

## INHOUD

Speelbord, 16 bandietkaarten, 16 bandietfiches (met hoed en sjaal), 6 sheriff-pionnen, 6 dynamietfiches, 38 actiekaarten (1 met een krantenbericht, 1 met een ontsnappende Bandiet en 36 explosie-kaarten), bloonote met sheriffblaadjes, 2 dobbelstenen.

Een verschrompelijk gevarelijke bende is uit de gevangenis ontsnapt en de 16 bandieten hebben zich verschanst in een oude goudmijn. Lucky Luke zoekt ze overal - en er straat een flinke prijs op hun misdadige hoofden. Om die premie in handen te krijgen, moet jij Lucky Luke helpen om ze te vangen voordat een ander ze vindt. Gebruik al je speurderstalent om ze op te sporen, maar pas op... Ze hebben zich met dynamiet bewapend en dat kan elk moment ontploffen! De hele stad is in gevaar totdat alle bandeleden zijn gevangen en veilig achter slot en grendel zitten - want dat is waar ze horen: achter de tralies! Vooruit, grijp zel

## DOEL VAN HET SPEL

Vang zoveel mogelijk bandieten en pak de premie voor elke boef die je achter de tralies krijgt. De sheriff die de meeste premies binnenhaalt, wint het spel.

## IN ELKAAR ZETTEN

Maak de bandietfiches en dynamietfiches los van het frame.

## VOORBEREIDING

1. Schud de bandietkaarten en leg ze (willekeurig) met de goede kant omlaag op de "WANTED"-posters. Draai de bandietkaart op de "WANTED"-poster met \$1000 beloning om.
2. Schud de actiekaarten en leg ze op een stapeltje met de goede kant omlaag naast het speelbord.
3. Leg de bovenste zes actiekaarten met de goede kant omhoog op de zes actievakjes.
4. Leg op alle genummerde tonnen een bandietfiche. Het maakt niet uit of de hoed of de sjaal boven ligt, maar kijk in ieder geval niet naar de andere kant!
5. Alle spelers kiezen een sheriff-pion en zetten hem op een van de sheriffsterren.
6. Leg de dynamietfiches op een stapeltje naast de stapel actiekaarten.
7. Alle spelers krijgen een scoreblaadje van de bloonote.
8. De jongste sheriff mag beginnen. Het spel gaat verder met de wijzers van de klok mee.

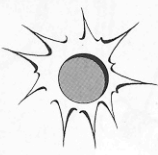
## HET SPEL

Voordat je de bandieten gaat opsporen, noteer je op je scoreblaadje de hoeden of sjaals die nu te zien zijn op alle tonnen. Leg je blaadje steeds omgekeerd voor je op tafel, zodat niemand kan zien wat je hebt opgeschreven.

## Gooien

Gooi de dobbelstenen. Je mag zelf bepalen welke dobbelsteen je gebruikt om je sheriff te verplaatsen en welke om een actiekaart te kiezen.

Let op: lees verderop de spelregels voor actiekaarten en dynamietfiches.



## Verplaats je sheriff

Houd je bij het verplaatsen van je sheriff aan de volgende regels:

- Je mag in elke richting verplaatsen, maar je mag niet tijdens je beurt van richting veranderen.
- Je mag eindigen op een vakje waar al een andere sheriff staat (inclusief een ton) of het passeren, maar je moet je complete worp gebruiken.
- Als je op een ton staat en je hebt de verborgen kant van deze bandietfiche al gezien, dan mag je (alleen voor je eerstvolgende beurt) op de ton blijven staan. Je moet echter wel de dobbelstenen gooien en er één kiezen voor je actiekaart.

## Mijnschachten

Als je sheriff precies uitkomt op een mijnschacht, kun je kiezen of je de geheime tunnel wilt gebruiken om naar een van de twee andere mijnschachten te gaan. Zet je sheriff bij de uitgang van een mijnschacht naar keuze.

## Bandieten opsporen

Alle bandieten zijn herkenbaar aan de kleuren van hun hoed en hun sjaal (zie bandiet-fiches). Ze dragen allemaal een andere hoed/sjaal-combinatie. Probeer als je aan de beurt bent steeds een andere ton te bereiken, zodat je daar de onderkant van het fiche kunt bekijken. Noteer telkens op je blaadje wat je ontdekt en probeer van zoveel mogelijk bandieten uit te vinden waar ze zitten. Doe je best om op een ton terecht te komen waar je dezelfde hoed of sjaal ziet als van de bandiet op de huidige WANTED-poster. Je moet precies genoeg gooien om op een ton uit te komen.

