

CASH'n GUNS™ LIVE



In CASH'n GUN\$ LIVE vervult iedere speler de rol van een sluwe en meedogenloze gangster die tracht om een zo groot mogelijk deel van de gezamenlijke buit binnen te halen. De spelers kiezen ieder voor zich een doelwit en proberen om hun kompanen te beschermen. De machtsstrijd om de buit vindt plaats in alledaagse omgevingen: bij je thuis, aan het strand, in de tuin, op de binnenplaats van een school, enz. Omdat CASH'n GUN\$ LIVE speciaal ontworpen is voor grotere groepen, is het een ideale manier om je dagen wat op te luisteren op een spannende en uitdagende manier en die rustige avonden op een leuke manier door te brengen samen met wat vrienden, je familie of in groepsverband.

Het spelmateriaal:

Deze spelregel

1 fluit

110 kaarten:



- 3 Peetvader/hulpkaarten (één per taal)
- 38 actiekaarten met op de achterkant 5.000\$
- 38 actiekaarten met op de achterkant 10.000\$
- 29 actiekaarten met op de achterkant 20.000\$
- 1 uitbreidingskaart voor CASH'n GUN\$ (superkracht n°12)

Elke kaart toont op de achterzijde één van de 6 acties van het spel: Bang! Bang! Bang!, Double Guns, Shotgun, Kevlar, Backstab en Boom. De kaarten "Boom!" en "Backstab!" zijn genummerd om de Peetvader bij te staan als deze kaarten gelijktijdig mochten gebruikt worden.

Een deel van de kaarten heeft een zwarte rand en de anderen hebben een rode rand om de verdeling van de kaarten in groepen van 12 Gangsters (of minder) wat te vergemakkelijken.

Het doel van het spel:

Minstens één overlevende hebben op het einde van de laatste beurt (er zijn 5 beurten in het spel) en het rijkste team zijn op het einde van het spel.

Het spelverloop:

De Peetvader: om wat animo te brengen in het spel, zal je een scheidsrechter nodig hebben die we hierna de Peetvader zullen noemen. Deze neemt de fluit en de Peetvader/hulpkaart. Deze hulpkaart zal hem toestaan het verloop van het spel te volgen en om het spel op de juiste manier bij te sturen.

Voor het allereerste spel, zal de Peetvader zelf niet aan het spel kunnen deelnemen en zal hij slechts een rol vervullen als onpartijdige scheidsrechter. Slechts zodra iedereen het spel goed kent, zal het eenvoudiger zijn om ook de rol van de Peetvader als gangster in het spel te introduceren. Het is een zeer eenvoudige rol wanneer er minder dan 12 spelers zijn... Heb je spellen waarbij een grote groep mensen speelt die samengekomen zijn in een grote ruimte, dan raden wij je ten sterkste aan om één of twee Peetvaders buiten het spel te hebben. Dat zal het wat eenvoudiger, dynamischer en overzichtelijker maken.

In deze regels veronderstellen we dat de Peetvader buiten het spel blijft. Aan het einde van deze regels, zullen wij je echter enkele tips geven om met "Peetvader gangsters" te spelen.

Het speelgebied:

De spelers stellen samen een gezamenlijk speelgebied vast (ongeveer +/- 5m² per speler). Als je buiten speelt (aangeraden), is het belangrijk om de grenzen van dit gebied af te bakenen door middel van gemakkelijke visuele kenmerken zoals bv.: stoelen, linten, bomen, enz. Als je binnen speelt, kies dan voor een grote ruimte (een eetzaal, een feestzaal, een opslagplaats, enz.). Het belangrijkste aan dit gebied is dat de spelers zich vrijelijk in hun speelgebied kunnen bewegen en iedere andere speler kunnen zien.

Kies voor je eerste spel liever een speelgebied zonder hinderpalen of schuilplaatsen... Dat zal het leven van de Peetvader wat vereenvoudigen.

De spelers stellen eveneens twee andere (kleinere) gebieden vast: "De hoek van de lafaards" voor de spelers die zich terugtrokken tijdens een beurt en "Het Ziekenhuis" voor diegenen die zwaar gewond zullen raken tijdens een beurt. De grootte van deze twee zones hangt eveneens af van het aantal spelers. Het kunnen een paar stoelen zijn, naast de barbecue of een meubelstuk buiten het eigenlijke speelgebied.

De teams:

Je speelt het spel in teams. De spelers verdelen zich over evenwichtige en gelijkwaardige teams van ten minste 3 en hooguit 5 spelers. Als je de

mogelijkheid hebt, probeer dan elk team een karakteristiek teken te geven (gelijke t-shirts, petjes, hoofdbanden, enz.)

Bijvoorbeeld:

8 spelers: 2 teams van elk 4 spelers	twee P.
9 spelers: 3 teams van elk 3 spelers	15 spelers: 5 teams van elk 3 spelers
10 spelers: 3 teams van elk 3 spelers en een Peetvader	16 spelers: 4 teams van elk 4 spelers
11 spelers: 2 teams van elk 5 spelers en een P.	17 spelers: 4 teams van elk 4 spelers en een Peetvader
12 spelers: 4 teams van elk 3 spelers	18 spelers: 6 teams van elk 3 spelers
13 spelers: 4 teams van elk 3 spelers en een P.	19 spelers: 6 teams van elk 3 spelers en een Peetvader
14 spelers: 4 teams van elk 3 spelers en	20 spelers: 5 teams van elk 4 spelers

Elk team moet vervolgens een Leider aanduiden en een schuilplaats kiezen. Na afloop van elke beurt, zal de leider er namelijk de winsten gaan achterlaten. Het is ten strengste verboden om dit geld vervolgens aan te raken. Het is eveneens niet toegestaan om het geld van de andere teams te ontvreemden... Zelfs de slechtste Gangsters hebben een zeker eergevoel en moraalbesef!

