

HABA

SHOWDOWN

Fortune au Far West



TL A180294

HABA

Spelregels • Règle du jeu



TL A180294

SHOWDOWN

Fortuin in het Wilde Westen



SHOWDOWN

Fortuin in het Wilde Westen

Een spannend verzamelspel voor 2 - 4 spelers vanaf 10 jaar

Auteurs: Jakob en Benjamin Schwer • Illustraties: Jacqui Davis

Redactie: Robin Eckert • Speelduur: ca. 30 minuten

Inhoud van het spel

1 spelbord



5 kluizen



1 bruine overvaldobbelsteen



1 zwarte handgemeendobbelsteen



1 sheriff



4 bandieten



60 kaartjes



De zon brandt onverbiddelijk boven Slingshot Canyon.

Perfect, want in de zinderende middaghitte ziet niemand de behendige Langvinger op zijn zachte hondenpoten over de prairie sluipen.

Grijp vlug jullie katapult en ga op rooftocht! Noch de koetsen noch de kluizen zijn veilig voor hem. Maar pas op: de sheriff loopt zijn ronde en als hij jullie ontdekt, moeten jullie boeten. Maar waarom zouden jullie je eigenlijk laten betrappen? Met de juiste vermomming, groet hij jullie vriendelijk en loopt hij verder. En als de andere bandieten een keer een flink bedrag hebben verzameld, pak het ze dan snel weer af. Bij jou is het tenslotte een stuk veiliger!

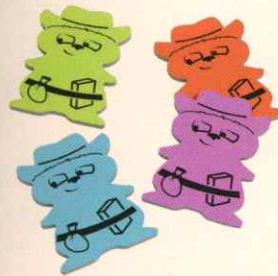
Het doel is om aan het einde van het spel het meeste geld verzameld te hebben.

8 vermommingen

- 4 snorren
- 4 zonnebrillen



4 spelersmarkers



spaarblikken
(= kartonnen doosjes)



96 munten

- 60 koperen coins (= waarde 1)
- 24 zilveren coins
(1 zilveren coin = 3 koperen coins)
- 12 gouden coins
(1 gouden coin = 5 koperen coins)



Spelopbouw (voor 3 personen)

1 Leg het **spelbord** in het midden van de tafel.

2 Leg de **5 kluizen** met de muntzijde naar boven op de betreffende velden in de bank.

3 Leg per persoon **1 zonnebril** in de buurt van de opticien (huis met de zonnebril).

4 Leg alle **munten** (coins) als algemene voorraad naast het spelbord.
*Het geld heet hier 'coins'
Dat is de naam van de valuta in Slingshot Canyon.*

5 Leg per persoon **1 snor** in de buurt van de barbier (huis met de snor).

6 Schud alle **kaarten**. Leg ze met de afbeelding naar beneden op het veld met

7 Leg elk een **open kaart** aan de beide velden met

8 Zet de **sheriff** op zijn uitkijkpunt op het dak van de bank.

9 Neem per persoon ...
... één **bandiet**
... de **spelmarkeerder** in dezelfde kleur
... een **spaarblik**
... **3 kaarten** van de omgekeerde stapel en neem deze in de hand
... **3 coins** (3 koperen munten zijn het best)

10 Zet jullie **bandieten** op het veld waar de houten pijl naar wijst. Jullie zien daar ook een kleine bandiet:

Telkens wanneer jullie coins krijgen (behalve: spaarblik), leggen jullie deze open voor je neer.

11 Houd beide dobbelstenen bij de hand. Leg overgebleven spelmateriaal terug in de doos.

Spelverloop

Jullie spelen om de beurt, met de klok mee. De stoerste hond aan tafel begint. Als je aan de beurt bent, doe je telkens **één** van de twee mogelijke acties:

Plannen smeden

Neem 1 kaart.

Kies één van de twee **openliggende kaarten** of trek de bovenste kaart van de omgekeerde stapel.

Neem deze kaart in je hand.

Als je een van de openliggende kaarten hebt genomen, leg dan weer een kaart van de omgekeerde stapel open neer.

LET OP: Zodra twee dezelfde kaarten openliggen, leggen jullie beide kaarten direct op de aflegstapel en vervangen jullie ze met twee nieuwe. Dit kan meerdere keren achter elkaar gebeuren.

Je mag **maximaal 6 kaarten** in je hand verzamelen. Heb je aan het begin van jouw beurt al 6 kaarten in je hand, dan **moet** je 'actief' worden.

of

Actief worden

Speel net zoveel kaarten uit als je wilt.

