

DE AUTEURS



John Cooper is gepensioneerd NASA-ingenieur. Hij woont met zijn vrouw en gezamenlijke hond in Greenbelt, Maryland.

Kory Heath († 2024) was software-ingenieur en trok elke paar jaar van de ene naar de andere plek. In het jaar 2000 was die plek Greenbelt, Maryland, om daar met John Cooper bordspellen te ontwikkelen. Ze hebben met wat vrienden de spellen Zendo, Homeworlds, Blockers en nog veel andere spellen uitgevonden, waar jullie naar hun zeggen zeker nog nooit van hebben gehoord ;-).

The Gang is het laatste spel dat ze gezamenlijk hebben ontwikkeld.



© 2024 KOSMOS Verlag
Stuttgart, Germany
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 999 0000
999games.nl/klantenservice

Auteurs: John Cooper en Kory Heath
Illustraties en grafische vormgeving: Fiore GmbH
Technische productontwikkeling: Carsten Engel
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden.
Made in China

KOSMOS

TGA01-04019-2505



Jullie zijn **THE GANG**, uitstekend uitgerust en klaar voor een serie overvallen! Alleen als jullie perfect samenwerken en iedereen zijn juiste plaats in de hiërarchie van de bende vindt, kunnen jullie succesvol zijn. Lukt het jullie om gezamenlijk drie met schatten gevulde kluizen te kraken voordat jullie het alarm driemaal laten afgaan? En wat doe je dan precies in het spel? Je speelt **poker**... maar **coöperatief**!

THE GANG

Het coöperatieve pokerspel

Poker

The Gang is op poker gebaseerd, om precies te zijn op de pokervariant *Texas Hold'em*. Ken je de spelregels van *Texas Hold'em*, dan zal het eenvoudiger zijn om *The Gang* te leren en te spelen. We hebben echter gedurende talloze testsessies gemerkt dat ook absolute poker-nieuwelingen heel goed met *The Gang* kunnen meekomen en er veel plezier mee beleven!

Niet alle spelregels van *Texas Hold'em* zijn nodig voor *The Gang*. Er komen echter wel een paar andere spelregels bij.

Coöperatief

Jullie winnen gezamenlijk of jullie verliezen gezamenlijk. Alleen als jullie de kaarten van de andere spelers goed inschatten, hebben jullie een kans om te winnen.

LET OP: anders dan bij gewoon poker wil je in geen geval bluffen!

Communicatie

Een belangrijke spelregel van *The Gang* is dat je niet vrij over de kaarten in je hand mag praten. Het is niet toegestaan om op welke manier dan ook (dus niet tonen, praten of uitbeelden) aan de andere spelers te laten weten welke kaarten je hebt. En als je iets over de handkaarten van een andere speler weet, mag je die informatie ook niet delen omdat je je eigen kaarten kent.

Er is echter één communicatiemogelijkheid: in de vorm van fiches. Let elke ronde op wie welk fiche neemt en hoe de fiches tussen de spelers heen en weer schuiven.



Opmerking: *The Gang* is een spel waarvan de **moeilijkheidsgraad** niet alleen van de verdeling van de kaarten, maar ook van het aantal spelers afhangt: **hoe meer spelers er meedoen, des te moeilijker wordt het spel.**

Heb je pokerervaring en speel je met 3 spelers, dan kan het gebeuren dat het spel "te eenvoudig" lijkt.

We raden aan om een volledig spel met de basisspelregels te spelen en daarna te beslissen of je de **moeilijkheidsgraad al dan niet verhoogt**, door met meer spelers te spelen of de varianten voor gevorderden, experts en meesterdieven probeert.



