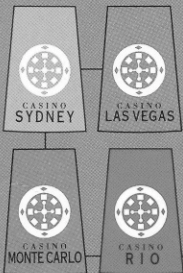


INHOUD:

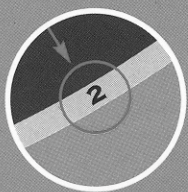
- Speelbord
- 6 Pionnen
- Roulette
- Casino fiches
- Speelkaarten
- 25 Blufkaarten
- 15 Casinokaarten
- 2 Dobbelstenen



4 casino's met het roulettesymbool



3 blauwe casino's Montreal, Las Vegas, Atlantic City



CASH & RUN

SPEL IN 'T KORT:

De spelers moeten een combinatie van casino's in hun bezit krijgen. Casino's kun je op twee manieren verkrijgen. Als ze nog 'vrij' zijn, koop je ze van de bank. Als ze in het bezit zijn van een andere speler, moet je de eigenaar zien blut te spelen met een gokspelletje. Gewoon een kwestie van meer geld inzetten dan de eigenaar heeft, geluk hebben en handig omgaan met de bluffkaarten. Een speler die de juiste combinatie aan casino's in bezit heeft, moet nog een complete ronde op het bord afleggen. Natuurlijk zullen de andere spelers hun uiterste best doen hem tijdens die ronde een paar casino's afhandig te maken.

VOORBEREIDING:

Verwijder de jokers uit de speelkaarten en leg de speelkaarten en de bluffkaarten gescheiden op een stapel 'dicht' naast het speelbord. Schud de casinokaarten goed. Zet de roulettetafel klaar. Kies een bankhouder. Deze speler beheert de casinofiches. Iedere speler ontvangt:

- 1 pion
- 2.000.000 aan casinofiches (in welke combinatie dan ook)
- 1 bluffkaart (stapel wordt geschud en kaarten worden 'dicht' uitgedeeld)
- 2 casinokaarten (ook schudden en dicht uitdelen; je kunt met 1 casino beginnen, maar dan duurt het spel langer)

De spelers zetten hun pion op één van de casinovelden op het bord, waarvan ze net een casinokaart hebben gekregen. De overige casinokaarten worden 'open' neergelegd, zodat iedere speler kan zien welke casino's er nog te koop zijn.

DOEL VAN HET SPEL:

De eerste speler die een bepaalde combinatie casino's bezit EN daarmee een complete ronde op het bord aflegt, is de winnaar.

Waarom een combinatie van casino's moet voldoen, hangt af van het aantal spelers:

3 spelers 4 casino's met hetzelfde symbool (4 casino's met een roulette symbool of 4 casino's met een dobbelsteen of 4 casino's met een speelkaart)

4, 5 of 6 spelers

3 casino's met hetzelfde symbool (3 casino's met een roulette symbool of 3 met een dobbelsteen of 3 met een speelkaart) OF 3 casino's van dezelfde kleur (bijvoorbeeld 3 blauwe casino's)

HET SPELVERLOOP:

Wie het hoogste gooit, mag beginnen. Je gooit met twee dobbelstenen en verplaatst je pion in de richting van de wijzers van een klok. Op alle vakjes staat een nummer. Als je op een vakje komt, zoek je in het hoofdstuk hierna dat nummer op en doet wat er staat. Als je dubbel hebt gegooid, mag je nog een keer gooien. Op een aantal vakjes word je uitgenodigd een spel te spelen met de roulette. Als er een '0' wordt gedraaid dan moet er opnieuw gedraaid worden.

DE SPEELVAKKEN:

Met behulp van het cijfer in de binnenrand kun je de beschrijving van het speelveld makkelijk terugvinden in deze handleiding. Op de vakjes staat met behulp van symbolen uitgelegd wat er moet gebeuren. Na een paar keer spelen en in de handleiding nalezen wat er gebeuren moet, kun je het met behulp van deze symbolen wel af. Meestal word je op de speelvakken uitgenodigd een gokspel te spelen. O ja, rode symbolen op het speelbord betekenen betalen (of iets kopen); groen betekent ontvangen. Betalen moet altijd aan de pot in het midden van het speelbord.

