



DOLLARS WANTED

Ein raffiniertes Bluffspiel für 2 bis 5 Spieler ab 7 Jahren

SPIELREGEL

INHALT

100 Banditenkarten (je 20 Karten in Rot, Gelb, Grün, Blau und Grau)



18 Gebäudekarten

(Banken, Casinos, Saloons, Shops)

2 Strafkarten (für Variante)

ZIEL DES SPIELS

Nach dem Motto „Dollars Wanted!“ geht ihr mit vier Banditen auf Raubzug. Jeder Bandit verfügt über eine besondere Ausrüstung (Colt, Dynamit, Brechstange, Spitzhacke). Die in der Tischmitte ausliegenden Gebäudekarten müssen mit den vorgegebenen Ausrüstungs-Symbolen geknackt werden. Dazu werden die Banditenkarten verdeckt angelegt. Wer dann den richtigen Zeitpunkt zum Ausrauben erwischt, kassiert ordentlich Dollars. Banditen-Sonderkarten helfen eurem Glück auf die Sprünge, können aber auch andere Spieler ausbremsen.

SPIELVORBEREITUNG

Mischt die 18 Gebäudekarten und bildet daraus 3 Stapel mit je 6 Karten (Dollarseite nach unten). Legt die 3 Stapel untereinander in die Tischmitte. Lasst rechts von den 3 Stapeln ausreichend Platz. Mischt alle Banditenkarten. Jeder bekommt anschließend 6 davon verdeckt auf die Hand. Die restlichen legt ihr unbesehen als verdeckten Nachziehstapel bereit.

SPIELBLAUF

Der Spieler, der zuletzt in einer Bank Geld abgehoben hat, beginnt. Dann spielt ihr im Uhrzeigersinn weiter. Seid ihr am Zug, führt ihr nacheinander diese Aktionen durch:

1. Karten anlegen
2. Ausrauben (optional)
3. Nachziehen

1. Karten anlegen

Seid ihr am Zug, müsst ihr **2 von euren Handkarten** an die auszuraubenden Gebäude anlegen. Beim Ausspielen gelten folgende Regeln:

- Eine Banditenkarte wird immer rechts an einen der drei Gebäudestapel auf den ersten freien Platz **verdeckt** angelegt.



- Banditenkarten müssen dabei immer passend zu den geforderten Symbolen gelegt werden. Erfordert also ein Gebäude den Einsatz von Clint, Joe und Judy (erkennbar an den Symbolen Colt, Dynamitstange und Brech-

eisen), so dürfen auch nur diese Banditen angelegt werden – Enzo mit der Spitzhacke in diesem Fall nicht! Die Anzahl ist aber beliebig – ihr dürft also auch mehrfach Joe legen, selbst wenn nur eine Dynamitstange auf der Gebäudekarte abgebildet ist. Alle Banditen gibt es jeweils **mit 1 und 2 Symbolen** auf der Karte.



Hinweis: Versehentlich falsch angelegte Karten werden beim Aufdecken entfernt und kommen auf den Ablagestapel.

- Die Sonderkarten (Jolly Joker, Elixier, Kojote und Geier) können beliebig an ein Gebäude – ebenfalls verdeckt – angelegt werden.



Hinweis: Beim sehr seltenen Fall, dass ihr nicht anlegen könnt (keine passenden Handkarten, keine Sonderkarten), zeigt ihr eure Karten den Mitspielern. Legt sie anschließend auf den Ablagestapel und zieht 6 neue Karten. Danach seid ihr regulär am Zug.

2. Ausrauben

Nach dem Anlegen eurer beiden Karten könnt ihr optional ein Gebäude ausrauben. Wollt ihr das tun, so zeigt ihr auf eine der drei Gebäudekarten und ruft „Dollars wanted!“. Beginnend mit der Karte, die direkt rechts neben dem Gebäude liegt, werden die Karten nach und nach aufgedeckt. Banditen zählen für die benötigten Symbole auf der Gebäudekarte.



Die Sonderkarten haben folgende Effekte:



Jolly Joker hat einfach immer alles dabei und ersetzt ein beliebiges, zum Ausrauben benötigtes Symbol (Brechstange, Spitzhacke, Colt oder Dynamit). Wird der Joker durch das Elixier verdoppelt, kann er zwei Symbole (auch unterschiedliche) ersetzen.