SPEELMATERIAAL

90 kaarten



52 speelkaarten
(gewone pokerkaarten)



3 kluiskaarten



3 alarmkaarten



6 overzichtskaarten "Spelverloop"

6 overzichtskaarten "Rangen van de kaartcombinaties"



10 uitdagingskaarten



10 specialistkaarten

24 fiches



6 witte fiches
(1 - 6 sterren)
voor **Ronde 1**



6 gele fiches
(1 - 6 sterren)
voor **Ronde 2**



6 oranje fiches
(1 - 6 sterren)
voor **Ronde 3**



6 rode fiches
(1 - 6 sterren)
voor **Ronde 4**

VOORBEREIDING

We leggen eerst het **basisspel** uit. De uitdagingskaarten  en specialistenkaarten  zijn daar niet voor nodig. Leg die in de doos terug. Zodra jullie een ervaren bende zijn, kunnen jullie een variant voor gevorderden, experts of meesterdieven proberen (vanaf blz. 14).

- 1 Leg de **3 alarmkaarten** en de **3 kluiskaarten** met de **grijze kant** naar boven aan de rand van het speeloppervlak.
- 2 Iedere speler krijgt **1 overzichtskaart "Spelverloop"** en **1 overzichtskaart "Rangen van de kaartcombinaties"**.
- 3 Leg alle **fiches** die een hoger aantal sterren tonen dan het aantal deelnemende spelers in de doos. Die zijn in dit spel niet nodig.

Voorbeeld: er doen 4 spelers mee. Je hebt dus de fiches van waarde 1, 2, 3 en 4 van elke kleur nodig. Je legt alle fiches van waarde 5 en 6 in de doos terug.

Leg de resterende **fiches op kleur gesorteerd** met de lichte kant naar boven aan de rand van het speeloppervlak. De donkere kant is voor het basisspel niet van toepassing.



KORT SPELOVERZICHT

Eén spel *The Gang* duurt 3 tot en met 5 "overvallen". Elke overval bestaat uit 4 rondes en de showdown. Aan het einde van elke overval controleer je of jullie al dan niet succesvol waren. Jullie winnen het spel als 3 overvallen slagen. Jullie verliezen als 3 overvallen mislukken.

SPELVERLOOP

Verloop van een overval

Een overval bestaat uit 4 rondes en de showdown, die als volgt verlopen:

Ronde 1 (bij poker "Pre-flop" genoemd)

a) Aan ieder 2 handkaarten delen

Schud de 52 speelkaarten en geef iedere speler **gedekt 2 kaarten**. Dat zijn de persoonlijke handkaarten. Je mag je eigen **handkaarten** op elk moment bekijken. Leg de resterende kaarten als gedekte stapel midden op tafel. Laat eraan plaats voor 5 kaarten.

b) Leg witte fiches klaar en neem die

Leg de **witte fiches** midden op tafel.



De fiches tonen een oplopend aantal sterren. **De sterren stellen de kracht** van het betreffende fiche voor. De fiches vormen je communicatiemiddel om de anderen te laten weten hoe sterk je jouw eigen **kaartcombinatie (handkaarten + gemeenschappelijke kaarten)** in vergelijking tot de andere spelers inschat. Dat betekent: neem je in een ronde het fiche met de meeste sterren, dan geef je aan dat je vermoedt dat jij momenteel de sterkste kaartcombinatie hebt. Neem je het fiche met 1 ster, dan schat je jouw kaartcombinatie als de zwakste in.

Er zijn geen speelbeurten. Iedereen speelt **tegelijkertijd** volgens onderstaande spelregels:

- Je kunt op elk moment een **fiche naar keuze van de huidige ronde nemen** en voor je neer leggen. Dat mag een fiche **uit het midden van de tafel** zijn of een fiche dat **voor een andere speler** ligt.
- Je mag **nooit meer dan 1 fiche** in dezelfde kleur voor je hebben liggen.

- Het is ook toegestaan om een voor je liggend fiche van de huidige ronde **naar het midden terug** te schuiven. Je mag echter nooit een fiche voor een andere speler leggen.

Zodra iedere speler 1 fiche voor zich heeft, eindigt ronde 1 direct.

Einde van ronde 1



Ronde 2 ["Flop"]

a) Draai 3 gemeenschappelijke kaarten open

Eén van jullie trekt 3 kaarten van de stapel en legt die **open midden op tafel**. Open kaarten midden op tafel noemen we **gemeenschappelijke kaarten**.

b) Leg gele fiches klaar en neem die

Leg de **gele fiches** midden op tafel.

