

## Spielende:

Vorweg: Spieler, die nicht mehr zahlungsfähig sind, können ihre AREAS zum Wert von 20.000 \$ an die Bank verkaufen, um wieder zu Geld zu kommen. Ebenso erhalten sie für Ranches den Kaufpreis zurück. Dies geht aber nur, wenn ein Spieler seine Schulden nicht mehr bezahlen kann!

Es gibt zwei Möglichkeiten, das Spiel zu beenden, was vorher vereinbart werden muß:

1. Man spielt eine vereinbarte Zeit (meist 1 bis 2 Stunden) und zählt nach Ablauf dieser Zeitspanne Geld und Besitz. Wer den größten Besitz an Geld und Gütern hat, ist der Gewinner des Spieles.
2. Wenn ein Spieler wegen Geldmangel ausscheiden muß, spielen die anderen weiter, bis nur noch einer übrigbleibt; dieser ist dann der Gewinner.

## Hinweis:

Aus produktionstechnischen Gründen beinhalten  
die Informations-Karten 2 leere Karten,  
die Digger-Karten 1 leere Karte und  
die AREA-Karten 2 leere Karten.

Bitte, entnehmen Sie diese vor Spielbeginn!

Und nun viel Spaß und gute Geschäfte mit diesem neuen Noris-Spiel.



Georg Reulein  
Spielefabrik  
Waldstraße 38  
8510 Fürth/Bay.  
Telefon 0911/78 231  
Telex 62 6168 reule

**noris**  
spiel & hobby

**Das große Spiel um viele Millionen Dollar.**

# DALLAS

SPIEL-  
ANLEITUNG

Nr. 601/1810

# DALLAS

Das große Spiel um viele Millionen Dollar.

2 – 4 Spieler ab 10 Jahre.

**Inhalt:** Großer Spielplan  
48 Besitzrechts-Steine in 4 Farben  
4 Spielfiguren  
25 Informations-Karten  
20 AREA-Karten  
21 Digger-Karten  
4 Würfel  
Spielgeld

## Vorbereitung des Spieles:

Jeder Mitspieler erhält zunächst 1 Spielfigur, alle 12 Besitzrechts-Steine in der entsprechenden Farbe, 1 Würfel und als Grundkapital 615.000 Dollar, das sich wie folgt zusammensetzt:

10 Fünfhundert-Dollar-Noten	=	5.000 \$
10 Tausend-Dollar-Noten	=	10.000 \$
10 Zehntausend-Dollar-Noten	=	100.000 \$
6 Fünfzigtausend-Dollar-Noten	=	300.000 \$
2 Hunderttausend-Dollar-Noten	=	200.000 \$
		<hr/>
zusammen		615.000 \$

Sodann wird der Spielplan in der Mitte des Spieltisches aufgelegt und das verbleibende Geld in die Spielpackung (= Bank von Dallas) eingeordnet. Ein Mitspieler muß während des Spieles die Ein- und Auszahlungen der Bank von Dallas übernehmen: Er ist der Bankier, darf aber selbstverständlich auch mitspielen.

Nun werden die 20 **AREA-Karten** gut durchgemischt und **verdeckt** auf die 20 Innenfelder des Spielplanes verteilt. Kein Spieler weiß demnach vor Beginn des Spieles, wo sich Ölquellen, Rinderherden oder Farmland befinden. Die übrigen Karten werden an der Seite des Spielbrettes in ebenfalls gut durchgemischten Stapeln abgelegt. Es handelt sich hierbei um die **Digger-Karten** (Zahlen- und Buchstaben-Kärtchen getrennt nebeneinander ablegen!) und um die **Informations-Karten**, die mit dem Dollar-Zeichen auf der Rückseite gekennzeichnet sind.

Jetzt muß nur noch durch Würfeln um die höchste Zahl der Spielbeginner ermittelt werden, und schon beginnt das »Big Business« um Farmland und Rinderherden, um Ölquellen und harte Dollars, um glückliche Geschäfte und schwere Schicksalsschläge – um eben jenes abenteuerliche Leben und Streben, das Dallas so berühmt gemacht hat...