Das **Elixier** wirkt verdoppelnd auf alle nachfolgenden Banditen (inklusive Joker). Mehrere Elixiere vervielfachen ihre Wirkung nicht weiter.



Der **Kojote** schnappt sich die nachfolgende Karte und beide Karten wandern sofort auf den Ablagestapel. Das Elixier hat keine Wirkung auf den Kojoten.



Der **Geier** stoppt sofort das Ausrauben, also das Aufdecken der Karten. Nur wenn bereits genügend Symbole ausliegen, um das Gebäude auszurauben, bekommt der Spieler die Gebäudekarte. Ansonsten bleiben die bereits aufgedeckten Karten offen liegen. Im Spielverlauf können weitere Karten angelegt werden. Beim erneuten Ausrauben ist die Geierkarte wirkungslos.



Hinweis: Das Ausrauben wird zudem automatisch ausgelöst, wenn nach eurem Zug an einem oder mehreren Gebäuden **mindestens 7 verdeckte Karten** pro Reihe anliegen. Falls an dem/den Gebäude/n alle erforderlichen Symbole aufgedeckt werden, bekommt der aktive Spieler diese Karte/n. Ansonsten bleiben die aufgedeckten Karten offen liegen.

Wurden die erforderlichen Symbole aufgedeckt? Jippie! Ihr bekommt die Gebäudekarte und legt sie mit der Dollarseite nach oben vor euch aus – abgerechnet wird am Spielende. Generell gilt: Je mehr Banditen und Symbole für das Ausrauben eines Gebäudes nötig sind, desto wertvoller ist die Beute. Alle am Gebäude angelegten Karten kommen offen auf den Ablagestapel. Nach dem erfolgreichen Raubzug erscheint eine neue Gebäudekarte im Stapel, sodass wieder drei Gebäude zur Auswahl sind.



Beispiel A: Um das Gebäude (hier: Casino) auszurauben, werden 1x Spitzhacke, 2x Colt und 2x Dynamit benötigt. Die aufgedeckten Karten zeigen 2x Spitzhacke, 2x Dynamit und 1x Colt. Der noch fehlende Colt kann durch Jolly (Joker) ersetzt werden. Der Spieler erhält die Karte und legt sie mit der Dollarseite offen vor sich aus.

Wurden nicht genügend Symbole aufgedeckt? Dumm gelaufen! Die Gebäudekarte bleibt in der Auslage. Alle bereits aufgedeckten Karten bleiben **offen** liegen (evtl. noch verdeckte bleiben verdeckt). Ein nachfolgender Spieler hat (dank der guten Vorarbeit) die Möglichkeit, den Beutezug erfolgreich abzuschließen. Karten, die an Gebäude neu angelegt werden (siehe „1. Karten anlegen“), werden wie zuvor **verdeckt** gespielt.



Beispiel B: Um das Gebäude unten (hier: Saloon) auszurauben, werden 2x Spitzhacke und 2x Dynamit benötigt. Der aufgedeckte Geier stoppt allerdings das Aufdecken sofort. Die bisher aufgedeckten Banditen (2x Dynamit, 1x Spitzhacke) reichen noch nicht aus, um das Gebäude auszurauben. Der Spieler erhält die Karte also nicht. Alle bereits aufgedeckten Karten bleiben offen liegen, alle verdeckten bleiben verdeckt.

3. Nachziehen

Als letzte Aktion füllt ihr eure Kartenhand wieder auf 6 Karten auf und beendet euren Zug. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe. Sollte der Nachziehstapel leer sein, dann mischt ihr die Karten des Ablagestapels und legt ihn als neuen Nachziehstapel bereit.

SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald einer der drei ausliegenden Gebäudestapel nach dem Zug eines Spielers leer ist. Dann wird sofort abgerechnet: Wer mit seinen ausgeraubten Gebäuden am meisten kassieren konnte, gewinnt „Dollars wanted“. Bei Gleichstand gewinnt derjenige, der die meisten Gebäudekarten hat. Ist auch das identisch, wird der Sieg geteilt.