Opbouw van ronde 2



Neem fiches op dezelfde manier als in ronde 1. Fiches uit eerdere ronden zijn geen onderdeel van de huidige ronde. Je doet er goed aan om je fiches in een rij voor je te leggen zodat de andere spelers kunnen zien hoe jouw inschattingen in de loop van de ronden zijn veranderd.

Einde van ronde 2



Ronde 3 ["Turn"]

a) Draai 1 gemeenschappelijke kaart open

Eén van jullie trekt 1 kaart van de stapel en legt die open naast de 3 andere gemeenschappelijke kaarten.

b) Leg oranje fiches klaar en neem die

Leg de **oranje fiches** midden op tafel. Neem fiches zoals gebruikelijk.

Opbouw van ronde 3



Einde van ronde 3



Ronde 4 ("River")

a) Draai 1 gemeenschappelijke kaart open

Eén van jullie trekt 1 kaart van de stapel en legt die open naast de 4 andere gemeenschappelijke kaarten.

b) Leg rode fiches klaar en neem die

Leg de **rode fiches** midden op tafel. Neem fiches zoals gebruikelijk.

Opbouw van ronde 4



Einde van ronde 4



Na de **4^e ronde** volgt de showdown.

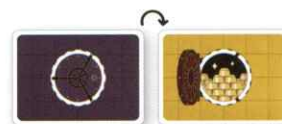
Showdown

Nu is het uur van de waarheid aangebroken. **Uitsluitend de fiches** die jullie in de **4^e ronde** hebben genomen, zijn bepalend!

Te beginnen bij de speler die het fiche met 1 ster voor zich heeft, draaien de spelers één voor één in oplopende volgorde (1 ster, 2 sterren, enzovoort) hun handkaarten open en noemen ze hun **best mogelijke kaartcombinatie bestaande uit precies 5 kaarten**.

Alles juist?

Draaien jullie foutloos na elkaar **gelijke of sterker wordende kaartcombinaties** om, dan is de overval geslaagd. Draai dan een **kluiskaart naar de gouden kant**.



Kluiskaart wordt opgedraaid.

Minimaal 1 fout?

Zodra iemand van jullie een kaartenhand opendraait die een **zwakkere kaartcombinatie** heeft dan een eerder opgedraaide kaartenhand, hebben jullie een fout in de volgorde van de fiches gemaakt. De overval is dan mislukt. Draai in dat geval een **alarmkaart naar de rode kant**.



Alarmkaart wordt opgedraaid.

Met de showdown eindigt de huidige overval. Begin de volgende overval weer met **ronde 1**.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel kan op 2 manieren eindigen, afhankelijk van wat eerder gebeurt:

- Jullie **winnen** als het jullie lukt om **3 kluizen** naar de **gouden kant** te draaien.
- Of jullie **verliezen** als jullie **3 alarmen** naar de **rode kant** hebben moeten draaien.

RANGORDE VAN DE KAARTCOMBINATIES

Het is heel belangrijk om onderstaande rangorde van de kaartcombinaties goed te kennen om je eigen kaarten in verhouding tot die van de anderen te kunnen inschatten. Ken je de spelregels van Texas Hold'em Poker, dan kun je dit deel overslaan.

Het belangrijkste: je vormt uit de 7 beschikbare kaarten (2 handkaarten + 5 openliggende gemeenschappelijke kaarten) de **best mogelijke kaartcombinatie** die uit **precies 5 kaarten** bestaat!

Er zijn 10 verschillende rangen. Aan elke kaartcombinatie kan een rang worden toegekend.

Overzichtskaart

BASISREGEL: WAARDE VAN AFZONDERLIJKE KAARTEN

De hoogste kaart is de A (Aas), gevolgd door K (King), Q (Queen), J (Jack) en dan in aflopende volgorde de getallen 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3 en 2. De 4 kaartkleuren zijn gelijkwaardig.



