

# GANG UP!

A CRIMINALLY FUN CARD GAME!

## DOEL

Gebruik Gangsters om Crimes te plegen (alleen of met 1 Ally). Is de Crime succesvol dan stijgt je Status en kun je meer kaarten spelen. Gebruik Influences en Gangster Actions om een Crime te saboteren zodat je tegenstanders dalen in Status.

De eerste Speler die 20 Statuspunten of meer heeft wint. Hebben meerdere Spelers dit aantal op hetzelfde moment dan delen ze de winst.

## KAARTEN

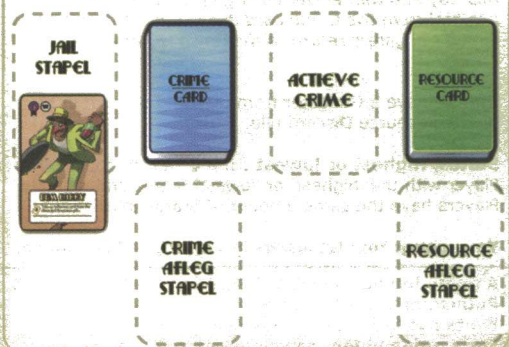
Gang Up! heeft 3 kaarttypes en een Status Tracker:



## OPZET

- Pak evenveel Gangster-kaarten (met Status 5 of minder) als dat er Spelers zijn en leg ze open in Jail.
- Schud en plaats alle Crime-kaarten gesloten op de Crime stapel.
- Schud alle Resource-kaarten (Influence + Gangster kaarten) en leg ze gesloten op de Resource stapel.
- Elke Speler krijgt een Status tracker en zet deze op 5, bv met een muntje.
- Elke Speler krijgt 6 kaarten van de Resource stapel die naar hun hand gaan.

## DE TAFEL:



## VOOR ELKE SPELER:

HQ  
(HOOFDKWARTIER)



## JE HAND



## KAARTEN SPELEN

Influence en Gangster-kaarten hebben een nummer linksboven in een paarse cirkel: de vereiste Status.

- Om een kaart te spelen moet je Status hetzelfde of hoger zijn dan de vereiste Status. Je Status vermindert niet door deze Status, maar wordt alleen vergeleken.
- Je kunt net zoveel Influence of Gangster-kaarten spelen als je wil, zolang je maar voldoet aan de vereiste Status.



:6 Status is vereist om de kaart te spelen.

Crime kaarten vereisen Manpower (Mankracht) om gespeeld te kunnen worden; 1 Gangster telt als 1 Manpower tenzij de kaart anders aangeeft.



:5 Manpower is vereist om de kaart te spelen.

Je verdient Status door een Crime succesvol te af te ronden.



: Win (of verlies) 4 Status met deze Crime.

**Statusverlies:** Het verliezen van Status kan er voor zorgen dat Gangsters gedwongen van de tafel terug naar je hand moeten. Zelfs bij een Crime.

## BEURT

De jongste Speler begint. Wanneer zijn of haar beurt is geweest start de Speler links etc.

### 1. Pak fase

Pak de bovenste kaart van de Resource stapel en plaats deze in je hand.

### 2. Gangster fase

Plaats zoveel Gangsters als je wil van je hand naar je HQ, zolang je maar voldoet aan de vereiste Status. Deze Gangsters zijn nu in het spel. Je mag ook 1 **Snitch-switch** uitvoeren; ruil 1 Gangster van je hand om met een Gangster met een lagere vereiste Status in Jail.

### 3. Crime fase of Einde beurt?

Pak wederom een kaart van de Resource stapel voor je hand (ga naar 5). Of kies een Crime kaart (ga naar 4).

### 4. Crime fase

#### 4A Pak een Crime kaart.

Speel de Crime kaart (ga naar 4b) of laat deze ongestraft gaan. Als je de Crime niet wilt of kunt spelen dan leg je deze af op de Crime aflegstapel (ga naar 5).

#### 4B. Organiseer de Crime:

Om een Crime te kunnen plegen moet je genoeg Manpower hebben. Manpower voeg je toe op 3 manieren:

1. Elke Gangster in je HQ telt als 1 Manpower (tenzij anders aangegeven). Geef aan wie je in zet door deze naar de Crime kaart te verplaatsen.
2. Vraag andere Spelers om Manpower toe te voegen. Kies 1 speler (Ally). De Ally kan dan het afgesproken aantal Gangsters toevoegen aan de Crime.
3. Voeg Manpower toe door Influence kaarten te spelen. *Opmerking; je mag ook meer Gangsters dan vereist toevoegen (in elke combinatie) uit veiligheid.*

#### 4C. Crime is begonnen:

- Roep; 'De Crime is begonnen!'
- Gangsters kunnen nu niet meer worden verplaatst van of naar de Crime (tenzij anders aangegeven).
- Elke Speler kan Influence kaarten of Gangster Actions gebruiken om de uitkomst van de Crime te beïnvloeden.
- Als iedereen klaar is, roep: 'De Crime is afgelopen!'