## ★ Der Spieler gelangt auf ein Feld einer Ranch.

Es gibt hier zwei Möglichkeiten:

1. Das Ranch-Feld ist noch frei, noch nicht gekauft.  
Der Spieler kann – er muß nicht – das Ranch-Feld kaufen. Der Kaufpreis ist aufgedruckt. Das Geld erhält die Bank. Das Feld wird durch einen Besitzrechts-Stein gekennzeichnet. Der Spieler besitzt nun einen Teil einer Ranch und kann von anderen Mitspielern, die auf sein Ranch-Feld gelangen, **Pacht** verlangen.
2. Das Ranch-Feld ist bereits im Besitz eines anderen Spielers (erkennbar am Besitzrechts-Stein).  
In diesem Falle muß der Spieler an den Ranch-Besitzer eine Pacht bezahlen, die sich wie folgt errechnet:  
10 Prozent vom Kaufpreis des Ranch-Feldes **plus** 2.000 \$ (Einheitswert!) für jede AREA, die sich zu diesem Zeitpunkt im Besitz des Ranch-Besitzers befindet – nur Wüsten-AREAS dürfen dabei nicht mitgerechnet werden!  
Die Pacht ist also abhängig von der Anzahl der AREAS, die einer besitzt. Und natürlich vom Wert der Ranch.

Ein Beispiel:

Spieler A gelangt auf ein Feld der Buffalo-Ranch, das dem Spieler B gehört. Spieler B besitzt außerdem noch 4 AREAS, worunter keine Wüsten-AREA ist. Spieler A muß folgende Summe an B zahlen:

10 Prozent der Buffalo-Ranch	=	4.000 \$
4 AREAS ergeben 4 x 2.000 \$	=	8.000 \$
		<hr/>
Gesamt-Pacht	=	12.000 \$

Spieler A muß also 12.000 \$ an B entrichten.

## Hinweis:

– Wer alle Felder einer Ranch besitzt, darf die doppelte Pacht kassieren!

## Spieltaktik:

Um hohe Pachten von den Mitspielern zu kassieren, ist es gut, viele AREAS zu besitzen, da jede AREA bei der Berechnung der Pacht mit 2.000 \$ zu Buche schlägt. Andererseits ist es auch gut, die Rinderherden, Ölquellen und das Farmland wieder zu verkaufen, da man dabei Gewinn machen kann und durch die Digger-Karten erneut in den Besitz der AREAS gelangen kann. Der Verkauf von AREAS ist auch deshalb – auch bei schlechtem Kurs – anzuraten, weil man jederzeit seinen Besitz durch »schlechte« Informations-Karten verlieren kann. Doch jeder Spieler wird wohl im Laufe der Zeit seine eigene Taktik entwickeln. Der eine geht auf Nummer sicher, der andere riskiert etwas...

AREAS. Einmal erhält man eine AREA sogar geschenkt. Jedes Mal sind danach die beiden Digger-Kärtchen zu ziehen, um die AREA zu bestimmen.

7. Eine letzte Informations-Karte bringt dem Spieler Glück, der ein Stück Wüste besitzt. Er bekommt nämlich für eine Wüsten-AREA von der Bank auf der Stelle 100.000 \$ ausbezahlt (muß natürlich dann die AREA-Karte umdrehen und seinen Besitzrechts-Stein entfernen!).

★ **Der Spieler gelangt auf ein Feld mit der Aufschrift »Du kannst Land kaufen«** oder zieht eine Informations-Karte gleicher Bedeutung: Zuerst entscheidet sich der Spieler, ob er überhaupt zu dem aufgedruckten Preis eine AREA kaufen will. Hat er sich für den Kauf entschieden, nimmt er jeweils die oberste Karte von den beiden Stapeln der Digger-Karten (ein Hinweis: Es sind 16 Buchstaben-Karten, aber nur 5 Zahlen-Karten vorhanden!). Der Spieler muß nun auf den 20 Innenfeldern die AREA suchen, die durch die Buchstaben-Zahl-Kombination eindeutig bestimmt ist. Jetzt gibt es zwei Möglichkeiten:

**1. Die AREA ist nicht im Besitz eines anderen Spielers und verdeckt.**

In diesem Fall bezahlt der Spieler die Kaufsumme an die Bank, dreht anschließend die AREA-Karte um und kennzeichnet sie mit einem Besitzrechts-Stein. Er besitzt jetzt eine Ölquelle, eine Rinderherde, Farmland oder ein Stück Wüste.

