

# CASH'n GUNS™ YAKUZAS

De eerste uitbreiding op CASH'n GUNS voor 4 tot 9 spelers in teams.

De drie grootste maffiabendes van de wereld hebben zich verenigd om de kraak van de eeuw te plegen ...

Enkele uren later is iedere clan, tot de tanden toe gewapend, verzameld in de achterkamer van een winkeltje in Hong Kong om de buit te verdelen.

Plotseling stijgt de spanning ... het lijkt erop dat de verdeling niet correct gebeurd is ...

De oorlog tussen de clans staat op het punt uit te breken!

Ben jij klaar om de meest schrikwekkende maffiabendes van onze planeet te trotseren?

**BANZAI !!!!!!!**

Yakuzas introduceert nieuwe personages, nieuwe schuimrubberen wapens (Tanto, Shurikens en Shotgun), voorwerpen en een manier om in ploegen te spelen voor maximum 9 spelers.

## Spelmateriaal:

- 3 schuimrubberen Tantos.
- 3 schuimrubberen Shurikens.
- 3 reeksen van 8 Yakuza-kaarten (5 Cling (gelijk in waarde aan KLIK), 2 Tanto en 1 Shuriken).
- 9 fiches Eer (een zijde met een Vinger, de andere zijde met een Wonde).
- 24 bankbiljetten, 10 van 5.000 \$; 9 van 10.000 \$ en 5 van 20.000 \$.
- 6 Super Kiaï kaarten.
- 3 Yakuza personages om op hun voetstuk te plaatsen.
- 3 Clan-kaarten, 1 Yakuza-clan (met een zijde met 2Yakuzas en een zijde met 3 benedeleden) en 2 Gangster-clans: "East Side" en "West Side" (met een zijde met 2Gangsters en een zijde met 3 benedeleden)

## Variant :Objecten

18 Object-kaarten, 6 Objecten voor Yakuzas en 12 Objecten voor Gangsters.

## Doel van het spel:

Maak deel uit van de rijkste clan aan het einde van de 8 spelronden.

## Spelopstelling:



Meng alle bankbiljetten van het basisspel en deze uitbreiding. Stapel ze in 8 torens van 8 biljetten en leg dit in het midden van de tafel.



Leg de 3 Clan-kaarten in het midden van de tafel met de zijde naar boven die overeenkomt met het aantal benedeleden.

Aantal spelers	Yakuza	"East Side"	"West Side"
6	2	2	2
7	3	2	2
8	2	3	3
9	3	3	3

Probeer bij de indeling in ieder team iemand te hebben die de speltechniek van de clan kent.



Ga rond de tafel zitten volgens onderstaand schema. Je merkt dat de ploegen 'om-en-om' rond de tafel zitten. De Yakuzas zijn in het rood afgebeeld, en de gangsters in 2 verschillende grijstinten (één voor iedere gangster-clan).

Bijvoorbeeld, met 6 spelers, toont ieder van de 3 clan-kaarten 2 benedeleden. Deze kaarten laten het toe te weten wie in welk team zit, maar vooral dienen de kaarten als 'kluis' voor het door de benedeleden gewonnen geld.

Geef iedere gangster zijn personagekaart, een geweer en zijn kaarten zoals in het basisspel. Iedere Yakuza krijgt zijn personage, een Tanto, een Shuriken en zijn set van 8 aanvalkaarten.

**Opgelet: het aantal spelers per clan is niet altijd gelijk. Het doel is allianties te bevorderen,**

**beslissingen te forceren en verraad te plegen. CASH'n GUNS Yakuza gaat de diplomatieke weg nog verder verkennen!**

Geef iedere clan 3 kaarten met Superkrachten - Superkiaï als er 2 leden in de ploeg zitten en geef 4 kaarten als er 3 clanleden zijn. Let op: de Yakuzas spelen met de Superkiaï en krijgen dus geen Gangster-Superkrachten en omgekeerd.

