





Bekijk de kaarten die verspreid over de tafel liggen en buig de passende vingers zo snel mogelijk om. **Dexterity Jane** is een spel van snelheid, dat observatievermogen combineert met... behendigheid.

De speler met de meeste punten aan het einde van de tiende ronde wordt uitgeroepen tot winnaar.

INHOUD

-  10 Rondetegels, genummerd van 1 - 10
-  60 Handkaarten
-  8 Volgordefiches (hoeden)
-  1 spelregelboekje

Voor de "overval"-variant (zie pagina12):

-  10 Geldfiches (waarden 0 - 6)
-  1 Sheriff-fiche

VOORBEREIDING

Plaats het volgende materiaal naast het speelgebied:

1. De handkaarten, geschud en gestapeld, faamzijde zichtbaar (zijde met een nummer).
2. De rondetegels worden in aflopende volgorde gestapeld, met tegel nummer 1 bovenop.
3. De volgordefiches (één fiche minder dan het aantal spelers, beginnend met 1 en dan in oplopende volgorde).



Vorbereiding voor vier spelers.

Voorbeeld

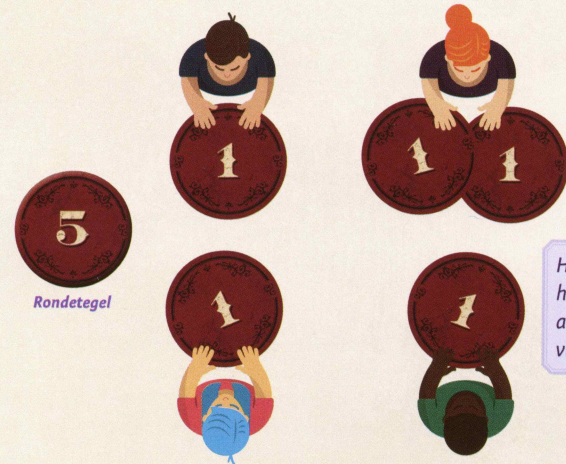
Een spel duurt tien ronden. Elke ronde bestaat uit drie fasen:

1. Onthullen
2. Antwoorden
3. Controleren

1 ONTHULLEN

Trek een aantal handkaarten gelijk aan het nummer van de huidige rondetegel. Deel ze zo eerlijk mogelijk uit onder de spelers met hun faamzijde naar boven.

Dus **een totaal** van één kaart wordt uitgedeeld tijdens de eerste ronde; twee kaarten tijdens de tweede, enzovoort. Dit betekent dat sommige spelers geen kaarten op handen krijgen of dat sommigen er meer krijgen dan anderen.



Voorbeeld

De spelers die een kaart ontvingen, draaien **snel en simultaan** de kaarten open en plaatsen deze in het midden van de tafel. Let erop dat de kaarten elkaar niet overlappen en verplaats ze ook niet. Dit wil zeggen dat ze in een willekeurige oriëntatie verspreid op de tafel zullen liggen en dat de spelers ze in hun hoofd zullen moeten draaien.

BELANGRIJK

Tijdens deze fase mag niemand de uitgespeelde handkaarten aanraken.

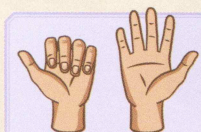
Iedereen bekijkt en interpreteert **alle** zichtbare handkaarten.

INHOUD VAN DE KAARTEN

Elke kaart toont een **linkerhand** of een **rechterhand**, waarop **een maximum van één vinger is gebogen**.

Kaarten die een gebogen vinger tonen

Elke speler moet **alle** vingers buigen die op de openliggende kaarten gebogen staan afgebeeld, rekening houdende met de afgebeelde hand (links of rechts). Indien een hand niet is afgebeeld op de kaarten, mogen er van die hand geen vingers gebogen zijn.



Oplossing

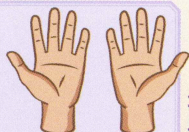
In de vierde ronde zouden alle vingers, behalve de duim, van de linkerhand gebogen moeten zijn, terwijl er geen vingers van de rechterhand gebogen mogen zijn.

Voorbeeld

Kaarten die geen gebogen vinger tonen

Een kaart zonder gebogen vinger **heft alle andere kaarten op** die een gebogen vinger tonen aan deze hand (links of rechts). Deze hand moet dus volledig open blijven.

Door slechts één kaart te veranderen in het vorige voorbeeld, zouden er geen vingers van de linkerhand gebogen mogen zijn!



Oplossing

Voorbeeld

**TWEE IDENTIEKE KAARTEN HEFFEN ELKAAR OP!**

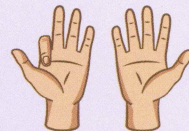
Elk paar identieke kaarten tijdens een ronde heffen elkaar op. Twee kaarten worden als identiek beschouwd als ze dezelfde hand (links of rechts) in dezelfde positie tonen (met dezelfde of geen enkele vinger gebogen).

