

HET POLITIEBUREAU

Bezit je een politiebureau dan mag je op elk gewenst moment tijdens het spel van iedere kleur één bendelid naar keuze gevangen nemen. (Dus ook als je niet aan de beurt bent.) Deze bendeleden worden geplaatst in het politiebureau.

Een Don kan niet gevangen worden genomen. In een politiebureau kan maximaal 1 bendelid per kleur.

Een bendelid kan alleen vrij komen als een ander bendelid van zijn eigen kleur het politiebureau in bezit neemt. Het bendelid komt op dat moment vrij op het vak voor het politiebureau.

DE DON WORDT NEERGESCHOTEN

De Don (bendeleider) is de belangrijkste figuur. Want een speler ligt uit het spel als zijn Don wordt neergeschoten. Al zijn bendeleden worden van het bord gehaald. Zijn auto's blijven staan op de vakken waar zij staan. Zijn geld en kaarten krijgt de speler die de don heeft neergeschoten. Bovendien ontvangt deze speler 25.000 premie van de bank!

VERKOPEN

Bendeleden en auto's mogen alleen verkocht worden op het moment dat je een schuld niet kan betalen. Je doet net zoveel bendeleden en auto's terug in de doos als voor de hoogte van de schuld nodig is. Je krijgt hiervoor de volle aankoopprijs terug van de bank.

Als je een auto verkoopt dan moet je die wel bezitten op het moment van de verkoop. Er moet dus een bendelid van je kleur in staan.

Dit bendelid blijft achter op het vak waar de auto stond.

BEZIT GEBOUWEN

Een speler bezit een gebouw als een bendelid op het vak voor het gebouw staat. Vakken en auto's mogen niet met andere spelers gedeeld worden. Komen twee kleuren op 1 vak samen dan volgt een schietpartij.

BEZIT AUTO'S

Je bezit een auto als er een bendelid van je kleur in zit. Pas dan mag je er mee rijden. Het bezit van de auto verlies je als het bendelid de auto verlaat en naar een ander vak gaat of als een andere speler je er uit schiet.

BEZIT WIJK

Een speler bezit een wijk als alle vakken in een wijk bezet zijn met minimaal één bendelid. Als hij dan de bijbehorende Tricky kaart van die wijk inlevert, dan heeft hij gewonnen. Indien er blokkade kaarten in de wijk liggen dan kan de speler die wijk niet helemaal bezetten. Want niet alle vakken kunnen bezet worden.



Kleuren en ontwerp kunnen afwijken van illustraties.

Vanwege kleine onderdelen niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.

Team Games
Postbus 58202
1040 HE Amsterdam

Artwork: Schürfeld & Brandt

© 1989 by Arthur Tebbe, Team Games

Alle rechten voorbehouden

Tricky®

"it's all yours"

HET SPEL

Tricky is een spannend spel dat je terugvoert naar de donkere dagen van Amerika ten tijde van de Roaring Twenties. Er heerst een verbod op het produceren en verkopen van alcohol. Maffiabendes staan elkaar naar het leven en trachten de stad geheel in handen te krijgen. Omkoping, alcoholismokkel en schietpartijen zijn aan de orde van de dag. Met behulp van bruto geweld, geluk en strategisch inzicht is deze machtsstrijd wellicht te overleven. Het bord stelt een Amerikaanse stad voor, waar vakken zijn met en zonder gebouwen. Over deze vakken bewegen de spelers hun Don (bendeleider), bendeleden en auto's. De stad heeft vier wijken namelijk: East, West, North en South Side.

INHOUD

1 speelbord	52 kaarten
120 bendeleden	6 don's
6 auto's	2 vaten alcohol
1 dobbelsteen	100 geldbiljetten

De fiches zijn plat zodat de dobbelsteen over het bord kan rollen.

VOORBEREIDING

Al het geld wordt naast het bord gelegd in de bank. Iedere speler ontvangt 50.000 van de bank. De kaarten worden geschud en naast het speelbord gelegd. De alcoholvattjes komen elk op een brouwerij te liggen.

WINNAAR TRICKY

Tricky kan op twee manieren worden gewonnen, namelijk:

1. Alle overige Dons neerschieten.
2. Een wijk helemaal bezetten en de bijbehorende Tricky kaart inleveren.

BEGIN VAN HET SPEL

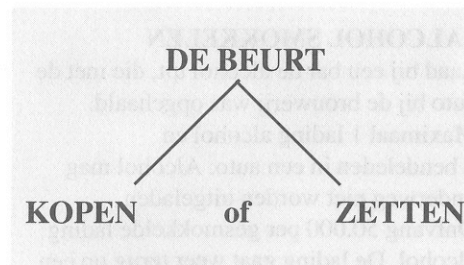
De speler die het hoogste aantal ogen gooit mag beginnen. Hij kiest een kleur en pakt de pion met het grote hoofd, ook wel Don genoemd. Hij plaatst zijn Don op een vak naar keuze en begint zijn speelbeurt. Met de klok mee zet de volgende speler zijn Don op een leeg vak.

DE SPEELBEURT

De speler die aan de beurt is kan kiezen voor:

KOPEN of ZETTEN.

Indien er voor kopen gekozen wordt mag er niet gezet worden. Kiest men voor zetten dan mag er niet gekocht worden.



ZETTEN

Bij het kopen levert het bezit van gebouwen geld op. Van dit geld kunnen auto's en benedeleden gekocht worden. Geld betaald en ontvang je aan/van de bank.

