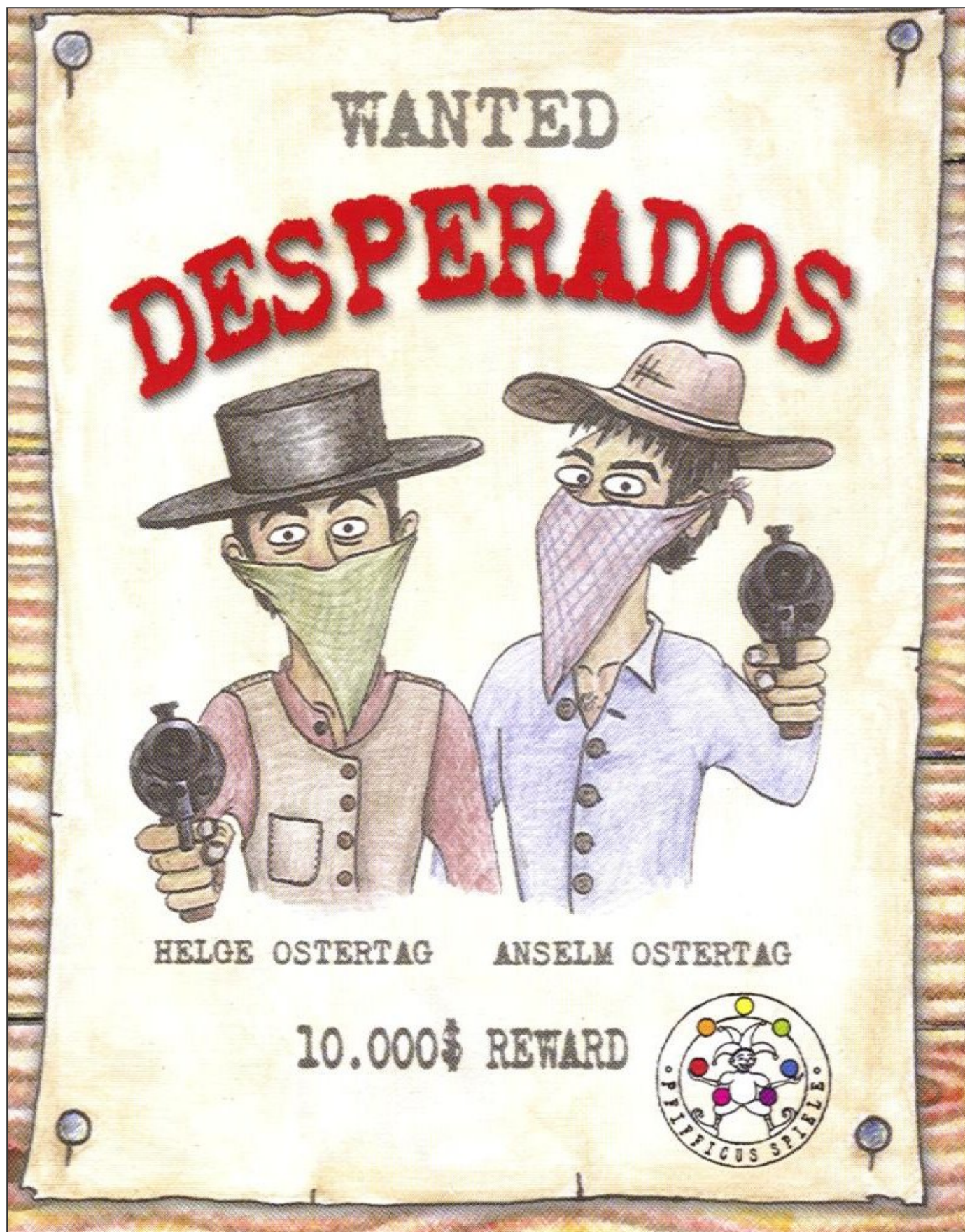




Desperados
Pffifficus Spiele, 2004
Anselm & Helge OSTERTAG
3 - 5 spelers vanaf 12 jaar
± 90 minuten

Spelmateriaal

80 desperadokaarten

Telkens 10 verschillende schurken in 4 kleuren. Elke schurk is tweemaal voorhanden per kleur.



20 oordkaarten

Er zijn 5 verschillende oorden, telkens met de waardes 2, 3, 4 en 5.



Doel van het spel

De spelers zenden hun schurken uit naar verschillende plaatsen in het Wilde Westen die in de loop van het spel steeds opnieuw worden overvallen.

Als het tot een overval komt, ontvangt de speler die de sterkste bende van schurken heeft uitgespeeld de buit. Uiteraard moeten de boeven eerst hun stiel nog aanleren. De sterkte van een bende is verschillend van overval tot overval.

Ervaring enerzijds en de positie van de boef tot een overvalplaats anderzijds beïnvloeden de sterkte van een schurkenkaart.

Aan het einde wint die speler die meest succesvolle overvallen heeft uitgevoerd.