De kaarten:

In spellen waarbij er 12 Gangsters of minder zijn, gebruikt men slechts een beperkt deel van de actiekaarten. Plaats de kaarten met de rode rand terug in de doos. Schud de resterende actiekaarten en verdeel ze (verdekt) over 5 stapels van elk 16 kaarten.

Wanneer je met meer dan 12 Gangsters speelt, gebruik je alle actiekaarten. Schud deze kaarten en verdeel ze (verdekt) over 5 stapels van elk 21 kaarten.

Het spel:

Het spel speelt zich af over 5 beurten die volgens deze principes worden afgehandeld.

Het verloop van een beurt

Fase 1 / Voorbereiding van de beurt:

De Peetvader neemt één stapel kaarten. Hij voegt aan deze stapel de kaarten toe die niet verdeeld werden op het einde van de vorige beurt.

Hij telt de waardes op van de stapel (om de som van de buit te bepalen) en geeft dit aantal door aan de spelers.

Fase 2 / Verdeling van de wapens:

De Peetvader schudt hierna de kaarten en overhandigt per deelnemer die zich nog steeds in het spel bevindt (de lafaards krijgen geen kaart) één

kaart aan elke overeenstemmende leider van ieder team. Als de leider zelf herstellende is van zijn verwondingen, mag hij deze kaarten geven aan een levend teamlid van zijn keuze.

Binnen het team en in het grootste geheim, verdelen de spelers van elk team de kaarten onderling afhankelijk van hun strategie. De zijde met de waarde heeft geen enkel belang voor deze fase van het spel. Enkel de zijde met de eigenlijke actie is belangrijk.

Wat volgt is een uitleg van de afzonderlijke actiekaarten:

Bang! Bang! Bang!



Een speler die deze kaart bezit zal als allereerste op één van zijn doelwitten schieten.

Als hij een gewapende

speler met een Double Guns of een Shotgun raakt, zal hij deze speler verhinderen om zijn wapen te trekken.

Om deze actie na te bootsen, doe je alsof je een pistool vasthebt waarbij je je wijsvinger uitsteekt naar je doelwit.



Double Guns

Een speler die deze kaart bezit mag zijn wapens op twee verschillende doelwitten richten in dezelfde beurt. Als hij een gewapende speler met een Shotgun raakt, zal

hij deze speler verhinderen om zijn wapen te trekken.

Om deze actie na te bootsen, doe je alsof je een pistool vasthebt in elke hand en richt je je vervaarlijke wijsvingers op je twee "arme" doelwitten.

Het draagt zeker bij aan het spel als je een gemene en gevaarlijke blik opzet. In het zeldzame geval waar je niet kan richten op 2 verschillende doelwitten (één van je overblijvende doelwitten is bv. verstopt of er staat een teamlid tussen), kan je beide wijsvingers op één en dezelfde speler richten.



Shotgun

Een speler die deze kaart bezit zal onmiddellijk zijn Shotgun kunnen trekken en hiermee eentegenspeler onmiddellijk naar "Het Ziekenhuis" sturen.

De spelers die zich naast het doelwit bevinden zullen eveneens verwond worden.

Om deze actie na te bootsen, houd je een virtuele buks vast en laadt deze door het juiste geluid na te bootsen.

Vergeet ook zeker niet om je wapen te richten op je onfortuinlijk doelwit.



De klik: Boom

Een speler die deze kaart bezit heeft een wapen zonder kogels. Hij is genoodzaakt om te bluffen en moet iedereen laten geloven dat hij één van de drie wapens bezit door een wapen van zijn keuze na te bootsen (Bang! Bang! Bang!, Double Guns of Shotgun). Als hij door een tegenspeler wordt verwond, zal hij de granaat moeten activeren, zich laten ontploffen en kan hiermee ook andere spelers in de ondergang sleuren.



De klik: Backstab

Een speler die deze kaart bezit heeft ook een wapen zonder kogels maar heeft ergens wel een dolk verborgen. Ook hij zal moeten bluffen en de andere spelers laten geloven dat hij één van de drie wapens bezit door het wapen van zijn keuze na te bootsen.

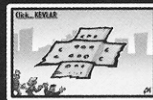
Echter, als hij door een tegenspeler wordt verwond, zal hij zijn actie kunnen activeren en zal hierdoor een tegenspeler (die in zijn bereik zit) kunnen neersteken zonder deze speler tevoren bedreigd te hebben.



De klik: Kevlar

De speler die deze kaart bezit heeft ook een wapen zonder kogels maar hij draagt een speciaal vest dat een kogel kan tegenhouden. Hij moet iedereen laten geloven dat hij een wapen bezit (zie Boom en Backstab). Zodra hij gewond is, onthult hij zijn kaart en annuleert onmiddellijk zijn eerste verwonding.

Elke speler houdt de kaart die hij gekozen heeft in de holte van zijn linker hand.



Let er op om de kaarten niet te verwisselen die de Peetvader uitdeelt aan het begin van de beurt en de biljetten die het team wint op het einde van een beurt! De kaarten die aan het einde van elke beurt worden gewonnen, moeten in de persoonlijke schuilplaats opgeborgen worden en men mag deze niet meer aanraken voor het einde van het spel!

De Peetvader houdt de kaarten die hij niet heeft uitgedeeld in zijn hand; zij komen pas terug in het spel op het einde van de beurt.

Fase 3 / Beweging:

Zodra alle spelers zijn uitgerust met een wapen, telt de Peetvader hardop af van 10 tot 0.

Gedurende het aftellen, verplaatsen de Gangsters zich vrij over (en in) het speelgebied.

Het is aangeraden dat spelers van eenzelfde team niet te dicht bij elkaar staan om het effect van een Shotgun of de explosie van een granaat wat te verminderen. Het is echter wel interessant om dicht bij een tegenspeler te komen wanneer men een dolk of een granaat bezit. Als je noch een dolk of een granaat bezit, moet je absoluut die gangsters ontvluchten die je achterna lopen. Men mag lopen maar men mag een andere speler nooit tegenhouden noch vastpakken.

Op "0", geeft de Peetvader een lang fluitsignaal (+- 3 seconden).