Voor het spel begint zet iedere clan zich even apart om in het geheim de Superkrachten te verdelen, een code af te spreken om op een discrete manier met elkaar afspraken te maken tijdens het spel en om een tactiek af te spreken.

Iedere speler krijgt juist één Superkracht; de overblijvende Superkracht wordt gedekt in de doos teruggelegd.

Eens iedereen klaar is, komt iedereen terug rond de tafel zitten.

Het spektakel kan beginnen!

*Voorbeeld 1: Als Tino met zijn duim op de haan van zijn pistool richt, betekent dit dat hij met scherp schiet ... als hij echter zijn hand rond de kolf van zijn wapen houdt, speelt hij een Klik.*

*Voorbeeld 2: Mr Black houdt zijn geweer in de linker hand als hij een Bang speelt !*

## Afwikkeling van het spel:

Het spel loopt over 8 ronden, net zoals in het basisspel, met enkele aanpassingen. We raden je aan een "Godfather" te kiezen die er voor zorgt dat de verschillende spelfasen gevolgd worden en die de uitkomst van de gevechten aankondigt.

Deze uitbreiding vraagt een beetje meer beheersing, maar geen paniek: je bent nu een profspeler!

## Volgorde van de spelfasen in een spelronde:

Iedere spelronde wordt nu in 8 spelfasen onderverdeeld:

### Fase 1/ Leg 8 bankbiljetten in het midden van de tafel.

Draai alle biljetten van een stapel van 8 bankbiljetten open. De "Godfather" kondigt aan hoeveel geld er deze ronde verdeeld wordt.

### Fase 2 / Iedere speler kiest in het geheim een van zijn kaarten.

De Yakuzas hebben kaarten die iets verschillend zijn van de kaarten uit het basisspel, en dus verschillen van de gangsterkaarten die de medespelers nu gebruiken.

### Fase 3 / De Godfather telt tot 3 en iedereen richt.

Er is geen verandering aan de gewone regels voor de Gangsters.





De Yakuza's echter moeten hun Tanto gebruiken (de Shuriken wordt pas later gebruikt). Aangezien de Tanto een contactwapen is, kan een Yakuza enkel zijn linker- of rechterbuur bedreigen (vandaar ook het belang van de plaatsing rond de tafel aan het begin van het spel).

Omdat je in ploegen speelt, is het verboden een clangenoot aan te vallen (zelfs om de granaat te laten ontploffen!)

#### Fase 4 / Cojones, Banzai : De spelers mogen opgeven en wegduiken.

Net zoals in het basisspel mogen de spelers, zowel Gangster als Yakuza, wegduiken als het hen te warm onder de voeten wordt. Degenen die onverschrokken blijven staan roepen: 'Cojones' of 'Banzai' (afhankelijk tot welke clan zij behoren).

**Opgelet :** Yakuza's die wegduiken, nemen geen schandemarker! Als een Yakuza wegduikt, neemt hij een Eerfiche, en legt deze met de zijde met een vinger voor zich. Op dit moment gebeurt er verder niets ... maar als een Yakuza wegduikt op een moment dat er al een Eermaker voor hem ligt, moet hij, als boetedoening, zich zelf 1 wond toedienen voor hij kan wegduiken. Om dit te doen, draait hij zijn Eerfiche om (aartzel vooral niet om de scène uit te beelden hoe de Yakuza een vinger afsnijdt met zijn schuimrubberen Tanto om zijn eer te herstellen).

**Tip :** Het is soms beter jezelf een wond toe te dienen dan geraakt te worden door 3 kogels in de chaos van het vuurgevecht!

**Opmerking :** Als een speler wegduikt, leg dan de schandemarker op de personagekaart om aan te geven dat hij goed weggestopt zit uit schaamte. Dit vergemakkelijkt ook de uitvoering van de Tantos en een aantal speciale objecten.

**Opgelet :** als een gangster bedreigd door een Yakuza wegduikt, dan smijt de Yakuza zijn kaart niet weg, hij houdt zijn Tanto in de hand en wijst de volgende persoon aan die in de richting van de oorspronkelijke bedreiging zat! Het is mogelijk dat dit ook een Yakuza is. « Beheersen van Tanto moeilijk zijn » Lao-Tseu in 'Herinneringen van een eenarmige Samoeraï'.