VARIANTE MIT SPIELERFARBEN

Jeder von euch bekommt die **20 Banditenkarten einer Farbe** (Rot, Gelb, Grün, Blau oder Grau). Dadurch ist die Verteilung der Karten etwas weniger zufällig. Die Spieler mischen ihr eigenes Kartendeck und jeder nimmt 6 Karten auf die Hand. Die restlichen Karten bilden dann einen **individuellen Nachziehstapel**, den jeder vor sich hat. Legt außerdem die beiden Strafkarten bereit. Auch bei dieser Variante führt ihr die 3 Aktionen pro Zug aus und müsst möglichst viele Gebäude wie oben beschrieben ausrauben. Erscheint allerdings jetzt beim Aufdecken eine falsch angelegte Banditenkarte, könnt ihr diese farblich einem Spieler zuordnen. Der entsprechende Spieler erhält eine Strafkarte und bekommt bei der Wertung am Spielende dafür 300 \$ abgezogen. Nach dem Ausrauben kommen die Karten nicht auf einen allgemeinen Ablagestapel, sondern jeder Spieler hat für seine Farbe einen **individuellen Ablagestapel**. Am Ende gewinnt ebenfalls, wer die meisten Dollars erbeutet hat.



DOLLARS WANTED

A tricky bluffing game for 2 to 5 players, 7 years and up

CONTENTS

100 bandit cards (20 cards each in red, yellow, green, blue, and gray)

RULES



18 building cards
(banks, casinos, saloons, shops)

2 penalty cards (for the variant)

OBJECT OF THE GAME

In keeping with the motto "Dollars Wanted!," you go on a raid with four bandits. Each bandit has specific equipment (colt, stick of dynamite, crowbar, pickaxe). You use the given equipment icons to break into the buildings displayed in the middle of the table. To do so, you connect the bandit cards to the building cards, face down. And if you then seize the right moment for robbing, you can rake in a good deal of dollars. Special bandit cards help you along the way, but they can also thwart other players.

SET-UP OF THE GAME

Shuffle the 18 building cards and separate them into 3 piles of 6 cards each, with the dollar side facing down. Place the 3 piles in the middle of the table, one below the other. Leave enough space to the right of the 3 piles. Shuffle the bandit cards and deal 6 of them, face down, to each player; everybody takes his cards into his hand. Put the remaining bandit cards within reach, unseen, as a face-down draw pile

COURSE OF THE GAME

The player who last withdrew money from a bank begins. Then play continues clockwise.

On your turn, you carry out these actions, one after another:

1. Lay out cards
2. Rob a building (optional)
3. Draw new cards

1. Lay out cards

On your turn, you have to lay out **2 of your hand cards** by connecting them to the buildings that you want to rob. The following rules apply to the placement of bandit cards:



- Always place a bandit card **face down** on the first free space to the far right of one of the three building card piles.

- In doing so, you always need to place bandit cards so that they match the icons required. So, if a building requires the employment of Clint, Joe, and Judy (recognizable by the icons colt, stick of dynamite, and crowbar), you may place only these bandits there – but, in this case, not Enzo with the pickaxe! The number is arbitrary, though; that means you may place Joe multiple times, even if there is only one dynamite stick depicted on the building card. Each bandit has cards showing **1 icon or 2 icons**.



Note: When cards are revealed that were inadvertently wrongly connected, they are removed and put on the discard pile.

- You can connect the special cards (Jolly Joker, elixir, coyote, and vulture) to a building, face down, without having to consider any icons.



Note: In the very rare case that you are not able to place a bandit card (no suitable hand cards, no special cards), you show your cards to the other players. After that, put them on the discard pile and draw 6 new cards; then you carry out your regular turn.

2. Rob a building

After laying out the two hand cards, you can **optionally** rob **one building**. If you want to do this, you point at one of the three displayed building cards and call out “Dollars wanted!” Beginning with the card that is lying directly to the right of the building, the bandit cards are revealed, one after another.

Bandits count for the icons required for robbing the building.



The special cards have the following effects:



Jolly Joker simply has everything with him and thus replaces any icon that is needed for robbing (crowbar, pickaxe, colt or dynamite stick). If this wildcard is doubled because of the elixir, it can replace two icons (even two different ones).



The **elixir** doubles the effect on all subsequent bandits (including Jolly Joker). Multiple elixirs don't increase the effect any further.



The **coyote** snatches the next card, ignoring its effect, and both cards are immediately put on the discard pile. The elixir has no effect on the coyote.



The **vulture** instantaneously stops all robbing, i.e., the revealing of the cards. Only if there are already enough icons showing in order to rob the building do you obtain the building card. Otherwise, the already-revealed cards remain in place, face up. During the further course of the game, more cards can be added to this row. When someone tries to rob the building again, the already-revealed vulture card is ineffective.