OPMERKING

De afgebeelde handen hebben verschillende kleuren, achtergronden en andere attributen (handschoen, snee, ring, ...), maar deze hebben geen invloed op het spel en zijn puur decoratief. Negeer ze tijdens het spelen.



Drie kaarten (bruin omcirkeld) tonen de rechterhand zonder gebogen vingers. Twee van deze kaarten heffen elkaar op omdat ze identiek zijn (paarse kruisen) – het maakt niet uit welke twee, aangezien ze alle drie identiek zijn. Merk op dat ook het andere identieke paar elkaar opheft (rode kruisen).

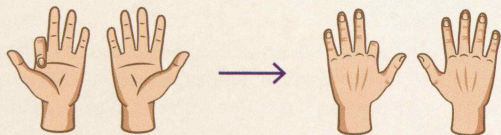


Oplossing

Voorbeeld

BLOKKEER JE ANTWOORD

Zo gauw je denkt het correct antwoord te hebben gevonden met deze set kaarten, **moet je jouw antwoord blokkeren**. Dit doe je door je beide handen, **handpalmen gedekt**, voor je op tafel te leggen zonder de gebogen vingers van je antwoord te veranderen.



Je antwoord blokkeren uit vorig voorbeeld.

Voorbeeld

Kondig **onmiddellijk** jouw volgordenummer aan. De eerste speler die een antwoord blokkeert roept "Eerst!", enz. Daarna wacht je, **zonder je handen en vingers te wijzigen**, tot de andere spelers hun antwoord hebben geblokkeerd.

De laatste speler kan z'n antwoord echter niet blokkeren; dit betekent dat deze speler geen punten zal scoren deze ronde! Deze speler zal de antwoorden van de andere spelers controleren (zelfs in een tweespelersspel).



3 CONTROLEREN

De speler die laatst was en dus geen antwoord heeft kunnen blokkeren, controleert de antwoorden van de andere speler(s).

TIP

Vergeet de volgorde waarin spelers hun antwoord blokkeerden niet, je kan de volgordefiches hiervoor gebruiken. Dit kan handig zijn. Als je allen akkoord gaat om de fiches niet te gebruiken, kan je zonder spelen.



Het is belangrijk dat de spelers hun antwoord (vingers en handen) niet veranderen gedurende dit controleproces.

Je kan de handkaarten nu herschikken en oriënteren in het midden van de tafel om ze makkelijker te kunnen lezen.

Om de antwoorden te controleren, doorloop je volgende stappen:

1. Sorteert de handkaarten in twee groepen: kaarten die de linkerhand tonen en diegenen die de rechterhand tonen.
2. **Verwijder in elke groep elk paar identieke kaarten** (deze kaarten heffen elkaar op). Dit kan zelfs resulteren in geen resterende kaarten, maar dit gebeurt zelden.
3. Indien er in een groep een handkaart zit die **geen gebogen vinger toont**, verwijder je de **ganse** groep (aangezien er aan deze hand dan geen gebogen vingers mogen zijn).
4. Controleer of het antwoord van de eerste speler overeenkomt met de criteria op de resterende kaarten:
 - ☞ **Indien ja**, deze speler krijgt de rondefiche als beloning en legt deze voor zich (het nummer geeft het aantal faampunten weer die hiermee verdiend zijn).
 - ☞ **Indien nee**, deze speler krijgt niets. Controleer nu het antwoord van de tweede speler, dan de derde, enzovoort, tot iemand de juiste combinatie heeft. Indien niemand correct is, wordt de rondetegel afgelegd en krijgt niemand deze.

Een ronde spelen

Gedaan!

Controleren

Gedaan!

5. Indien een speler de rondetegel wint, **controleer je ook** de antwoorden van de andere spelers. In volgorde nemen al de resterende spelers met een correct antwoord een handkaart van **de aflegstapel** (zolang de voorraad strekt) en plaatsen ze deze met de faamzijde zichtbaar voor zich. Deze kaarten leveren 1 faampunt op. Indien er geen kaarten in de aflegstapel zijn, krijgen de resterende spelers geen beloning.

SPECIALE REGEL VOOR EEN TWEESPELERSPEL

Indien de speler die een antwoord blokkeerde fout zat, verliest die speler de ronde. In de plaats **wint de andere speler de rondetegel** alsof hij een correct antwoord had geblokkeerd.

EINDE VAN DE RONDE

De ronde eindigt nadat alle geblokkeerde antwoorden gecontroleerd zijn.

Leg alle gebruikte handkaarten van de ronde op de aflegstapel.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt na de tiende ronde.