#### Fase 5/ Bang! Bang! Bang! kaarten

Deze fase is identiek aan de basisversie. Een Yakuza die geraakt wordt door een Bang! Bang! Bang! legt zijn Tanto neer en werpt zijn bedreigingkaart gedekt weg. Net zoals Gangsters, sterft een Yakuza na zijn derde wond.



#### Fase 5 bis/ Shuriken!

De Yakuza die een Shuriken kaart gespeeld heeft, toont deze nu ... zelfs als de speler door de Tanto bedreigd weggedoken is!

De speler legt rustig zijn Tanto neer, neemt zijn Shuriken (de bedreiging met de Tanto was gewoon bluf), hij staat recht en gatt op één meter achter zijn stoel staan. Hij gaat de personagekaart van een gangster van zijn keuze in het vizier nemen, en hij probeert deze omver te gooien met zijn ninja-ster.



Hij gaat een speler moeten kiezen van wie :

- Het personage nog rechtstaat (niet gekwetst, noch weggedoken) en ;
- Die niet een van zijn twee onmiddellijke burens is (omdat zij te dichtbij staan om aangevallen te worden door een afstandswapen)! In het uitzonderlijke geval dat een Yakuza enkel met zijn twee burens als enige vijanden overblijft, is het bij uitzondering toegelaten de Shuriken tegen hen te gebruiken

Als de Yakuza niemand heeft om op te richten, omdat alle mogelijke doelwitten weggedoken of gewond zijn, dan lanceert hij zijn Shuriken niet. Hij neemt de kaart terug ter hand en werpt een « Cling » af in de plaats van de Shuriken.

Als de Yakuza er in slaagt de personagekaart van een speler omver te gooien, neemt het slachtoffer onmiddellijk een wond en werpt zijn kogelkaart af. Als door onhandigheid een yakuza geraakt wordt, telt dit even goed voor hem! Als een buurman geraakt werd (en dit niet toegestaan was), is de Shuriken verloren en heeft het slachtoffer geen wonde opgelopen.

Als het schot zijn doel gemist heeft, wordt de kaart weggelegd zonder bijkomend effect.

Als meerdere Shurikenkaarten gespeeld werden tijdens één ronde, moeten de Yakuza's samen beslissen wie er eerst werpt.

Zeer belangrijk : een speler geraakt door een Shuriken kan, net zoals een speler geraakt door een « Bang! Bang! Bang! », nog steeds verwondingen oplopen in de volgende ronde, maar hij kan zijn kaart niet meer uitspelen.

#### Fase 6 / Bang, Tanto, Klik Klik Klik en Cling kaarten

Alle kogelkaarten die overblijven, worden nu getoond en uitgevoerd alsof het gelijktijdig was. Om het gevecht op te lossen raden we aan om het in 2 tijden te doen: eerst de gangsterkaarten en vervolgens de Yakuza-kaarten.

De Cling-kaarten van de Yakuza's hebben het zelfde effect als de Klik, Klik, Klik van de Gangsters... namelijk geen enkel!



De Tanto-kaarten van de Yakuza's duiden aan dat de Yakuza slaagt in zijn aanval, en de geviseerde persoon kwetst.

Ter herhaling : als de directe buur weggedoken is in fase 3, dan valt de Yakuza de eerstvolgende persoon aan die niet weggedoken is en die in de richting van de bedreiging zit ! Het is mogelijk dat de Yakuza zo een clangenoot raakt als alle Gangsters die tussen hen zitten weggedoken zijn !

Een speler die door een Tanto geraakt wordt, neemt een wondfiche.

In het zeldzame geval dat de Yakuza de enige speler is die niet weggedoken is, plant hij zijn Tanto in zijn eigen voet, en kwetst hij zichzelf! Dit is de ultieme vorm van schande!