Note: Robbing is also **triggered automatically** if, after your turn, there are **at least 7 face-down cards** in the same row connected to one or more buildings. If all symbols required by the building(s) have been revealed, the active player obtains the card(s). Otherwise, the revealed cards remain in place, face up.

Have the required icons been revealed? Yippie! You get the building card and place it in front of you, with the dollar side facing up; the scoring will take place at the end of the game. The general rule is: The more bandits and icons required for robbing a building, the more valuable is the loot. All the cards connected to the building are put face up on the discard pile. After the successful robbery, a new building card turns up on top of the pile, so that there are again three buildings to choose from.



Example A: Robbing this building (here, a casino) requires 1 pickaxe, 2 colts, and 2 sticks of dynamite. The revealed cards show 2 pickaxes, 2 sticks of dynamite, and 1 colt. The colt that is still missing can be replaced by Jolly Joker. The active player obtains the card and puts it in front of him, with the dollar side facing up.

Haven't enough icons been revealed? Too bad! The building card remains in the display. All the already-revealed cards remain in place, **face up** (and any unrevealed cards remain face down). Thanks to the good groundwork, a subsequent player might have the chance to successfully complete the robbery. Any cards that are newly connected to buildings (see "1. Lay out cards") are played **face down**, as before.



Example B: Robbing the building at the bottom (here, a saloon) requires 2 pickaxes and 2 sticks of dynamite. However, the vulture stops the revealing of the cards immediately. The bandits that have been revealed so far (showing 2 sticks of dynamite and 1 pickaxe) are not sufficient for robbing the building. Consequently, the active player does not get the card. All the already-revealed cards remain in place, face up (and any unrevealed cards remain face down).

3. Draw new cards

As the last action on your turn, you refill your card hand to 6 bandit cards; then your turn ends. The next player, in clockwise order, takes his turn. If the draw pile is depleted, you shuffle the cards from the discard pile and put it out as the new draw pile.

END OF THE GAME

The game ends as soon as one of the three displayed building card piles is empty after a player's turn. Then the scoring takes place: The player who has been able to rake in the most dollars with the buildings he has robbed wins the game. In case of a tie, the involved player with the most building cards wins. If there is still a tie, the victory is shared.

VARIANT WITH PLAYER COLORS

Each player gets the **20 bandit cards of one color** (red, yellow, green, blue or gray). This makes the distribution of the cards a bit less random. The players shuffle their own card deck, and everybody takes 6 cards into his hand.

The remaining cards form an **individual draw pile** that each player has in front of him. In addition, put the two **penalty cards** within reach.

As in the standard game, you have 3 actions per turn in this variant, and your objective is to rob as many buildings as possible, as described above. But if now, while cards are being revealed, a wrongly connected bandit card comes up, this card can be allocated to one player because of its color. The player in question receives a penalty card and gets a deduction of \$300 for this at the scoring at the end of the game. After a building has been robbed, the associated bandit cards are not put on a common discard pile; instead, each player has his **individual discard pile** for cards in his color. In the end, here also, the player who has raked in the most dollars wins the game.



DOLLARS WANTED

Un jeu de bluff retors pour 2 à 5 joueurs, à partir de 7 ans

MATERIEL

100 cartes bandit (20 cartes de chaque couleur : rouge, jaune, vert, bleu et gris)

RÈGLES



18 cartes bâtiment

(banques, casinos, saloons, magasins) 2 cartes pénalité (pour la variante)

PRINCIPE DU JEU

Assoiffés de dollars, vous allez mener un raid avec quatre bandits. Chaque bandit possède un équipement spécifique (pistolet, bâton de dynamite, pied de biche, pioche). Il faut utiliser les icônes d'équipement indiqués pour forcer les bâtiments présents au centre de la table. Pour ce faire, vous devez connecter les cartes bandit aux cartes bâtiment, face cachée. Et si vous parvenez à déclencher votre braquage au bon moment, vous pourrez empocher un sacré paquet de dollars. Les cartes bandit spéciales vous aideront dans vos plans, mais elles peuvent aussi contrarier les autres joueurs.

PREPARATION DU JEU

Mélangez les 18 cartes bâtiment et formez 3 piles de 6 cartes chacune, face dollar cachée. Placez les 3 piles au centre de la table, les unes en dessous des autres. Laissez de la place à droite de ces 3 piles. Mélangez les cartes bandit et distribuez-en 6, face cachée, à chaque joueur. Tout le monde prend ses cartes en main. Laissez les cartes bandit restantes à portée de main, sans les consulter, pour former une pioche face cachée.

