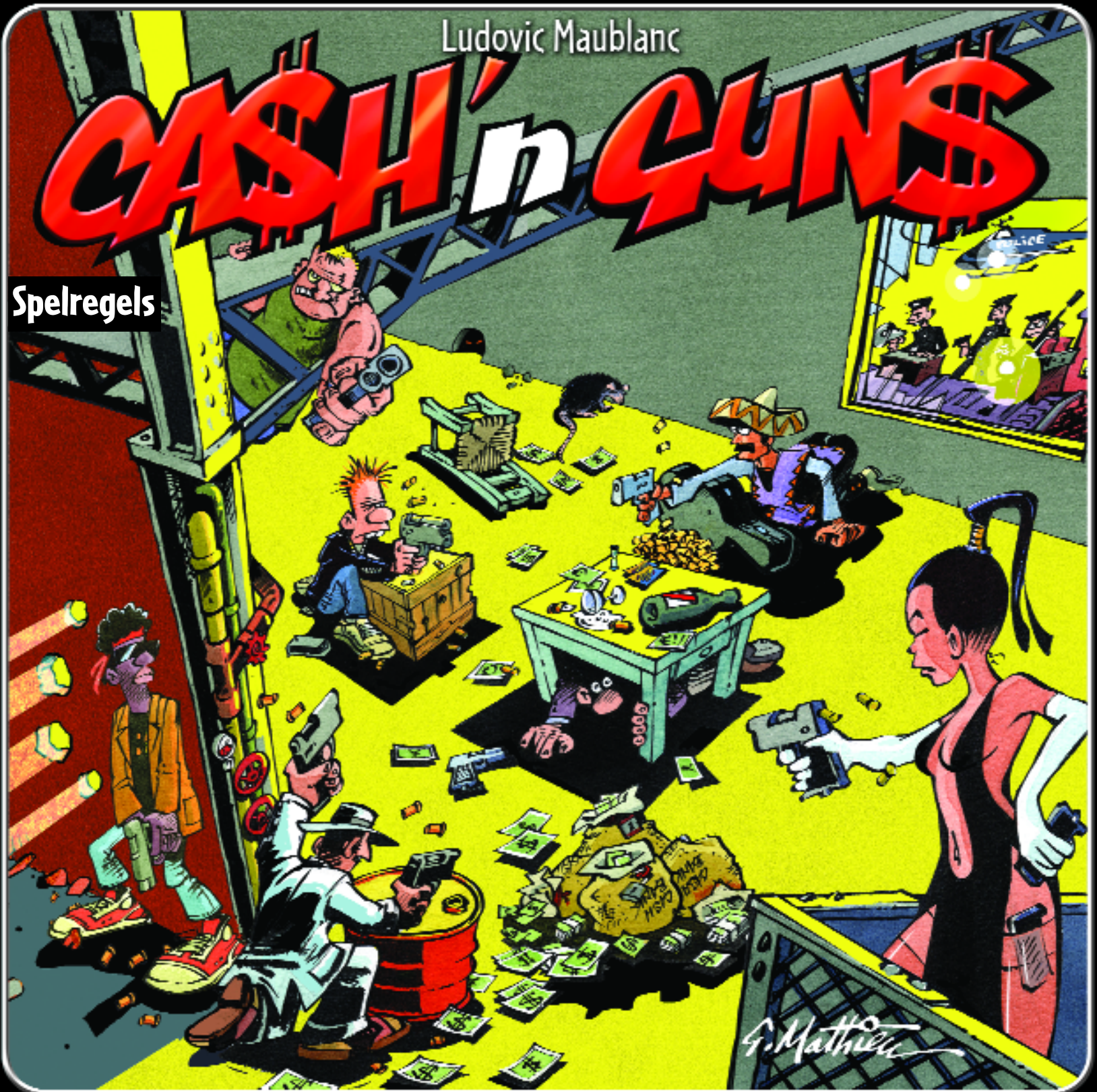


Ludovic Maublanc

# CASH 'n GUNS

Spelregels



# Kort Overzicht

**CASH'N GUN\$** is een vrolijk spel, een feestspel waarbij pret gewaarborgd is. Je hoeft de spelregels niet te lezen om te kunnen beginnen met je eerste spell! Lees deze pagina hardop voor en begin!

*"Wij zijn gangsters die samen zijn gekomen om de buit van onze laatste overval te verdelen."* Elke speler kiest één van de kartonnen speelfiguren, die elk een karakter vertegenwoordigen, en zet deze voor zich neer.