Zwak

Sterk

DE KAARTCOMBINATIES IN DETAIL (VAN ZWAK NAAR STERK)



High card

Heeft iemand zelfs geen paar "getroffen", dan telt de hoogste enkele kaart. Hebben meer spelers dezelfde hoogste enkele kaart, dan vergelijken ze als eerste de hoogste *bijkaart* (zie kader op de volgende bladzijde). Hebben die ook dezelfde waarde, dan vergelijken ze de op een na hoogste *bijkaart*. Zijn die ook gelijk, dan vergelijken ze de op twee na hoogste en ten slotte de op drie na hoogste *bijkaart*.



One pair

One pair (één paar) bestaat uit 2 kaarten van dezelfde waarde. Hebben meer spelers één paar, dan is het paar met de hogere kaartwaarde sterker. Hebben meer spelers hetzelfde paar, dan vergelijken ze als eerste de hoogste *bijkaart*. Hebben die ook dezelfde waarde, dan vergelijken ze de op een na hoogste *bijkaart*. Zijn die ook gelijk, dan vergelijken ze de op twee na hoogste *bijkaart*.



Two pair

Two pair (twee paar) bestaat uit 4 kaarten waarvan 2 kaarten van dezelfde waarde. Hebben meer spelers 2 paren, dan is vergelijken ze eerst het hogere paar. Is dat gelijk, dan vergelijken ze het lagere paar. Is dat ook gelijk, dan vergelijken ze de vijfde kaart (*bijkaart*).



Three of a kind

Een three of a kind bestaat uit 3 kaarten van gelijke waarde. Hebben meer spelers een combinatie van drie dezelfde, dan is die met de hogere kaartwaarde sterker. Hebben meer spelers drie dezelfde met dezelfde waarde, dan worden eerst de hoogste en daarna de op één na hoogste *bijkaart* met elkaar vergeleken.

Bijkaart

Een "bijkaart" is een kaart die niet bij de eigenlijke kaartcombinatie hoort. Elke kaartcombinatie die uit minder dan 5 kaarten bestaat, wordt met bijkaarten "opgevuld".

Ter herinnering: er zijn maximaal 5 kaarten betrokken bij de bepaling van de rangorde.



Straight

Een Straight (straat) wordt uit 5 direct opeenvolgende kaarten gevormd. Bij meer spelers met een straat wint de straat die de hoogste kaart bevat. De Aas is bij straten een speciale kaart. Hij kan als laagste of als hoogste kaart een straat voltooien: dus A-2-3-4-5 of 10-J-Q-K-A.



Flush

Voor een flush zijn 5 kaarten in 1 kleur (schoppen, ruiten, harten of klaveren) nodig. Hebben meer spelers een flush, dan wint de flush met de hoogste kaart. Is die gelijk, dan wordt de op een na hoogste kaart vergeleken, enzovoort.

Belangrijk: een "kleur" betekent in poker niet rood of zwart, maar de symbolen schoppen, ruiten, harten en klaveren.



Full house

Een full house bestaat uit 1 paar en drie dezelfde. Hebben meer spelers een full house, dan wordt eerst de waarde van de 3 gelijke kaarten met elkaar vergeleken. De hogere waarde wint. Is die gelijk, dan wint het hogere paar.



Four of a kind

Een four of a kind bestaat uit 4 kaarten van gelijke waarde. Hebben meer spelers een combinatie van vier dezelfde, dan is die met de hogere kaartwaarde sterker. Hebben meer spelers vier dezelfde met dezelfde waarde, dan is de waarde van de vijfde kaart (*bijkaart*) beslissend.



Straight flush

Een straight flush bestaat uit een straat in 1 kleur (klaveren, schoppen, harten of ruiten), dus uit 5 direct opeenvolgende kaarten. Hebben meer spelers een straight flush, dan wint de straight flush met de hoogste kaart.



Royal flush

De sterkste kaartcombinatie in poker is de royal flush. Een royal flush bestaat uit een straat in 1 kleur (schoppen, harten, ruiten of klaveren), dus uit 5 direct opeenvolgende kaarten, beginnend bij de 10 en eindigend bij de Aas.