Het kopen kent de vaste volgorde:

- 1 GELD INNEN VAN:
 - Restaurants
 - Nightclubs
 - Casino's
 - Alcoholsmokkel
- 2 BENDELEDEN EN AUTO'S KOPEN
- 3 STUKKEN OP DE VAKKEN PLAATSEN
- 4 BEURT VOLGENDE SPELER

1. GELD INNEN VAN

- RESTAURANTS EN NIGHTCLUBS

Ontvang 5.000 voor elk restaurant en elke nachtclub, die je bezit.

- CASINO'S

Gok per casino, die je bezit.

Per casino 1x gooien met de dobbelsteen.

Betekenis dobbelsteen:

- | | |
|---------------|--------|
| 0 verlies van | 5.000 |
| 1 winst van | 5.000 |
| 2 winst van | 10.000 |

- ALCOHOL SMOKKELEN

Laad bij een bar de alcohol uit, die met de auto bij de brouwerij was opgehaald.

Maximaal 1 lading alcohol en

3 benedeleden in een auto. Alcohol mag onderweg niet worden uitgeladen.

Ontvang 50.000 per gesmokkelde lading alcohol. De lading gaat weer terug op een brewery naar keuze.

2. BENDELEDEN EN AUTO'S KOPEN

De speler mag benedeleden van zijn kleur en auto's kopen. De prijs van één bendelid is 5.000 en van één auto 25.000.

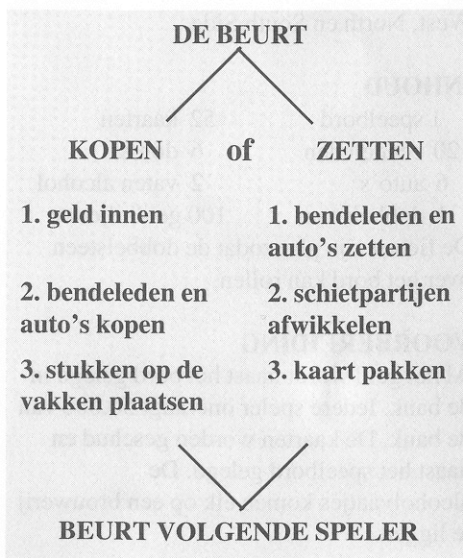
3. STUKKEN OP DE VAKKEN PLAATSEN

De benedeleden en auto's worden geheel naar eigen inzicht door de speler verdeeld over de vakken waar al benedeleden van zijn kleur staan.

Een speler mag niet met meer dan acht benedeleden op een vak staan. Een Don en zeven benedeleden is dus ook het maximum voor één vak. Wel mogen alle auto's op één vak staan.

4. BEURT VOLGENDE SPELER

Als een speler klaar is met het plaatsen van de stukken, dan is de volgende speler aan de beurt.



Bij het zetten kunnen de benedeleden en auto's over het bord worden verplaatst. Tevens kunnen er meerdere schietpartijen worden aangegaan. Ook mag er eventueel één kaart worden gepakt. De dobbelsteen wordt niet voor het zetten gebruikt.

Het zetten kent de vaste volgorde:

1. BENDELEDEN en AUTO'S zetten.
2. SCHIETPARTIJEN per vak afwickelen.
3. KAART pakken.
4. BEURT VOLGENDE SPELER

1. BENDELEDEN EN AUTO'S ZETTEN

De speler mag met 1 of meer van zijn benedeleden en/of don één vak verder lopen.

De speler mag met 1 of meer auto's waarin een bendelid van zijn kleur zit maximaal 3 vakken rijden.

In een auto zitten maximaal vier benedeleden. Een auto in- en uitstappen telt niet als zet.

Een speler mag niet in een beurt een bendelid 1 vak verzetten en in een auto instappen en dan 1 tot 3 vakken doorrijden. Omgekeerd idem.

Je mag door een vak heenrijden waar benedeleden en/of Don van een andere speler staan.

2. SCHIETPARTIJEN AFWIKKELEN

Een speler gaat met zijn benedeleden op een vak staan waar benedeleden van een andere kleur staan. Dit kan met maximaal acht benedeleden.

Hierna volgt er een schietpartij, want het bezit van een vak mag je niet delen. Je kan schietpartijen op meerdere vakken van het bord aangaan in één beurt.

De schietpartijen beginnen nadat alle zetten zijn beëindigd.

De schietpartij gaat als volgt:

Neem de dobbelsteen en wikkel per vak de schietpartij af. Werp om beurten steeds één maal. De aanvaller begint.

Betekenis dobbelsteen:

- 0 de speler schiet mis
- 1 de speler schiet 1 bendelid van het bord
- 2 de speler schiet 2 benedeleden van het bord

Geraakte benedeleden kunnen later weer teruggekocht worden, de Don echter niet. Een schietpartij is pas beëindigd als er benedeleden van één kleur op een vak overblijven.

Een speler haalt zelf zijn geraakte benedeleden van het bord.

3. KAART PAKKEN

Alleen bij zetten mag men maximaal 1 kaart per beurt pakken als 1 van de benedeleden op een "Take a card" vak staat. De speler leest de kaart voor en de opdracht wordt direct uitgevoerd. Alleen een "Tricky kaart" houdt je geheim en lees je niet voor. Het merendeel van de kaarten is positief.

4. BEURT VOLGENDE SPELER

Als een speler klaar is met het kaart pakken, dan is de volgende speler aan de beurt.