

WANTED

BLASTING BILLY

SPELREGELS

BLASTING BILLY

Het is 1860, midden in het wilde westen op de prairie. Bankrovers zijn vogelvrij, en jij zit in de bende van **Blasting Billy**. Met een paar flinke staven dynamiet hebben jullie zojuist een bank van het stadje Ripville opgeblazen. Diamanten, bankbiljetten, sieraden... alles namen jullie mee. Billy wil de buit wel delen, maar wil van alles wel het meeste hebben. Jullie doen een voorstel. Maar als jij aan het einde van een soort méér hebt dan hij, dan schiet hij je genadeloos neer. Geef Billy dus wat hij wil, maar bluf je vooral langs de andere benedeleden en zorg dat je zelf voldoende overhoudt. En pas op voor zijn revolver.

SPEELMATERIAAL

- 60 speelkaarten (5 verschillende soorten met elk waarden 0 t/m 10 en één met dynamiet). De kleur van de achterkant komt overeen met die van de voorkant.



Goud

Bankbiljetten

Munten

Juwelen

Diamanten

Dynamiet

Achterkant

- De spelregels

KORT SPELOVERZICHT

De spelers spelen om beurten een kaart, die ze bij zichzelf, bij Blasting Billy of in de doos mogen leggen. Iedere speler probeert op die manier een zo hoog mogelijke waarde van elke soort (kleur) te bemachtigen. De spelers kunnen ook een val zetten met dynamiet en daarmee later kaarten uit het spel verwijderen. Heeft een speler aan het einde van het spel van één of meer kleuren een hogere waarde dan Billy, dan ligt hij* (voorlopig) uit het spel. Wie nog wel in het spel zit maakt kans om te winnen door de hoogste waarde aan kaarten te bezitten. Alleen als alle spelers uit het spel liggen, maken deze spelers alsnog kans om te winnen.

VOORBEREIDING

Schud alle 60 kaarten. Doe bij 2 spelers 12 kaarten en bij 3 spelers 6 kaarten gedekt terug in de doos. Deze kaarten doen dit spel niet mee.

Het is wel toegestaan om de kleuren van de afgelegde kaarten te bekijken.

Iedere speler krijgt 3 kaarten. Leg de overige kaarten als gedekte stapel op tafel. Een speler moet zijn kaarten zo op handen houden dat de andere spelers te allen tijde de soort (kleur) van zijn kaarten kunnen herkennen.

Bepaal door loting wie het spel begint.

SPELVERLOOP

Er wordt met de klok mee gespeeld. De speler kiest 1 van de volgende 3 opties en voert deze uit.

- Een handkaart gedekt in het midden leggen (aan Billy geven)
- Een handkaart in de eigen buit leggen (claimen)
- Een handkaart gedekt afleggen (dumpen)

A. Een handkaart gedekt in het midden leggen (aan Billy geven)

De speler kiest een kaart uit zijn hand en legt deze gedekt midden op tafel bij "de buit van Blasting Billy".

Daarbij worden de kaarten op soort (kleur) gesorteerd en overlappend neergelegd, zodat altijd te zien is om hoeveel kaarten het gaat en welke soort het is.

Belangrijk: de volgorde van de kaarten moet ongewijzigd blijven.

Niemand mag tussentijds de eerder gespeelde kaarten bij Billy bekijken.



Voorbeeld: 1 rode kaart, 2 groene kaarten, 3 blauwe kaarten. De kleuren en de symbolen van de kaarten zijn zichtbaar; juwelen, bankbiljetten en munten.

B. Een handkaart in de eigen buit leggen (claimen)

De speler kiest een kaart uit zijn hand en legt deze voor zich neer. Dit is "de buit van de speler". De eerste kaart van een soort/kleur legt hij gedekt neer, alle volgende kaarten van die soort moet hij open neerleggen.

Daarbij worden de kaarten op soort (kleur) gesorteerd en overlappend neergelegd, zodat altijd te zien is om hoeveel kaarten en om welke waarden het gaat.