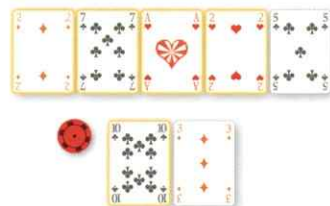
ECHT ONBESLIST

Het komt wel eens voor dat (ondanks bijkaarten) de kaartcombinaties van meerdere spelers **precies dezelfde waarde** hebben. Dat gebeurt onder andere als de best mogelijke kaartcombinatie uit de 5 gemeenschappelijke kaarten bestaat en de eigen handkaarten daardoor geen onderdeel van de best mogelijke kaartcombinatie zijn. In dat geval is het "echt onbeslist". Bij spelers waarvan de kaartcombinaties echt onbeslist zijn, is de volgorde van de gekozen fiches ten opzichte van elkaar niet van belang. In vergelijking met alle andere spelers moet de volgorde echter wel kloppen.

Voorbeeld: showdown in een spel met 4 spelers



Arsène heeft de kaartcombinatie **2-2-A-10-7** en het fiche met 1 ster.



Bonnie heeft de kaartcombinatie **2-2-A-10-7** en het fiche met 2 sterren.



Clyde heeft de kaartcombinatie **2-2-A-J-7** en het fiche met 3 sterren.



Danny heeft de kaartcombinatie **A-A-A-2-2** en het fiche met 4 sterren.



Danny heeft een full house. De 3 andere spelers hebben ieder one pair, dat uit twee 2-en bestaat. Danny heeft zijn fiche (met 4 sterren) correct genomen, want hij heeft de beste kaartcombinatie.

Arsène, Bonnie en Clyde vergelijken nu hun hoogste bijkaart met elkaar. Bij alledrie is dat de A. Daarom vergelijken ze nu de op één na hoogste bijkaart met elkaar. Dat is bij Arsène en Bonnie de 10 en bij Clyde de J. Clyde heeft een betere kaartcombinatie dan Arsène en Bonnie en heeft dus ook het juiste fiche (met 3 sterren) genomen.

De kaartcombinaties van Arsène en Bonnie zijn precies gelijk, een echt onbeslist dus. Hun genomen fiches gelden daardoor als correct (fiche met 1 ster & fiche met 2 sterren). Alle spelers hebben het juiste fiche genomen en draaien daarom 1 kluiskaart naar de gouden kant.

TER HERINNERING

De spelers mogen tegen de andere spelers **niets over hun eigen handkaarten vertellen**. Je mag uitsluitend speculeren op basis van alle open informatie (informatie die je uit eigen handkaarten haalt, mag je niet communiceren).

VARIANT VOOR GEVORDERDEN

Heb je al enige ervaring met *The Gang* opgedaan, dan kun je de **specialist- en uitdagingskaarten** aan het spel toevoegen. Die kaarten veranderen de spelregels een beetje en leiden tot nog afwisselendere overvallen.

Leg de **uitdagingskaarten**  en **specialistkaarten**  als 2 **gedekte stapels** op tafel.

Speel je **voor de eerste keer** met deze kaarten, dan moeten ze van boven naar beneden in volgorde 1 tot en met 10 gesorteerd zijn. Draai je dus de bovenste kaart van een stapel om, dan is dat nummer 1, enzovoort.

De eerste overval van een spel verloopt ongewijzigd, zonder specialist- en uitdagingskaart. Afhankelijk van de uitkomst van de eerste overval activeer je voor de volgende overval een specialist- **of** uitdagingskaart.

Succesvolle overval?

Zijn jullie bij een overval succesvol geweest (kluiskaart naar de gouden kant gedraaid), dan wordt de volgende overval als gevolg van een uitdagingskaart iets moeilijker. Draai de **bovenste uitdagingskaart** van de stapel om, leg die midden op tafel en lees hem voor. Deze uitdaging is nu **voor de volgende overval actief**.