Op het einde van het fluitsignaal, staan de spelers stil en richten hun wijsvinger(s) op de speler(s) van hun keuze door het nabootsen van één van de drie wapens (Bang! Bang!, Bang!, Double Guns of Shotgun). Het is natuurlijk verboden om een teamlid als doelwit te nemen. Ter herinnering: afhankelijk van zijn actiekaart moet elke speler een verschillend gebaar uitbeelden.

De spelers moeten noodzakelijkerwijs op een speler richten die zij ook echt kunnen zien: men kan namelijk niet schieten door een omgegooide tafel of een muur... Bij elk geschil of dispuut, is de Peetvader de enige rechter wiens woord wet zal zijn.

Fase 4 / Banzai, Cojones of niet! De lafaards kunnen deze beurt verlaten:

Als iedereen stil staat, telt de Peetvader hardop af van 3 tot 0. Tijdens dit tweede aftellen, moeten alle Gangsters kiezen tussen in het spel blijven

(met het risico op verwondingen of een deel van de buit) of zich terug te trekken uit deze beurt (hun deel van de buit staan ze af doch ze kunnen niet meer getroffen worden)!

Op "0" fluit de Peetvader een tweede keer en alle spelers die moedig (of dom?) genoeg zijn om in het spel te blijven schreeuwen "Cojones" om zich moed in te spreken! Diegenen die deze beurt wensen te verlaten, heffen hun armen omhoog, geven zich over en trekken zich terug - onder het gejoel en het gefluit van de anderen - in "De hoek van de lafaards". De spelers die hun doelwit zien vertrekken, laten hun virtuele wapens zakken en zullen niet schieten. De speler met de Double Guns die enkel één van zijn beide doelwitten ziet vertrekken, laat de overeenstemmende arm zakken doch houdt zijn andere 'wapen' gericht op het tweede doelwit.

De lafaards geven hun kaart aan de Peetvader terug.

Fase 5 / Bang, Bang, Bang! :

De spanning is te snijden... als je toevallig nog een mondharmonica weet liggen, is het 't ideale moment om hierop een stukje uit je favoriete spaghetti-film te spelen!

De Peetvader vraagt aan de spelers die een Bang! Bang! Bang! Kaart hebben om de linker hand op te steken en om zich bekend te maken door "Bang" te schreeuwen!

Alle spelers die door deze kaarten worden geraakt, ontvangen gelijktijdig een verwonding. Zij plaatsen hun rechterhand op hun hart om mede te delen dat zij gewond zijn en staken het richten op hun doelwit (als dat nog niet het geval was). Een speler die door Bang! Bang! Bang! wordt verwond en die een Double Guns of een Shotgun had, wordt door dit snelle schieten totaal verrast en zal zelf niet meer kunnen schieten. Om het leven van de Peetvader te vereenvoudigen, zegt hij niets.

Een gewonde speler van wie de kaart een Klik was, heft de linkse hand op, verkondigt zijn kaart en handelt deze af onder het toeziende oog van de Peetvader (die de juiste gevolgen zal bepalen).

De klik: Kevlar

De eerste verwonding van de speler wordt geannuleerd. Hij plaatst zijn hand niet op zijn hart. Als hij nog een andere verwonding moet incasseren, moet hij ze natuurlijk ondergaan.

De klik: Boom!

De speler die een granaat vasthoudt en die zojuist is verwond moet deze laten ontploffen! Hij schreeuwt "Granaat!", doet een sprong (zonder aanloop) en draait tijdens de sprong in het rond (waarbij hij zijn armen gestrekt houdt).

De speler en alle getroffen (aangeraakte) spelers worden onmiddellijk naar "Het Ziekenhuis" gestuurd als gevolg van de impact van de granaat. De slachtoffers van de granaat die een Klik kaart hadden kunnen deze zelfs niet meer gebruiken (zelfs een Kevlarkaart)!

De klik: Backstab

De speler die een dolk vasthoudt en die zojuist is verwond, kan de linker arm uitsteken om een tegenspeler neer te steken door hem een kleine vriendschappelijke klap te geven. Opgelet, hierbij mag hij niet met zijn zolen van de grond komen! De speler die hierdoor getroffen is, is gewond. Als zijn kaart een Shotgun of Double Guns was, wordt zij onmiddellijk geannuleerd aangezien wij in de 5^{de} fase (Bang! Bang! Bang!) zijn. Als het een Klik kaart is, wordt zij geactiveerd.

De Gevolgen van de Klik kaarten moeten allemaal gelijktijdig en zo juist mogelijk afgehandeld worden. Als verschillende granaten of dolken (Backstab) gelijktijdig gebruikt worden, handelt de Peetvader de gevolgen af in de volgorde van de cijfers aangegeven op de kaarten en begint hij steeds met het kleinste cijfer.

De dode:

Een speler die een tweede verwonding ontvangt of die door een granaat of een Shotgun wordt getroffen, belandt in een coma en zal niet aan de verdeling van de buit deelnemen. Hij verlaat het speelgebied, geeft zijn kaart aan de Peetvader en nestelt zich in "Het Ziekenhuis" voor een snel herstel.

Fase 6 / Double Guns:

De Peetvader vraagt in deze 6^{de} fase aan de spelers die een Double Guns kaart hebben om de linker hand op te heffen en om zich aan te kondigen door "Bang! Bang!" te schreeuwen.

De spelers die door deze kaarten worden geraakt, zijn op hetzelfde ogenblik gewonden/plaatsen hun rechterhand op hun hart (zie Fase 5 voor de afhandeling van de verwondingen). Ter herinnering, de Double Guns staat je toe om 2



verschillende personen op de korrel te nemen. Opnieuw heft een gewonde speler van wie de kaart een Klik was de linker hand op, verkondigt zijn kaart en handelt deze af zodra de Peetvader hierom vraagt.

Een gewonde speler van wie de kaart een Shotgun was verliest zijn wapen, neemt een verwonding en zegt niets.

