



Outlaws is een Mexicaans duel vol politieke intrige en bedrog, waarin beide spelers de rol van gouverneur in het Wilde Westen op zich nemen en proberen om hun tegenstander te slim af te zijn. Dit kan op 3 manieren:

⦿ DE EERLIJKE MANIER ⦿

Het verhaal van Outlaws gaat over een presidentiële wedloop, waarin elke stem telt. De gouverneur die tijdens de verkiezing de meeste stemmen heeft, wint het spel. Maar het heet natuurlijk niet voor niets het Wilde Westen. Er kan van alles gebeuren tussen nu en de dag van de verkiezingen!

— DE ONEERLIJKE MANIER —

Het is niet moeilijk om in het Westen mannen met weinig scrupules te vinden, en de rijken en machtigen voelen zich niet te groot om dit soort types in te huren om het vuile werk voor hen op te knappen. Als een huurmoordenaar met een welgemikt schot de gouverneur van de tegenstander uitschakelt, tja, dode mannen kunnen geen president worden, zo simpel is dat.

♠ DE SMERIGE MANIER ♠

Gelukkig zijn er ook in tijden van wetteloosheid mannen die zich voor het recht inzetten. Als een sheriff een eliminatiepoging kan voorkomen en de huurmoordenaar arresteert, tja, een groot schandaal doodt de kansen van een man net zo definitief als een kogel...

KORT SPELOVERZICHT

Iedere speler stuurt 10 karakters aan, die elk een unieke eigenschap hebben.

De karakters staan tegenover elkaar opgesteld, waarbij hun identiteit verborgen is voor de tegenstander.

In de loop van het spel bewegen deze karakters over tafel en maken ze hun identiteit bekend om fiches te verzamelen en hun eigenschappen uit te voeren.

De spelers moeten goed overwegen welke "informatie" ze de tegenstander geven en de informatie die ze krijgen gebruiken om de karakters van de tegenstander in de val te lokken en aan één van de drie overwinningsvoorwaarden te voldoen.

De eerste speler die dat voor elkaar krijgt, wint het spel.



SPEELMATERIAAL

20 karakters met voetjes
1 rode set (10) • 1 groene set (10)



17 voorwerpen

3x kogel • 3x handboeien • 6x stemmen • 4x bluff • 1x verkiezing



6 krantenkoppen

2 overzichtskaarten



20 karakterfiches
(dubbelzijdig)



VOORBEREIDING



1. Schuif de rechterkant van elke karakterkaart in een voetje, zodat de kaarten rechtop kunnen staan.



2. Sorteert de karakters op kleur (groen en rood). Zo ontstaan twee facties van 10 karakters.



3. De spelers gaan tegenover elkaar zitten en nemen elk 1 factie.

4. Iedere speler kiest 8 van zijn karakters en stelt deze in een rij voor zich op met de achterkant van de kaarten naar de tegenstander gericht (A). Deze twee rijen noemen we de "hoofdstraat". De speler legt de 2 overgebleven karakters open opzij, zodat de tegenstander deze kan zien. Deze zone noemen we de "saloon" (B).

Opmerking:

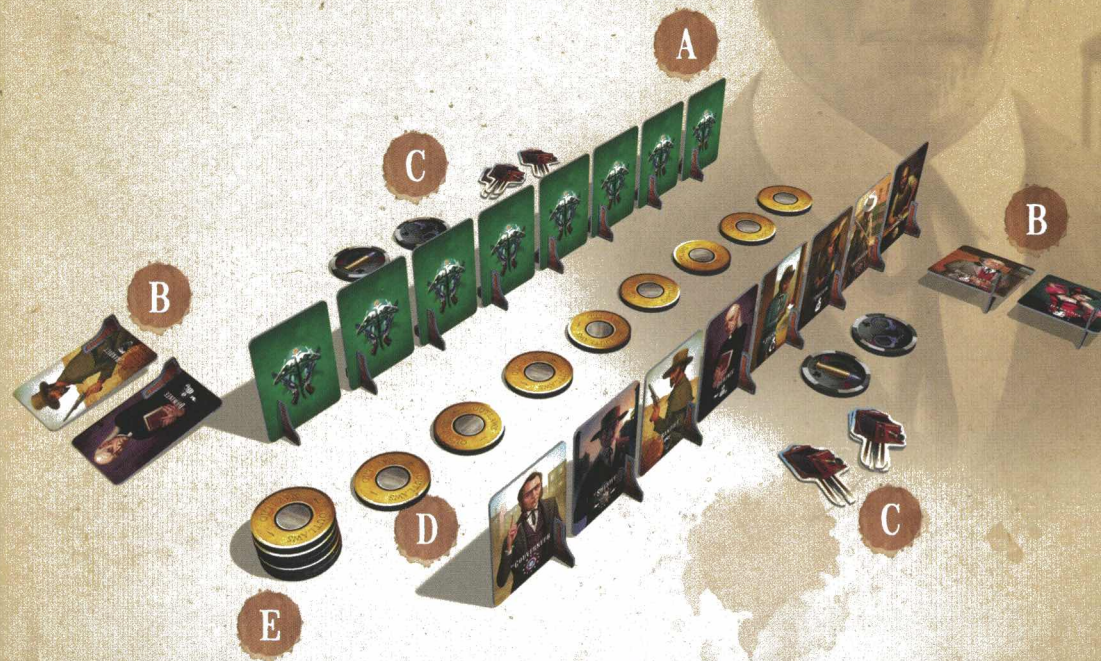
Het is niet toegestaan om de gouverneur in de saloon te leggen!

De spelers mogen hun karakters vrij kiezen, maar in het eerste spel raden we aan om ze willekeurig te trekken.

Zorg ervoor dat er voldoende ruimte tussen de kaarten is om ze gemakkelijk te kunnen verplaatsen.

5. Iedere speler krijgt 1 kogel, 1x handboeien en 3 krantenkoppen (C). Schud de resterende 13 voorwerpen gedekt. Leg tussen elk karakterkoppel één gedekt voorwerp (D). Leg de resterende voorwerpen als voorraad aan één van beide uiteinden van de hoofdstraat (E).

6. Bepaal een startspeler door loting.

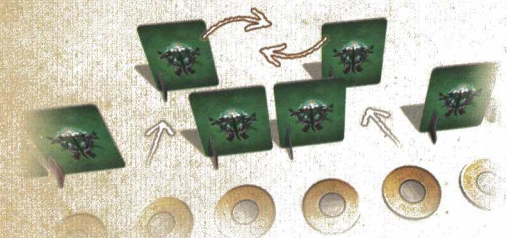


SPELVERLOOP

Te beginnen met de startspeler voert iedere speler in zijn beurt steeds 2 acties uit. Er zijn 4 beschikbare acties, te weten: **Verplaatsen**, **Een fiche bekijken**, **Een fiche nemen** en **De eigenschap van een karakter gebruiken**. Een speler mag in zijn beurt dezelfde actie tweemaal uitvoeren.

VERPLAATSSEN

De speler die aan de beurt is, neemt 2 van zijn karakters uit de hoofdstraat, zonder de identiteit ervan aan de andere speler te laten zien. Hij mag de karakters buiten het zicht van de andere speler van plaats verwisselen of ze op hun oorspronkelijke locaties terugzetten.



EEN FICHE BEKIJKEN

De speler toont één van zijn karakters aan de andere speler (zie volgende bladzijde). Daarna mag hij het fiche dat vóór dit karakter ligt, bekijken en gedekt op diens plaats terugleggen. Hij houdt de informatie erop voor zichzelf.

DE SALOON

De saloon is een ruimte aan één van beide uiteinden van de hoofdstraat, waar 2 karakters van een speler liggen.

Deze karakters moeten op elk moment zichtbaar zijn voor beide spelers, maar zolang ze zich daar bevinden, hebben ze geen enkele functie in het spel.

Elk karakter mag de saloon betreden, met uitzondering van de gouverneur (een man van zijn stand kan niet in zo'n tent gezien worden!).