Schud de bankbiljetten en leg deze omgekeerd (zodat de geldwaarde niet zichtbaar is) in het midden van de tafel neer.

*"Om de onderhandelingen te vereenvoudigen, nam elke gangster zijn blaffer mee"*, (elke speler ontvangt een schuimrubber pistool en de 8 Kogelkaarten die met zijn karakter overeenkomen (1x "Bang! Bang! Bang!", 2x "Bang!" en 5x "Clic Clic Clic").

Tijdens het spel wordt **8 keer** een buit verdeeld. Elke ronde speelt elke speler één van zijn Kogelkaarten (elke kaart wordt daardoor slechts éénmaal gespeeld). **De winnaar van het spel is de rijkste nog levende speler na de 8e ronde.**

1. Aan het begin van elke ronde, pakt één van de spelers 5 bankbiljetten van de stapel en legt deze open op tafel.

2. Elke speler kiest één van zijn resterende Kogelkaarten en legt deze gedekt naast zijn karakter.

3. De **Peetvader** (in de regel de eigenaar van spel), telt tot 3. Bij 3 richt elke speler zijn pistool op een medespeler om hem ervan te overtuigen zijn aandeel op te geven! Nu is het tijd om je meest intimiderende en bedreigende moordenaarsgezicht te tonen!

4. De **Peetvader** telt opnieuw tot 3. Bij 3 moet elke speler beslissen om zich of terug te trekken en kogels te vermijden, of om niets doen en te bewijzen dat hij moed heeft!

**De lafaards die zich terugtrekken**, leggen nu hun karakterkaart



om, hun pistool plat op tafel en hun gespeelde Kogelkaart af. Zij nemen deze ronde niet deel aan de verdeling. Zij moeten een **Schande fiche** (ronde fiches) pakken.

**De moedigen die nog overeind staan roepen** nu hard "Cojones", of elke andere kreet die hen moed geeft!

**Diegenen die hun pistool op een speler gericht hebben die zich heeft teruggetrokken**, leggen ook hun pistool neer en hun gespeelde Kogelkaart af.

De spelers die hun pistolen nog steeds op een andere speler gericht hebben, onthullen hun gespeelde Kogelkaarten als volgt...

5. Eerst alle **"Bang! Bang! Bang!"** kaarten. Een speler die geraakt wordt door een "Bang! Bang! Bang!" legt zijn Kogelkaart af, , legt zijn karakter neer en pakt een **Wond fiche** (fiches met een pleister).

6. Nu tonen alle andere nog actieve spelers hun kaart. Een **"Clic Clic Clic"** doet niets. Bij een **"Bang!"** legt de geraakte speler zijn karakter neer en pakt een Wond fiche.

Let op: als een speler door meerdere personen werd geraakt (zowel door een "Bang! Bang! Bang!" als door een "Bang!"), moet hij net zoveel Wond fiches pakken.

De gespeelde Kogelkaarten worden nu afgelegd.

7. Na de uitwisseling van schoten verdelen de nog staande spelers de buit. De buit moet in gelijke delen tussen alle spelers worden verdeeld.

Let op: wisselen is niet mogelijk; noch met de bank (die is net beroofd), noch met geld verkregen uit vorige ronden! Het kan daarom gebeuren dat een deel van de buit (misschien zelfs de gehele buit) niet te verdelen is. Daarom: hoe minder spelers er overblijven, hoe waarschijnlijker het is dat de buit kan worden verdeeld!

Na de verdeling komen alle neergelegde karakters terug in het spel en worden deze weer rechtop gezet. En de volgende ronde begint: 5 Nieuwe Bankbiljetten, Kogelkaarten, Richten, Cojones, Bang! Bang! Bang!, Schieten en Verdelen (zie de Overzichtskaart).

Als een speler zijn **derde Wond** krijgt, ligt hij uit het spel - gedood door een spervuur van kogels!

Aan het eind van de 8e ronde, tellen de nog levende spelers hun geld. Voor elke Schande fiche die de speler heeft moet \$5.000 worden afgetrokken. **De rijkste nog levende speler wint het spel!**

# CASH'D GUNS

## De Spelregels

Een spel van Ludovic Maublanc voor 4 tot 6 spelers van 10 jaar en ouder.