Fase 7 / Shotgun:

Tot slot vraagt de Peetvader aan de spelers die een Shotgun kaart hebben om de linker hand op te heffen en om zich bekend te maken door "Kblam" te schreeuwen!

Een speler die door een Shotgun wordt geraakt, gaat direct naar "Het Ziekenhuis" zonder zijn Klik kaart te spelen (zelfs een Kevlarkaart).

Voordat de speler echter naar "Het Ziekenhuis" kan gaan, moet de speler (die geraakt werd door de Shotgun), één stap achteruit zetten (waarbij hij ook hier zijn armen gestrekt houdt). Raakt hij hierbij de andere spelers, dan worden ook zij verwond en moeten hun rechterhand op hun hart plaatsen (zie Fase 5 voor de afhandeling van de verwondingen)!

Fase 8 / Verdeling van de buit:

Op het einde van elke beurt en nadat alle gevolgen zijn afgehandeld, gaat men over tot de verdeling van de buit.

De Peetvader verzamelt alle kaarten van deze beurt (van de spelers die nog in leven zijn, van de doden én van de lafaards). Hij verdeelt de

stapel in evenveel delen als het aantal overlevende spelers (alle spelers min het aantal lafaards en doden tijdens deze beurt). Een speler die slechts één verwonding heeft neemt natuurlijk ook deel aan de verdeling van de buit.



Hij verdeelt de biljetten in functie van de waarde die op de achterkant staat aangeduid. Het aandeel van elke speler moet strikt gelijk zijn. Het is niet toegestaan om "terug te geven" met biljetten die je in een vorige beurt gewonnen had. Als het niet mogelijk is om alles rechtvaardig te verdelen, komen de resterende biljetten op de stapel van de volgende ronde.

Zodra elke speler zijn aandeel heeft ontvangen, haalt de Leider van elk team het geld af van ieder teamlid en plaatst het in hun schuilplaats. Men moet hier geen rekening meer mee houden tot op het einde van het spel!

Voorbeeld

Bij een spel met 12 Gangsters, zijn er 18 kaarten aan het einde van de beurt in de stapel (de 16 kaarten van de beurt plus 2 kaarten die niet bij de vorige verdeling tijdens de beurt gegeven konden worden). De Peetvader spreidt de kaarten open uit waarbij de waardes goed zichtbaar blijven. De Gangsters moeten 4 bijjetten van 20.000\$, 7 bijjetten van 10.000\$ en ook nog 7 bijjetten van 5.000\$ verdelen. Omdat er 2 lafaards en 2 doden waren tijdens deze beurt, nemen er slechts 8 gangsters deel aan de verdeling van de buit. De Peetvader verdeelt de som door met de grootste bijjetten te beginnen: 4 bijjetten van 20.000\$ plus 3 keer 2 bijjetten van 10.000\$ en 1 bijjet van 10.000\$ plus 2 bijjetten van 5.000\$ leveren 8 delen op van elk 20.000\$. De 5 bijjetten van 5.000\$ die overblijven kunnen niet in 8 gedeeld worden. De Peetvader geeft dus 20.000\$ aan elke speler die aan de verdeling deelneemt en zal de 5 overblijvende kaarten toevoegen aan de stapel voor de volgende beurt.

Als de spelers met zijn 7-en aan de verdeling hadden deelgenomen, kon de Peetvader elk een deel van 25.000\$ uitgedeeld hebben! De conclusie is dat je met minder volk aan de eindmeet, een groter deel kan binnenhalen van de buit en de verdeling zal hierdoor ook veel gemakkelijker zijn!

Fase 9 / Nieuwe beurt, de terugkeer van de lafaards:

Wanneer een nieuwe beurt begint, komen de lafaards van de vorige beurt in het spel terug.

De "doden" van de vorige beurt moeten "terug tot leven komen" en na hun reanimatie, gaan ze in de "De hoek van de lafaards" staan (zullen pas in het spel terugkomen tijdens de volgende beurt).

Het spel gaat dus gewoon verder met alle spelers, uitgezonderd de doden van de vorige beurt.

Alle spelers beginnen deze nieuwe beurt zonder enige verwondingen, kosten of andere ongemakken!

Het einde van het spel

Na de 5^{de} beurt, wordt het cruciale uur van de afrekeningen ingeluid.

Elk team moet 25.000\$ per speler betalen die zich in "Het Ziekenhuis" bevindt aan het einde van de 5^{de} beurt!

Het rijkste team wint het spel. In het geval dat er een gelijke stand is, zal het team winnen dat het meeste aantal personen in coma heeft liggen. Is hier ook een gelijke stand, dan hebben zij samen gewonnen.

Opgepast! Een team dat al zijn spelers in een coma heeft liggen aan het einde van de 5^{de} beurt kan echter geen aanspraak maken op de overwinning!

De Peetvader Gangster

Als alle spelers het spel goed kennen en als je met een niet te grote groep bent, is het toegestaan dat de Peetvader eveneens als een echte Gangster speelt!

Men moet als speler net wat gedisciplineerder zijn en hierdoor het leven van de Peetvader vereenvoudigen.

Wanneer een speler zich terugtrekt of naar "Het Ziekenhuis" gestuurd wordt, plaatst hij zijn kaart op de stapel van de kaarten van de huidige beurt alvorens naar "De hoek van de lafaards" of "Het Ziekenhuis" te gaan. Op het einde van de beurt, plaatsen de spelers die nog in leven zijn hun kaarten op de stapel van kaarten van de lopende beurt. Vervolgens doet de Peetvader de verdeling en als er bijjetten overblijven, plaatst hij ze op de stapel van de volgende beurt.

Variant Keten van Granaten

Als je met een ervaren Peetvader speelt, kan je met een keten van granaten spelen. De slachtoffers van een granaat die een Klik kaart hadden kunnen deze niet gebruiken (zelfs een Kevlarkaart) behalve als het een granaat is!

Variant Zonder Hoofdrekenen noch Hoofdpijn

Voor de Peetvaders die niet graag willen tellen, kan je de verdeling van de buit wat vereenvoudigen.