Als een speler een karakter uit de saloon wil verplaatsen, neemt hij eerst het betreffende karakter en 2 karakters uit de hoofdstraat.

Hij mag deze karakters dan volgens de gebruikelijke spelregels verplaatsen (zie links), waarbij hij 1 karakter in de saloon legt en de andere 2 in de hoofdstraat zet.

EEN KARAKTER TONEN

De meeste acties in Outlaws "dwingen" een speler om een karakter te tonen. Om dat te doen, draait hij het betreffende karakter om, zodat de andere speler de identiteit ervan ziet. Aan het einde van de actie draait hij het karakter weer terug.

KARAKTERFICHES

Outlaws is een strategisch spel, waarin geheugen een rol speelt. Omdat niet iedereen een liefhebber van geheugenspellen is, kunnen de spelers afspreken dat ze de karakterfiches mogen gebruiken als hulpmiddel om te onthouden welk karakter zich waar bevindt. Elk fiche heeft een gekleurde kant, die een speler gebruikt als hij zeker van zijn zaak is, en een zwartwitte kant, die hij gebruikt als hij twijfelt over de identiteit van een karakter. Een speler mag de fiches naar believen heen en weer schuiven. Er zijn verder geen spelregels aan deze fiches verbonden, ze dienen uitsluitend als geheugensteuntje.



EEN FICHE NEMEN

De speler toont eerst één van zijn karakters. Daarna noemt hij de identiteit van het fiche dat vóór dit karakter ligt. Hij draait het fiche vervolgens om. Is het fiche niet van de genoemde soort of gaat het om een bluffiche, dan legt hij het gedekt op de oorspronkelijke locatie terug.

Is het fiche wel van de genoemde soort, dan mag de speler het fiche nemen en het open voor zich neerleggen. Maar let op: niet alle karakters mogen zomaar alle fiches nemen.



Dienen om op de "eerlijke" manier te winnen.

Stemmen mogen door alle karakters, met uitzondering van de gouverneur, worden genomen.



Dienen om op de "oneerlijke" manier te winnen.

Kogels mogen uitsluitend door de huurmoordenaar worden genomen.



Dienen om op de "smerige" manier te winnen.

Handboeien mogen uitsluitend door de sheriff worden genomen.



Het verkiezingsfiche mag uitsluitend door de gouverneur worden genomen, mits de betreffende speler meer stemmen dan de andere speler heeft verzameld.

FICHES AANVULLEN

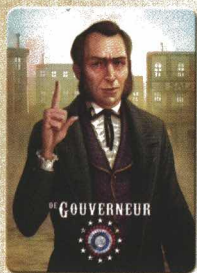
Nadat een speler een fiche heeft genomen, schuiven de spelers alle fiches tussen de voorraad en de lege plek 1 locatie richting de lege plek door en leggen ze een nieuw fiche uit de voorraad op de lege plek in de rij.



DE EIGENSCHAP VAN EEN KARAKTER GEBRUIKEN.....

De speler mag een karakter tonen om direct diens eigenschap te gebruiken. Elke karaktereigenschap is uniek en sommige kunnen uitsluitend in bepaalde situaties worden gebruikt.

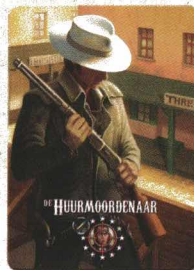
DE GOUVERNEUR



De gouverneur heeft geen eigenschap.

Zijn enige voordeel bestaat er uit dat hij in staat is om het verkiezingsfiche te nemen als zijn factie meer stemmen heeft dan die van zijn tegenstander (zie Einde van het spel).

DE HUURMOORDENAAR

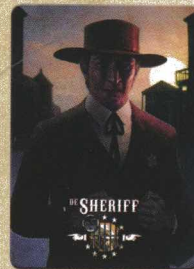


De speler toont de huurmoordenaar. Hij moet dan 1 kogel afleggen om het karakter tegenover de huurmoordenaar te tonen.