*In een verlaten pakhuis komt een bende samen om hun buit te verdelen... maar ze kunnen het niet eens worden over de verdeling. Het is tijd om de pistolen te laten praten en al snel richt iedereen op iedereen...*

## Materiaal

### Basis spel

- 6 schuimrubber pistolen.
- 6 sets van 8 Kogelkaarten: er is een set voor elke speler. Elke set bevat 5 "Clic Clic Clic" kaarten, 2 "Bang!" kaarten en 1 "Bang! Bang! Bang!" kaart.
- 1 Overzichtskaart.
- 14 Wond fiches.
- 14 Schande fiches: deze fiches hebben twee kanten: een "gewone" kant en één met een "zwaailicht" die wordt gebruikt in de variant met de infiltrant.
- 40 Bankbiljetten: vijftien \$5.000, vijftien \$10.000 en tien \$20.000 biljetten.
- 6 Karakters die in hun houders moeten worden gezet om ze rechtop te kunnen zetten. Er zijn 2 houders per karakter.
- Deze regels.

### Geavanceerde regels

- 10 Super Kracht kaarten.

### Variant: De Infiltrant

- 3 Telefooncentrale kaarten: 2 "Bezet" en 1 "Versterking Onderweg".
- 6 Geheime Identiteitskaarten: 5 gangsters en 1 Infiltrant.



- 1 Telefoonkaart met een "Ongebruikt" en "Gebruikt" kant.

## Basis Spel

### Vorbereiding

In deze versie van het spel worden de Super Kracht kaarten, de Geheime identiteitskaarten, Telefooncentrale- en Telefoonkaarten niet gebruikt. Ook is er geen verschil tussen de 2 kanten van de Schande fiches.

Elke speler pakt een pistool, zijn karakter en de 8 overeenkomstige Kogelkaarten.

Elke speler zet zijn karakter voor zich neer.

De bankbiljetten worden geschud en omgekeerd in het midden van de tafel gelegd. De Schande en Wond fiches worden binnen handbereik neergelegd.

De meest criminele persoon of diegene die het spel het beste kent pakt de Overzichtskaart: hij is de **Peetvader**. Hij is verantwoordelijk voor het verloop van de diverse fasen en zorgt ervoor dat de verdeling correct gebeurt.

### Het spel

Het spel wordt gespeeld in 8 ronden. Elk van deze volgt hetzelfde patroon van 7 fasen. De winnaar is de rijkste nog levende speler na de 8<sup>e</sup> ronde.

### Een ronde

Elke ronde is verdeeld in 7 fasen.

#### Fase 1 -> 5 Nieuwe Bankbiljetten

Aan het begin van elke ronde worden 5 nieuwe bankbiljetten omgedraaid en in het midden neergelegd. De niet-verdeelde bankbiljetten uit vorige ronden blijven ook in het midden liggen, zodat er meer dan 5 bankbiljetten voor een verdeling beschikbaar kunnen zijn.

Alle nog levende spelers komen terug in het spel, en hun karakters worden rechtop gezet.



## Fase 2 -> Kogelkaarten

Elke speler kiest in het geheim één van zijn ongebruikte Kogelkaarten en legt deze gedekt neer aan de rechterkant van zijn karakter. Merk op dat alle kaarten slechts éénmaal zullen worden gebruikt!

## Fase 3 -> Richten

De **Peetvader** (zie voorbereiding) telt tot 3... Bij 3 moeten alle spelers hun pistool op een andere speler richten. Als een speler te langzaam is, aarzelt of eerst probeert te weten te komen wie op wie richt, wordt zijn kogel als verloren beschouwd.

## Fase 4 -> Cojones

Elke speler kan nu beslissen om zich terug te trekken, zijn aandeel op te geven, zijn pistool af te leggen en zich onder de tafel te verschuilen. Zodra de onderhandelingen en de intimidaties worden beëindigd, telt de **Peetvader** opnieuw tot 3. Bij 3 leggen al de spelers die willen opgeven hun karakter neer. Zij doen deze ronde niet mee. De anderen schreeuwen gelijktijdig "Cojones" of een andere kreet om te bewijzen dat ze geen kogels vrezen!

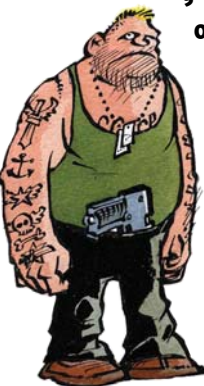
Opmerking: elke speler moet beslissen om zich terug te trekken alvorens de reactie van de anderen af te wachten. Als hij te langzaam is, blijft hij in de ronde.

