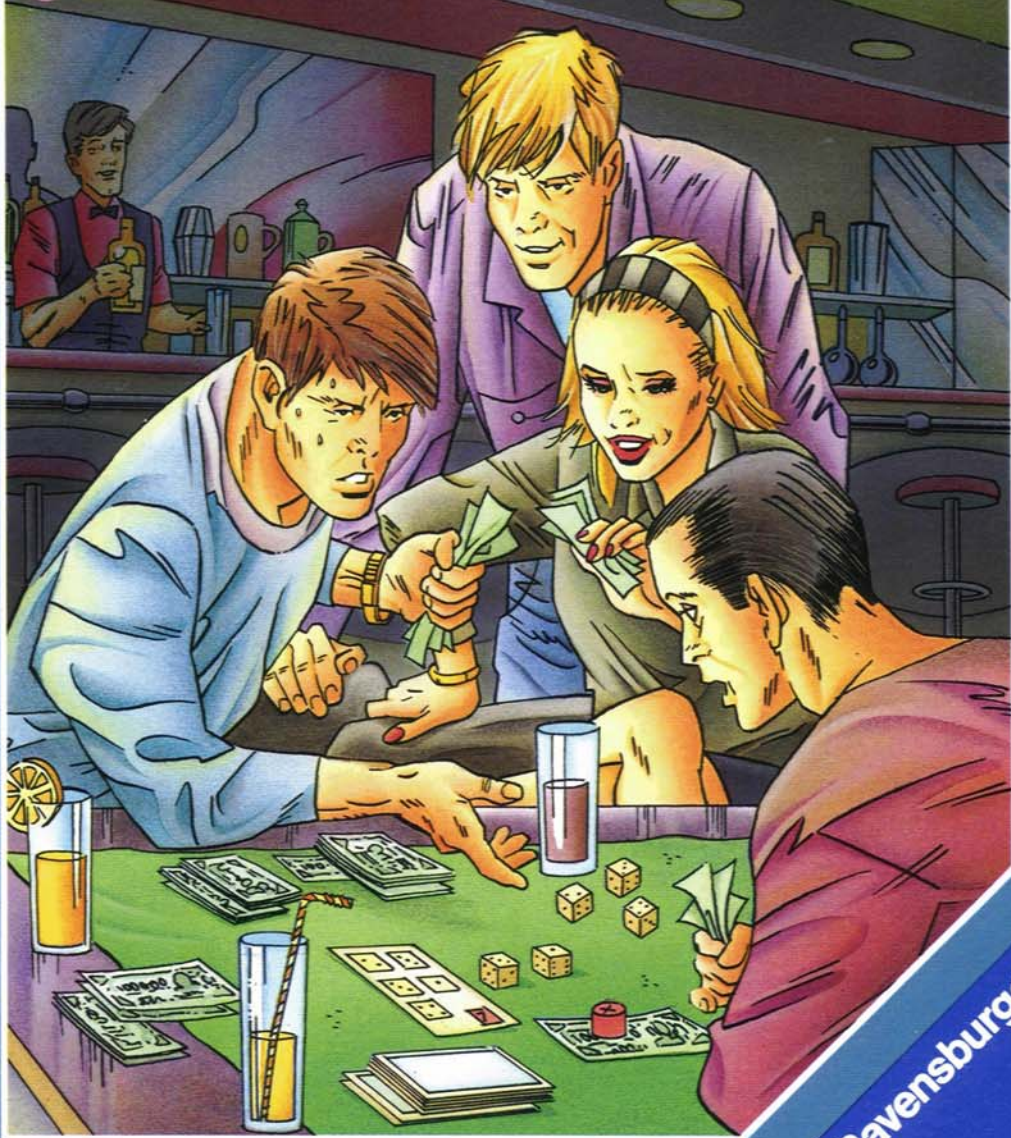


© 1994 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Mc GUIRE BROTHERS

# Last Chance



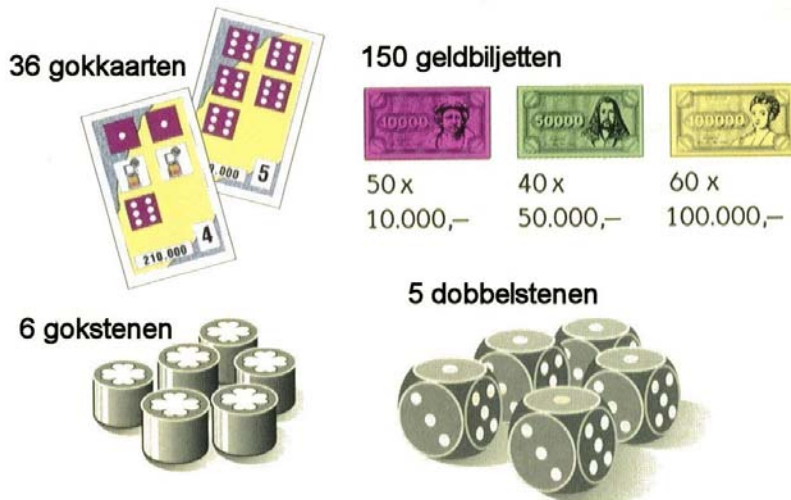
Otto Maier Verlag Ravensburg

Ravensburger

Last Chance  
Ravensburger, 1994  
Mc GUIRE Brothers  
03 - 06 spelers vanaf 12 jaar  
Duurtijd : ± 30 minuten