Elke speler telt z'n faampunten:

- Elke handkaart is 1 faampunt waard.
- Elke rondetegel is een aantal faampunten waard gelijk aan het nummer van de tegel.

De speler met **de meeste faampunten** wint.

Indien er een gelijkstand is, wint de speler met de rondetegel met het hoogste nummer.

GEDETAILLEERD VOORBEELD

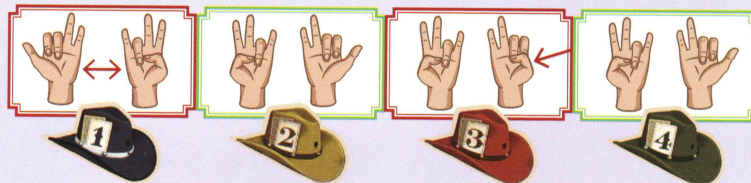


OPMERKING

Om de antwoorden makkelijker te controleren, kan je de handpalmen van de geblokkeerde antwoorden naar boven draaien (zonder het antwoord te wijzigen!).



Dit is een spel met vijf spelers en de volgende vier antwoorden zijn geblokkeerd:



De speler die geen antwoord kon blokkeren, controleert de andere antwoorden.

- Speler 1** is fout. Hij heeft de handen verwisseld (een klassieke fout!).
- Daarna **speler 2**. Het antwoord is correct. Deze speler neemt de rondetegel (6 faampunten!) en de controle gaat verder...
- Speler 3** is fout (de duim aan de rechterhand mocht niet gebogen zijn). Deze speler krijgt niets.
- Maar **speler 4** heeft het juist. Deze speler krijgt een handkaart van de aflegstapel (aangezien deze niet leeg is), faamzijde zichtbaar. 1 faampunt is beter dan niets!

Deze versie maakt het spel iets makkelijker om het te leren spelen. Hierdoor is het spel ook toegankelijker voor jongere spelers.

OPMERKING


Deze versie is niet combineerbaar met de Overval-variant (zie pagina 12)!

HANDKAARTEN 1 – 24

Schud bij aanvang van het spel de handkaarten 1 – 24 en stapel ze met de faamzijde zichtbaar. **Enkel deze 24 kaarten worden gebruikt om de tien ronden te spelen** (volgens de normale regels); dus **leg deze kaarten nooit af!**

Wanneer je een nieuwe ronde start, schud je alle handkaarten (1 – 24) alvorens er nieuwe te trekken zoals aangegeven door de nieuwe rondetegel.

Op deze kaarten geeft de mat op de achtergrond aan welke hand staat afgebeeld:

 **rode mat** = linkerhand

 **groene mat** = rechterhand



Hier vind je de kaartnummers!

HANDKAARTEN 25 – 60

Stapel bij aanvang van het spel handkaarten 25 – 60 met de faamzijde zichtbaar (ze dienen niet geschud te worden).

In deze eenvoudige versie worden deze kaarten enkel gebruikt als faampunten. Gebruik ze in de controleerfase om spelers te belonen die een correct antwoord hadden geblokkeerd, maar geen rondetegel wonnen.

BELANGRIJK

In de vereenvoudigde versie schud je de twee stapels nooit door elkaar (hou 1-24 en 25-60 dus steeds gescheiden).

OPMERKING

Kaarten 25 – 60 hebben ook groene en rode matten op de achtergrond, maar ze zijn puur willekeurig! Dus... een speler kan in een spel met de volledige stapel kaarten van 60 kaarten **niet** uit gaan van de kleur van de matten!



Je bent nu klaar om de vereenvoudigde versie van **Dexterity Jane** te spelen. Probeer hier eerst vat op te krijgen en lees de rest later.

Voeg de volgende regels toe aan de basisregels.

OVERZICHT

Wanneer een overval wordt getriggerd, moet je snel trekken en schieten om een geldfiche te stelen van een tegenspeler; deze fiches zijn punten waard aan het einde van het spel.

VOORBEREIDING

Deel een willekeurige geldfiche gedekt aan elke speler. Hou deze fiches gedekt tijdens het spel, je mag echter ten alle tijde kijken naar je eigen fiche.



Plaats de resterende fiches terug in de doos zonder ze te bekijken.

Gooi de Sheriff-fiche in de lucht. De zijde waarop die landt bepaalt **(voor het ganse spel)** welke hand prioriteit krijgt bij het afhandelen van een overval.



Er is een kogel zichtbaar op de rechtse handkaart. Je beslist om je rechterhand te gebruiken voor een overval door je linkerhand plat op de tafel te leggen.