Het is toegestaan om je terug te trekken ook al wordt er door niemand op je gericht.

**Een speler die zich terugtrekt**, legt zijn karakter neer, legt zijn pistool op tafel en legt zijn gespeelde Kogelkaart weg. Daarna pakt hij een Schande fiche van de tafel.



**De spelers die op een teruggetrokken speler richten**, leggen hun pistool op tafel en leggen hun gespeelde Kogelkaart weg. Een beroemde ongeschreven (goed, wij hebben hem nu neergeschreven) gangsterregel is om nooit op een gangster te schieten die zijn aandeel in de buit opgeeft.



## Fase 5 -> Bang! Bang! Bang!

De spelers die nog op iemand richten en die een "Bang! Bang! Bang!" hebben gespeeld, moeten deze nu tonen.



De geraakte speler is gewond; hij legt zijn karakter om, pakt een Wond fiche en legt zijn Kogelkaart weg. **Verrast door deze snelle aanval**, heeft hij niet de kans om terug te schieten.

Opmerking, alle "Bang! Bang! Bang!" kaarten worden gelijktijdig gespeeld. Twee gangsters die elkaar met een "Bang! Bang! Bang!" raakten, zijn allebei gewond.

De gespeelde "Bang! Bang! Bang!" kaarten worden afgelegd.



## Fase 6 -> Schieten (Bang! en Clic Clic Clic)

De overgebleven spelers die nog niet geschoten hebben tonen hun kaart.

Als het een "Clic Clic Clic" is, gebeurt er niets. Er zat geen kogel in het pistool. Het was slechts een kleine bedreiging onder vrienden. Niets ernstigs!

Als het een "Bang!" is, pakt de getroffen speler een Wond fiche en legt hij zijn karakter neer.

Net als in fase 5, vindt het schieten gelijktijdig plaats.

Twee gangsters die elkaar met een "Bang!" raakten, zijn allebei gewond.

Een speler die door verscheidene kaarten wordt geraakt, pakt een Wond fiche voor elke "Bang!". Erger nog, een speler die in fase 5 geraakt werd door een "Bang! Bang! Bang!" kan ook in fase 6 nog geraakt worden. Alleen de gangsters die hun aandeel in fase 4 opgaven raken niet gewond. De gespeelde kaarten worden afgelegd.

## Fase 7 -> Verdelen

Alleen de spelers van wie het karakter nog rechtop staat (i.e. die in fase 4 hun aandeel niet opgaven, en die in fase 5 en 6 niet werden geraakt) nemen aan de verdeling deel. De buit moet in gelijke delen tussen alle resterende spelers worden verdeeld.

De hoeveelheid geld moet op een absoluut gelijke manier worden verdeeld. Merk op dat je niet kunt wisselen, enkel de bankbiljetten die open op de tafel liggen, kunnen worden verdeeld. Als er verscheidene mogelijke combinaties zijn, moeten de grootste bankbiljetten eerst worden uitgedeeld.

Hoe minder personen overblijven voor de verdeling, des te meer kunnen ze krijgen en is het waarschijnlijker dat een verdeling mogelijk is. Het kan inderdaad gebeuren dat de buit niet kan worden verdeeld als er nog teveel spelers over zijn: dan blijft al het resterende geld op tafel liggen voor de volgende ronde.

Bijvoorbeeld: Er liggen 5 bankbiljetten op tafel: 1 van \$20.000, 2 van \$10.000 en 2 van \$5.000. Als er 3 spelers over zijn gebleven in deze ronde, ontvangt elk van hen \$10.000 (de eerste twee een bankbiljet van \$10.000, de derde de twee \$5.000 bankbiljetten. De \$20.000 kan niet worden verdeeld en blijft op tafel liggen, aangezien het zou leiden tot een ongelijke verdeling.

Als er 5 spelers overgebleven zijn, is er geen verdeling mogelijk, aangezien het wisselen van het bankbiljet van \$20.000 niet wordt toegestaan! Zij kunnen hun verwachte \$10.000 niet krijgen en alle 5 bankbiljetten blijven op tafel liggen.

Na de verdeling blijven alle niet verdeelde bankbiljetten op de tafel liggen. Ze worden deel van de volgende buit samen met de 5 nieuwe bankbiljetten, die in de volgende ronde zullen worden toegevoegd.