Is dat de gouverneur, dan heeft de huurmoordenaar de gouverneur succesvol geëlimineerd (zie Einde van het spel).

Gaat het om een ander karakter, dan is de aanslag mislukt. De aanvaller is zijn kogelfiche kwijt en beide getoonde karakters worden weer teruggedraaid.

DE SHERIFF



De speler kondigt aan of hij de bandiet of de huurmoordenaar wil arresteren en toont de sheriff. Hij moet dan een handboeienfiche afleggen om het karakter tegenover de sheriff te tonen.

Heeft de speler de huurmoordenaar genoemd en is het omgedraaide karakter inderdaad de huurmoordenaar, dan heeft de speler hem succesvol gearresteerd (zie Einde van het spel). Gaat het om een ander karakter, dan is de arrestatie mislukt. De speler is zijn handboeienfiche kwijt en beide getoonde karakters worden weer teruggedraaid.

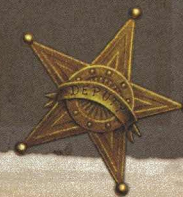
ONSCHADELIJK GEMAAKT

Een karakter dat onschadelijk gemaakt is, blijft op zijn locatie. Leg het open op zijn kant neer om de status ervan aan te geven.

Een onschadelijk gemaakt karakter kan niet bewegen, worden verplaatst, worden geactiveerd en mag zijn eigenschappen op geen enkele manier gebruiken.

Deze gevolgen kunnen door andere karakters teniet worden gedaan. Zet het karakter zodra dat gebeurt weer rechtop, de identiteit verborgen voor de andere speler.

Het karakter functioneert nu weer zoals gebruikelijk.

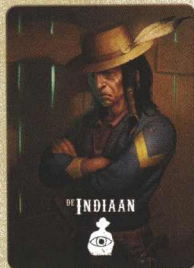


Heeft de speler de bandiet genoemd en is het getoonde karakter inderdaad de bandiet, dan is deze direct "onschadelijk gemaakt". De speler krijgt dan het handboeienfiche terug. Gaat het om een ander karakter, dan is de arrestatie mislukt. De speler is zijn handboeienfiche kwijt en beide getoonde karakters worden weer teruggedraaid.

Staat de sheriff direct naast de gouverneur op het moment dat de huurmoordenaar deze elimineert, dan mag de speler de sheriff tonen en een handboeienfiche afleggen om de president te redden en de huurmoordenaar te arresteren (zie Einde van het spel).

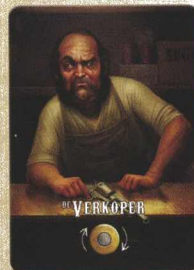
Let op: een speler moet eerst aankondigen of hij de huurmoordenaar of de bandiet wil arresteren, vóórdat hij zijn sheriff toont.

DE INDIAAN



De speler toont de indiaan. De andere speler moet het karakter er tegenover tonen.

DE VERKOPER



De speler toont de verkoper. Hij mag de locaties van de 3 fiches die eraan grenzen (het fiche er direct vóór en de 2 die er aan beide kanten naast liggen) van plaats wisselen, of hij mag één van deze drie fiches vervangen door één willekeurig getrokken fiche uit de voorraad. Hij schudt daarna het vervangen fiche weer door de voorraad.

DE JOURNALIST



De speler toont de journalist. Hij moet dan een karakter noemen.

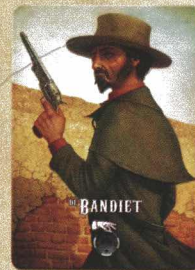
Hij toont dan het karakter tegenover de journalist. Is het karakter inderdaad het genoemde, dan neemt hij een krantenkopfiche en bevestigt het aan het voetje van het betreffende karakter.

Dit karakter moet de rest van het spel "getoond" blijven. Is het karakter niet het genoemde, dan moet de speler één van zijn krantenkopfiches afleggen.

De speler mag deze actie niet meer uitvoeren als hij geen krantenkopfiches meer heeft.