1. CASH & RUN


Je mag naar een vakje naar keuze. Je kunt bijvoorbeeld naar een casino vakje waarvan het casino nog vrij is. Of je gaat naar het casino van een andere speler om hem blut te spelen. Of je kunt naar een bluffvakje om een bluffkaart te kopen. Maar.... Als je aan je Cash & Run slotronde bezig bent (zie verder), dan geldt het bovenstaande niet en dan gebeurt er voor jou niets.


2. CASINOVELDEN

Kom je op een casino, dat nog niet in het bezit is van een speler, dan kun je het kopen voor 100.000. Je betaalt aan de 'Pot' in het midden van het bord en je krijgt de casinokaart als eigendomsbewijs.

Kom je op een casino, dat je zelf bezit, dan mag je nog een keer gooien.

Kom je op een casino, dat een andere speler al heeft gekocht, dan moet je een gokspel spelen met de eigenaar. Op het casinovakje staat aangegeven of het om een 'roulette casino', een 'dobbelsteen casino' of een 'speelkaarten casino' gaat. Je bepaalt zelf de inzet. Leg je fiches op het vakje met het spelletje van je keuze.

 **In de roulette casino's kies je uit de volgende drie spelletjes:**

1. ROOD of ZWART  **Uitbetaling: x 1 + inleg**

De speler kiest een kleur en een speler draait aan de roulette.
Valt de gekozen kleur, dan win je.


2. TWAALF NUMMERS  **Uitbetaling: x 2 + inleg**
(1 t/m 12, 13 t/m 24, 25 t/m 36)

De speler kiest de laagste, de middelste of de hoogste 12 nummers.
Vervolgens wordt er aan de roulette gedraaid.
Valt het nummer in jouw 12 nummers dan win je.

3. ZES NUMMERS  **Uitbetaling: x 5 + inleg**
(1 t/m 6, 7 t/m 12, 13 t/m 18, 19 t/m 24, 25 t/m 30, 31 t/m 36)

De speler kiest een van de groepjes van 6 nummers.
Vervolgens wordt er aan de roulette gedraaid.
Valt het nummer in jouw 6 nummers, win je.

 **In de dobbelsteen casino's worden de volgende drie spelletjes gespeeld:**

1. EVEN of ONEVEN  **Uitbetaling: x 1 + inleg**

De speler kiest voor de even nummers of voor de oneven nummers en gooit vervolgens met één dobbelsteen.
Gooi je wat je hebt gekozen, dan win je.


2. TWEE NUMMERS  **Uitbetaling: x 2 + inleg**

De speler kiest twee nummers van de dobbelsteen en gooit vervolgens één keer met één dobbelsteen. Gooi je een van de twee nummers, win je.

3. EEN NUMMER  **Uitbetaling: x 5 + inleg**

De speler kiest een nummer van de dobbelsteen en gooit vervolgens één keer met één dobbelsteen.
Als je het gekozen nummer gooit, win je.

 **In de speelkaart casino's kies je uit de volgende drie spelletjes:**

1. ROOD of ZWART  **Uitbetaling: x 1 + inleg**

De kaarten worden geschud, je kiest een kleur –rood of zwart– en trekt een kaart. Trek je de gekozen kleur dan win je, zo niet dan wint je tegenstander en ben je de inzet kwijt.

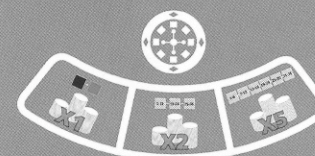
2. BOER, VROUW, KONING of AAS  **Uitbetaling: x 2 + inleg**

De kaarten worden geschud en de speler wint als hij een van de genoemde kaarten trekt.

3. KLEUR  **Uitbetaling: x 3 + inleg**

De kaarten worden geschud en de speler kiest harten, ruiten, schoppen of klaveren. Als de getrokken kaart daarmee overeenstemt, wint de speler.

Als je het spelletje wint, **dan behoud je je inzet** en de casino-eigenaar betaalt de inzet x 1, x 2 of x 5 (bij kaarten x3), afhankelijk van het spelletje dat je hebt gekozen. Als je verliest, ben je de inzet kwijt. Die is voor de casino-eigenaar.



De casino's waar roulette wordt gespeeld. Leg je fiches op het vakje met het spelletje naar keuze.