### **Wonden en uitschakeling van een speler**

Elke keer als een speler wordt geraakt door een kogel, pakt hij een Wond fiche. Zodra een speler zijn **derde Wond fiche** pakt, ligt hij **uit het spel**. Zijn geld wordt teruggelegd in de doos.

Opmerking: het is mogelijk om **meerdere keren gewond te raken in dezelfde ronde!** De ethiek van de gangsters weerhoudt hen niet van het schieten op gewonde tegenstanders. Het is daarom soms slimmer voor een gangster om het geld te vergeten en zich deze ronde terug te trekken als er door meerdere pistolen op hem gericht wordt. Schande voor hem, maar het is beter een lafaard en in leven te zijn dan rijk en dood.



Bijvoorbeeld: Op **El Toro** wordt door drie verschillende spelers gericht: Lotus, Mr. Black en Huggy. Op Igor wordt gericht door Tino.

Tijdens fase 4, trekt slechts Igor zich terug. Hij legt zijn kaart af, legt zijn karakter neer en pakt een Schande fiche (Boe!). Geen geluk voor Tino die een "Bang!" heeft gespeeld, zijn kaart wordt afgelegd.

Vergeet niet: een gangster schiet niet op een gangster die zijn aandeel opgeeft.

Tijdens fase 5, speelde Lotus een "Bang! Bang! Bang! ". **El Toro** pakt een Wond fiche, hij legt zijn kaart af en legt zijn karakter neer.

Tijdens fase 6, tonen Mr. Black en Huggy hun kaarten en - verrassing, verrassing! - ze speelden allebei een "Bang! ". **El Toro** ontving 3 Kogels in de zelfde ronde! Hij ligt onmiddellijk uit het spel... De moraal van het verhaal is dat het slim is om je terug te trekken als je met triggerhappy gangsters onderhandelt!

### **Einde / Winnen van het spel**

Het spel eindigt na de 8<sup>e</sup> ronde.

De spelers die werden gedood hebben verloren; degenen die nog leven tellen hun geld.

Opmerking: Elke Schande fiche kost \$5.000 aan zijn eigenaar!

**De rijkste nog levende speler wint!** Bij gelijke stand wint degene met de minste Schande fiches. Als deze ook gelijk zijn wint degene met de meeste Wond fiches.

Het spel eindigt ook als er nog maar één speler in leven is. Hij is de winnaar.

Het spel eindigt eveneens als er aan het eind van een ronde niemand meer in leven is... in dit geval is er geen winnaar.

### **Geavanceerde Regels**

#### **De "Super Krachten"**

*Na de ervaring van de vorige overvallen, werd je sterker en kreeg je een Super Kracht... maar jammer genoeg kregen de anderen er ook één...*

#### **Vorbereitung**

Voeg de 10 Super Kracht kaarten toe aan het materiaal voor het basispel. De voorbereiding is dezelfde als voor het Basispel. Laat elke speler één van de Super Kracht kaarten trekken, die ze voorlopig geheim houden.

**Gebruik de eerste keer alleen de Super Kracht kaarten #1 t/m #6**

### Het spel

Je speelt op dezelfde manier als in het basispel. Als je de Super Kracht wil gebruiken, zeg je het duidelijk en toon je de kaart. Het spel stopt terwijl je de Kracht aan de anderen beschrijft, en je past de kaart toe. Je kunt hierna de beschrijving van elke Kracht vinden.



### 10 Super Kracht kaarten

**1. "6 feet under" (Onder de zoden):** Als aandeelhouder van een begrafenisondernemer krijg je \$10.000 voor elke gedode gangster aan het eind van het spel. Toon deze kaart aan het eind van het spel. Je krijgt \$10.000 voor elk karakter gedood tijdens het spel.



Tactisch advies: probeer om problemen in de groep te veroorzaken, richt op personen met al één of 2 wonden.

**2. "The Unbreakable" (De Onbreekbare):** Je wordt enkel gedood als je



een 4<sup>e</sup> wond krijgt. Toon deze kaart als je een 3<sup>e</sup> wond krijgt. Je bent nog niet dood, ze moeten je nog een keer neerschieten.

Tactisch advies: trek je niet te vaak terug, aangezien je één kogel meer kunt overleven.