#### Fase 7/ Verdelen van de buit

De verdeling gebeurt op dezelfde manier als in het basisspel. Het geld moet verdeeld worden op een manier dat iedere speler, die recht heeft op een deel van de buit, exact even veel krijgt. Iedere speler krijgt zijn deel, maar legt dit op de kaart van zijn clan. Hoe meer leden er nog overblijven van jouw clan bij een verdeling, hoe meer geld jouw team zal winnen!

### 3 Wonden, uitschakeling van een speler :

Zoals in het basisspel wordt een speler geëlimineerd uit het spel als hij 3 verwondingen verzameld heeft.

**Opgelet :** voor de Yakuza telt een omgekeerde Eer-fiche ook als een verwonding !

Als een speler uitgeschakeld wordt, verlaat deze de tafel en schuiven de overblijvende spelers dichter bij elkaar.

### Halftime :

Op het einde van de 4e ronde, halverwege het spel, wordt het spel voor 5 minuten stilgelegd. De spelers kunnen zich nu met hun clan terugtrekken om hun strategie te evalueren, de resterende bedreigingkaarten door te nemen, afgesproken codes door te nemen, ...

### Speleinde en Overwinning :

Het spel eindigt op het einde van de 8e ronde. Iedere clan telt zijn buit.

#### Ieder clan telt zijn geld :

Ieder nog in leven zijnde bendelid levert 5.000\$ van het bedrag in per schandefiche voor zich.

Iedere dode Gangster of Yakuza verliest **20.00\$** van het Clan-geld indien de clan uit **2 leden bestaat**.

Iedere dode Gangster of Yakuza verliest **30.00\$** van het Clan-geld indien de clan uit **3 leden bestaat**.

**Opgelet** : de kaart **Super Coward** werkt enkel voor de schandepunten van een speler, en niet voor de punten van de clan! Soortgelijke regels gelden voor de speler die **6 Feet Under** speelt: hij verdient **10.000\$** per dode Gangster of Yakuza die niet tot zijn eigen clan hoort.

In het geval van gelijke stand, wint de clan die uit het minste leden bestaat.

Indien er nog steeds een gelijke stand is, wint de clan die het meeste wonden verzameld heeft.

## De Super Kiai

Net zoals in **CASH'n GUN\$** hebben ook de Yakuza recht op speciale krachten om een beetje kleur te geven aan het spel, namelijk de Super Kiai. De regels zijn identiek aan de regels voor Superkrachten. Als je een Super Kiai wil gebruiken, toon de kaart, het spel wordt stil gelegd, je legt de kaart uit aan de anderen en voert ze uit.



## 6 Super Kiai kaarten

### De Shaolin

Als je geblesseerd raakt, val je niet neer, maar deel je gewoon mee in de buit.

Deze Super Kiai werkt niet als je jezelf verwondt door de schande van het wegduiken. Deze kracht is permanent.



### De Ninja

Aan het begin van iedere ronde, bij het omdraaien van de bankbiljetten (fase1), kan je van plaats wisselen en plaats nemen tussen 2 andere spelers.

Je kan vanaf nu dus een van deze 2 nieuwe burens bedreigen. Als je verplaatst, neem dan je Yakuza kaarten en je persoonsfiche mee, om aan te duiden of je wegduikt in Fase4.



### De Samurai

Je mag de Tanto-kaart die je net gespeeld hebt, annuleren om alle aanvallen tegen jou te annuleren. Het normale effect van de Tanto-kaart wordt hiermee geannuleerd. Deze kracht werkt niet tegen de granaat. Als de Samurai een wond oploopt, en



hij zelf een Tanto-kaart gespeeld heeft, kan hij beslissen om het effect van zijn kaart te annuleren (hij raakt bij gevolg de bedreigde speler niet) om hierdoor alle aanvallen tegen hem tegen te gaan gedurende deze ronde. Deze kracht werkt tegen een Bang! Bang! Bang!, maar niet tegen de granaat.