# Inhoud

- 36 gokkaarten ;
- 150 geldbiljetten ;
- 6 gokstenen ;
- 5 dobbelstenen.



## Korte spelregels

### Doel van het spel

Wie aan het einde het meeste geld en minstens één gokkaart heeft, is gewonnen.

### Vorbereiding

Iedere speler krijgt 800.000 cash (de rest blijft in de bank) en 1 goksteen.

Zeven gokkaarten worden verdekt op een stapeltje in het midden van de tafel gelegd, de 5 dobbelstenen ernaast.

### Het spel begint

De eerste speler draait de bovenste gokkaart om en bepaalt met de 5 dobbelstenen de uitgangspositie voor de verkoop die gaat volgen.

De gokkaart wordt per opbod verkocht. Alle spelers bieden door mekaar, de speler met het hoogste bod krijgt de kaart. Hij legt de inzet in het midden en is nu de crack.

### Big chance

Iedere speler kan met zijn goksteen wedden op de crack. De inzet is minimum 10.000 tot maximum 100.000. De speler die goed gokt, behoudt de inzet en krijgt bovendien hetzelfde bedrag van de bank. De speler die slecht gokt, verliest de inzet aan de bank.

### Het kaarten kraken

Op elke kaart staat een dobbelsteencombinatie die door de crack moet worden gekraakt.

Lukt het dan krijgt hij de inzet, een premie en de kaart. Lukt het niet dan is hij de inzet kwijt en de kaart wordt opnieuw verkocht.

### Last chance

Eénmaal in het spel kan een speler bij een verkoop 'Last chance' roepen. Dan krijgt hij automatisch de kaart, ongeacht hoeveel geld hij nog heeft. Hij zet alles in op één kaart.

Lukt het dan krijgt hij de premie en kan hij blijven spelen.

Lukt het niet dan is het spel voor hem afgelopen.

## Doel van het spel

De speler die aan het einde van het spel door juist inzetten en geluk bij het dobbelen het meeste geld en minstens 1 gokkaart heeft, is gewonnen.

## Vorbereiding

Iedere speler krijgt 800.000 cash (5 x 10.000, 5 x 50.000 en 5 x 100.000) als startkapitaal en 1 goksteen.

De gokkaarten worden goed geschud, waarvan er 7 omgekeerd op een stapeltje in het midden van de tafel worden gelegd. De overige kaarten worden voor dit spel niet gebruikt.

De 5 dobbelstenen komen naast de stapel te liggen.

Om te verhinderen dat de spelers zomaar in het geld zouden graaien, wordt één speler als bankier aangeduid, liefst de eerlijkste. De bankier is verantwoordelijk voor alle financiële transacties.

## De gokkaarten

Een gokkaart bevat de volgende informatie :



■ de te gooien dobbelcombinatie

Ofwel zijn alle dobbelstenen bepaald ofwel is de keuze deels vrij aangezien 'longdrinks' en 'cocktails' gelden als jokers.

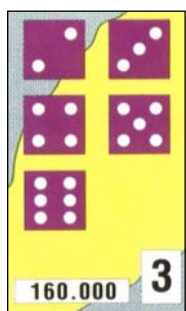


■ het aantal pogingen

Het maximaal aantal pogingen dat de speler heeft om, vertrekkende van een beginsituatie, de gevraagde dobbelcombinatie te gooien.

■ de premie die de speler ontvangt na het 'kraken' van de kaart (= het voltooien van de dobbelcombinatie)

## Het spel begint



*De eerste speler bereidt de veilingronde voor. Daartoe draait hij de bovenste gokkaart van de stapel om en hij werpt met de 5 dobbelstenen.*

*De omgekeerde kaart en de 5 dobbelstenen ernaast, dat is de aanvangspositie voor de volgende verkoop.*



# Een gokkaart wordt verkocht

Bij de verkoop van een gokkaart gaat het er verhit aan toe. Alle spelers mogen door elkaar roepen.