TIP

Als je meer wint, dan de casino-eigenaar kan betalen, dan moet hij het casino waar je op bezoek bent veilen. Zie verderop hoe dat gaat. Als die speler met de opbrengst van de veiling zijn schuld nog steeds niet kan voldoen, dan moet hij nog een casino veilen, net zo lang tot dat zijn schuld is voldaan. Zie ook 'bankroet'. Een casino-eigenaar moet voordat je de inzet van het spelletje bepaalt, aangeven hoeveel geld hij bezit. Als hij immers meer uit moet betalen, dan hij bezit, dwing je hem tot het veilen van dit casino.

Maar let op! De verliezer van het gokspel kan een Bluf kaart spelen.....



3. BLUF

Kom je op een Bluff vak dan mag je een blufkaart kopen. Ze kosten 100.000 en de fiches gaan in de pot in het midden van het bord. Jouw blufkaarten mogen je medespelers absoluut niet zien.

Je mag maximaal drie blufkaarten in bezit hebben. Kom je op een Bluffvak en je hebt al drie kaarten, dan kun je er toch één kopen, maar dan moet je er ook één afleggen. Die gaat onder op de stapel. Je doet dit natuurlijk om je hand te versterken.

De blufkaarten zijn heel belangrijk. Je kunt er een verloren gokspel mee **over laten spelen**. Ook een verloren gokspel dat om een paar miljoen ging.

Zowel de casino-eigenaar als de uitdager kan een blufkaart inzetten om een verloren spelletje opnieuw te laten spelen.

Bluf kaarten zijn geheel blanco of er staat een speelkaart, een dobbelsteen of een roulette op. Een blufkaart werkt alleen als het symbool van het gespeelde gokspel op de kaart staat. Maar je kunt altijd bluffen, dat wil zeggen doen alsof het symbool van het gespeelde spelletje wel degelijk op jouw blufkaart staat!

Het gaat zo:

Je hebt een spelletje (om veel geld) verloren. Je kiest een van je blufkaarten en legt hem dicht neer voor de winnaar:

Als de winnaar de kaart accepteert, dat wil zeggen hij gelooft dat het juiste symbool op de kaart staat, dan spelen jullie het spelletje opnieuw voor dezelfde inzet. De blufkaart gaat ongezien onderop de stapel.

Als je weer verliest kun je weer een blufkaart spelen! Dit kun je blijven doen, totdat je er geen meer hebt.

Als de winnaar de kaart niet accepteert, draai je hem open. Staat het juiste symbool wel op de kaart, dan heb je het spelletje gewonnen. Jij krijgt uitbetaald en de kaart gaat onder op de stapel. Er mogen geen nieuwe blufkaarten gespeeld worden.

Staat het juiste symbool NIET op de kaart (je hebt dus gebluft), dan heb je het spelletje verloren. Je moet betalen, de blufkaart gaat onder op de stapel en er mag geen nieuwe blufkaart worden gespeeld.

4A, 4B EN 4C: WIN DE POT

Alle betalingen, die gedaan worden voor de aanschaf van Casino's en Blufkaarten en de betaling van 100.000 die je doet op vakje Overname (7) worden midden op het bord in de 'Pot' gelegd. De speler die op een vakje Win de Pot (4) komt, moet een spelletje winnen en dan mag hij de hele pot hebben.

Vakje 4A. Roulette: De speler kiest de laagste (1-12), de middelste (13-24) of de hoogste 12 nummers (25-36). De speler wint als het gedraaide nummer in de gekozen serie valt.

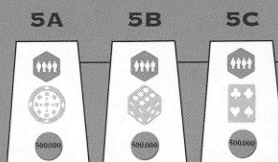
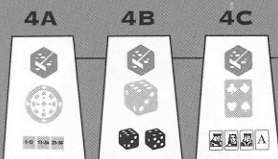
Vakje 4B. Dobbelsteen: De speler kiest twee nummers van de dobbelsteen en wint als hij een van die nummers gooit. Hij mag maar één keer gooien met één dobbelsteen.

Vakje 4C: Speelkaarten: De kaarten worden geschud en de speler wint als hij een Aas, een Koning, een Vrouw of een Boer trekt.

5A, 5B, 5C: ALLEN SPELEN

Als een speler op een van deze vakjes komt, draaien alle spelers aan de roulette (5A), gooien met een dobbelsteen (5B) of trekken een kaart (5C). De speler die het hoogste scoort, ontvangt 500.000 van de bank.