Aan het einde van de volgende overval schuif je deze uitdagingskaart weer **onder de stapel**. Die is maar voor **één** overval actief!

Op blz. 16 en 17 vind je een overzicht van de functies van de verschillende uitdagingskaarten.

Mislukte overval?

Is een overval mislukt (alarmkaart naar de rode kant gedraaid), dan wordt de volgende overval als gevolg van een specialistkaart iets eenvoudiger. Draai de **bovenste specialistkaart** van de stapel om, leg die midden op tafel en lees hem voor. Deze specialist is nu **voor de volgende overval actief**.



Sommige specialisten helpen al direct aan het begin van ronde 1 van de volgende overval.

Bij andere specialisten kunnen jullie zelf bepalen wie van jullie deze specialist tijdens de volgende overval inzet en wanneer. Eén van jullie mag op een moment naar keuze (vóór de showdown!) voorstellen om de specialist in te zetten. Zijn de anderen het eens, dan gebruik je hem!

Aan het einde van de volgende overval schuif je deze specialistkaart weer **onder de stapel**. Die is maar voor **één** overval actief, ongeacht of je hem al dan niet hebt gebruikt!

Op blz. 18 en 19 vind je een overzicht van de functies van de verschillende specialistkaarten.

Zo gaat het **na elke overval** tot aan het einde van het spel verder. Dat betekent dat er vanaf de 2^e overval altijd **1 uitdagings- of 1 specialistkaart actief** is.

TIP: om het volledige scala specialist- en uitdagingskaarten te verkennen, sorteert je de 2 stapels na een spel **niet** opnieuw van 1 tot en met 10, maar laat je die ongewijzigd. Ga gedurende meerdere spellen door beide stapels totdat je alle kaarten een keer hebt gezien. Pas als je in een stapel voor de **tweede keer** kaart nummer 1 tegenkomt, schud je die stapel. Vanaf dat moment duiken de kaarten van deze stapel in willekeurige volgorde op.

VARIANT VOOR EXPERTS

De variant voor experts werkt op dezelfde manier als de variant voor gevorderden. Pas de volgende wijzigingen toe:

- **Verwijder de uitdagingskaart "1) Snel aan de slag"** uit het spel. Die wordt in de variant voor experts niet gebruikt.
- Trek aan het begin van het spel een willekeurige uitdagingskaart. Die is **voor alle overvallen actief!** Dat betekent dat deze al actief is tijdens de 1^e overval en ook voor alle overige overvallen actief blijft. Vanaf de 2^e overval zijn dan altijd **2 uitdagingskaarten of 1 uitdagingskaart en 1 specialistkaart actief**.

VARIANT VOOR MEESTERDIEVEN

De variant voor meesterdieven werkt op dezelfde manier als de variant voor gevorderden. Pas de volgende wijzigingen toe:

- Verwijder de uitdagingskaart "1) Snel aan de slag" uit het spel.
- Verwijder 1 van de 3 alarmkaarten uit het spel. Zodra er **2 alarmen** zijn afgegaan, hebben jullie het spel verloren.
- Er komen **geen specialistkaarten** in het spel.
- Trek aan het begin van het spel 2 willekeurige uitdagingskaarten. Die zijn tijdens de 1^e overval actief. Leg aan het begin van elke volgende overval de uitdagingskaart met het laagste nummer (rechtsboven) af. Trek dan een nieuwe uitdagingskaart van de stapel. Er zijn dus altijd precies **2 uitdagingskaarten actief**.

UITDAGINGSKAARTEN

Overzicht en verduidelijkingen



1) Snel aan de slag

Laat de witte fiches bij deze overval weg. Deel in ronde 1 uitsluitend de handkaarten en ga dan direct door naar ronde 2.



2) Geluidssensoren

Draai de fiches met 1 ster voor rondes 1, 2 en 3 naar de donkere kant. Die fiches mogen nadat ze voor de eerste keer uit het midden van de tafel zijn genomen niet meer van eigenaar wisselen.