Zij moeten zich hierbij echter aan drie regels houden :

- 1. Een bod mag enkel met 10.000 per keer worden verhoogd.
- 2. De speler die biedt, zegt zelf bijvoorbeeld 210.000 eenmaal, andermaal, verkocht !
- 3. De speler moet in alle drukte wel fair blijven. Heel snel 210.000 eenmaal, andermaal, verkocht roepen, mag niet. Ook het gebruik van een megafoon is niet toegelaten.

De speler die de kaart heeft gekocht, is in deze ronde de crack. Hij legt het geboden bedrag als inzet naast de kaart en probeert deze zelf te kraken.

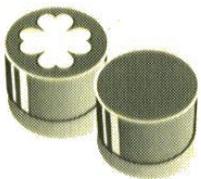
**Belangrijk :** Een speler die voor een kaart meer heeft geboden dan hij bezit, ligt uit het spel. Alvorens de crack begint te dobbelen, komt voor alle andere spelers nog de 'Big chance'.

## Big chance

Steeds vooraleer de crack begint met zijn poging om zijn kaart te kraken, kunnen (maar ze moeten niet) de andere spelers wedden op de afloop. Lukt de crack het of lukt het hem niet ? De crack mag niet op zichzelf wedden.

Als inzet is hierbij elk bedrag tussen 10.000 en 100.000 mogelijk. De speler die wil wedden, legt zijn inzet voor zich met zijn goksteen erbovenop. Ligt de goksteen met het gouden klavertje naar boven dan betekent dit : 'Ik wed dat het hem lukt !'.

Een goksteen met de zwarte kant naar boven betekent : 'Ik wed dat het hem niet lukt !'.



Na de kraak volgt de afrekening. De speler die juist heeft gewed, behoudt zijn inzet en krijgt bovendien nog eens evenveel van de bank. Alle anderen verliezen hun inzet aan de bank.

## Het kaarten kraken

Nadat het wedden op de crack is afgesloten, probeert de crack de gekochte kaart te kraken. Daartoe moet hij, met het toegestane aantal pogingen, de dobbelsteencombinatie van de kaart gooien.

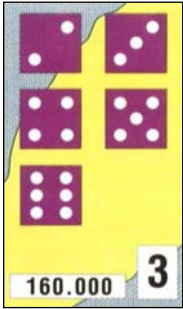
Slaagt de crack erin de kaart te kraken, dan mag hij :

- a) zijn inzet weer opstrijken ;
- b) de premie, aangeduid op de kaart, van de bank innen en ;
- c) de gokkaart behouden.

Kraakt hij de gokkaart niet, dan is hij zijn inzet kwijt !

## Een voorbeeld van het kaarten kraken

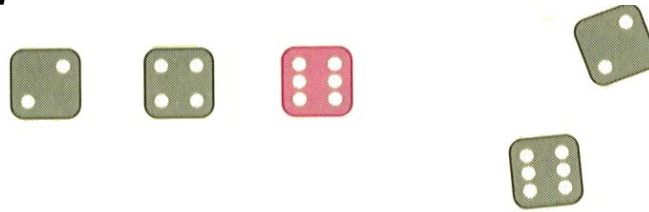
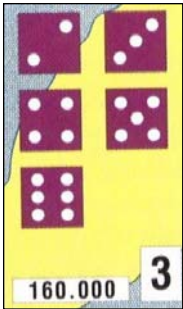
### De uitgangspositie



2 dobbelstenen zijn al juist, de 2 en de 4. Deze legt de crack opzij en hij werpt enkel met de drie andere dobbelstenen.

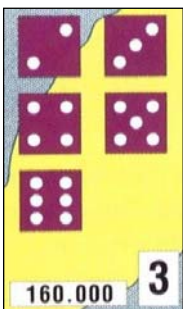
Hij mag driemaal werpen. Hij mag zelf beslissen met welke dobbelstenen hij dit doet. Het gaat om 160.000.

### De eerste worp



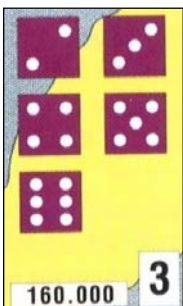
Hij werpt een 2 en tweemaal een 6. Eén 6 wordt eveneens opzij gelegd. Met de beide andere dobbelstenen werpt hij verder.

### De tweede worp



Hij werpt een 1 en een 3. De 3 wordt opzij gelegd. Nu moet hij met de laatste worp de ontbrekende 5 werpen.

### De derde en laatste worp



Hij werpt een 6. De dobbelstenen blijven liggen en de kaart wordt opnieuw geveild.

Na deze vruchteloze poging om de kaart te kraken, worden de 'Big chance' weddenschappen afgerekend.

## Start in de volgende ronde

Na de vruchteloze poging van de crack om een kaart te kraken, blijven de dobbelkaart en de vijf dobbelstenen onveranderd liggen. Dat is nu de nieuwe uitgangspositie voor de volgende verkoop. Dit kan soms al een zeer mooie start zijn. Wat een hevige verkoop zal dat geven !