Houd hierbij rekening met twee regels:

Kies bij het uitspelen **1 symbool**

bandiet, sheriff, overval, handgemeen, of spaarblik :

- Op **elke** uitgespeelde **kaart** moet het gekozen symbool **minimaal 1 x** staan. Een kaart zonder het gekozen symbool mag je dus niet uitspelen.
- Het gekozen symbool moet op alle **uitgespeelde kaarten minimaal 3 x** te zien zijn.

Te weinig
dezelfde
symbolen



Slechts 1
symboolsoort telt



Heb je alle kaarten open uitgelegd die je in deze ronde wilt spelen?

Dan **moet** je nu **alle** afgebeelde symbolen uitvoeren. Dezelfde symbolen doen jullie altijd **als groep**, maar de volgorde van de groepen kies jij (het gekozen symbool hoeft **niet** het eerste te zijn, dat je uitvoert).

Bijvoorbeeld, eerst alle symbolen 'bandiet' en dan alle symbolen 'spaarblik', enz.

DE SYMBOLEN:

BANDIET

„En altijd in beweging blijven!“



Beweeg je eigen bandiet voor elk symbool ‚Bandiet‘ 1 stap in de richting van de pijl over het spelbord. Er kunnen meerdere bandieten op hetzelfde veld staan.



Eindig je bij je laatste beweging op een veld met ...

... coins: neem de betreffende coins uit de algemene voorraad en leg ze voor je neer.

... snor of zonnebril: neem 1 x de betreffende vermomming en leg deze voor je neer. Je mag van beide vermommingen maar 1 tegelijk in je bezit hebben.



Bankoverval:

De beweging door de tunnel onder de bank is ook maar 1 stap.

Hier ledig je in het voorbijgaan automatisch een onbewaakte kluis naar keuze. Kies een kluis waar de sheriff op dat moment niet staat. Neem zoveel coins uit de algemene voorraad als er in de kluis te zien zijn. Draai de kluis vervolgens om. Deze is nu leeg en je ziet alleen een dak. Voer daarna eventueel nog overgebleven stappen van je bandiet uit.



Bijvoorbeeld:

Je hebt 2 keer ‚bandiet‘ neergelegd. Jij zet je eigen bandiet dus 2 stappen in de richting van de pijl.

Je begint bij de opticien. Je eerste stap gaat door de tunnel onder de bank, naar het veld achter de rots. Dat betekent dat je in het voorbijgaan een kluis naar keuze ledigt. Op kluis 5 staat de sheriff. Die is dus beveiligd. Jij kiest ervoor kluis 4 te ledigen. Je neemt 4 coins uit de algemene voorraad en draait kluis 4 vervolgens om. Omdat je nog maar één stap hebt gezet, zet je er nog een. Je eindigt op het startveld met 3 coins. Neem 3 coins uit de algemene voorraad en leg ze open voor je neer.

SHERIFF „Ach, hij doet niks, hij wil alleen maar patrouilleren!“

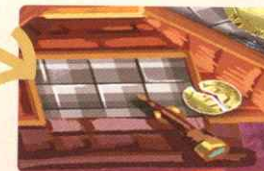


Zet de sheriff voor elk symbool ‚Sheriff‘ 1 stap met de klok mee op de volgende open ruimte in de bank. Daken (omgekeerde kluisen) slaat hij gewoon over.

Uitkijk:

Als de sheriff zich op of over zijn uitkijk beweegt, dan zoekt hij naar bandieten:

De sheriff ontdekt elke bandiet, die niet achter een rots staat:



- Elke ontdekte bandiet verliest 5 coins aan de algemene voorraad. Wie minder dan 5 coins heeft, geeft ze allemaal af. Coins die in je spaarblik zitten, hoeft je nooit af te geven.

Heb je een vermomming (zonnebril of snor) voor je liggen?

Dan kun je ervoor kiezen deze af te geven om dit keer onontdekt te blijven. Je hoeft dan geen 5 coins af te geven. Leg de gebruikte vermomming terug op de betreffende plek op het spelbord (opticien of barbier).



- Bandieten die zich op dit moment op een veld achter een rots hebben verstopt, blijven onontdekt: zij hoeven geen coins af te geven

De uitkijk kan ook meerdere keren geactiveerd worden (eerder tegen het einde van het spel). Wees dus op jullie hoede! Wanneer alle kluisen zijn leeggeroofd, is er bij elk symbool ‚Sheriff‘ een nieuwe uitkijk.

Bijvoorbeeld:

Je hebt 2 keer ‚sheriff‘ neergelegd. Je zet je sheriff dus 2 stappen vooruit met de klok mee.

Hij staat op kluis 3. Beweeg hem over de omgedraaide kluisen 4 en 5 naar zijn uitkijk. Nu kijkt de sheriff om zich heen. Jij staat veilig achter een rots, blijft daar onontdekt en geeft niets af. Simon en Lewis staan echter open en worden ontdekt. Simon legt 5 coins terug in de algemene voorraad. Lewis besluit zijn eerder verzamelde zonnebril af te leggen in plaats van de 5 coins te betalen. De sheriff heeft nog maar een van zijn twee stappen gezet, dus loopt hij verder naar kluis 1.