**3. "You don't need it anymore..." (Die heb je toch niet meer nodig...):** Je kunt het pistool en de resterende Kogelkaarten van een speler nemen die uit het spel ligt. Toon deze kaart zodra een speler uit het spel ligt. Je krijgt zijn pistool en resterende Kogelkaarten. Je kunt nu met zowel 2 pistolen als met 2 sets kaarten spelen, één voor elke hand. Je speelt twee



kaarten per ronde en kunt op twee verschillende spelers (of op dezelfde met beide pistolen) richten.

Tactisch advies: Probeer een gangster te doden zodra hij gewond is! Maar wees voorzichtig, want met 2 pistolen in je hand, ben jij de te doden man! Opmerking: als meerdere personen in dezelfde fase sterven, kun je kiezen van wie je het pistool en de Kogelkaarten pakt.

**4. "Dragon Skin" (Drakenhuid):** Je krijgt nooit meer dan één wond per ronde. Toon deze kaart als je door meerdere kogels in dezelfde ronde wordt geraakt. Tot het eind van het spel kun je slechts één keer per ronde gewond raken, ongeacht het aantal kogels dat je raakt.



Tactisch advies: Je hoeft niets te vrezen als meerdere personen op je richten.

**5. "The Insane" (De Krankzinnige):** Grappig, je hebt net een handgranaat in je zak gevonden. Als iemand op je schiet nadat je deze kaart hebt getoond, doet de wond je zoveel pijn dat je de handgranaat laat vallen. Elke persoon die nog rechtop staat, raakt ook gewond door de explosie. Toon deze kaart tijdens één van de eerste 3 fasen van een ronde. Toon aan iedereen aan dat je een handgranaat hebt! Aan het eind van de fase waarin je een volgende wond krijgt, pakken alle nog staande spelers (i.e. degenen die nog niet gewond zijn en/of zich nog niet hebben teruggetrokken in deze ronde) ook een Wond fiche. De ronde is dan voorbij, aangezien iedereen zich teruggetrokken heeft, of gewond is geraakt. Je hebt slechts één handgranaat.



Tactisch advies: toon je handgranaat niet te vroeg... het is efficiënter als je tegenstanders al gewond zijn, zij zullen dan eerder niet op je richten!

Bijvoorbeeld: Tijdens Fase 1 toont Tino dat hij De Krankzinnige is die met een handgranaat kwam!

Fase 3: Lotus en El Toro richten op Tino. Huggy richt op Lotus. Fase 4: Mr. Black trekt zich terug omdat hij bang is dat de handgranaat in Fase 5 explodeert.

Fase 5: Lotus toont haar "Bang! Bang! Bang!" kaart, Tino is gewond, hij pakt een Wond fiche en legt zijn karakter neer.

Het is het einde van Fase 5. Aangezien Timo gewond is, valt de handgranaat uit zijn hand en explodeert. Lotus, El Toro en Huggy raken gewond door de explosie omdat zij nog staan. Mr. Black krijgt niets omdat hij zich heeft teruggetrokken. De ronde is nu voorbij: fase 6 en 7 (en 8 in de "Infiltrant" variant) worden overgeslagen. De kaarten van Huggy en El Toro worden afgelegd en een nieuwe ronde begint.

#### 6. "The Kid" (De Junior):



Deze kaart kun je in elke ronde vóór fase 3 tonen. Je kunt in fase 3 beslissen op wie je richt nadat de anderen gericht hebben (in deze en in elke volgende ronde. De Junior moet zijn besluit vóór De Sluwe nemen (als hij in het spel zit).

#### 7. "The Cunning" (De Sluwe):



Je kunt je Kogelkaart aan het eind van fase 3 kiezen. Deze kaart kun je in elke ronde vóór fase 3 tonen. Je kunt je Kogelkaart aan het eind van fase 3 kiezen als je ziet wie op wie richt. De Sluwe wacht het besluit van De Junior af (als De Junior in het spel zit) alvorens zijn keuze te maken.

#### 8. "Super Coward" (Super Lafaard):



Aan het eind van het spel, levert elke Schande fiche je \$5.000 op. Toon deze kaart aan het eind van het spel en verdien \$5.000 per Schande fiche die je hebt!

Tactisch advies: Je kunt niet winnen als je je in alle rondes terugtrekt, maar je kunt je zonder verlies terugtrekken als de buit klein is!