3) Bewegingsmelder

Is minimaal 1 van de 3 omgedraaide gemeenschappelijke kaarten in ronde 2 een J, Q of K, dan gebeurt het volgende: de speler met het witte fiche met 1 ster (uit ronde 1) moet zijn handkaarten gedekt afleggen en nieuwe handkaarten van de gedekte stapel trekken.



4) Netvliesscan

Deze uitdaging voegt een extra voorwaarde voor een succesvolle overval toe. Voordat de speler met het rode fiche met de hoogste waarde bij de show-down zijn handkaarten omdraait, moeten jullie het volgende doen: de andere spelers moeten overleggen en het eens worden over een kaartwaarde (2 tot en met A) waarvan ze vermoeden dat de speler met het rode fiche met de hoogste waarde die minimaal één keer in zijn hand heeft. De speler met het rode fiche met de hoogste waarde mag vanzelfsprekend niet aan de discussie meedoen en geen aanwijzingen geven. Noemen de spelers een verkeerde waarde, dan is de overval mislukt, ook al klopt de volgorde van de rode fiches.



5) Overhaaste vlucht

Het verdelen van de oranje fiches in ronde 3 verval. Draai uitsluitend de 4^e gemeenschappelijke kaart om en ga direct door met ronde 4.



6) Ventilatiekanaal

Draai de fiches met de hoogste waarde voor rondes 1, 2 en 3 naar de donkere kant. Die fiches mogen nadat ze voor de eerste keer uit het midden van de tafel zijn genomen niet meer van eigenaar wisselen.



7) Lichtschermen

Is geen van de 3 omgedraaide gemeenschappelijke kaarten in ronde 2 een J, Q of K, dan gebeurt het volgende: de speler met het witte fiche met de hoogste waarde (uit ronde 1) moet zijn handkaarten gedekt afleggen en nieuwe handkaarten van de gedekte stapel trekken.



8) Stroomstoring

Aan het begin van ronde 2 moet iedere speler zijn fiche uit ronde 1 afleggen. Aan het begin van ronde 3 moet iedere speler zijn fiche uit ronde 2 afleggen. Aan het begin van ronde 4 moet iedere speler zijn fiche uit ronde 3 afleggen. Dat leidt ertoe dat jullie moeten onthouden wie welke fiches had om de veranderingen van de kracht van jullie kaartcombinaties beter te kunnen inschatten.



9) Vingerafdrukscan

Deze uitdaging voegt een extra voorwaarde voor een succesvolle overval toe. Voordat de speler met het rode fiche met de hoogste waarde bij de show-down zijn handkaarten omdraait, moeten jullie het volgende doen: de andere spelers moeten overleggen en het eens worden over een rang ("hoogste enkele kaart" tot en met "royal flush") waarvan ze vermoeden dat de speler met het rode fiche met de hoogste waarde die als kaartcombinatie heeft. De speler met het rode fiche met de hoogste waarde mag vanzelfsprekend niet aan de discussie meedoen en geen aanwijzingen geven. Noemen de spelers een verkeerde rang, dan is de overval mislukt, ook al klopt de volgorde van de rode fiches.



10) Bewakingscamera's

Iedereen speelt met 3 handkaarten (in plaats van 2)! Voor de showdown vorm je de best mogelijke kaartcombinatie van 5 kaarten uit je 3 handkaarten plus de 5 gemeenschappelijke kaarten (in plaats van 2 handkaarten plus 5 gemeenschappelijke kaarten).

SPECIALISTKAARTEN

Overzicht en verduidelijkingen



1) Informant

Beslis wie van jullie **precies 1 van zijn handkaarten in het geheim** aan precies één andere speler **laat zien**. Die speler mag natuurlijk niet aan de andere spelers vertellen welke kaart hij heeft gezien.



2) Chauffeur

Beslis wie van jullie aan alle andere spelers meldt **welke rang** zijn huidige kaartcombinatie uit handkaarten plus gemeenschappelijke kaarten heeft. Hij mag niet meer details vertellen.

Voorbeeld: "Ik heb 1 paar." Welk paar dat is, mag hij niet zeggen!