DEROULEMENT DU JEU

Le dernier joueur à avoir retiré de l'argent à la banque commence la partie. Puis on continue à jouer en sens horaire. A son tour, chaque joueur effectue les actions suivantes, l'une après l'autre :

1. Poser des cartes
2. Dévaliser un bâtiment (optionnel)
3. Piocher des cartes

1. Poser des cartes

A son tour, le joueur doit poser **2 cartes de sa main** en les connectant aux bâtiments qu'il veut dévaliser. On applique les règles suivantes pour le placement des cartes bandit :

- On place toujours une carte bandit face cachée sur le premier emplacement libre situé le plus à droite d'une des trois piles de cartes bâtiment.



- Pour cela, il faut toujours placer les cartes bandit de façon à ce qu'elles correspondent aux icônes demandées. Par exemple, si un bâtiment nécessite la présence de Clint, Joe et Judy (reconnaisables aux icônes pistolet, bâton de dynamite et pied de biche), on ne peut normalement y placer que ces bandits-là – et donc, dans ce cas, pas Enzo avec sa pioche ! Le nombre n'est par contre pas limité : on peut ainsi y placer Joe plusieurs fois, même s'il n'y a qu'un bâton de dynamite représenté sur la carte bâtiment. Chaque bandit dispose de cartes avec **1 icône ou 2 icônes**.



Note : Si des cartes qui sont révélées n'ont pas été connectées correctement, elles sont retirées et placées dans la défausse.

- On peut connecter les cartes spéciales (Jolly Joker, Elixir, Coyote et Vautour) à un bâtiment, face cachée, sans tenir compte des icônes.

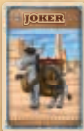


Note : Dans le cas peu probable où un joueur ne peut pas placer de carte bandit (aucune carte jouable en main, ni de cartes spéciales), il montre ses cartes en main aux autres joueurs, puis il les place dans la défausse et pioche 6 nouvelles cartes. Il joue ensuite son tour normalement.

2. Dévaliser un bâtiment

Après avoir posé les deux cartes de sa main, le joueur peut **s'il le souhaite** tenter de dévaliser **un bâtiment**. S'il fait ce choix, il désigne **une** des trois cartes bâtiment présentes et annonce : "A moi les dollars !" En commençant par la carte qui se trouve tout de suite à la droite du bâtiment, les cartes bandit sont alors révélées l'une après l'autre. On compare les icônes des cartes **bandits** aux icônes requises pour dévaliser ce bâtiment.

Quant aux cartes spéciales, elles déclenchent les effets suivants :



Jolly Joker transporte tout type d'équipement et peut donc remplacer n'importe quelle icône nécessaire pour dévaliser un bâtiment (pied de biche, pioche, pistolet ou bâton de dynamite). Si ce joker compte double grâce à un élixir, il peut remplacer deux icônes (même différentes).



L'élixir double l'effet de tous les bandits suivants (y compris Jolly Joker). Mais plusieurs élixirs n'augmentent pas davantage ces effets.



Le coyote fait disparaître la carte suivante, en annulant son effet : les deux cartes sont immédiatement défaussées. Un élixir n'a aucun effet sur un coyote.



Le vautour interrompt immédiatement le braquage : on ne révèle pas les cartes suivantes. La carte bâtiment est seulement attribuée s'il y a déjà assez d'icônes révélées pour dévaliser ce bâtiment. Sinon, les cartes déjà révélées restent en place, face visible. Plus tard dans la partie, d'autres cartes peuvent être ajoutées à cette rangée. Lorsque quelqu'un essaie à nouveau de dévaliser le bâtiment, le vautour déjà révélé n'a plus d'effet.

Note : La résolution d'un braquage se **déclenche automatiquement** si, à la fin d'un tour, il y a **au moins 7 cartes face cachée** dans une même rangée connectées à un ou plusieurs bâtiments. Si tous les symboles requis par le ou les bâtiments ont été révélés, le joueur actif obtient cette ou ces cartes bâtiment. Sinon, les cartes révélées restent en place, face visible.

