



*Leef jezelf uit in de Far West en zijn omgeving: schietduels, vogelvrij verklaarden, goudmijnen en saloons. In deze wereld hebben cowboys schrik van God noch mens. Om daarin te overleven zal je de snelste moeten zijn in het uitvoeren van verschillende acties maar ook de grootste buit binnenhalen.*

### **Materiaal:**

- 6 karakter kaarten,
- 47 actie kaarten (cavalerie, overval, saloon, duel, dubbel schieten, gezocht, goudklomp, rekening vereffenen en poker)
- 1 buit kaart,
- 1 goudklomp kaart.

### **Spel voorbereiding:**

- deel aan iedere speler willekeurig een karakter kaart uit die hij open voor zich neer legt. De niet gebruikte karakter kaarten gaan samen met de actie kaarten (gezocht, duel en rekening vereffenen) van dezelfde kleur terug in de doos.
- de buit en goudklomp kaart worden in het midden van de tafel gelegd zodat deze voor iedere speler bereikbaar zijn.




- de actiekaarten worden geschud en allemaal uitgedeeld aan de spelers (bepaalde spelers kunnen meer kaarten hebben dan andere). Deze kaarten worden gedekt in een trekstapel voor de speler gelegd,
- de meest gezochte desperado wordt startspeler.

### Verloop van het spel:

De eerste speler draait de bovenste kaart van zijn trekstapel om. Bij iedere blootgelegde kaart moeten de betrokken spelers de op de kaart vermelde actie zo snel mogelijk uitvoeren.



Volgens de (positieve  of negatieve ), punten op de kaart gaat

deze naar de snelste of de traagste speler die deze open naast zich neer legt. Hierna draait de volgende speler in klokwijzerszin de bovenste kaart van zijn trekstapel om enzoverder.

### De houding van een cowboy:

*Alle cowboys plaatsen één hand op tafel naast hun trekstapel. Met deze hand draaien ze bij hun beurt de bovenste kaart van de trekstapel om. Ze plaatsen hun andere hand op hun heup, klaar om het pistool te trekken en te schieten. Om te schieten moeten de spelers een revolver nabootsen met hun hand en roepen BANG!!!*

*De spelers mogen kiezen welke hand ze op de goudklomp of de buit kaart leggen.*

*In geval van onenigheid tijdens het spel, geven alle spelers hun mening en de meerderheid beslist. Als er hierna nog steeds onenigheid is over welke speler de kaart wint, wordt deze kaart uit het spel genomen.*



## **De actie kaarten:**

Iedere kaart geeft een precieze actie aan en vermeldt tevens positieve of negatieve punten. Tijdens het ganse spel worden de actie kaarten aan de spelers gegeven volgens hun snelheid. De punten op de kaarten zijn pas van belang bij de eindtelling.



**Cavalerie, attentie:** Alle spelers moeten rechtstaan en de militaire groet uitvoeren (één hand open tegen de slaap en de andere plat tegen de dij). De traagste speler krijgt de kaart.



**Saloon, rondje voor iedereen :** Alle spelers moeten het drinken van een glas whisky nabootsen (de elleboog opheffend) en het terugzetten met een smak op de tafel. De traagste speler krijgt de kaart.



**Dubbel schieten, vuur naar believen :** Alle spelers moeten hun karakter kaart omdraaien zodat deze gedekt komt te liggen. Hierna moeten ze met gestrekte armen (of gekruiste armen volgens eigen keuze) een revolver in iedere hand uitbeelden en naar hun linkse en rechtse buur schieten al roepend BANG!! BANG!! (één schot uit elke revolver). De snelste speler krijgt de kaart.



**Overval, alarm! De bank wordt aangevallen :** Alle spelers moeten hun hand op de buit kaart in het midden van de tafel leggen. Alle handen komen op elkaar te stapelen. De speler die als laatste zijn hand op deze stapel legt, krijgt de kaart.





**Goudklomp, Yeepee!!! Een goudader werd ontdekt** : Alle spelers moeten hun hand op de goudklomp kaart in het midden van de tafel leggen. De snelste speler (als eerste hand op de goudklomp kaart) krijgt de kaart.