OVERVAL

„Dat? Nee joh, dat is van de koets gevallen!“



Gooi voor elk symbool 'Overval' 1x met de bruine overvaldobbelsteen en maak coins buit uit de algemene voorraad.

Wat heb je gedobbeld met de overvaldobbelsteen?

• Aantal ogen: **tel** alles wat je gegooid hebt bij elkaar op. Als je maar één keer mag gooien, is de kant die je gegooid hebt natuurlijk al je resultaat.

Heb je nog openstaande overvalworpen? Gooi dan nog een keer.

Was dat je laatste overvalworp? Neem net zoveel coins uit **de algemene voorraad** als het aantal gegooide ogen bij elkaar opgeteld. Leg ze open voor je neer.

• **Sheriff:** Je wordt **ontdekt** want je gebruikt geen vermomming!

A. Het volgende gebeurt:

1. Je staat met lege handen. Nog openstaande overvalworpen komen te vervallen.
2. Beweeg de sheriff een stap vooruit met de klok mee. Dit kan 'uitkijk' activeren.



Je wordt niet ontdekt, want je gebruikt een vermomming (zonnebril of snor)!

Het volgende gebeurt:

1. Deze worp levert dus geen coins op.
2. Je tot nu toe bij elkaar opgetelde dobbelsteenogen gelden nog.
3. Nog openstaande overvalworpen komen niet te vervallen.
4. De sheriff blijft staan.

Leg de gebruikte **vermomming** terug op de betreffende plek op het spelbord (opticien of barbier). Gooi je tijdens deze overval weer 'sheriff', dan kun je ook direct een tweede **vermomming** gebruiken als je er nog een hebt.

Bijvoorbeeld:

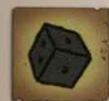
Je hebt 4 keer 'overval' neergelegd.

Dus gooi je de overvaldobbelsteen 4 keer, tenzij de sheriff je tegenhoudt.

Bij je eerste worp gooi je een 3, bij de tweede een 1. Je telt de twee bij elkaar op en onthoudt het getal 4. Bij de derde worp gooi je de sheriff. Je hebt een snor, maar besluit hem hier niet te gebruiken. Daarom sta je met lege handen en krijg je de 4 tot nu toe gegooide coins uit de algemene voorraad helaas niet. In plaats daarvan zet je de sheriff een stap van kluis 1 naar kluis 2.

HANDGEMEEN

„Zeg eens, heb je dat nog nodig?“



Gooi voor elk symbool 'Handgemeen' 1x met de zwarte handgemeendobbelsteen en maak coins buit van je medespelers.

Wat heb je gedobbeld met de handgemeendobbelsteen?

• Aantal ogen: **tel** alles wat je gegooid hebt bij elkaar op. Als je maar één keer mag gooien, is de kant die je gegooid hebt natuurlijk al je resultaat.

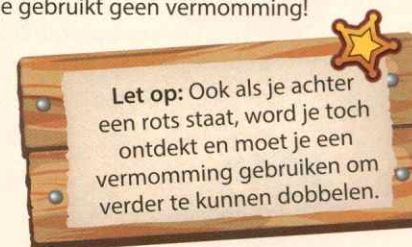
Heb je nog openstaande handgemeenworpen? Gooi dan nog een keer.

Was dat je laatste handgemeenworp? Neem coins ter waarde van je gegooide dobbelsteenogen bij elkaar opgeteld **van een of meer van je tegenspelers** en leg ze open voor je neer (je mag zelf bepalen bij wie je hoeveel coins wegkaapt).

• **Sheriff:** Je wordt **ontdekt** want je gebruikt geen vermomming!

Het volgende gebeurt:

1. Je staat met lege handen. Nog openstaande handgemeenworpen komen te vervallen.
2. Beweeg de sheriff 1 stap vooruit met de klok mee. Dit kan 'uitkijk' activeren.



Je wordt niet ontdekt, want je gebruikt een vermomming (zonnebril of snor)!

Het volgende gebeurt:

1. Deze worp levert dus geen coins op.
2. Je tot nu toe bij elkaar opgetelde dobbelsteenogen gelden nog.
3. Nog openstaande handgemeenworpen komen niet te vervallen.
4. De sheriff blijft staan.

Leg de gebruikte **vermomming** terug op de betreffende plek op het spelbord (opticien of barbier). Gooi je tijdens dit handgemeen weer 'sheriff', dan kun je ook direct een tweede **vermomming** gebruiken als je er nog een hebt.

