



Spelregels

Doel van het spel:

Word de rijkste inwoner van het Wilde Westen!

Vorbereiding:

1. Leg de "bandiet" kaarten en "kluis" kaarten apart.
2. Schud de "kluis" kaarten, leg deze in de houder in het midden van de tafel en leg de dobbelstenen ernaast.
3. Schud de "bandiet" kaarten en geef iedere speler 5 kaarten. Laat ze niet zien aan de andere spelers. Leg de rest van de kaarten op een stapel in het midden van de tafel.

Spelverloop:

Kies eerst of je een kort of een lang spel wilt spelen.

Voor een kort spel spelen de spelers 10 ronden.

Voor een lang spel spelen de spelers 20 ronden.

Aan het begin van elke ronde ontvangt de bank \$500,- in de kluis.

Speel om de beurt, met de wijzers van de klok mee. De jongste speler begint. Hij bekijkt zijn kaarten.

Om de ronde te winnen moet je zoveel mogelijk punten van dezelfde figuur verzamelen. Daarom mag je, als je aan de beurt bent, een aantal "bandiet" kaarten van je keuze (1-5) omwisselen met de stapel op tafel.

Elke speler legt de "bandiet" kaarten, waarmee hij de meeste punten heeft, voor hem op tafel neer.

De speler die de meeste punten met dezelfde bandiet heeft, wint de ronde. Als 2 spelers evenveel punten hebben, dan vergelijken ze de punten van hun volgende bandiet.

Bijvoorbeeld:

De speler die een kaart "Suzy" van 4 punten en een kaart "Suzy" van 5 punten heeft, heeft een score van 9 punten. Speler 2, die een kaart "Joe" van 5 punten en een kaart "Joe" van 6 punten heeft, heeft een score van 11 punten. De tweede speler wint deze ronde.

Om de kluis te openen, pakt de winnaar de 3 dobbelstenen. Hij mag maximaal 5 keer de dobbelstenen gooien om de gegeven code op de "kluis" kaart te behalen. Elke keer als hij een gewenst cijfer gooit, plaatst hij de dobbelsteen in de gereserveerde plaats van de kluis.

Als het de speler lukt om de code bij elkaar te gooien, dan wint de speler het geld dat in de kluis ligt. Gooit de speler de code NIET dan blijft het geld in de kluis en begint het spel opnieuw.

Einde van het spel:

Na 10 ronden voor een kort spel of 20 ronden voor een lang spel is de speler die het grootste fortuin bij elkaar heeft verzameld de winnaar.



Règles du jeu

But du jeu:

Etre le joueur le plus riche à la fin de la partie.

Installation du jeu:

1. Séparez les cartes «bandits» et «coffre-fort».
2. Mélangez les cartes «coffre-fort», posez-les dans le coffre fort au centre de la table et disposez les dés dans les emplacements prévus à cet effet.
3. Mélangez les cartes «bandits» (face cachée) et distribuez-en 5 à chaque joueur. Le reste constitue la pioche.

Fonctionnement du jeu:

Au départ, les joueurs doivent choisir entre une partie courte et une partie longue

Pour une partie courte les joueurs devront attaquer 10 fois la banque, soit réaliser 10 manches.

Pour une partie longue, les joueurs devront attaquer 20 fois la banque, soit 20 manches.

A chaque tour de jeu, la banque reçoit un convoi d'argent et place 500 dollars sous le coffre.

Il faut jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre ; le plus jeune des joueurs commence.

Tour à tour, chaque joueur échange une seule fois avec la pioche le nombre de cartes « bandits » de son choix (1 à 5).

Pour gagner la manche, les joueurs doivent rassembler un maximum de points d'un même personnage.

Chaque joueur pose alors, devant lui, les cartes du bandit avec lequel il a le plus de points. Le joueur qui totalise le plus grand nombre de points avec un même bandit, gagne.

En cas d'égalité, ils comparent les points de leur second bandit.

Exemple:

Le joueur 1 détient une carte Suzy de 4 points et une carte Suzy de 5 points donc un score de 9 et le joueur 2 détient une carte Joe de 5 points et une carte Joe de 6 points donc un score de 11 points. Le joueur 2 gagne donc cette manche.

Pour ouvrir le coffre fort le gagnant prend les trois dés. Il a droit à 5 lancés de dés pour réaliser le code indiqué sur la carte « coffre fort ». A chaque fois qu'il obtient le chiffre souhaité, il place le dé dans la case correspondante du coffre fort.

S'il réalise le code, le joueur remporte les billets placés sous le coffre sinon les 500 dollars restent sous le coffre et une nouvelle manche redémarre.

Fin de la partie:

Après 10 manches pour une partie courte, ou 20 manches pour une partie longue, le gagnant est celui qui a amassé la plus grande fortune.