Kondig in het begin van het spel aan dat alle kaarten dezelfde waarde hebben! Aan het einde van elke beurt, verdeelt de Peetvader de kaarten tussen alle overlevenden zonder met de waarde van de kaart rekening te houden! Enkel het aantal kaarten telt.

Bijvoorbeeld, op het einde van de eerste beurt, zijn er 16 kaarten om uit te delen. Als er 6 overlevenden zijn, ontvangen zij elk 2 kaarten (onafhankelijk van hun waardes). Er blijven dan 4 kaarten over die bij de 16 kaarten van de volgende beurt zullen worden gestopt.

Aan het einde van het spel, zal elk team dat doden heeft gehad tijdens de 5^{de} en laatste ronde, 2 kaarten per dode (als straf) betalen.

Het team dat vervolgens de meeste kaarten heeft opgestreken wint het spel!

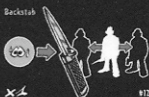
Aangezien men enkel nog het aantal kaarten telt en niet de waarde van de bijjetten, zijn de berekeningen eenvoudiger...Vanzelfsprekend kan nu niemand meer pochen, door stoer en met veel poeha aan Jan en alleman te gaan verkondigen dat zijn team 100.000\$ gewonnen zou hebben!

BONUSKAART:

De 12^{de} superkracht voor de klassieke CA\$H'n GUN\$:

Backstab (x1)

Als je BANG! of BANG! BANG! BANG! afgelegd moet worden omdat je doelwit zich teruggetrokken heeft, kan je je kaart onthullen om een verwonding toe te brengen aan één van je twee rechtstreekse burens. Let er wel op dat je geen slachtoffer kan aanduiden die zich net teruggetrokken had. Men richt niet op gangsters die zich terugtrekken noch plant je 'm een mes in de rug!



CA\$H' n GUN\$ LIVE is een spel uitgebracht door Repos Production

Tel. : +32/ (0)477 25.45.18

Procureur Leopoldstraat 34, 1090 Brussel, België www.rprod.com

Bedenker: Ludovic Maublanc

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

Illustraties: Gérard Mathieu

Vertaling : Giakouvakis Dimitri, correcties Humphrey Clerx

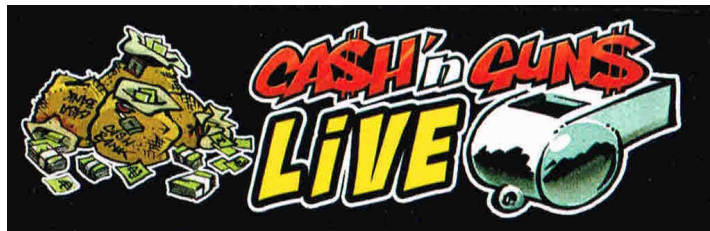


©REPOS PRODUCTION 2007.

ALLE RECHTEN VOORBEHOUDEN

Dit materiaal kan enkel als persoonlijk
tijdverdrijf gebruikt worden.

Een groot 'dank u wel' aan Giakouvakis Dimitri, Humphrey Clerx, Sarah -Persconferentie-Verhaeghe, Askalab en zijn team van testers van LaboJeux, Nicolas Doguet en Monirath Ouk. Eveneens ons dankwoord aan Target van Il4ll en zijn team van "maniakken", aan Nicolas Doguet, aan Gil - Koop aub mijn spellen! - Jugnot, aan de deelnemers van Belgoludiques 2007, aan 'tontons flingueurs' van het cafe van Cannes, en de XIIIème Recontres Ludopathiques...Meer bepaald en in het bijzonder Pierô en Co... altijd goedgemutst! Zonder ook mijn Nangèle natuurlijk niet te vergeten die ik ook wel liefkozend «Angstloos!» noem...



Doel

Minstens één actieve (gezonde) speler hebben in je team hebben en het rijkste team worden.

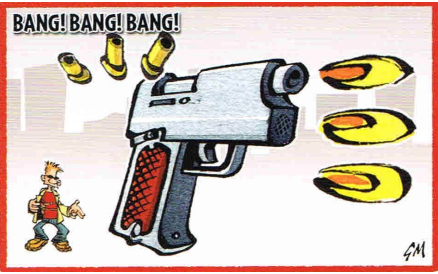
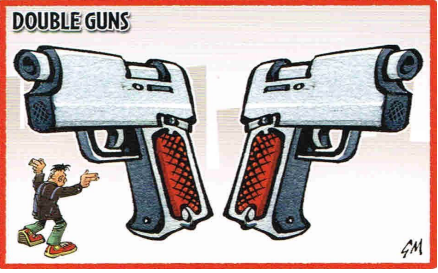
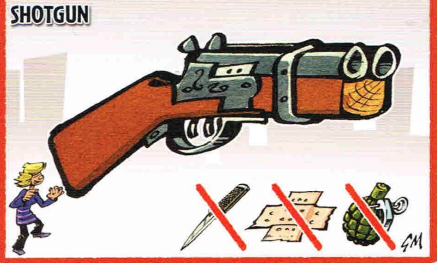
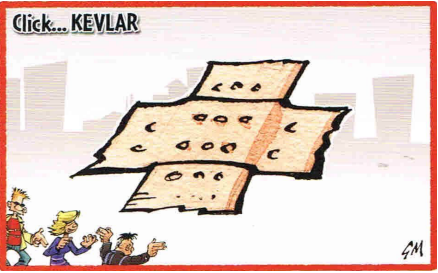
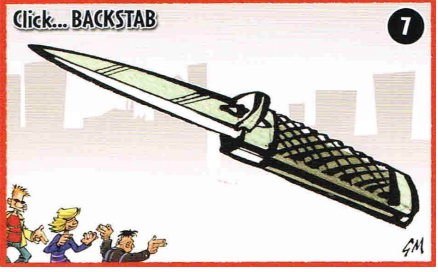
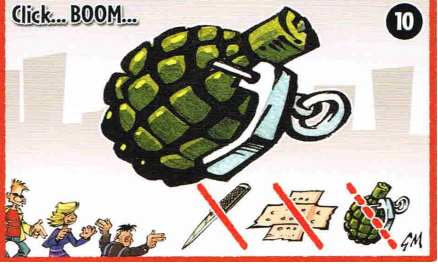
Vorbereiding