**Valse goudklomp, het is geen goud:** Geen enkele speler voert een actie uit. Als een speler zich laat beetnemen en zijn hand op de goudklomp kaart in het midden van de tafel legt, krijgt hij de kaart. Anders gaat de valse goudklomp kaart uit het spel.



**Gezocht, dood of levend** : De speler weergegeven op de kaart voert geen actie uit maar zal de scheidsrechter zijn in geval van onenigheid. Alle andere spelers schieten met hun revolver (al roepend BANG!!) op de speler weergegeven op de kaart. De snelste speler krijgt de kaart.



**Rekening vereffenen, vuurgevecht in Fremont Straat** : De speler links en rechts van de op de kaart weergegeven speler (met dezelfde kleur) schieten op elkaar al roepend BANG!!! De snelste speler krijgt de kaart.



**Poker, bedrieger op links, teer en pluimen** : De speler links van de speler die de kaart omgedraaid heeft, moet zijn hand op zijn karakter kaart leggen. Alle andere spelers moeten naar hem schieten al roepend BANG!!! De speler die deze actie het traagst uitvoert, krijgt de kaart.





**Poker, bedrieger op rechts, teer en pluimen:** De speler rechts van de speler die de kaart omgedraaid heeft, moet zijn hand op zijn karakter kaart leggen. Alle andere spelers moeten naar hem schieten al roepend BANG!!! De speler die deze actie het traagst uitvoert, krijgt de kaart.



**Duel, afspraak in de hoofdstraat:** De eerste duel kaart tijdens het spel omgedraaid, wordt open in het midden van de tafel gelegd naast de buit en goudklomp kaart. Wanneer een tweede duel kaart wordt omgedraaid, volgt er onmiddellijk een duel tussen de spelers op de beide duel kaarten weergegeven. Ze moeten naar elkaar schieten al roepend BANG!!! De speler die deze actie het snelst uitvoert, krijgt de duel kaart in het midden van de tafel. De laatst omgedraaide duel kaart wordt op zijn beurt in het midden van de tafel gelegd en de hierop weergegeven speler zal in het volgende duel betrokken zijn. Indien beide spelers even vlug geschoten hebben, zal het luidste schot de kaart krijgen.



***We raden aan de kaarten « rekening vereffenen » en « poker » tijdens de eerste spelletjes niet te laten meespelen om eerst de andere acties goed te leren kennen.***

### **Einde van het spel:**

Het spel eindigt nadat de laatste actie kaart werd omgedraaid en de daarop vermelde actie werd uitgevoerd.

De spelers tellen hun (positieve en negatieve) punten op de actie kaarten die ze gewonnen hebben. Ieder karakter heeft nog een speciale vaardigheid (zie hieronder) waardoor er nog bijkomende punten tijdens deze eindtelling kunnen behaald worden.





### **De karakter kaarten:**

**De kolonel:** Leider van soldaten en gewiekste strateeg, hij draagt de kleuren van zijn land met trots. Hij wint een bonus van 3 punten indien hij geen cavalerie kaarten bezit.

**De cowgirl:** Na een zware dag op de ranch, weigert zij nooit een glas in de saloon. Zij wint een bonus van 3 punten indien zij geen saloon kaarten bezit.

**De huurling:** Daar hij heel goed met beide handen kan schieten, kan hij de meest gevaarlijke vogelvrij verklaarden gevangen nemen. Hij wint een bonus van 1 punt voor elke dubbel schieten kaart die hij bezit.

**De vogelvrij verklaarde :** Professionele bankrover, hij laat zich nooit gevangen nemen. Hij wint een bonus van 3 punten indien hij geen overval kaart bezit.

**De goudzoeker:** Haar talent om een goudader te ruiken, wordt enkel door haar kennis van het kostbare mineraal geëvenaard. Zij wint een bonus van 1 punt voor elke goudklomp kaart die zij bezit. Ze wint niets voor de valse goudklomp kaarten.

**De scherpschutter :** Zijn zes schoten zijn altijd beschikbaar voor de hoogste bieder, maar slechte betalers kunnen in problemen geraken. Hij wint 2 punten voor elke duel kaart die hij bezit.