Spelvoorbereiding

De oordkaarten worden gesorteerd naar waarde.

Daarna worden eerst de oordkaarten met de waarde 5 open naast elkaar op de tafel gelegd. Daarop worden de oordkaarten met de waarde 4 gelegd, dan daarop de oordkaarten met de waarde 3 en helemaal bovenaan worden de oordkaarten met de waarde 2 gelegd.

In **elk van deze vijf** oordkaartstapels moeten telkens **vier verschillende** oorden liggen.



Aan het begin van het spel liggen er 5 oordkaartstapels.



Voorbeeld van een oordkaartstapel.

De desperadokaarten worden zeer grondig gemixt en worden als gedekte voorraadstapel op de tafel gelegd.

Daarna neemt iedere speler verdekt 5 desperadokaarten in de hand.

Spelverloop

De gevaarlijkste speler begint het spel.

Het spel is onderverdeeld in twee fases: **een doodgewone weekdag** en **een overval**.

Een doodgewone weekdag

De spelers komen met de wijzers van de klok mee aan de beurt. Een doodgewone weekdag wordt maar af en toe onderbroken door een overval.

Een doodgewone weekdag wordt gebruikt om, door het verstandig afleggen van schurken, de sterkte van de eigen handkaarten te beïnvloeden.

De speler die aan de beurt is, neemt **verdekt twee desperadokaarten** in de hand. Daarna kiest hij **één van zijn handkaarten** uit en legt die **open voor één van de vijf oorden** af.

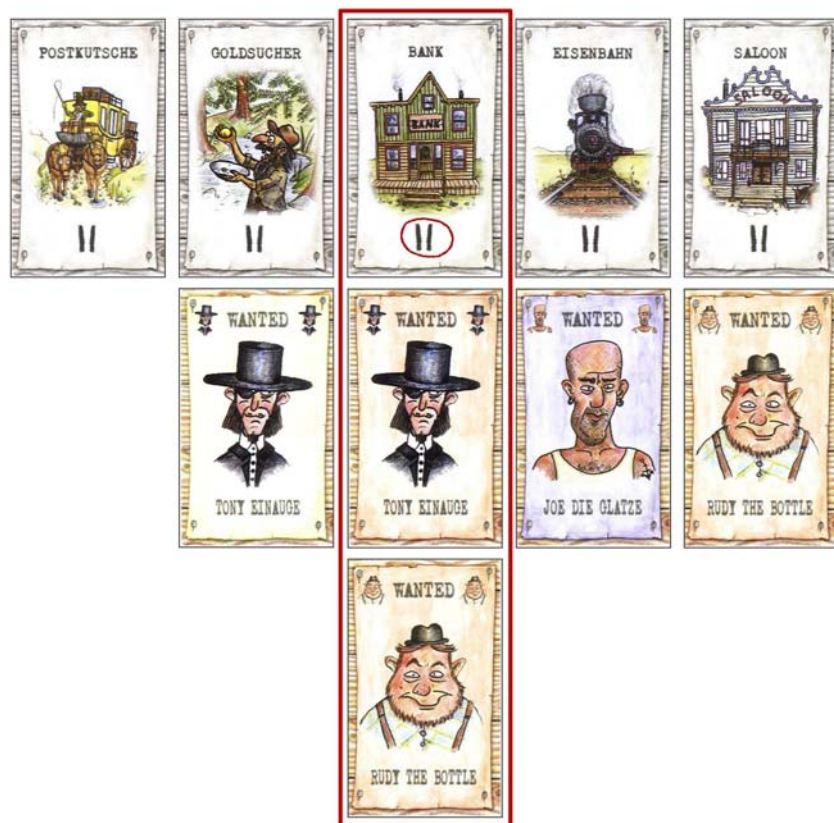
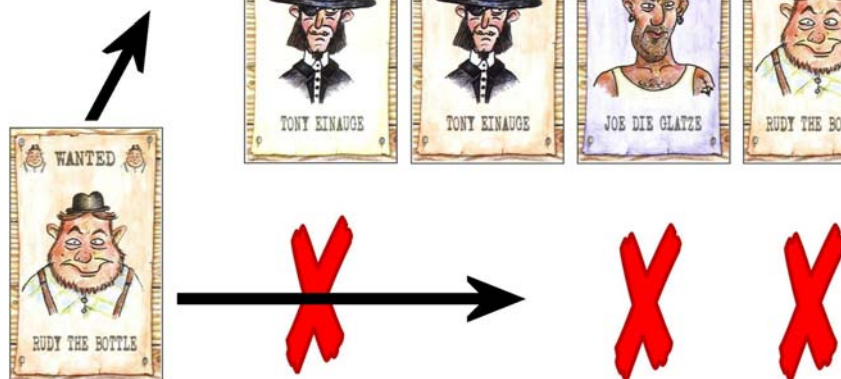


Als er al boeven werden afgelegd voor het oord waar men zijn kaart wil afleggen, zijn er twee regels die men in het oog moet houden.