Bijvoorbeeld:

Je hebt 5 keer 'handgemeen' neergelegd. Dus gooi je de handgemeendobbelsteen 5 keer, tenzij de sheriff je tegenhoudt.

Bij je eerste worp gooi je een 1, bij de tweede een 2. Je telt de twee bij elkaar op en onthoudt het getal 3. Bij je derde worp kreeg je weer een 1. Je telt de vorige 3 en de 1 samen en onthoudt het getal 4. Bij de vierde worp gooi je de sheriff. Om niet met lege handen komen te staan, geef je de zonnebril af. Nu mag je verder gooien, want je hebt nog een vijfde worp. Je gooit een 2. Tel de tot nu toe gegooide 4 op bij de net gegooide 2. Omdat je het handgemeen succesvol kon beëindigen, neemt je de 6 coins van je medespelers. Je besluit 4 coins van Lewis en 2 coins van Simon te nemen.

SPAARBLIK

Mama zei altijd:
„Denk vandaag al aan morgen“



Neem voor elk symbool ‚Spaarblik‘ 1 koperen coin uit de algemene voorraad en doe deze in je spaarblik. Eventueel dient er ingewisseld te worden.

Coins in je spaarblik kan **niemand** je meer **afnemen**, zelfs de sheriff niet. Houd de inhoud van je spaarblik geheim tot het einde van het spel.

Belangrijk: Alleen met het symbool ‚Spaarblik‘ kun je coins in je spaarblik verzamelen. Alle coins die je via andere symbolen krijgt, leg je open voor je neer.

Bijvoorbeeld:

Je hebt 2 keer ‚spaarblik‘ neergelegd. Dus je neemt 2 coins uit de algemene voorraad. Je stopt ze in je spaarblik zodat niemand kan zien hoeveel je al verzameld hebt.



Heb je alle symbolen op je uitgespeelde kaarten uitgevoerd, leg ze dan op een algemene aflegstapel.

Nadat je of, ‚Plannen gesmeden‘ hebt of ‚Actief geworden‘ bent, eindigt je beurt. Daarna is de persoon links van je aan de beurt.

Einde van het spel

Het spel eindigt zodra jullie de laatste kaart van de open uitlegplaats hebben genomen.

Neem voor **elke kaart**, die je nu nog in je handen hebt, 1 coin uit de algemene voorraad. Open vervolgens je spaarblik en schud je gespaarde munten eruit. Tel al je verzamelde coins bij elkaar op.

Wie de meeste coins heeft verzameld, is de winnaar. Bij gelijkspel wint de speler die nog de meeste ongebruikte vermommingen voor zich heeft liggen

Geachte ouders, lieve kinderen
via www.haba-play.com/Ersatzteile kunt u heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte delen van het spelmateriaal nog kunnen worden nabesteld.

©HABA-Spiele Bad Rodach 2023, Art.-Nr. 1307147003

Maman disait toujours :
« Prépare demain des aujourd'hui ! »

CASSETTE



Pour chaque symbole de « cassette », prends 1 pièce dans la réserve collective et glisse-la dans ta cassette.

Personne ne peut prendre les pièces qui sont dans ta cassette, pas même la sheriff. Ne dévoile à personne le contenu de ta cassette jusqu'à la fin de la partie.

Important : seul le symbole « cassette » te permet de cacher des pièces à l'intérieur. Toutes les pièces que tu obtiens grâce à d'autres symboles restent visibles devant toi.

Exemple :

Tu as joué 2 fois « cassette ». Tu prends donc 2 pièces dans la réserve collective. Tu les ranges dans ta cassette à l'abri des regards : personne ne voit combien de pièces tu as.

Une fois que tu as exécuté tous les symboles des cartes que tu as jouées, pose tes cartes utilisées sur la défausse.

Après avoir « planifié un coup » ou « agi », ton tour est terminé. C'est maintenant au tour du joueur à ta gauche.

Fin de la partie

Le jeu s'achève dès que la dernière carte a été prise sur les emplacements de cartes visibles.

Chaque carte que tu as encore en main te rapporte 1 pièce de la réserve collective.ouvre ensuite ta cassette pour en sortir tes économies. Compte maintenant la valeur de toutes les pièces réunies (cuivre = 1, argent = 3, or = 5).

Celui qui est le plus riche a gagné. En cas d'égalité, le joueur qui a le plus de déguisements devant lui l'emporte. Si l'égalité persiste, il y a deux gagnants pour cette partie.

Chers enfants, chers parents,
Vous pouvez demander tout simplement si la pièce de jeu que vous avez perdue est encore disponible sur www.haba-play.com/Ersatzteile dans la partie Pièces détachées.

©HABA-Spiele Bad Rodach 2023, Art.-Nr. 1307147003