### Kamikaze (x1)

Toon deze kaart op het moment dat je sterft. Net voor je uit het spel gekogeld wordt, bezorg je je linker- en rechterbuur 1 wond.

Op het moment dat je een 3e wond krijgt, toon je deze kaart: je laat jezelf ontploffen met dynamiet en geef je beide burens 1 verwondingfiche. Als een van je directe burens weggedoken is (schande fiche), en al niet neergevallen in gevecht, krijgt hij geen wond. Als je sterft op een moment dat beide burens weggedoken zijn, blijft je speciale kracht nutteloos.



### Ronin (x1)

Neem je « Shuriken » terug op de hand nadat je hem gespeeld hebt. Leg in ruil een « Cling » af.

De Speciale kracht werkt, onafhankelijk of je het doel geraakt of gemist hebt toen je Shuriken de eerste keer speelde.



### De Geisha (x1)

Voor de spelers kunnen wegduiken (fase4), kan jij alle spelers die jou in het vizier nemen verplichten hun wapen op een andere speler van jouw keuze te richten.

Een keer tijdens het spel kan je je verleidingskrachten gebruiken om alle spelers die op jou richten op een andere speler van jouw keuze te laten schieten (dit mag zelfs iemand van de zelfde clan zijn!).



## Superkrachten

### #1 Shotgun

Je bent naar de verdeling van de buit gekomen met een jachtgeweer met afgezaagde loop (dankjewel pappy!). Toon deze kaart in een ronde van je keuze



tijdens fase1 en neem de shotgun in plaats van je geweer. Tot het einde van het spel heb je het recht om te richten tussen 2 spelers.

Als je gewoon op een speler richt, is er geen verandering aan de regels, en speel je net alsof je met een pistool vecht.

Als je richt tussen 2 spelers, worden beide bedreigd door de shotgun!

Als je een Bang! Bang! Bang! of Bang! speelt (fase 5 of 6), neem dan 1 verwondingfiche per speler in iedere hand, en werp beide fiches in de lucht (ze dienen als een soort

dobbelstenen, dus gooi ze minstens 40 cm hoog). Als de fiche met de pleister naar boven valt, krijgt de betrokken speler deze verwondingfiche. Het is mogelijk dat beide spelers gewond worden. Als beide fiches met de zwarte kant naar boven vallen, wordt er niemand geraakt. Je mag nu je kogelkaart terug op de hand nemen en inruilen voor een Klik-kaart.

Als kaart #3. **You don't need it anymore...**

meespeelt in dit spel, en als de eerste dode de gebruiker van de shotgun (of eender welk ander wapen, zoals een Uzi, ...) was, wordt de speler die « You don't need it anymore... » speelde de gelukkige eigenaar van dit wapen. Je gebruikt het wapen en de overblijvende bedreigingkaarten!

Je speelt dan bijgevolg met een pistool en een speciaal wapen!

Als de eerste persoon die sterft een Yakuza is, neem dan zijn Tanto, zijn Shuriken en de bijhorende Yakuza-kaarten. Je speelt bijgevolg met een pistool en een Tanto!



## Variant : Objecten



De Ultieme Banzai variant is onafhankelijk van de Yakuza. Je kunt dus ook deze variant spelen, met de politie en natuurlijk de Yakuza.

Bij de Ultieme Banzai variant speel je met kaarten die effecten hebben die complexer zijn dan de Superkrachten. We raden je aan om voor je eerste spel de basisvariant te gebruiken.

**Opgelet**: Met de Objecten wordt **CASH'n GUN\$** dodelijker dan ooit! Je zult moeten accepteren dat wegduiken noodzakelijk kan zijn.

De Gangsters en Yakuza krijgen verschillende objecten.

Als je met het basisspel speelt, krijgt iedere speler 2 objecten, waar hij er in het geheim een van kiest. Als je in ploegen speelt, krijgt iedere clan, naast de Superkrachten (of Kiai), een object meer dan er clanleden zijn.

Het object dat de clan te veel gekregen heeft, wordt gedekt terug in de doos gelegd.