⇒ Men mag enkel boeven van dezelfde kleur afleggen.

⇒ Men mag alleen boeven afleggen die nog niet voor dat oord werden afgelegd.

Als een speler geen kaart kan afleggen, mag zijn linker buurman één van zijn handkaarten trekken en op de aflegstapel leggen.



Als het **aantal schurken**, dat voor een oord werd afgelegd, **de waarde** bereikt die **op de oordkaart** staat afgebeeld, komt het tot een **overval**.

Als dit niet het geval is, komt de volgende speler aan de beurt.

Als de voorraadstapel is opgebruikt, wordt de aflegstapel zeer grondig gemixt en als nieuwe voorraadstapel klaargelegd.

Een overval

Als het **aantal schurken**, dat voor een oord werd afgelegd, **de waarde** bereikt die **op de oordkaart** staat afgebeeld, komt het tot een **overval in dat oord**.

Alle spelers die aan deze overval willen deelnemen, mogen nu uit hun handkaarten een bende samenstellen.

Alle spelers die deelnemen, leggen hun bende verdekt op de tafel en draaien tegelijkertijd hun kaartenbende om.

De speler die de sterkste bende heeft afgelegd, ontvangt de oordkaart als buit. Als er een gelijke stand heerst, ontvangt die speler de buit die als laatste zijn desperadokaart voor een oord (in de fase 'een doodgewone weekdag') heeft afgelegd.

Bij het **samenstellen van een bende** heeft men **twee** mogelijkheden:

- ofwel kaarten van één kleur
- ofwel kaarten met dezelfde boef.



boeven van dezelfde kleur



boeven van dezelfde soort



niet toegelaten

De bende die men vanuit zijn handkaarten samenstelt, moet bestaan uit boeven die **vóór het oord van de overval werden afgelegd** of die **op het opsporingsbericht** vertegenwoordigd zijn.

De boeven die **vóór de oorden** werden afgelegd en die **in het opsporingsbericht** zijn vertegenwoordigd, horen aan geen enkele speler toe. Met deze boeven wordt alleen de sterkte van de bende bepaald.

Het opsporingsbericht

Het opsporingsbericht wordt telkens na een overval aangevuld met de leden van de sterkste bende.

De sterkte van de boeven

De sterkte van een boef wordt op de volgende manier berekend:

de positie van de boef + de ervaring van vorige overvallen.



Voorbeeld van een positie van de boef.

De positie van de boef vóór het oord van de overval

De eerste boef die onder het oord van de overval ligt, is zo sterk als de waarde van het oord. Elke volgende boef is altijd één punt minder waard.

Boeven die niet aan het oord van de overval liggen, hebben een sterkte van 0.

+

De ervaring van vorige overvallen die op het opsporingsbericht worden bijgehouden

Pas vanaf de tweede overval is het opsporingsbericht beschikbaar.

Vanaf dan wordt er ook rekening gehouden met de ervaring van de boeven.

Per kaart die in het opsporingsbericht aanwezig is, wordt één punt aan de sterkte van de boef toegevoegd.

Voorbeeld van een opsporingsbericht.



Voorbeeld

Rekening houdend met de bovenstaande gegevens kunnen we de waarde van de onderstaande boevenbendes berekenen.



$$2 + 2 + 3 = 7$$



$$4 + 4 = 8$$



$$1 + 1 = 2$$

Nadat de speler met de sterkste bende de oordkaart bij zich heeft genomen, worden de boeven uit zijn uitgespeelde bende op het opsporingsbericht gelegd. Identieke boeven worden op elkaar gelegd maar zo dat steeds te herkennen is hoeveel boeven er zijn.

De uitgespeelde boevenkaarten van de andere spelers worden op de aflegstapel gelegd.

De boeven die voor het oord van de overval lagen, worden eveneens op de aflegstapel gelegd.

Daarna wordt het weer rustig in het Wilde Westen en wordt het weer een doodgewone weekdag en is de volgende speler aan de beurt.

Einde van het spel

Het spel eindigt zodra het **eerste oord met de waarde van 5** werd overvallen.

Alle desperadokaarten en de resterende oordkaarten worden terzijde gelegd.

Daarna telt iedere speler zijn verzamelde buit. De speler met de meest waardevolle buit is de gevaarlijkste desperado van het Wilde Westen en wint het spel.

Waardering

Op iedere kaart staat de waarde afgedrukt. Als men meerdere kaarten van een zelfde oord heeft dan telt voor al deze oordkaarten (van hetzelfde oord) telkens de kaart met de hoogste waarde.

Voorbeelden

3	+	3	+	2
			+	4
Totaal: 12 punten				

5	+	5	+	5
			+	2
Totaal: 17 punten				

3	+	3	+	4	+
			+	3	+
				3	
Totaal: 16 punten					

7 december 2005