

Bandietenbende

Spelidee: Anja Wrede & Christoph Cantzler

Illustraties: Stefan Fischer



Spelinhoud

- 1 roverszak
- 52 kaarten (46 boevenkaarten en 6 signalementen)
- spelregels

Iggy Incognito en zijn 45 maatjes maken de politie van Goudstad het leven zuur. Altijd is een deel van de bende op strooptocht. Maar het is helemaal niet zo eenvoudig om de daders te pakken te krijgen want de 46 inbrekers lijken ontzettend veel op elkaar! Heb je de echte adelaars-ogen om de gezochte rovers bliksemsnel in hun kraag te grijpen en tot de beste boevenvanger van Goudstad te worden uitgeroepen?

Spelidee

Alle spelers zijn nieuwsgierig naar het signalement waarop het bijzondere kenmerk van de boef staat aangegeven. Zodra het is omgekeerd, haalt iedereen bliksemsnel zijn kaarten tevoorschijn en telt alle boeven in zijn hand op wie dit gezochte kenmerk van toepassing is.

Wie het snelst is, grijpt de roverszak en krijgt als beloning een extra boevenkaartje. Degene die tot de laatste zoekactie een goed overzicht bewaart en de meeste boevenkaartjes verzamelt, wint deze razendsnelle boevenjacht.

Spelvoorbereiding

Zet de roverszak in het midden op tafel. Schud de zes signalementen en leg ze op een verdekte stapel klaar. Vervolgens worden de boevenkaartjes geschud en krijgt iedere speler zeven kaartjes. Iedereen legt ze verdekt op een stapel voor zich want niemand mag zijn kaarten bekijken! De overige boevenkaarten worden als voorraadstapel in het midden op tafel gelegd.

Spelverloop

De speler met de sluwste boeventronie begint en draait het bovenste signalement van de stapel om dat voor iedereen goed zichtbaar moet zijn. Het signalement geeft aan welk kenmerk de gezochte boef moet hebben: baard, litteken, bankbiljet, oorbelt, hoed of zonnebril.

Nu speelt iedereen tegelijk. Roep met z'n allen het startsein "boeven opgepast!" Daarna neemt iedereen snel zijn kaarten in zijn hand en telt alle eigen kaarten waarop een boef met het gezochte kenmerk staat afgebeeld.

Wie zijn boevenkaarten heeft geteld, legt ze verdekt voor zich neer en grijpt zo snel mogelijk de roverszak.

Alle andere spelers leggen hun kaarten eveneens verdekt voor zich neer. Wie heeft de roverszak gepakt? Zeg hardop hoeveel van je kaarten het gezochte kenmerk vertonen.

Bijvoorbeeld: "Ik heb vijf boeven met een oorbel."

Vervolgens draai je je kaarten om en wordt gezamenlijk gecontroleerd of het genoemde aantal juist is.

Is het genoemde aantal juist?

- Ja! Heel goed! Als beloning mag je een boevenkaartje van de voorraadstapel pakken en bij je kaarten leggen.
- Nee! Helaas, je hebt zeker te vlog geteld! Nu krijgen alle anderen een boevenkaartje van de stapel.

Nieuwe boevenjacht:

Nu geven alle spelers drie boevenkaartjes verdekt aan hun linkerbuurman door. Iedereen schudt zijn kaarten en legt ze opnieuw verdekt op tafel. De roverszak wordt weer midden op tafel gezet. Daarna wordt het volgende signalement omgedraaid en begint een nieuwe ronde.

Einde van het spel

Nadat het laatste signalement is omgedraaid en de ronde is uitgespeeld, is het spel afgelopen. Iedereen telt zijn boevenkaarten. Wie de meeste kaarten heeft, wint. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

Profvariant

Afgezien van de volgende wijzigingen blijven de regels van het basisspel gelden:

- In plaats van één worden nu steeds twee signalementen omgedraaid. Bij het doorzoeken van je kaarten moet je erop letten dat beide kenmerken staan afgebeeld. De speler die de roverszak heeft gegrepen, noemt het aantal van zijn boevenkaarten die beide kenmerken vertonen.

Bijvoorbeeld: "Ik heb drie boeven met een zonnebril en een oorbel."

- Na drie ronden worden de signalementen opnieuw geschud en op een verdekte stapel gelegd. Het spel is afgelopen als er nog eens drie ronden zijn gespeeld.