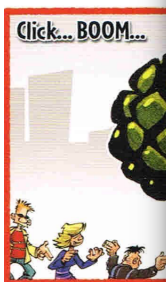
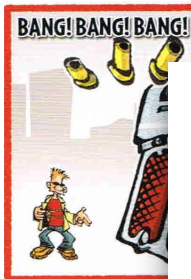
1. Bepaal een Peetvader (spelleider).
2. Spreek een speelgebied af.
3. Kies een zone voor “De Hoek van de Lafaards” en “Het Ziekenhuis”.
4. Vorm max. 5 teams van minstens 3 spelers.
Bepaal voor elk team een Leider en een Schuilplaats.
Geef elk team overzichtskaart en een Schatkist.
5. Spel met ≤ 12 Gangsters: maak met de zwarte omrande kaarten 5 geldstapels van 16 kaarten.
Spel met > 12 Gangsters: maak met alle kaarten 5 geldstapels van 21 kaarten.

Speelronde (5x)

1. De Peetvader zegt **hoeveel geld** er deze ronde te verdelen valt.
2. **Verdeling van de wapens**
 - Elke speler nog in het spel krijgt een kaart (lafaards niet).
 - Binnen elk team verdelen de spelers deze kaarten naar eigen inzicht.
(- uitleg wapens en kaartvolgorde: z.o.z.)
3. **Bewegen**
 - De Peetvader telt rustig af van 10 tot 0 en geeft lang fluitsignaal.
 - Spelers staan stil en “schieten” volgens hun wapen op een tegenstander.
4. **Lafaards**
 - De Peetvader telt af van 3 tot 0 en geeft kort fluitsignaal.
 - Iedereen die in het spel wil blijven roept “**Cojones**” (“kogones” de ballen hebben...).
 - Elke Lafaard steekt zijn beide handen in de lucht (=> geen buit en geen risico's).
 - Deze Lafaards gaan naar “De Hoek van de Lafaards” en geven hun kaart af aan de Peetvader.
5. **De wapens spreken**
 - zie schema z.o.z.
6. **Verdeling van de buit**
 - De Peetvader verzamelt alle geld van deze ronde (levenden + gewonden + comateuzen + lafaards).
 - Dit geld wordt gelijk verdeeld aan de overlevenden (iedereen min lafaards en comateuzen).
 - Iedereen krijgt precies gelijk. Overschot geld gaat naar volgende ronde.
7. **Einde ronde**
 - De Lafaards gaan terug naar hun team.
 - De comateuzen verhuizen naar de Hoek van de Lafaards.

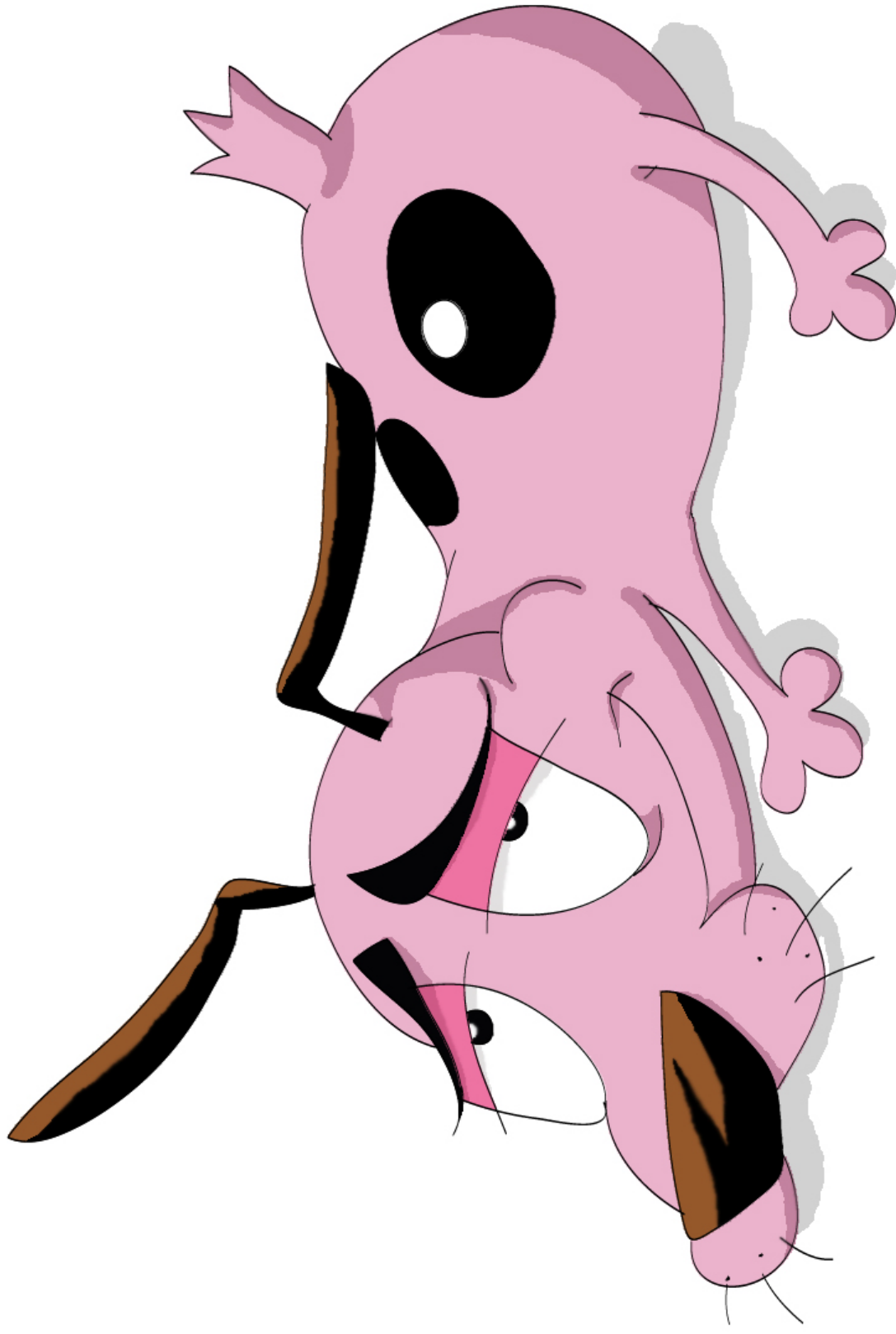
De wapens spreken...