#### 4D. De uitkomst:

- Voldoe je nog aan de vereiste Manpower, dan krijg jij (en je Ally beide) alle Status en voordelen van de Crime.
- Voldoe je NIET aan de vereiste Manpower, dan wordt de vermelde Status van jouw (en van je Ally's) Status afgetrokken en onderga je de gevolgen van de Crime.

#### 4E. Na de Crime:

Sommige Influences mag je alleen na een Crime spelen.

### 5. Einde beurt

Leg kaarten van je hand af tot je er 8 over hebt.

## TYPE KAARTEN

### Gangster kaarten

- Gangster kaarten speel je vanuit je hand naar je HQ, tijdens de Gangster fase van je beurt (2).
- Gespeelde Gangsters liggen open in je HQ.
- Gangsters hebben een Action of Trait en werken direct.
- Traits zijn automatisch actief wanneer relevant.
- Actions zet je in door het vereiste aantal kaarten af te leggen op de Resource aflegstapel. Het aantal staat aangegeven in het gele vierkant op de kaart;

-2

:Leg 2 kaarten af voor deze Gangster Action.

Actions mogen zo vaak als je kunt en wanneer je wilt.

- **Vermoorde** Gangsters gaan naar de Resource aflegstapel, **gearresterde** Gangsters gaan naar Jail.

### Jail

Gangsters in Jail zitten niet in een Gang. Sommige Influences of Actions helpen je met het uitbreken van Gangsters, waarna deze naar je hand gaan.

### Crime kaarten

- Leg Crimes na afloop af op de Crime aflegstapel.
- De 4 Crime types zijn aangegeven met deze iconen:



Roof



Fraude



Gokken



Smokkel

### Influence kaarten

- Influences zijn direct en kunnen altijd gespeeld worden als je de vereiste Status hebt, tenzij anders aangegeven.
- Leg ze af op de Resource aflegstapel na gebruik.
- Er is geen maximum aan Influences dat je mag spelen.
- De Influence types zijn aangegeven met deze iconen:



Arrestatie



en



Kaarten



Overlopen



en



Status



Vermoord



en



Mankracht



Annuleer

### Kies je doelwit

Soms vereist een kaart een doelwit, bv. om een Gangster te arresteren. Kies in dat geval zelf het doelwit.

## DEFINITIES

**Een Crime:** Een Crime die bezig is (4C).

**Arrest:** Alleen Gangsters bij een Crime worden gearresteerd (4C). Hierna gaan ze naar Jail.

**Ally:** Speler die Gangsters aan een Crime toevoegt na gevraagd te zijn door de initiator. *Opmerking; de Ally blijft Ally zelfs als al diens Gangsters bij de Crime zijn overgelopen, gearresteerd of vermoord.*

**Cancel:** Annuleer een Influence of Gangster Action.

**Defect:** Een Gangster van een andere Gang loopt over naar je HQ en hoort nu bij jouw Gang.

*Opmerking; gearresterde Gangsters, of die in Jail, kunnen niet overlopen.*

**Force to join:** Voeg tijdelijk gedwongen Gangsters van een andere Speler vanuit hun HQ toe aan je Crime (4B/C). Ze zijn tijdelijk van jou, inclusief hun Actions en Traits. *Opmerking; deze Gangsters zijn geen "overlopers". De gedwongen speler wordt hierdoor geen Ally en verdient of verliest niet de Status (en voordelen) genoemd op de Crime kaart zelf. Opmerking; mits onangetast keren gedwongen Gangsters terug naar hun HQ na de Crime.*

**Kill:** Vermoord een Gangster en leg deze op de Resource aflegstapel.

**Status, highest or lowest :** Zijn er meerdere spelers met het hoogste of laagste Statusaantal? Kies er 1.

**Spel:** Robin Keijzer & Paul van der Meer © 2015

**Uitgeverij:** HOT Games

**Fonts:** Nick Curtis & Raymond Larabee.

**Voor de uitlegvideo:** gangupcardgame.wordpress.com