DE BANDIET

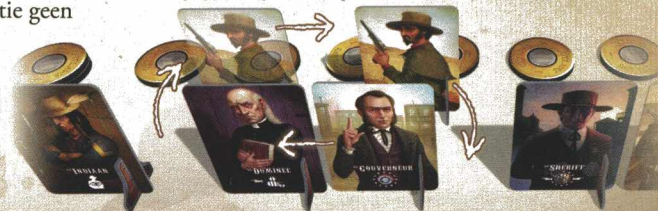


De speler toont de bandiet. Hij noemt dan de huurmoordenaar of de sheriff.

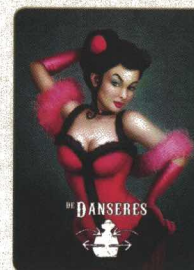
Hij toont vervolgens het karakter tegenover de bandiet.

Is het de huurmoordenaar (en is deze ook genoemd), dan mag de bandiet een kogelfiche van zijn tegenstander stelen. Is het de sheriff (en is deze ook genoemd), dan mag hij een handboeienfiche van zijn tegenstander stelen.

Is het geen van beide, dan heeft de actie geen gevolgen.

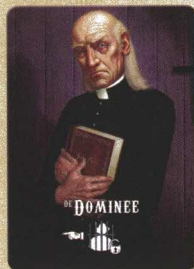


DE DANSERES



De speler toont de danseres. Hij mag dan een karakter dat ten hoogste 2 locaties links of ten hoogste 2 locaties rechts van het karakter tegenover de danseres staat, naar de locatie tegenover de danseres verplaatsen. Hij schuift de andere karakters naar buiten om plaats te maken (en zo de lege plek ook weer te vullen).

DE DOMINEE

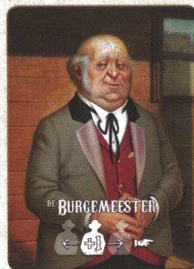


De speler toont de dominee. Als direct links van hem een onschadelijk gemaakte bandiet staat, mag hij deze status opheffen.

Staat de dominee direct rechts van een bandiet of huurmoordenaar die door een sheriff wordt gearresteerd, dan mag de speler de dominee tonen om de arrestatie teniet te doen.

In dit geval mislukt de arrestatie, maar de sheriff is wel zijn handboeienfiche kwijt.

DE BURGEMEESTER



Toont de speler een karakter dat direct rechts van de burgemeester staat, dan mag hij daarnaast ook de burgemeester tonen. Doet hij dat, dan verhoogt hij het bereik van de eigenschap met 1. Eigenschappen die betrekking hebben op fiches of karakters van de tegenstanders mogen nu ook toegepast worden op de fiches/karakters die er aan grenzen.

Deze eigenschap kan niet in combinatie met de huurmoordenaar, danseres of bandiet worden gebruikt.

Voorbeeld: de speler toont de verkoper en de aangrenzende burgemeester. De verkoper mag nu de locaties van 2 van de 5 fiches binnen zijn bereik veranderen. Hij mag er ook voor kiezen om er één van tegen een fiche uit de voorraad te ruilen.

EINDE VAN HET SPEL

DE EERLIJKE MANIER

Een speler die zijn gouverneur toont en het verkiezingsfiche neemt, heeft gewonnen.

Ter herinnering: om dit te mogen doen, moet hij **meer** stemmen hebben dan zijn tegenstander.

DE ONEERLIJKE MANIER

Een speler die zijn huurmoordenaar toont en succesvol de gouverneur van de tegenstander elimineert, heeft gewonnen. **Ter herinnering:** om een eliminatiepoging te mogen doen, **moet** de speler een kogelfiche afleggen.