Als de bank niet meer voldoende geld heeft om te betalen, moet de speler met de



laagste 'score' het verschil aanzuiveren. Ook als dit betekent dat hij casino's moet verkopen.

Bij 'Allen spelen' mogen er geen Blufkaarten gebruikt worden.

6 GRAND SLAM

Als je op zo'n vakje komt kun je 100.000 van de bank krijgen OF in drie stappen proberen 1.000.000 te ontvangen.

Je moet de stappen in de juiste volgorde doen. Je mag altijd stoppen en je geld innen, maar als je verliest ben je al je verdiende geld kwijt en is je beurt voorbij.

Stap 1 Voor 250.000 Gooi een even nummer met één dobbelsteen.

Stap 2 Voor 500.000 Trek een rode kaart

Stap 3 Voor 1.000.000 Draai een oneven nummer met de roulette.

Als de bank geen geld meer heeft, gebeurt er niets op dit vakje.

7A, 7B OF 7C: OVERNAME

Op een overname vakje mag je een speler naar keuze uitdagen en spelen om een casino, dat je graag wilt hebben. Eén voorwaarde: je moet zelf een casino bezitten. Kies het casino waar je om wilt spelen, betaal 100.000 aan de pot en speel het spel. Als je wint, is het casino van jou, als je verliest mag de winnaar bij jou een casino uitkiezen.

Let op! De verliezer mag Blufkaarten uitspelen.

7A Roulette: Kies EVEN of ONEVEN en draai aan de roulette.

7B Dobbelsteen: Kies EVEN of ONEVEN en gooi met een dobbelsteen.

7C Speelkaarten: Kies ROOD of ZWART en trek een kaart.

VEILINGEN:

Aan het begin van je beurt of wanneer je niet aan een schuld kunt voldoen, mag je een of meer casino's veilen. Het casino gaat naar de hoogste bieder. Het minimum bod is 100.000. Als er geen belangstellenden zijn, dan koopt de bank het casino terug voor 50.000.

Let op! Een schuldeiser mag zijn tegoeden al gebruiken om mee te bieden!

Tijdens een Cash & Run ronde mag er alleen worden geveild door spelers die zonder geld zitten.

BANKROET:

Als je een gokschuld niet kunt betalen (ook 'Allen spelen') of je kunt niet inzetten als je op bezoek bent in een casino van een andere speler, dan moet je een van je eigen casino's veilen. Als je een casino hebt geveild, maar je kunt je schulden nog steeds niet betalen, dan moet je een tweede casino veilen, enzovoort. Als al je casino's zijn geveild en je kunt je schulden nog steeds niet betalen, dan ben je failliet. Je restschuld komt te vervallen, je pion gaat van het bord en je bent uit het spel.

DE CASH & RUN SLOTRONDE:

Zodra een speler een winnende combinatie casino's heeft bemachtigd, kan hij beginnen aan de Cash & Run slotronde:

Als je aan de beurt bent, kondig je aan dat je wilt Cash & Runnen. Schud de stok kaarten en trek er één. Als het **schoppen is, is je beurt voorbij** en mag je het een volgende beurt nog eens proberen. Maar bij iedere andere kleur verplaatst je je pion naar het dichtstbijzijnde Cash & Run vakje. Je legt je winnende combinatie casino's op het bord boven dit Cash & Run vakje. Je staat klaar om aan je slotronde te beginnen. Nu is de volgende speler aan de beurt. De andere spelers moeten tijdens jouw slotronde proberen een van je winnende casino's te veroveren. Dit kan door op het vakje 'Overname' te komen of door je blut te spelen op een van jouw casino's en je zo tot veilen te dwingen.

Je wint het spel als je een complete ronde hebt afgelegd en de winnende combinatie nog in je bezit hebt. **Tijdens een Cash & Run ronde mag je niet nog een keer gooien als je dubbel gooit of als je op een casino van jezelf komt.**

Als je tijdens je slotronde een casino van je combinatie kwijt raakt, is je "Cash & Run"-ronde meteen beëindigd. De overige kaarten van je combinatie gaan van het bord en leg je voor je. Later, als je weer een winnende combinatie hebt, kun je een nieuwe poging wagen.

De speler die als eerste zijn Cash & Run ronde voltooit, wint het spel.