Volgorde		Hoe?	Indien hierdoor geraakt...
1		<p>Schiet als eerste.</p> <p>Je schakelt de andere vuurwapens uit.</p>	<p>Plaats één hand op je hart.</p> <p>Indien 2de keer geraakt: in coma naar Hospitaal (kaart afgeven aan Peetvader).</p>
2		<p>Je kan op twee vijanden tegelijk schieten.</p>	<p>Plaats één hand op je hart.</p> <p>Indien 2de keer geraakt: in coma naar Hospitaal (kaart afgeven aan Peetvader).</p>
3		<p>De persoon die je raakt gaat meteen naar het Hospitaal.</p> <p>Kan daarnaast ook nog anderen verwonden.</p>	<p>Direct hit: zet stap achteruit met beide handen gestrekt en verdwijnen naar Hospitaal.</p> <p>Raak je medespelers dan zijn ze gewond (hand op hart).</p>
Indien verwond en in bezit van Click-kaart, dan mag je deze meteen activeren... (NIET indien door Shotgun of Granaat)			
indien verwond		<p>Bluf alsof je één van de vuurwapens hebt.</p> <p>Je eerste verwonding wordt genegeerd, tenzij geraakt door hoofddoel Shotgun of Granaat.</p>	n.v.t.
indien verwond in volgorde van nummer		<p>Bluf alsof je één van de vuurwapens hebt.</p> <p>Nadat je geraakt bent, mag je stilstaand met je linkerhand een vijand aantikken, die een wonde krijgt.</p>	<p>Plaats één hand op je hart.</p> <p>Indien 2de keer geraakt: in coma naar Hospitaal (kaart afgeven aan Peetvader).</p>
indien verwond in volgorde van nummer		<p>Bluf alsof je één van de vuurwapens hebt.</p> <p>Nadat je geraakt bent, spring je zonder aanloop met gestrekte armen in het rond. Iedereen die je raakt gaat naar Hospitaal.</p>	<p>Meteen naar Hospitaal (en kaart aan Peetvader afgeven).</p>