#### 9. "The Specialist" (De Specialist):



Je kunt je "Bang! Bang! Bang!" kaart tweemaal gebruiken in het spel. Toon deze kaart aan het eind van de fase waarin je de "Bang! Bang! Bang!" kaart speelde. Pak deze kaart terug en leg in plaats daarvan één van je ongebruikte Kogelkaarten af. Natuurlijk mag je dit slechts één keer doen.

Tactisch advies: je hebt één kogel meer dan alle anderen, en

het is een "Bang! Bang! Bang!"! Gebruik hem om je tegenstanders te verrassen wanneer zij dit het minst verwachten.

#### 10. "It does not even hurt!" (Het doet zelfs geen pijn!):



Je kunt aan de verdeling deelnemen zelfs als je je terugtrok of gewond raakte in deze ronde. Je kunt deze Kracht slechts één keer gebruiken.

Je moet deze kaart aan het begin van fase 7 tonen, voordat de buit wordt verdeeld. Je zet je karakter rechtop en je neemt aan de verdeling deel.

Opmerking: deze Kracht werkt niet tijdens de ronde waarin de handgranaat explodeert.

#### Einde/ Winnen van het spel

Zoals voor het basisspel, aan het eind van de 8<sup>e</sup> ronde of als er slechts één (of geen enkele) overlevende speler is.

De "Super Lafaard" en "Onder de zoden" tonen hun kaart - als ze in het spel zijn.

De nog levende spelers tellen hun geld en trekken \$5.000 voor elk Schande fiche af (behalve de "Super Lafaard", die krijgt \$5.000 per Schande fiche). "Onder de zoden" krijgt \$10.000 per gedood karakter erbij.

De winnaar is de rijkste nog levende speler.

#### Variant: "De Infiltrant"

(alleen met 5 of 6 spelers)

*Je hebt weer een nieuwe overval gepleegd. Zoals gebruikelijk, ging alles goed tot de verdeling van de buit. Maar dit keer heb je een extra probleem. Er is je verteld dat één van de gangsters een infiltrant is!*

#### Vorbereiding

Begin met de standaardopstelling. Gebruik naast het materiaal voor het basisspel de 3 kaarten van de Telefooncentrale, de 6 Geheime Identiteitskaarten en de Telefoonkaart.

Opmerking: Het is ook mogelijk om dit spel met de Geavanceerde Regels te spelen door ook de Super Kracht kaarten te gebruiken.

Neem zoveel Identiteitskaarten als er spelers zijn, inclusief de Infiltrant kaart! Elke speler trekt een kaart, bekijkt deze en legt hem gedekt onder





zijn karakter. Deze wordt slechts bekend gemaakt aan het eind van het spel. Aangezien er net zoveel kaarten als spelers zijn, is één van hen de infiltrant.

De Telefoonkaart wordt binnen handbereik op tafel gelegd. De 3 Telefooncentrale

kaarten worden gedekt in het midden van de tafel gelegd. De "Versterking Onderweg" kaart (#3) moet onder de stapel worden gelegd.

De Schande fiches worden met de oranje kant van de "Lafaard" omhoog gedraaid op de tafel gelegd.



## Het Spel

De opdracht van de infiltrant is om vóór het **eind van de 6<sup>e</sup> ronde** versterking te vragen en om in leven te blijven om als getuige op te treden. Als de infiltrant er niet in kan slagen om versterking te vragen, kan hij alleen winnen als hij de enige nog levende speler is.

Als de infiltrant niet wint, dan is het de rijkste nog levende gangster die het spel wint.

**Opmerking: in deze variant is het spelverloop erg anders, omdat de spelers gedwongen worden om te praten en te onderhandelen om te weten komen wie de infiltrant is en hem te doden voordat ze opgepakt worden en in de gevangenis worden gegoooid.** Anders dan in het basisspel, is er een nieuwe fase aan het eind van de eerste 6 rondes: De Telefoon.

## Fase 8 -> De Telefoon

Na de verdeling van de buit, geven de spelers die aan de verdeling deelnamen, de Telefoonkaart aan elkaar door. De **Peetvader** - of als hij niet aan de verdeling deelnam, zijn dichtstbijzijnde (linker)buurman die wel deelnam - pakt de Telefoonkaart met de kant "Ongebruikt" omhoog en geeft deze onder tafel door aan de volgende speler die aan de verdeling deelnam, enz... Terwijl de kaart van hand naar hand onder tafel gaat, kan de infiltrant (en alleen hij) de kaart in het geheim omdraaien, om aan te tonen dat hij de telefoon heeft gebruikt. Zodra de kaart de laatste speler bereikt, wordt hij teruggelegd op de tafel. Als de kaart nu de kant "Gebruikt" toont betekent het dat de infiltrant de politie heeft gebeld.