Belangrijk: de volgorde van de kaarten moet ongewijzigd blijven.

Een speler mag gedekte kaarten die voor zich liggen op elk moment bekijken.



Voorbeeld: 2 rode kaarten, 2 groene kaarten en 3 gele kaarten. De totale waarden zijn onbekend bij de andere spelers, maar de buit heeft ten minste de volgende waarden: 6 rood (juwelen), 7 groen (bankbiljetten), 15 geel (goud).

C. Een handkaart gedekt afleggen (dumpen)

De speler kiest een kaart uit zijn hand en doet deze gedekt in de doos. Alle spelers mogen de soort/kleur van de afgelegde kaart zien.

Nadat een speler één van bovenstaande opties heeft uitgevoerd, trekt hij 1 kaart van de gedekte stapel, waarmee hij zijn hand weer tot 3 kaarten aanvult. Daarna is de volgende speler (met de klok mee) aan de beurt.

EINDE VAN HET SPEL

Nadat een speler de laatste kaart van de gedekte stapel heeft getrokken, is iedere speler nog eenmaal aan de beurt. Daarna legt iedere speler de laatste 2 kaarten uit zijn hand in de doos. Draai dan alle kaarten die op tafel liggen open. Het is daarbij belangrijk dat de volgorde van de kaarten ongewijzigd blijft.

EINDTELLING

Dynamietkaarten

Van elke soort is er één dynamietkaart. Deze kaarten hebben geen waarde. Draai vóór de eindtelling eerst alle kaarten open, zonder de volgorde te wijzigen, en controleer voor elke rij bij iedere speler en in de buit van Billy of er dynamietkaarten zijn gespeeld. Als dat het geval is, moet de dynamietkaart samen met de vorige kaart in die rij worden afgelegd.

Voorbeeld: nadat de laatste kaart is gelegd, worden alle kaarten openge-draaid. In de buit van Billy blijkt in de rode rij een dynamietkaart te liggen. De kaart vóór de dynamietkaart heeft waarde 10. Deze wordt samen met de dynamietkaart verwijderd. De totale rij bestaat nu uit 2 kaarten in plaats van 4. De totale waarde is nu 7 in plaats van 17.



Iedere speler vergelijkt dan per soort de totale waarde van de betreffende rij met de totale waarde die Billy in die kleur heeft.

Zodra een speler in één of meer kleuren een hogere totale waarde heeft dan Blasting Billy, dan wordt hij door Billy genadeloos neergeschoten en draait hij alle kaarten die hij van die soort(en) heeft om (gedekt). Bij een gelijke stand met Billy is er niets aan de hand. Heeft een speler zo ten minste 1 gedekte rij voor zich, dan is hij (vooralsnog) uitgesloten voor de overwinning.

Alle spelers die niet zijn neergeschoten, tellen de waarden van alle kaarten voor zich bij elkaar op. De speler met het hoogste totaal wint het spel. Bij een gelijke stand wint van hen de speler met het minste aantal kaarten. Is dat ook gelijk, dan delen deze spelers de overwinning.

UITZONDERING

Uitsluitend als alle spelers zijn neergeschoten, wordt onder hen toch een winnaar bepaald. Dat gaat op dezelfde manier als hierboven beschreven, waarbij gedekte kaarten niet worden meegeteld. Bij een gelijke stand wint van hen de speler met de minste open kaarten. Is dat ook gelijk, dan wint de speler met de minste gedekte kaarten. Is dat ook gelijk, dan delen deze spelers de overwinning.

Als niemand punten scoort, waren jullie te hebbertig en wint Blasting Billy. De hele buit is dan voor hem!

**Als we in deze spelregels van hij/hem/zijn spreken, bedoelen we ook zij/hen/haar. Zie 999games.nl/faq voor meer informatie hierover.*



© 2022 999 Games b.v.
Postbus 60230
NL 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900-999 0000
999games.nl/klantenservice

Auteurs: Gabriele Bubola & Leo Colovini
Illustraties: Thijs Rozema
Eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden.
Made in EU