De objecten die de bijzonderheid « **visible/zichtbaar** » hebben, moeten open gelegd

worden aan het begin van het spel of aan het begin van de vijfde ronde, na de halftime pauze, indien je met de Yakuza uitbreiding speelt. Je kunt de kaart op geen enkel ander moment bekend maken.

Bijvoorbeeld: als je een Bang! Bang! Bang! Speelt en je laserpointer niet zichtbaar is, dan wordt deze nutteloos



gedurende de rest van het spel.

De spelregels voor de objecten zijn hetzelfde als de Superkrachten. Ter herinnering: als je jouw object wil gebruiken, toon de kaart (indien ze niet reeds zichtbaar was), het spel wordt gestopt, leg het effect van de kaart uit en pas dit effect toe.

### **Gangster objecten (12 objecten):**

#### **1. Laser Beam - Laserpointer (visible) (1x)**

Als je je Bang! Bang! Bang! Speelt, schiet je bovendien op iedereen die op dit moment op jou richt. Zij krijgen allemaal een verwonding. Dit object werkt slechts 1x.



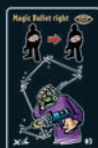
#### **2. Dum Dum (visible) (1x)**

Als je een eerste verwonding toebrengt, en deze kaart zichtbaar ligt, ontvangt je slachtoffer 2 verwondingen. Dit object werkt enkel voor de eerste Bang! of Bang! Bang! Bang! Die je speelt.



#### **3. Magic Bullet Right - Rechter Magic Bullet (visible) (1X)**

Als je een eerste verwonding toebrengt (door Bang! of Bang! Bang! Bang!) en indien deze kaart zichtbaar is, raak je naast je oorspronkelijke doelwit ook de eerstvolgende speler langs de rechterkant die niet weggedoken is in fase 4.



Bijvoorbeeld : Tijdens Fase 6 speel je een Bang!

tegen El Toro. Hij valt gewond neer en de kogel vervolgt zijn weg naar de rechterkant van El Toro in de richting van Mr.Black die al gewond is door een Bang! Bang! Bang! In fase 5. Omdat hij niet zelf uit angst weggedoken is, krijgt Mr.Black er nog een extra verwonding bij.

#### **4. Magic Bullet Left - Linker JFK kogel (visible) (1X)**

Als je een eerste verwonding toebrengt (door Bang! of Bang! Bang! Bang!) en indien deze kaart zichtbaar is, raak je naast je oorspronkelijke doelwit ook de eerstvolgende speler langs de linkerkant die niet weggedoken is in fase 4.



#### **5. First Aid Kit - EHBO-kit (1X)**

Aan het begin van een ronde kan je in Fase I dit object gebruiken om 2 verwondingfiches te verwijderen. Je mag dit object gebruiken op jezelf, en bijgevolg 2 verwondingen herstellen. Je kunt dit voordeel ook op een clangenoot gebruiken.



Je kunt bijvoorbeeld één wond bij jezelf helen en één bij een teamgenoot.

#### **6. Kevlar - Kogelvrij vest (1X)**

Toon dit object op het moment dat je een eerste wond oploopt. Je krijgt deze ronde geen enkele verwonding en je valt niet gewond neer. Neem op het moment dat je dit object gebruikt 2 schandefiches. Je deelt mee in de verdeling van de buit, behalve als de granaat of de rookbom ontploffen.



#### **7. Clip - Noodlader (1X)**

Neem je 2 reeds gebruikte Bang-kaarten terug en leg 2 Klik-kaarten in de plaats.

Opgelet: de noodlader werkt enkel op gewone pistolen, niet op speciale wapens (Shotgun, Uzi, ...) Als je een speciaal wapen hebt, leg het weg en neem je pistool terug.



#### **8. Four leaf Clover - Klavertje vier (1X)**

Aan het einde van een verdeling waar je aanwezig bent, krijg je het overgebleven geld in ruil voor dit object.



#### **9. Derringer (1X)**

Je Klik wordt in een Bang! Omgezet. Werkt 1X.