3) Geldschietster

Zodra jullie in **ronde 1 de handkaarten hebben verdeeld**, meldt iedere speler hoeveel "**hofkaarten**" (J, Q, K) hij heeft.

Voorbeeld: Arsène heeft K, J in zijn hand en zegt: "Ik heb 2 hofkaarten". Bonnie heeft Q, 3 en zegt: "Ik heb 1 hofkaart". Clyde heeft A, 10 en zegt: "Ik heb 0 hofkaarten", enzovoort.



4) Meesterbrein

Beslis wie van jullie aan alle spelers meldt **hoeveel kaarten** hij van een **bepaalde waarde** in zijn hand heeft.

Voorbeeld: jullie besluiten als groep dat Danny aan alle spelers laat weten hoeveel negens hij in zijn hand heeft. Danny heeft 9, 3 en zegt: "Ik heb één 9".



5) Hacker

Beslis wie van jullie **één kaart van de gedekte stapel** trekt en die kaart in zijn hand neemt. Daarna moet die speler **direct 1 van zijn handkaarten gedekt** afleggen. Dat mag ook de kaart zijn die hij net van de gedekte stapel had getrokken.



6) Coördinator

Zodra jullie in **ronde 1 de handkaarten hebben verdeeld**, kiest ieder van jullie **1 van zijn handkaarten**. Daarna geeft iedere speler zijn gekozen kaart **tegelijktijdig als handkaart** aan zijn linkerbuurman door.



7) Jack

Beslis wie van jullie de **specialistkaart "Jack"** in zijn hand neemt. Daarna moet die speler **1 van zijn andere handkaarten gedekt** afleggen. De kaart "Jack" geldt als een **J (Jack)**. De kaart **hoort echter niet bij een kleur**. Dat betekent dat hij niet in een flush kan worden gebruikt. Heeft een speler een combinatie van de "Jack" en de 4 andere J-kaarten, dan geldt die als vier dezelfde plus een J-bijkaart.



8) Cijfergenie

Zodra jullie in **ronde 1 de handkaarten hebben verdeeld**, zegt iedere speler **welke som de waarden van zijn handkaarten** hebben. 2 tot en met 10 hebben de waarden 2 tot en met 10. J, Q, K hebben elk waarde 10. A heeft waarde 11.

Voorbeeld: Arsène heeft 10, 7 in zijn hand en zegt: "Ik heb waarde 17". Bonnie heeft Q, 3 en zegt: "Ik heb waarde 13". Clyde heeft A, 10 en zegt: "Ik heb waarde 21", enzovoort.



9) Oplichter

Zodra jullie in **ronde 1 de handkaarten hebben verdeeld** en die hebben bekeken, leggen jullie die kaarten **gedekt op een hoop** midden op tafel, **schud** je die en **deel je die opnieuw**.

Belangrijk: je moet daadwerkelijk uitsluitend de eerder gedeelde kaarten schudden en opnieuw delen. Onthoud je welke handkaarten je vóór het schudden had, dan weet je welke 2 kaarten ergens bij de andere spelers moeten zitten.



10) Spierbundel

Beslis wie van jullie de **specialistkaart "Spierbundel"** neemt en voor zich neerlegt. Bij een showdown verslaat deze speler met zijn kaartcombinatie alle andere spelers met een kaartcombinatie **van dezelfde rang**.

Voorbeeld: Arsène heeft bij de showdown de combinatie "2-2-J-8-7" en de specialistkaart "Spierbundel". Bonnie heeft "2-2-A-8-7". Clyde heeft "8-8-K-7-3" en Danny "7-7-7-8-2". Arsène, Bonnie en Clyde hebben ieder een combinatie van de rang "One pair". Arsène heeft eigenlijk de zwakste paarcombinatie. De spierbundel zorgt er echter voor dat hij het sterkste paar heeft. Danny heeft three of a kind, een andere rang dus, en is daarmee nog sterker dan Arsène. De juiste volgorde van de fiches zou hier zijn: Bonnie (1 ster), Clyde (2 sterren), Arsène (3 sterren), Danny (4 sterren).