de plaats waar hij het rund gestolen heeft. Van nu af aan behoort het gestolen dier tot zijn kudde en wordt het overeenkomstig behandeld.
 - ⇒ **Shootout** : Als een speler stil blijft staan op een veld waarop zich een vreemde cowboy bevindt, dan komt het onvermijdelijk tot een shootout. Elke speler mag met één cowboy-dobbelsteen gooien. De speler die het hoogste aantal ogen gooit, wint het duel. Bij een gelijkstand wordt er nogmaals gegooid. Het lot van de verliezer is afhankelijk van de plaats van het duel :
 - Ranch van de winnaar : De verliezer belandt in de gevangenis.
 - Ranch van de verliezer : De verliezer wordt door de winnaar op een willekeurig vrij veld aan de uiterste rand van zijn (verliezer) ranch gezet.
 - Ranch van een andere speler : De verliezer wordt door de winnaar op een willekeurig vrij schoen-veld aan de uiterste rand van zijn (verliezer) ranch gezet. Is er geen plaats vrij, dan wordt hij op de rand naast zijn (verliezer) gezet.
 Een shootout wordt steeds onmiddellijk uitgevoerd. Het is dus niet toegestaan om eerst met twee eigen cowboys op een veld met een vreemde cowboy te gaan staan om nadien pas te duelleren.
 - ⇒ **Gevangenis** : Een speler mag pas een eigen gevangen cowboy vrijkopen uit de gevangenis op voorwaarde dat er zich minimaal 3 eigen cowboys in bevinden. Zo lang hieraan niet voldaan is, moet de speler verzorgingskosten betalen voor zijn cowboys die in de gevangenis verblijven : 300 \$ voor de eerste cowboy, 200 \$ voor de tweede cowboy, 100 \$ voor elke volgende cowboy. Om een cowboy uit de gevangenis te bevrijden moet de speler voor het begin van zijn beurt 1.500 \$ betalen per gevangene die hij vrijkoopt. Bevrijde cowboys worden op een vrij schoen-veld in de eigen ranch gezet. Indien er geen vrije plaats is, wordt hij op de rand van zijn ranch gezet. Een speler is niet verplicht om al zijn cowboys vrij te kopen. Hij is echter wel verplicht op per resterende gevangene verzorgingskosten te betalen. Pas als er terug 3 eigen cowboys in de gevangenis zitten, kan een speler zijn cowboys terug vrijkopen.
 - ⇒ **Verkoop van runderen** : Op het einde van zijn beurt verkoopt een speler één voor één de runderen die hij naar Abilene heeft gebracht. Het bedrag dat hij ervoor ontvangt, is afhankelijk van de mate waarin de andere spelers hem als rechtmatige eigenaar van de runderen beschouwen of niet. De speler die een rund verkoopt, zet het rund naast het spelbord. Beginnend met zijn linker buurman legt vervolgens elke speler verdekt een corralkaart naar keuze uit. Op deze manier geeft hij aan of hij er van uitgaat dat het verkochte rund het brandmerk van de verkoper draagt, geen brandmerk draagt of het brandmerk van een andere speler. De verkoper zelf speelt geen corralkaart uit. Als alle kaarten uitgespeeld zijn, worden ze omgedraaid. Gelijkijdig draait de verkoper het rund om en toont de waarde en het brandmerk van het door hem verkochte rund.
 - ⇒ **Verkoopsopbrengst** : Op de informatiekaart 'Verkaufserlös' staat afgebeeld welke prijs de bank voor een gegeven rund betaalt. De medespelers kunnen op basis van hun corral-kaart bepalen of ze van de verkoper zwijggeld kunnen incasseren of hem een schadeloosstelling moeten uitbetalen. De opbrengst varieert van 1.000 \$ + rundwaarde voor een eigen brandmerk, tot 1.500 \$ voor een rund zonder brandmerk tot 2.000 \$ + rundwaarde (als niemand gegokt had op een vreemd brandmerk, zoniet ontvangt hij niets !). Als een speler bv. een corral-kaart uitspeelt met een vraagteken en de verkoper blijkt een rund zonder brandmerk verkocht te hebben, dan moet hij de waarde van het rund aan de verkoper betalen. Had hij gelijk gehad met zijn gok, dan had hij 1.000 \$ ontvangen van de verkoper aan zwijggeld (zie corral-kaart). Bovendien ontvangt de verkoper geen opbrengst van de bank. Nadat alles uitbetaald werd, wordt het rund uit het spel verwijderd.
 - ⇒ **Bankroet** : Als een speler bankroet gaat, moet hij of geld lenen van de bank of een andere speler, of stoppen met spelen. Als een speler beslist om niet meer verder te spelen, dan neemt hij zijn cowboys van het spelbord. De runderen blijven staan zodat ze gestolen kunnen worden door andere spelers. De bank leent aan **25 %**. De speler die geld leende, moet deze interest bijbetalen als hij op een willekeurig moment het geleende bedrag terug wil betalen. De interesten worden naar boven afgerond op de eerstvolgende 100 \$. Een speler mag ook lenen bij medespelers. De condities hiervan worden vrij door de lener bepaald.

Einde van het spel

Het spel eindigt zodra een speler geen runderen meer op zijn ranch heeft. De speler die het meeste geld heeft, wint het spel. Vóór de eindafrekening moeten eventuele schulden wel vereffend worden. Indien gewenst, kunnen de spelers de speluur beperken door af te spreken dat het spel stopt na de verkoop van x aantal runderen.

Speeltips

- ⇒ Houdt gestolen runderen goed in het oog en volg goed waarnaartoe ze bewogen worden.
- ⇒ Probeer te onthouden hoeveel runderen er van elk brandmerk verkocht zijn. Op deze manier is het makkelijker om te voorspellen of een rund gestolen is of niet.
- ⇒ Laat uw eigen kudde nooit onbeschermd achter.
- ⇒ Het is beter om tot een shoot-out te komen in de eigen ranch en te verliezen, dan een waardevol rund te verliezen.
- ⇒ Blijf zo ver mogelijk van andere cowboys bij veediefstal. Een cowboy in de gevangenis verhindert immers andere veediefstallen.

A B I L E N E		
Schmidt	Siegers, Roland	199x
3 - 6 spelers	vanaf 10 jaar	90 min.

© Marc Van den Branden, Forum, 1997