#### **10. Bludgeon - Matrak (1X)**

Tijdens een verdeling waar je bij aanwezig bent, ransel je een van je tegenstrevers af en steel je zijn deel van de buit. Op het moment dat je dit doet, moet je ook 2 schandefiches nemen. Dit zijn geen praktijken voor een eerlijke crimineel ... Ben je zeker dat je geen hardleerse oude agent bent ?



#### **11. X-Ray Sunglasses - X-ray bril (1X)**

Aan het begin van een ronde mag je alle kaarten, zowel de bedreigingkaarten (kogelkaarten of Yakuza-kaarten) als de Superkrachten en objecten, van 2 tegenspelers.

Je mag echter de "geheime identiteit" niet inkijken als je met de undercover agent speelt.



#### **12. Magnet - Minnaar (1X)**

Aan het begin van een ronde, in Fase I, steel je willekeurig een bedreigingkaart uit de hand van een Gangster uit een andere clan. Geef in ruil een kaart uit jouw hand. Je mag deze actie onmiddellijk 2 keer uitvoeren, bij 2 verschillende tegenstrevers. Je mag deze actie niet gebruiken op een medestander uit je eigen clan.



### **Yakuza objecten (6 objecten)**

#### **Poisoned Tanto - Vergiftigde Tanto (visible) (1X)**

Als een wond met je Tanto veroorzaakt, en deze kaart ligt open, dan breng je 2 verwondingen toe. Dit object werkt niet met een Shuriken.



#### **Double - Dubbele Shuriken (1X)**

Als je je Shuriken kaart speelt, heb je het recht om je Shuriken 2 keer af te vuren. Dit mag op 2 verschillende doelen (of hetzelfde doel als je de eerste keer gemist hebt).



#### **Dark Tanto (visible) (1X)**

Je haalt uit naar beide kanten. Als je een eerste verwonding met je Tanto toebrengt en deze kaart zichtbaar ligt, wordt zowel de persoon op wie je richt geraakt als je andere buur. Als deze laatste weggedoken is, raak je de volgende speler, enz. Dit object werkt niet met de Shuriken.



#### **Smoke Grenade - Rookbom**

Je kunt deze kaart spelen aan het begin van eender welke fase tijdens een spelronde. De ronde eindigt onmiddellijk. Er worden geen biljetten verdeeld, er worden geen nieuwe wonden meer gemaakt, de kaarten worden weggelegd, het geld blijft op de tafelliggen en een nieuwe ronde begint. De rookbom kan niet gebruikt worden tijdens de laatste spelronde.

*Voorbeeld: Op het einde van fase 5 is - Shuriken toon je de rookbom. Fase 6 - Bang! En Klik gaat niet door. Bijgevolg is er deze ronde ook geen verdeling en geen telefoonfase als je met de agent speelt.*



#### **Angry Dragon - Mad Dragon**

Zelfs als je technisch dood bent, beëindig je de huidige en de volgende ronde (Je sterft echter effectief op het einde van de volgende ronde of aan het einde van de laatste ronde!)



#### **Fake Finger - 6e vinger**

Als je een Eerfiche moet omdraaien om een wond te nemen, leg je dit object af en mag je de Eerfiche wegleggen zonder een wond te veroorzaken.



CASH' n GUN\$ Yakuza is de eerste uitbreiding uitgebracht door Repos

Production

Tel. : +32/ (0)477 25.45.18

Procureur: Leopoldstraat 34, 1090 Brussel, België [www.repos.com](http://www.repos.com)

Bedenker: Ludovic Maublanc

Ontwikkeling: "De Belgen met de Sombros" aka Cédric Caumont & Thomas Provoost

Illustraties: Gérard Mathieu

Vertaling: Bart Proost, correcties Humphrey - Gandalf - Clerx :)

© REPOS PRODUCTION 2007. ALLE RECHTEN VOORBEHOUDEN

Dit materiaal kan enkel als persoonlijk tijdschrift gebruikt worden.