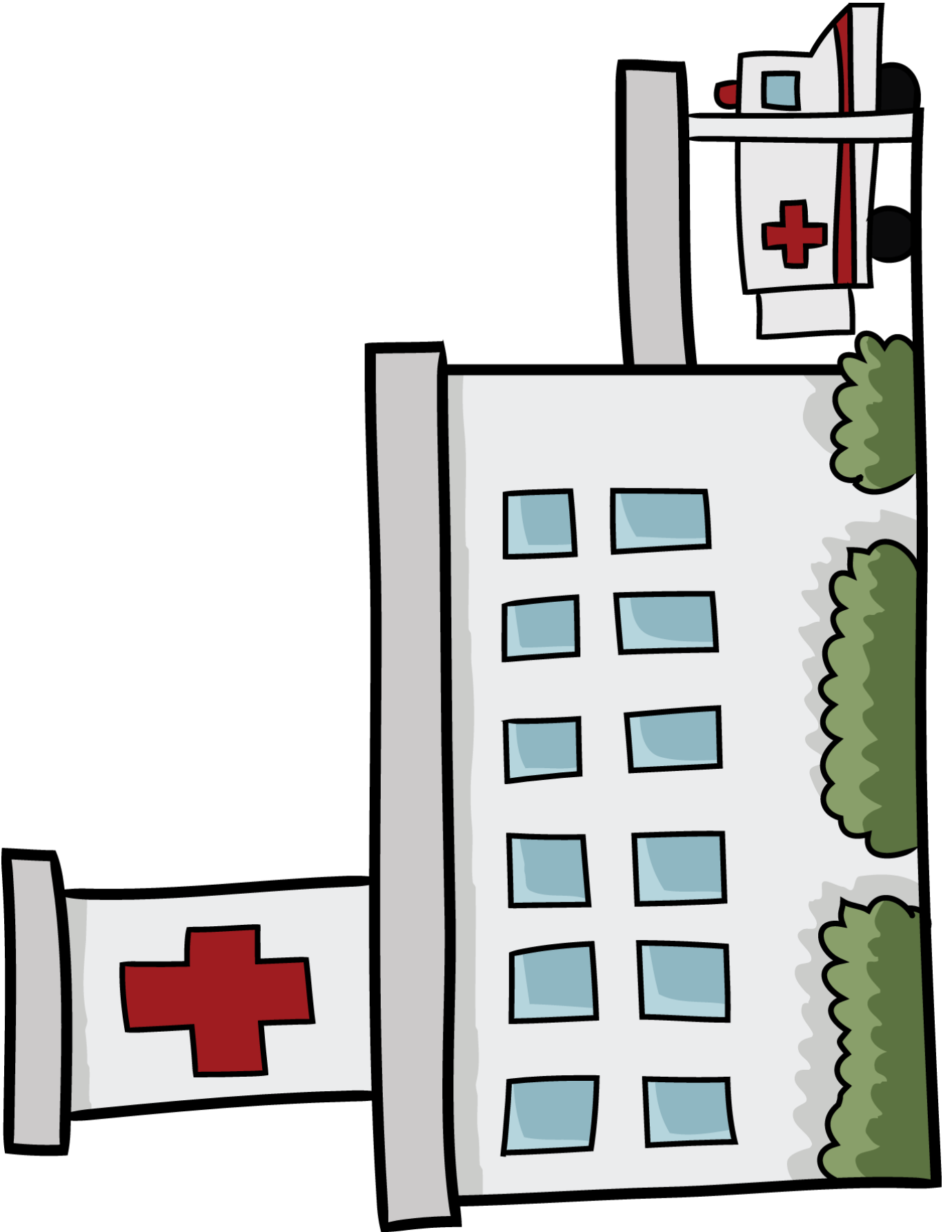


Verdeling kaarten

	Rood			Zwart			
	5.000	10.000	20.000	5.000	10.000	20.000	
Bang! Bang! Bang!	2	2	1	5	5	4	19
Double Guns	1	1	1	4	4	4	15
Shotgun	2	2	1	5	5	4	19
Kevlar	2	2	1	5	5	4	19
Backstab	2	2	1	5	5	4	19
Boom	1	1	0	4	4	4	14
	10	10	5	28	28	24	105



De Hoek van de Lafaards





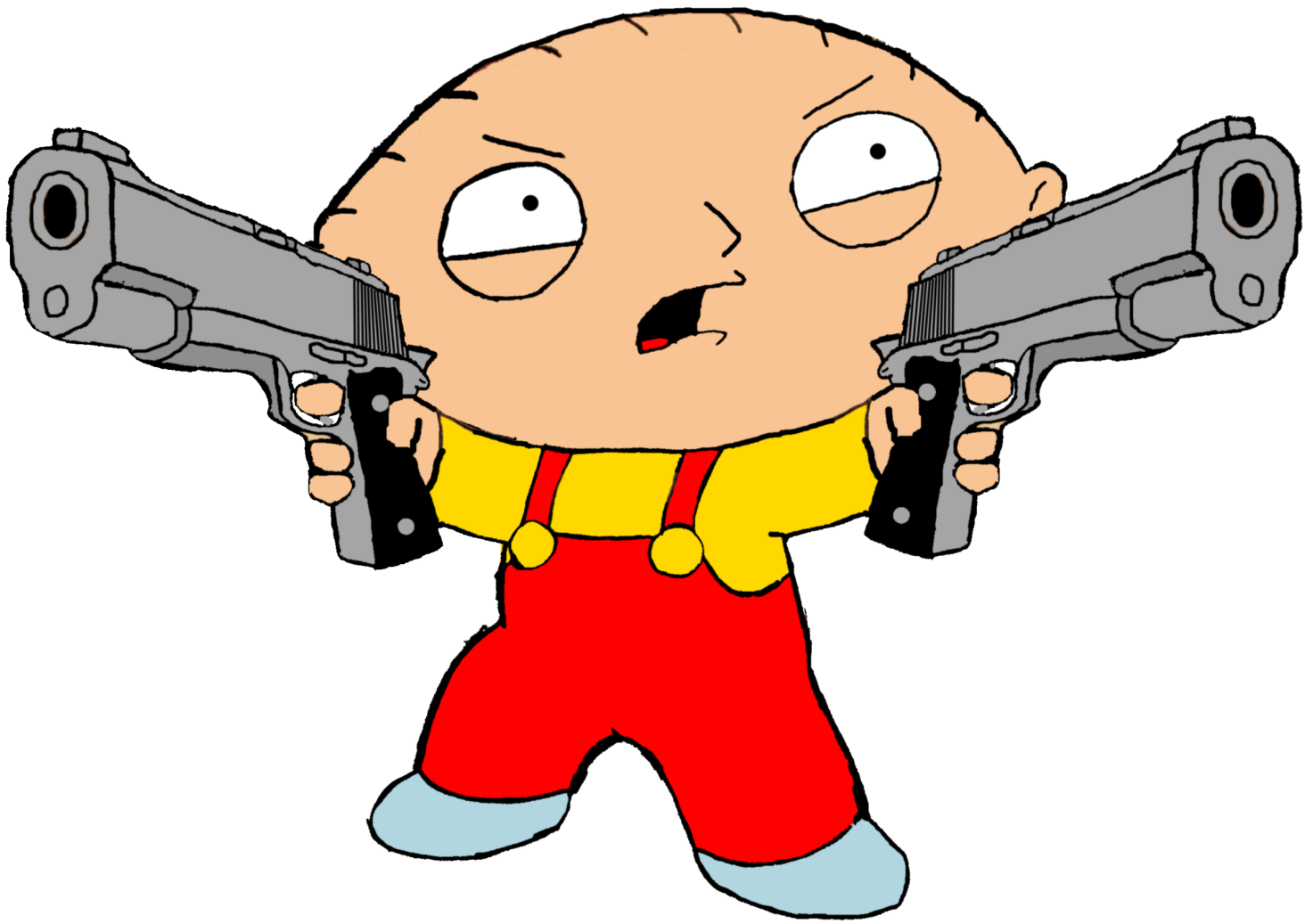
gang #1



gang #2



gang #3



gang #4



gang #5



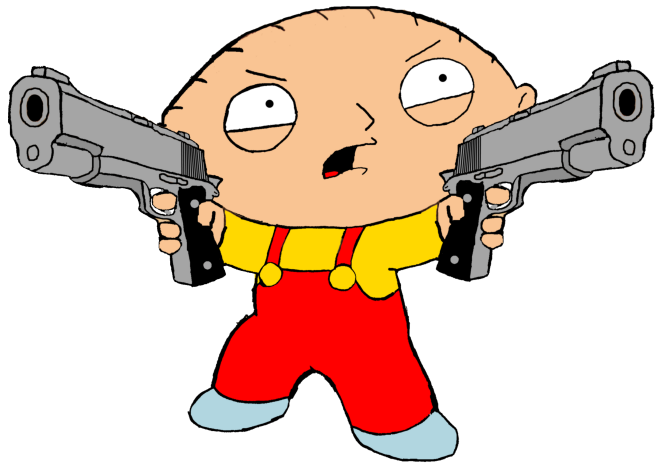
gang #1



gang #2



gang #3



gang #4



gang #5