**2. Die AREA ist bereits in Besitz eines anderen Spielers.**

In diesem Fall bezahlt der Spieler den Kaufpreis nicht an die Bank, sondern an den Besitzer der AREA, entfernt dessen Besitzrechts-Stein und ersetzt ihn durch einen eigenen. So schnell kann der Besitzer einer AREA wechseln...

**Wichtig:** Manchmal kommt es vor, daß ein Spieler bereits alle 12 Besitzrechts-Steine auf Ranches und AREAS liegen hat, wenn er Land kaufen könnte. Damit er die neue AREA kennzeichnen kann, muß er deshalb vor dem Ziehen der Digger-Kärtchen eine AREA aus seinem Besitz an die Bank verkaufen, um einen Besitzrechts-Stein zu erhalten. Verkauft wird selbstverständlich zum gültigen Tageskurs. Andernfalls könnte der Spieler keine neue AREA hinzukaufen. Dasselbe gilt natürlich auch bei Ranches. Kein Spieler kann durch diese Regelung mehr als 12 Besitztümer gleichzeitig haben!

★ **Der Spieler gelangt auf ein Subventions-Feld:**

Er erhält dann von der Bank den Betrag ausbezahlt, der sich aus der aufgedruckten Subvention und seinem Besitz errechnet. Hat ein Spieler beispielsweise insgesamt 2.500 Rinder (auf mehreren AREAS), so beträgt die Subvention  $2.500 \times 10 \$ = 25.000 \$$ . Das Geld bekommt der Spieler sofort ausbezahlt. Pech wäre es, wenn ein Spieler zwar sehr viel Rinderherden besitzt, jedoch auf das Subventions-Feld für Farmer gerät. Dann nämlich bekommt er nichts, da immer nur der Besitz subventioniert wird, der auf den erreichten Subventions-Feldern aufgedruckt ist.

## Erklärung der einzelnen Spielplan-Felder:

Der Spielplan setzt sich zusammen aus den 22 Feldern des **Rundkurses**, auf dem sich — je nach gewürfelter Augenzahl — die Spielfiguren der Mitspieler in Pfeilrichtung bewegen und den 20 **Innenfeldern**, auf denen die AREA-Karten verdeckt liegen.

### Die Felder des Rundkurses:

Zu Beginn des Spieles stehen alle Spielfiguren auf dem **START-Feld**. Im Verlaufe des Spieles hat dieses Feld keine Bedeutung; wer darauf zu stehen kommt, hat eine kleine »Verschnaufpause«.

Auf jeder Seite des Rundkurses befindet sich in der Mitte eine **RANCH**, die sich entweder aus 3 Ranch-Feldern (z.B. BUFFALO RANCH) oder aus 2 Ranch-Feldern (z.B. LONGHORN RANCH) zusammensetzt. Diese Ranches können von den Mitspielern bei Erreichen der betreffenden Felder gekauft werden — zu dem Preis, der auf den einzelnen Ranch-Feldern aufgedruckt ist. Dabei ist es durchaus möglich, daß zwei oder gar drei verschiedene Spieler sich eine Ranch teilen müssen — je nachdem, auf welches Ranch-Feld man gelangt ist. **Wer ein Ranch-Feld gekauft hat, legt einen seiner Besitzrechts-Steine auf dieses Feld.** Sollte ein Spieler das Glück haben, alle Felder einer Ranch zu erwerben, darf er sich Rancher nennen und kann die doppelte Pacht von anderen Spielern verlangen, die auf eines seiner Ranch-Felder gelangen (Siehe unter dem Punkt »Spielverlauf«!).

Die Preise der Ranch-Felder sind unterschiedlich: So kostet ein Feld der LONGHORN-RANCH nur 20.000 \$, während z.B. die DALLAS-RANCH mit ihren drei Feldern insgesamt 240.000 \$ kostet.