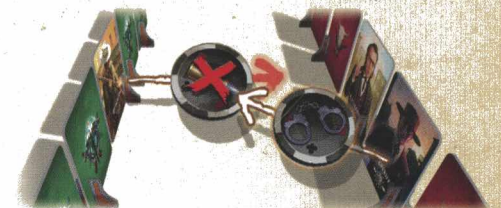
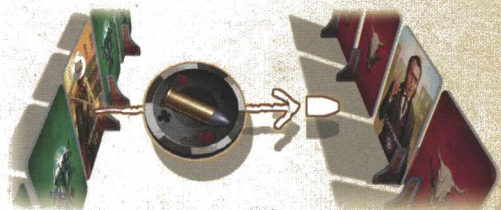
DE SMERIGE MANIER

Een speler die de sheriff toont en succesvol de huurmoordenaar van de tegenstander elimineert, wint het spel. **Ter herinnering:** om een arrestatiepoging te mogen doen, **moet** de speler een handboeienfiche afleggen.

SPECIALE SITUATIE

Hoewel dit zeer zeldzaam is, kan het voorkomen dat er geen mogelijkheden mer zijn om het spel te winnen (beide spelers hebben 3 stemmen en alle handboeien en kogels zijn gebruikt). Zodra het laatste van deze fiches is genomen/gebruikt, schud dan 2 bluffiches, de 3 handboeienfiches en de 3 kogelfiches, en leg deze willekeurig gedekt in de hoofdstraat. Speel dan door totdat een speler een oneerlijke of smerige overwinning boekt!

Er zijn 3 manieren om het spel te winnen:
De eerlijke manier, de oneerlijke manier
en de smerige manier.



OUTLAWS VOOR 3 OF 4 SPELERS

Met 2 exemplaren van het spel is Outlaws ook met 3 of 4 spelers te spelen. De spelregels zijn identiek aan die van het basisspel, maar door het grotere aantal sheriffs en huurmoordenaars komen er veel meer kogels en handboeien in het spel. Daardoor kunnen spellen met meer spelers behoorlijk chaotisch worden. De spelers moeten met veel meer elementen (en tegenstanders) rekening houden, waardoor het er al snel explosief aan toe kan gaan...

3 SPELERS

De voorbereiding is vrijwel gelijk aan die van het basisspel, maar stel nu 3 facties (set van 10 karakterkaarten) samen in plaats van 2. Stel de facties in een "Y"-vorm op (zie de afbeelding). De saloon van iedere speler bevindt zich aan de rechterkant van zijn rij karakters. Leg de gedekte stapel fiches in het midden van de 3 hoofdstraten. Gebruik de volgende fiches om de algemene voorraad te vormen:

- 8 stemmen
- 2 kogels
- 2 handboeien
- 2 verkiezingsfiches
- 4 bluffiches



De spelregels van het basisspel zijn van kracht. Pas de volgende wijzigingen toe:

Wint een speler op de eerlijke manier, dan zijn beide andere spelers verslagen.

Als een speler een huurmoordenaar van een tegenstander arresteert (de smerige manier) of de gouverneur van een tegenstander elimineert (de oneerlijke manier), is deze tegenstander uit het spel. Hij verwijdert al zijn karakters en alle fiches die hij bezit. De 2 andere spelers verschuiven hun karakters weer zodanig dat ze tegenover elkaar staan (zoals in een spel met 2 spelers).

Daardoor ontstaan er locaties waar 2 fiches komen te liggen. Schud deze fiches, leg er 4 tussen de betreffende karakters in en doe de rest in de algemene voorraad.

De 2 spelers zetten het spel nu zoals gebruikelijk voort. Had de speler die aan de beurt was nog acties over, dan mag hij deze nog uitvoeren.

4 SPELERS

De voorbereiding is vrijwel gelijk aan die van het basisspel, maar stel nu 4 facties (set van 10 karakterkaarten) samen in plaats van 2. Stel de facties in een "X"-vorm op (zie de afbeelding). De saloon van iedere speler bevindt zich aan de rechterkant van zijn rij karakters. Leg de gedekte stapel fiches in het midden van de 4 hoofdstraten. Gebruik de volgende fiches om de algemene voorraad te vormen:

- 12 stemmen
- 2 kogels
- 2 handboeien
- 2 verkiezingsfiches
- 6 bluffiches

De spelregels van het basisspel zijn van kracht. Pas de volgende wijzigingen toe:

Wint een speler op de eerlijke manier, dan zijn alle andere spelers verslagen.