Oplossing

Voorbeeld

EEN RONDE SPELEN

1 ONTHULLEN

Geen toevoegingen aan de basisregels

2 ANTWOORDEN

Je kan een overval uitvoeren **of** je antwoord blokkeren zoals in het basisspel (slachtoffer van een overval of niet).

INHOUD KAARTEN

Kaarten die een kogel tonen laten je toe om een overval te plegen; er kunnen echter maximaal **twee overvallen per ronde** zijn: één voor de linkerhand en één voor de rechter.



EEN OVERVAL UITVOEREN

Een kogel op een handkaart (zelfs als de kogel slechts deels zichtbaar is) stelt je in staat om een overval te plegen met de overeenkomstige hand (links/rechts).

Zo gauw je denkt dat een overval is toegelaten voor een hand, vorm je met deze hand een pistool, wijzend naar een andere speler en roept, "PANG"! Hou je "pistool" op je slachtoffer gericht en plaats de palm van je andere hand plat op tafel; je kan niet langer deelnemen aan het vormen van de posities aangegeven op de handkaarten in het midden van de tafel.

Nadat je een overval hebt gepleegd met een hand, **mag niemand anders deze ronde nog een overval plegen met deze hand**. Jij bent verantwoordelijk voor het feit dat niemand anders jouw overval kopieert. Indien toch iemand dit doet, wijs je hen hier op en moeten ze iets anders doen (een overval plegen met de andere hand of een antwoord blokkeren). De verloren tijd volstaat als straf voor de gemaakte fout!

Een andere speler kan nog een overval plegen met de andere hand (als er een kogel is en niemand anders in deze ronde reeds een overval heeft gepleegd met deze hand).

Niemand is verplicht een overval te plegen omdat er kogels beschikbaar zijn. Zelfs een speler zonder geldfiche kan een overval plegen.

3



Er staat aan kogel op een linkerhandkaart en een andere op een rechterhandkaart. Iemand kan een dubbele overval plegen!

Oplossing

Voorbeeld

Een dubbele overval uitvoeren

Je kan een overval plegen met beide handen als je denkt dat het toegelaten is. Je moet beide overvallen **gelijktijdig** uitvoeren: richt beide handen, roep "PANG!PANG!" en houd beide "pistolen" naar de slachtoffer(s) gericht. Jawel, dit klopt, in een dubbele overval kan je eenzelfde persoon twee keer viseren, of twee verschillende slachtoffers kiezen.

TWEE IDENTIEKE KOGELS HEFFEN ELKAAR OP!

Elk paar kaarten die kogels tonen op dezelfde hand (links/rechts) heffen deze kogels op. De afgebeelde handen moeten niet identiek zijn: ze kunnen verschillende gebogen vingers of zelfs open handpalmen hebben.



Beide rechterhanden hebben kogels. Deze kogels heffen elkaar op; een overval met de rechterhand is niet toegestaan. Een overval met de linkerhand is echter wel mogelijk!

Oplossing

Voorbeeld

JE ANTWOORD BLOKKEREN

Jouw "pistool" en de andere hand plat op de tafel of twee "pistolen" gelden als jouw geblokkeerde antwoord voor deze ronde. Je houdt dit antwoord tot het einde van de ronde, dus je kan geen punten proberen te sprokkelen op de reguliere manier gedurende deze ronde.

3

CONTROLLEREN

Controleer eerst de overvallen, indien die er waren.

Indien er twee overvallen zijn, controleer je eerst diegene die overeenkomt met de afgebeelde hand op de sheriff-fiche (zelfs als een speler een dubbele overval pleegde).

Kijk enkel naar de kaarten die deze hand tonen (links/rechts), controleer of er oneven aantal kogels zijn (paren heffen elkaar op!).

Indien ja, de overval is een succes:

De overvaller steelt een gedekt geldfiche van het slachtoffer.

Indien nee, de overval is mislukt:

Het slachtoffer kiest een gedekte geldfiche van de overvaller.

Indien de speler die een geldfiche zou verliezen er geen beschikbaar heeft, gebeurt er niets.

Het is mogelijk dat de overvaller van de ene overval slachtoffer wordt van een andere overval. *Bijvoorbeeld, je kan een overval plegen met je rechterhand, terwijl iemand anders een overval pleegt op jou met de linkerhand!*

Nadat je de overvallen gecontroleerd hebt, controleer je de geblokkeerde antwoorden volgens de normale regels. **Enkel spelers die een overval deden** tijdens deze ronde nemen niet deel.

EINDE VAN HET SPEL

Voeg de waardes van de geldfiches in je bezit toe aan je faampunten. De speler met het hoogste totaal wint het spel.

Indien gelijkstand, wint de speler met de meeste geldfiches (ongeacht de waarde). Indien nog steeds gelijkstand, wint de speler met de rondetegel met het hoogste nummer.