Auf dem Rundkurs befinden sich weiterhin **4 Informations-Felder**, die durch die Abbildung einer Informations-Karte (mit dem Dollar-Zeichen) gekennzeichnet sind. Wer auf ein solches Informations-Feld gelangt, muß die oberste der verdeckt liegenden Informations-Karten nehmen und die aufgedruckte Weisung befolgen (siehe Abschnitt »Spielverlauf«!).

Die wohl wichtigsten Felder auf dem Rundkurs sind die 4 Felder mit der Aufforderung **»Du kannst Land kaufen«**. Wer auf ein solches Feld kommt, kann sich zu dem aufgedruckten Preis (zwischen 10.000 \$ und 40.000 \$) eine der 20 AREAS kaufen. Er kann natürlich auch auf den Land-Kauf verzichten. Ist der Spieler zum Kauf einer AREA bereit, so muß er die beiden obersten Digger-Karten ziehen (je eine Buchstaben- und eine Zahlen-Karte!). Er erhält dadurch eine Zahlen-Buchstaben-Kombination, z.B. 4-C. Da die Innenfelder des Spielplanes ebenfalls durch Zahlen (Breitseite) und Buchstaben (Längsseite) bestimmt sind, betrifft die gezogene Kombination genau eine AREA.

Erst wenn der Kaufpreis bezahlt ist, wird die Karte umgedreht und mit einem Besitzrechts-Stein des Spielers gekennzeichnet. Das Reizvolle an dieser Art des Land-Kaufes ist die Tatsache, daß kein Spieler vorher weiß, was er kauft — eine Ölquelle, eine Rinderherde, einige Hektar Farmland oder ein Stück Wüste. Pech für einen Spieler, der auf diese Weise 40.000 \$ für eine Wüsten-

AREA hinblättert, Glück für den, der für nur 10.000 \$ eine Rinderherde mit 5000 Rindern erstet. (Doch auch hier ist nicht immer das letzte Wort gesprochen: Es existiert nämlich eine Informations-Karte, die einem Wüstenbesitzer 100.000 \$ garantiert – andererseits kann der größte Besitz mit einer Informations-Karte in Sekundenschnelle dahinschmelzen...).

In den Ecken des Spielplanes befinden sich drei **Subventions-Felder**. Wer mit seiner Spielfigur auf eines dieser Felder gelangt, darf von der Bank Subventions-Gelder kassieren, die sich aus seinem Besitz (z.B. 1000 Rinder) und der aufgedruckten Subventions-Summe errechnen (in unserem Falle wären dies  $1000 \times 10 \$ = 10.000 \$$ !). Mehr darüber im Abschnitt »Spielverlauf«!

## Spielziel:

Es geht darum, so viel Geld wie möglich zu verdienen. Am besten gelingt dies durch einen günstigen Kauf und gewinnbringenden Verkauf von Rinderherden, Ölquellen und Farmland. Eine weitere Einnahmequelle sind die Pachten für Ranch-Besitzer. Die Pachten sind umso höher, je teurer die jeweilige Ranch ist und je mehr AREAS der Spieler besitzt. Dazu kommen noch die Subventionssummen.

Je öfter man AREAS mit Rinderherden, Ölquellen oder Farmland kaufen und wieder verkaufen kann, desto schneller wird man zu großem Reichtum gelangen.

## Spielverlauf:

Der erste Spieler würfelt mit seinem Würfel und zieht mit seiner Spielfigur um die Anzahl der Rundkursfelder in Pfeilrichtung, die der gewürfelten Augenzahl entspricht. (Da mit nur einem Würfel gespielt wird, kann ein Spieler in einem Zug max. 6 Felder weit kommen.) **Wer eine Sechs wirft, darf erneut würfeln und ziehen!**

Auf dem Rundkurs kann der Spieler auf vier verschiedene Felder-Typen gelangen. Was er dabei zu tun hat, wird anhand der folgenden Beispiele erklärt:

★ **Der Spieler gelangt auf ein Informationsfeld** (mit dem Dollar-Zeichen): Er nimmt sich vom Stapel der gut durchgemischten, verdeckt liegenden Informations-Karten die oberste und handelt entsprechend den aufgedruckten Anweisungen. Es existieren unterschiedliche Arten von Informations-Karten, die kurz erklärt werden müssen:

1. Zieht der Spieler eine Karte mit »Börsennachrichten«, so legt er diese offen neben den Stapel. Die »Börsennachrichten« geben jeweils den Kurs bekannt, der beim Verkauf von Öl, Rindern oder Farmland an die Regierung (Government von Texas) verbindlich ist. Wird von einem Spieler eine neue Karte mit »Börsennachrichten« gezogen, so muß die bisher aufliegende wieder verdeckt unter den Stapel der Informations-Karten gelegt werden. Ein neuer Tageskurs liegt jetzt auf! Die Kurse sind sehr unterschiedlich: So können z.B. beim Verkauf eines Rindes zwischen 10 und 100 Dollar

erzielt werden. (Natürlich müssen immer alle Rinder usw., die sich auf einer AREA befinden, auf einmal verkauft werden!)

**Wichtig:** Damit auch zu Beginn des Spieles eine Karte mit »Börsennachrichten« offen aufliegt, werden von einem beliebigen Spieler am Anfang so viele Informations-Karten vom Stapel gezogen und unten wieder abgelegt, bis die erste Karte mit »Börsennachrichten« erscheint. Diese wird offen aufgelegt. Wer eine Karte mit »Börsennachrichten« während des Spielverlaufes zieht, darf keine weitere Informations-Karte ziehen; der nächste Spieler kommt an die Reihe.

2. Zieht der Spieler eine Informations-Karte, die mit folgendem Text beginnt: »Das Government von Texas kauft ab sofort...«, so hat er die Möglichkeit, von seinem Besitz Rinder, Öl bzw. Farmland zu verkaufen – und zwar zum gerade gültigen Kurs, der durch die offen liegenden »Börsennachrichten« gegeben ist. Wichtig ist dabei zweierlei: Erstens darf jeweils nur das auf der Informations-Karte genannte Gut verkauft werden (nur einmal können Rinder, Öl und Farmland zugleich veräußert werden!). Zweitens hat der Spieler auch die Möglichkeit – wegen eines schlechten Kurses etwa – mit dem Verkaufen abzuwarten; er muß also bei dieser Art von Informations-Karte nicht unbedingt verkaufen. Noch ein Hinweis zur Technik des Verkaufens: Preis aus Tageskurs und Besitz errechnen, Besitzrechts-Steine von den verkauften AREAS entfernen, Geld von der Bank kassieren und AREA-Karte umdrehen! Damit können diese AREAS erneut gekauft werden.
3. Zieht der Spieler eine Informations-Karte, die besagt, daß er bestimmte Besitztümer (Farmland, Rinder oder Öl bzw. alle drei) verkaufen muß, so bleibt ihm keine andere Wahl, als zum gerade gültigen Kurs zu verkaufen. Dies muß nicht – kann aber manchmal nachteilig sein, dann nämlich, wenn gerade ein sehr niedriger Kurs aufliegt. (Die Verkaufstechnik ist wie unter Punkt 2 beschrieben!)
4. Die am wenigsten beliebten Informations-Karten sind diejenigen, durch die der Spieler bestimmte Besitztümer verliert, ohne einen Dollar dafür zu erhalten. In diesem Falle werden die entsprechenden AREA-Karten umgedreht und die Besitzrechts-Steine entfernt. Eine Informations-Karte – **die allerschlechtesten** – zwingt den Spieler, der sie zieht, seinen gesamten Besitz, **auch die Ranches**, herzugeben. Sämtliche Besitzrechts-Steine müssen von dem bedauernswerten Pechvogel entfernt und seine AREA-Karten umgedreht werden. Seine Ranches stehen wieder zum Verkauf frei. Ihm bleibt nur noch sein Bargeld.
5. Eine weitere Serie von Informations-Karten verpflichtet den Spieler dazu, bestimmte Summen zum »Aufbereiten von Öl, für Aufräumungsarbeiten oder für Arzneikosten« an die Bank zu zahlen. Die jeweilige Summe errechnet sich aus dem Besitz des Spielers und aus den Angaben der gezogenen Karte.
6. Weitere Informations-Karten beziehen sich auf den verbilligten Kauf von