Als de gokkaart door de crack wordt gekraakt, krijgt hij de kaart, zijn inzet en de aangegeven premie terug.

Daarna worden de weddenschappen afgerekend. Nu wordt door de volgende speler de nieuwe uitgangspositie voor de volgende kaart gegooid.

## Gelukkig toeval

Af en toe vallen de dobbelstenen reeds bij het werpen van de uitgangspositie zo gunstig dat de kaart onmiddellijk is gekraakt. In dat geval krijgt de speler die in dit dobbelkunstwerk is geslaagd, onmiddellijk de kaart en de premie.

De volgende speler met de klok mee, bereidt dan de volgende verkoop voor.

## Last chance

Als het geld krap wordt, is er nog een laatste kans. Eénmaal per spel mag elke speler een verkoop verhinderen door 'Last chance' te roepen. Hij wordt dan in deze ronde de crack, om het even wat er tot dan toe voor de kaart werd geboden.

De speler die een kaart met 'Last chance' heeft gekocht, moet zijn volledig kapitaal op de kaart inzetten. Kraakt hij de kaart dan krijgt hij de premie en zijn inzet terug en kan hij in het spel blijven. Kraakt hij ze niet dan verliest hij niet alleen zijn geld, maar moet hij bovendien het spel verlaten.

## Tot slot wordt er afgerekend

Wanneer alle zeven kaarten van de stapel zijn gekraakt, is het spel voorbij. Nu komt de afrekening.

In de afrekening komen enkel die spelers voor die minstens 1 gokkaart hebben gekraakt.

Wie aan het einde het meeste geld bezit, heeft het spel gewonnen !

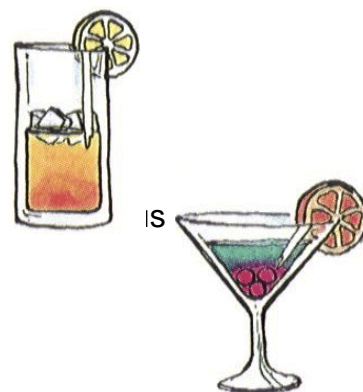
## Gokkaarten met een joker

Op sommige gokkaarten staan cocktails en longdrinks afgebeeld. Dit zijn verschillende jokers. De crack mag zelf het getal bepalen en hij mag het tot aan het einde steeds opnieuw veranderen.

De cocktail staat voor een willekeurig getal. Staan er op een kaart twee of meer cocktails dan moeten daarvoor twee of meer willekeurige, maar dezelfde getallen worden geworpen.

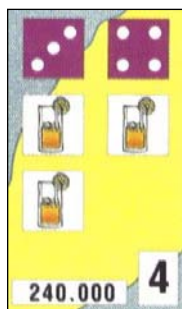
Hetzelfde geldt voor de longdrinks.

De cocktails en de longdrinks moeten echter steeds verschillend zijn. Ze hetzelfde getal op eenzelfde kaart vertegenwoordigen.



## Een voorbeeld van een gokkaart met een joker

### De uitgangssituatie



De crack legt de 4 opzij. De 5 zet hij in voor een longdrink. Hij had net zo goed bijvoorbeeld de 4 opzij kunnen leggen en dan met de andere vier dobbelstenen kunnen werpen. In de volgende vier pogingen moet hij nu nog tweemaal 5 (voor de longdrinks) en éénmaal een 3 werpen.

### De eerste worp



De crack heeft driemaal 3 geworpen. Nu gaat het erom goed na te denken en van strategie te veranderen. Een 3 heeft hij in ieder geval nodig en de twee andere 3's zet hij nu in voor de longdrinks. In de volgende drie pogingen moet hij nu nog een 3 (voor een long drink) werpen. Daarvoor neemt hij de dobbelsteen met de 5 die hij eerder opzij gelegd had.

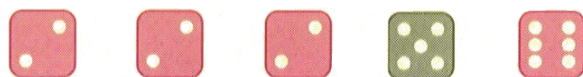
### De tweede, derde en vierde worp



Hij werpt een 1. Dat is pech en daarom gooit hij nog eens. Ook de derde maal heeft hij geen geluk. Bij zijn vierde en laatste poging lukt de crack er dan toch in om de laatste 3 te werpen. De gokkaart is gekraakt !

## Een voorbeeld van een gokkaart met twee jokers

### De uitgangssituatie



Een 2 heeft de crack in ieder geval nodig, dus die legt hij opzij. Voor de longdrinks neemt hij de beide andere 2's. Voor de cocktail behoudt hij de 6. Nu moet hij alleen nog in vier pogingen een 6 voor de tweede cocktail werpen. De crack heeft geluk, bij de derde poging valt de 6. Het is gelukt. De kaart is gekraakt.