Als een speler een huurmoordenaar van een tegenstander arresteert (de smerige manier) of de gouverneur van een tegenstander elimineert (de oneerlijke manier), is deze tegenstander uit het spel. Hij verwijdert al zijn karakters en alle fiches die hij bezit.

Alle andere spelregels zijn gelijk aan die van het basisspel. Een speler kan uitsluitend invloed uitoefenen op karakters en fiches die zich tegenover zijn eigen karakters bevinden.

De 3 andere spelers verschuiven hun karakters zodanig dat ze in een "Y"-vorm staan (zoals in een spel met 3 spelers, zie blz. 14). Daardoor ontstaan er locaties waar 2 fiches komen te liggen. Schud deze fiches, leg er 4 tussen de betreffende karakters in en doe de rest in de algemene voorraad. De 3 spelers zetten het spel nu zoals gebruikelijk voort. Had de speler die aan de beurt was nog acties over, dan mag hij deze nog uitvoeren.

Wordt een tweede speler geëlimineerd, dan schuiven de 2 overgebleven spelers hun karakters zodanig dat deze weer tegenover elkaar staan. Schud de fiches die op dezelfde locatie terecht zouden komen en leg ze neer zoals hiervoor beschreven. De 2 overgebleven spelers zetten het spel dan voort totdat er nog maar 1 speler over is. Hij wint!



TEAMVARIANT: REPUBLIKEINEN VS DEMOCRATEN

In deze variant voor 4 personen vormen de spelers 2 teams. Hoewel de leden van een team gezamenlijk proberen te winnen, kan er maar één president worden!

Aan het einde van het spel wordt de speler van het winnende team met de meeste stemmen president, de andere winnende speler moet het met de functie van vice-president doen.

De voorbereiding is gelijk aan die van een spel met 2 spelers, maar de hoofdstraat bestaat nu uit 11 karakters in plaats van 8. Elk teamlid heeft een gouverneur, huurmoordenaar en sheriff, die alleen hij onder controle heeft. De andere 7 karakters mogen door beide teamleden worden gebruikt. De saloon van een team heeft zoals gebruikelijk ruimte voor 2 karakters.

Gebruik de volgende fiches om de voorraad te vormen:

- 8 stemmen
- 2 kogels
- 2 handboeien
- 2 verkiezingsfiches
- 4 bluffiches

De teams zijn afwisselend aan de beurt.

Voorbeeld: team 1 bestaat uit spelers A en B, terwijl team 2 uit spelers C en D bestaat. De beurtvolgorde is dan A, C, B, D.



De leden van een team mogen informatie met elkaar delen. Als er beslissingen genomen moeten worden, beslist de speler die aan de beurt is.

Is een speler op de "oneerlijke" of "smerige" manier geëlimineerd, verwijder het betreffende karakter (gouverneur of huurmoordenaar) dan uit het spel samen met de bij het karakter horende fiches (stemmen of kogels).

Het overgebleven teamlid controleert nu de 2 overgebleven karakters en eventuele resterende fiches van zijn teamgenoot.

Het overgebleven teamlid moet nu het verloren karakter vervangen door één uit de saloon.

Dat doet hij op dezelfde manier als bij de actie "Verplaatsen", maar hij legt nu geen karakter terug in de saloon. Hij zet alle 3 karakters in de hoofdstraat.

Daarna gaat het spel zoals gebruikelijk verder. Heeft de speler die aan de beurt is nog acties over, dan mag hij deze nog uitvoeren.

Zijn beide leden van een team geëlimineerd, dan winnen hun tegenstanders.

Om op de "eerlijke" manier te winnen, moet het team dat het verkiezingsfiche neemt meer stemmen hebben dan het andere team.

Zodra een team tot winnaar is uitgeroepen, tellen beide spelers binnen dat team hun stemmen. De speler met de meeste stemmen wordt president en wint het spel!