Toutes les icônes requises ont été révélées ? Bien joué ! Le joueur actif s'empare de la carte bâtiment et la place devant lui, face dollar visible. Les points seront calculés à la fin de la partie. Mais de façon générale : plus il faut de bandits et d'icônes pour dévaliser un bâtiment, plus le butin sera important. Toutes les cartes qui étaient connectées à ce bâtiment sont placées face visible dans la défausse. Après un braquage réussi, une nouvelle carte bâtiment apparaît au sommet de la pile concernée : il y a donc à nouveau trois bâtiments disponibles.



Exemple A : Dévaliser ce bâtiment (ici, un casino) nécessite 1 pioche, 2 pistolets et 2 bâtons de dynamite. Sur les cartes révélées sont représentés 2 pioches, 2 bâtons de dynamite et 1 pistolet. Le pistolet manquant peut être remplacé par Jolly Joker. Le joueur actif obtient donc la carte et la place devant lui, face dollar visible.

Il n'y a pas assez d'icônes révélées ? Dommage ! La carte bâtiment reste en place. Toutes les cartes déjà révélées restent elles aussi en place, **face visible** (et toutes les cartes pas encore révélées restent face cachée). Mais grâce à ce bon travail préliminaire, un des joueurs suivants pourra peut-être réussir à terminer le braquage. Toutes les nouvelles cartes qui seront connectées aux bâtiments (voir « 1. Poser des cartes ») seront jouées **face cachée**, comme d'habitude.



Exemple B : Dévaliser le bâtiment du bas (ici, un saloon) nécessite 2 pioches et 2 bâtons de dynamite. Cependant, le voutour suspend immédiatement la révélation des cartes. Les bandits qui ont été révélés jusqu'ici (où sont représentés 2 bâtons de dynamite et 1 pioche) ne suffisent pas pour dévaliser le bâtiment. Par conséquent, le joueur actif ne reçoit pas la carte. Toutes les cartes déjà révélées restent en place, face visible (et les cartes pas encore révélées restent face cachée).

3. Piocher des cartes

La dernière action du tour d'un joueur consiste à refaire sa main jusqu'à posséder 6 cartes bandit. Puis son tour est terminé. Le joueur suivant, en sens horaire, entame alors son tour. Si la pioche est épuisée, on mélange les cartes de la défausse pour former une nouvelle pioche.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine dès qu'une des trois piles de cartes bâtiment est épuisée à la fin du tour d'un joueur. On compte alors les points. Le joueur qui a amassé le plus de dollars grâce aux bâtiments qu'il a dévalisés remporte la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur parmi les joueurs ex-aequo qui possède le plus de cartes bâtiment qui s'impose. Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire.

VARIANTE AVEC LES COULEURS

On donne à chaque joueur **20 cartes bandit d'une même couleur** (rouge, jaune, vert, bleu ou gris). Cela a pour effet de réduire un peu le hasard dans la distribution. Chaque joueur mélange sa pile et y pioche 6 cartes. Les cartes restantes forment une **pioche personnelle** que chaque joueur place devant lui. Et on garde les deux **cartes pénalité** à portée de main. Comme dans une partie classique, chaque joueur a 3 actions par tour et son objectif est de dévaliser le plus de bâtiments possible. Mais dès qu'on révèle des cartes et qu'une carte bandit n'a pas été connectée correctement, on sait à quel joueur appartient cette carte grâce à sa couleur. Ce joueur reçoit une carte pénalité qui lui infligera une déduction de 300 \$ en fin de partie. Une fois qu'un bâtiment a été dévalisé, les cartes bandit qui y ont été jouées sont placées dans une **défausse personnelle** de chaque joueur. Le joueur qui a amassé le plus de dollars remporte la partie.



DOLLARS WANTED

Een geraffineerd bluff-spel voor 2 tot 5 spelers vanaf 7 jaar

SPELREGELS

INHALT

100 bandietkaarten (20 kaarten in rood, geel, groen, blauw, en grijs)



18 gebouwkaarten
(banken, casino's, saloons, winkels)

2 strafkaarten (voor de spelvariant)

DOEL VAN HET SPEL

Met de leus "Dollars Wanted!," ga je met vier bandieten op roof uit. Elke bandiet heeft een bijzondere bewapening (revolver, dynamiet, koevoet, pikhouweel). Je gebruikt de afgebeelde symbolen om in te breken in de gebouwen die midden op tafel liggen. Daarvoor leg je de bandietkaarten verdekt (de kaartrug boven) naast de gebouwkaarten. Wie het juiste moment kiest, kan flink veel dollars roven. Speciale bandietkaarten kunnen jou helpen en het de andere spelers erg lastig maken.