**Opmerking: alleen de infiltrant heeft het recht om de kaart te draaien, en alleen als hij dit wil!!!**

## Telefoon Gebruikt

Als de telefoon is gebruikt, wordt de bovenste kaart van de Telefooncentrale stapel omgedraaid en naast de stapel gelegd.



Zodra de derde kaart wordt omgedraaid, is de politie gealarmeerd en is de versterking onderweg:

- Als de infiltrant tot het eind van het spel in leven blijft,

wint hij! Maar vanaf nu mag hij zichzelf slechts nog één keer uit een ronde terugtrekken tot het eind van het spel.



- De Schande fiches in de voorraad worden nu omgedraaid zodat ze het zwaailicht tonen. Dit maakt het makkelijker om te identificeren wie zich heeft teruggetrokken nadat de politie is opgeroepen.

**Opmerking:** het aantal keren dat de infiltrant zich terugtrok voor de versterking onderweg was is niet relevant.

**Denk eraan: de versterking moet ten laatste op het eind van de 6e ronde onderweg zijn, anders hebben ze niet genoeg tijd om aan te komen!**

**Bijvoorbeeld:** Wij zijn in Fase 8 van de tweede ronde. De verdeling gebeurde door El Toro, Lotus en Mr. Black (hun karakters staan nog recht). Tino en Huggy liggen neer. De Peetvader (Tino) pakt de Telefoonkaart met de kant "Ongebruikt" omhoog en geeft hem aan El Toro. El Toro pakt de kaart en houdt hem verdekt onder tafel. Hij is een gangster en geeft de kaart verder aan Lotus. Zij is ook een gangster en geeft hem verder aan Mr. Black. Hij is de infiltrant en besluit de kaart om te draaien om de politie te roepen. Aangezien Mr. Black de laatste speler was die aan de verdeling deelnam, legt hij de kaart op tafel terug... en - verrassing! - de telefoon is gebruikt. De bovenste kaart van de Telefooncentrale stapel wordt omgedraaid en naast de stapel gelegd. Je kunt de spanning nu voelen en de verdachte blikken zien. El Toro, Lotus en Mr. Black proberen om hun onschuld te bewijzen: maar we weten nu dat de infiltrant één van hen is. Goed voor Tino en Huggy: zij namen niet deel aan de verdeling en zijn niet verdacht.

## Einde / Winnen van het spel

Het spel eindigt na de 8<sup>e</sup> ronde of eerder als er slechts één overlevende over is (hij is in dit geval de winnaar).

Als de politie op tijd is gealarmeerd, en de infiltrant het overleeft heeft zonder, of slechts één, Schande fiche met een zwaailicht (hij trok zich slechts één keer terug sinds de versterking onderweg was); wint hij!

Zo niet, is de winnaar de rijkste nog levende gangster. Vergeet niet om \$5.000 van je deel van de buit af te houden voor je Schande fiches, welke kant ook getoond wordt.

**Ca\$h 'n Gun\$** is een spel van **Repos Production** Tel.+32-477.25.45.18, Rue Léopold Procureur 34 B-1090 Brussel - België, website: [www.rprod.com](http://www.rprod.com)

**Auteur:** Ludovic Maublanc, **Illustraties:** Gérard Mathieu, **Ontwikkeling en Uitbreidingen:** "Les Belges à Sombros" alias Cédric Caumont & Thomas Provoost.

**Vertaling spelregels:** Humphrey Clerx, **correcties** Tom Van 't Veld.

**Ca\$h 'n Gun\$** wordt uitgegeven als hommage aan Ludodélire. Maak er het beste van!! Met dank aan Al Capone, De Corleone's, Tony Montana, de Mariachi's, Raoul Volfoni, Donnie Brasco, Tommy Vercetti, Elliot Ness, Vic Mackey, Bonnie en Clyde, Clotaire Legnīdu, Sauron, de Dalton's, Mr. Pink, **John** en **Quentin**.

© REPOS PRODUCTION 2005.

ALLE RECHTEN VOORBEHOUDEN VOOR ALLE LANDEN.

Dit materiaal mag alleen voor privé speldoelinden gebruikt worden.