## Een bandiet vangen

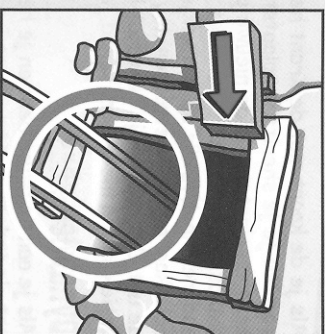
Ook al weet je misschien wel precies achter welke ton de bandiet van de WANTED-poster zich heeft verstopt, je moet die ton ook nog als eerste sheriff bereiken om de bandiet te vangen en de prijs die op zijn hoofd staat te krijgen. Als je weet waar een bandiet zit en je weet dat zijn WANTED-poster elk ogenblik kan opduiken, kun je alvast naar zijn ton racen. Maar pas op - als je er aankomt voordat de WANTED-poster opduikt, mag je er maar één extra beurt blijven staan.

Als jij de bandiet het eerst bereikt, laat je beide kanten van het bandietfiche aan de andere sheriffs zien. Nu mag je het bandietfiche houden en de premie noteren in de \$-kolom van je scoreblaadje - alle andere spelers moeten nu het nummer van deze ton doorstrepen op hun scoreblaadje. Nu kan de volgende bandietkaart omgedraaid worden om te kijken welke bandiet daar op straat. Bekijk de hoed/sjaal-combinatie en spoor hem op!

## Actiekaarten

Er zijn drie soorten actiekaarten.

- **Krantenbericht** - als je deze kaart trekt, krijg je extra informatie! Je mag namelijk stiekem een van de bandietkaarten op de WANTED-posters bekijken. Dan weet je hoe hij eruit ziet, welke prijs er op zijn hoofd staat en wanneer zijn WANTED-poster aan de beurt komt. Deze informatie is alleen voor jou, dus pas op dat niemand anders de kaart kan zien!



- Ontsnappende bandiet - tja, d'r kan er natuurlijk wel eens eentje de benen nemen! Als je deze kaart trekt, moet je een van je bandietfiches inleveren. Je bent dus ook de premie kwijt. Leg het fiche in de doos en draai de bandietkaart op de volgende WANTED-poster om... En zorg dat hij dit keer de kans niet krijgt om te ontsnappen!

- Explosie - deze actiekaart betekent dat er ergens dynamiet ontploft! Explosie-kaarten hebben een eigen kleur die overeen komt met de acht verschillende gekleurde vakjes op het speelbord. Een sheriff die op een vakje staat met dezelfde kleur als de explosie-kaart, moet een dynamietfiche pakken. Een sheriff kan op één vakje maar één dynamietfiche krijgen. Lees bij 'Dynamietfiches' wat het gevolg is voor je sheriff.

Als je de kaart met de Krant hebt, of met de ontsnappende Bandiet, dan handel je dit af voordat je je sheriff verplaatst. Maar een explosie-kaart wordt pas afgehandeld nadat je hebt verplaatst. Als de nieuwe plek van jouw sheriff op een vakje is dat de kleur van je explosie-kaart heeft, dan moet je een dynamietfiche pakken voor je volgende beurt, net als andere sheriffs die op een vakje van dezelfde kleur staan. Ook als niemand door jouw actiekaart wordt getroffen, leg je hem met de goede kant omhoog op een aparte stapel naast de actiekaarten en je vervangt hem op het bord door een nieuwe actiekaart. Als er geen actiekaarten meer zijn, schud je de weglegstapel om daar een nieuwe pot van te maken.

### Dynamietfiches

Als je aan de beurt bent en je hebt een dynamietfiche, dan gooi je de dobbelstenen net als anders, maar nu moet je de laagste dobbelstenen gebruiken om je sheriff te verplaatsten en de hoogste dobbelsteen voor je actiekaart. Als je beurt voorbij is, leg je het dynamietfiche terug op de stapel naast het speelbord.

### DE WINNAAR

Het spel is voorbij als er geen bandieten meer zijn. De sheriff die de meeste dollars heeft binnengehaald, wint het spel. Als er verschillende sheriffs even hoog eindigen, dan wint de sheriff die de meeste bandieten heeft gevangen. Gefeliciteerd - Lucky Luke vindt jou de beste sheriff van het hele Wilde Westen!

### HET SPEL IN HET KORT

1. Gooi de dobbelstenen.
2. Verplaats je sheriff en handel je actiekaart af.
3. Als je uitkomt op een bandietfiche, werk je zonder dat iemand dat kan zien je scoreblaadje bij.
4. Als je een bandiet vangt, noteer je zijn premie. Iedereen streept de gevangen bandiet van z'n scoreblaadje.
5. Het spel is voorbij als er geen bandieten meer te vangen zijn.
6. De sheriff met de meeste dollars wint!



© Lucky Luke 2002

Spel © 2002 Hasbro International Inc. Alle rechten voorbehouden.  
 Gedistribueerd in België door S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6 D, 1702  
 Groot-Bijgaarden. Gedistribueerd in Nederland door Hasbro B.V., Postbus  
 3312, 3502 GH Utrecht. Hasbro consumentenservice: Antwoordnummer  
 2605, 9500 XJ TER APEL. E-mail: [consumentenservice@hasbro.co.uk](mailto:consumentenservice@hasbro.co.uk)



010246096104

# LUCKY LUKE

WANTED



Een spel van Dominique Ehrhard