SPELVOORBEREIDING

Schudt de 18 gebouwkaarten en maak 3 stapels van 6 kaarten, met de dollar-kant naar onderen. Leg de 3 stapels onder elkaar midden op tafel. Zorg dat er rechts van de 3 stapels voldoende ruimte is. Schudt de bandietkaarten en geef er elke speler verdekt 6; de spelers nemen nu de kaarten in de hand. Leg de overgebleven kaarten verdekt op tafel als een trekstapel.

SPELVERLOOP

De speler die het laatst contant geld heeft gehaald, mag beginnen. Je speelt met de klok mee. Als je aan de beurt bent voer je de volgende drie acties na elkaar uit:

1. Kaarten aanleggen
2. Gebouw beroven (niet verplicht)
3. Trek nieuwe kaarten

1. Kaarten aanleggen

In je beurt moet je **2 bandietkaarten uit je hand** naast gebouwen leggen die je wilt beroven. Daarbij gelden de volgende regels voor het leggen van die kaarten:

- Leg een bandietkaart altijd **verdekt** rechts van een van de drie stapels gebouwkaarten op de eerste vrije plaats ernaast.



- Bandietkaarten moeten altijd passen bij de gevraagde symbolen. Dus als een gebouw vraagt om Clint, Joe en Judy (te herkennen aan de

symbolen revolver, dynamiet, en koevoet), mag je alleen die bandieten er naast leggen - in dit geval dus niet Enzo met de pikhouweel! Het aantal symbolen is onbelangrijk; dus je mag Joe er vaker bij leggen, zelfs als het dynamiet maar één keer op de gebouwkaart staat. Elke bandiet heeft kaarten met **1 symbool of met 2 symbolen**.



Let op: Als kaarten per ongeluk verkeerd aangelegd zijn, worden ze bij het omdraaien weggelegd op de aflegstapel.

- De speciale kaarten (Jolly Joker, elixer, coyote en gier) mogen verdekt naast een gebouw gelegd worden zonder dat er symbolen passen.



Let op: In het zeldzame geval dat je geen bandietkaart kunt aanleggen (geen passende kaart in de hand, geen speciale kaarten), laat je je kaarten aan de andere spelers zien. Daarna leg je ze op de aflegstapel, pakt 6 nieuwe kaarten en gaat verder met je beurt.

2. Gebouw beroven

Nadat je twee kaarten uit je hand hebt aangelegd, kun je (**niet verplicht**) één gebouw beroven. Als je dat wilt doen, wijs je één van de drie gebouwkaarten aan en roept: "Dollars wanted!" Je keert een voor een de bandietkaarten om, beginnend met de kaart die direct rechts van het gebouw ligt.

Bandieten tellen voor de symbolen die nodig zijn om het gebouw te beroven.



De speciale kaarten hebben de volgende effecten:



Jolly Joker is van alle markten thuis en vervangt dus elk symbool dat nodig is voor de beroving (koevoet, pikhouweel, revolver of dynamiet). Als de joker verdubbeld is met het elixer, kan hij twee symbolen vervangen (ook twee verschillende).



Het **elixer** verdubbelt het effect van alle volgende bandieten bij dit gebouw (ook van de Jolly Joker). Meer dan één elixer heeft géén extra effect.



De **coyote** vreet gewoon de volgende kaart op, welke kaart dan ook, en beide kaarten gaan onmiddellijk op de aflegstapel. Het elixer heeft geen effect op de coyote.



De **gier** stopt onmiddellijk de beroving, dus het omdraaien van de kaarten. Alleen als er al genoeg symbolen omgedraaid zijn om het gebouw te beroven, krijg je de gebouwkaart. Anders blijven de al omgedraaide kaarten zichtbaar liggen. In het verdere verloop van het spel kunnen er nog meer kaarten aan deze rij worden toegevoegd. Als iemand opnieuw probeert het gebouw te beroven, verhindert de al omgedraaide gier-kaart het omdraaien van de naast hem liggende kaarten niet meer.

Let op: Het beroven **gebeurt automatisch**, als er na je beurt **tenminste 7 kaarten verdekt** in dezelfde rij naast één of meer gebouwen liggen. Als alle symbolen van het (de) gebouw(en) omgedraaid zijn, krijgt de speler die aan de beurt is de kaart(en). Anders blijven de omgedraaide kaarten zichtbaar liggen.

Zijn er voldoende symbolen omgedraaid? Jippie! Je krijgt de gebouwkaart en legt hem voor je neer met de dollarkant omhoog. Aan het eind van het spel wordt er geteld. De algemene regel is: hoe meer bandieten en symbolen er nodig zijn om een gebouw te beroven, hoe groter de buit is. Alle kaarten die bij het gebouw lagen worden zichtbaar op de aflegstapel gelegd. Na een succesvolle beroving, wordt er een nieuwe gebouwkaart zichtbaar boven op de stapel, zodat er weer drie gebouwen zijn om uit te kiezen.



Voorbeeld A: Voor de beroving van dit gebouw (een casino) heb je 1 pikhouweel, 2 revolvers en 2 dynamiet nodig. Op de omgedraaide kaarten staan: 2 pikhouwelen, 2 dynamiet en 1 revolver. De missende revolver kan worden vervangen door de Jolly Joker. De speler die aan de beurt is krijgt de gebouwkaart en legt hem voor zich met de dollarkant omhoog.

Zijn er niet voldoende symbolen omgedraaid? Helaas! De gebouwkaart blijft liggen. Alle omgedraaide kaarten blijven **zichtbaar** liggen (en alle niet omgedraaide kaarten blijven zo liggen). Dankzij het goede voorwerk heeft de volgende speler de kans om de beroving succesvol af te maken. Alle kaarten die vervolgens naast de gebouwkaart worden gelegd (zie: "1. Kaarten aanleggen") worden dus – als altijd – verdekt gelegd.



Voorbeeld B: Om het onderste gebouw (een saloon) te beroven heb je 2 pikhouwelen en 2 dynamiet nodig. De gier stopt echter onmiddellijk de beroving. De bandietkaarten die daarvóór omgedraaid werden (met 2 dynamiet en 1 pikhouweel) zijn niet voldoende om het gebouw te beroven. De speler die aan de beurt was krijgt de gebouwkaart dus niet. Al de omgedraaide kaarten blijven open liggen (en de verdekte kaarten worden niet omgedraaid).

3. Trek nieuwe kaarten

Als laatste actie in je beurt vul je je hand weer aan tot 6 kaarten, waarna je beurt voorbij is. De volgende speler – met de klok mee – is aan de beurt. Als de trekstapel leeg is schudt je de aflegstapel en maakt er een nieuw trekstapel mee.

EIND VAN HET SPEL

Het spel stopt zodra na een beurt één van de drie bouwstapels leeg is. Dan ga je dollars tellen. De speler die met de gebouwen de meeste dollars heeft geroofd wint het spel. Bij een gelijkspel, wint de speler met de meeste bouwkaarten. Als er dan nog steeds een gelijkspel is winnen die spelers samen.

VARIANT MET SPELERSKLEUREN

Elke speler krijgt de **20 bandietkaarten van één kleur** (rood, geel, groen, blauw of grijs). Daardoor is de verdeling van de kaarten minder toevallig. De spelers schudden hun kaarten en nemen er 6. De rest van de kaarten komt als een **eigen verdeckte trekstapel** voor je. Bovendien moeten de twee **strafkaarten** klaar worden gelegd. Net als in het gewone spel heb je per beurt 3 acties. Je moet zo veel mogelijk gebouwen beroven. Maar als er nu kaarten worden omgedraaid en er wordt een verkeerd aangelegde kaart ontdekt, kun je aan de kleur zien van wie die was. Die speler krijgt een strafkaart met aan het eind een aftrek van \$300. Na een beroving worden de bijbehorende bandietkaarten op de **aflegstapel** van die kleur gelegd. De speler die de meeste dollars roofde wint.

Nederlandse vertaling: Geert Bekkering, "Word for Wort"

© 2022 HUCH!

Authors: Anna Oppolzer & Stefan Kloß

Illustration: fiore-gmbh.de

Design: HUCH! | Product manager: Silvia Herzog

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5 | 89312 Günzburg | GERMANY

The logo for HUCH! features the brand name in a stylized, bold font. The letters 'H', 'U', and 'C' are stacked vertically, with the 'U' being red and the 'H' and 'C' being blue. The 'H' and 'C' are also stacked vertically, with the 'H' being blue and the 'C' being red. The exclamation mark is blue and positioned to the right of the 'C'.