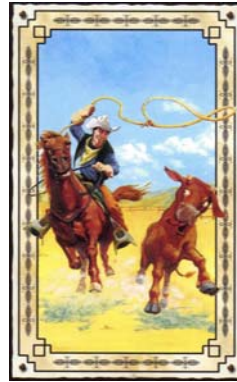


Lawless  
Descartes, 2003  
CATHALA Bruno  
02 - 06 spelers vanaf 12 jaar  
± 90 minuten

# Inhoud

- 117 kaarten waarvan :
  - 24 x weidegebied (grijze rand)
  - 30 x kudde (paarse rand)
  - 20 x cowboy (blauwe rand)
  - 25 x vuile truc (rode rand)
  - 18 x bonus / tegenaanval (groene rand)
- 60 goudstukken
- 1 dobbelsteen
- 1 speelbord



## Doel van het spel

Elke speler moet in de eerste plaats trachten te overleven en pogen te gedijen in de meedogenloze wereld van het wilde westen in Amerika. Daarenboven moet hij de capaciteit van zijn ranch, desnoods ten koste van zijn tegenstanders, vergroten om de onbetwiste baron van de veeboeren te worden.

Tijdens een speelbeurt kan elke speler actiepunten gebruiken om acties, naar eigen keuze, te kunnen uitvoeren :

- nieuwe kaarten nemen ;
- uitbreiden en beschermen van zijn ranch door nieuwe kaarten in het spel te brengen (bijvoorbeeld : het weidegebied geeft de speler de mogelijkheid om het veebestand uit te breiden, de cowboy beschermt het vee, ...) ;
- hinderen van de tegenstander door het spelen van vuile trucs ;
- verkopen van vee als het ondertussen niet is weggelopen of gestolen.

Het spel eindigt als er ofwel geen kaarten meer zijn in de afneemstapel of als er geen geld meer is in de bank aan het einde van een speelbeurt van een speler.

Elke ranch ontvangt dan prestigepunten, afhankelijk van de plaats die de ranch bekleedt in de volgende categorieën :

- het aantal weidegebieden ;
- het aantal kuddes op deze weidegebieden ;
- het aantal cowboys op het grondgebied ;
- het fortuin van de speler.

Voor elke categorie kan elke speler :

- 5 punten scoren als hij eerste is ;
- 3 punten scoren als hij tweede is ;
- 2 punten scoren als hij derde is ;
- 1 punt scoren als hij vierde is.

De vijfde en de zesde plaats leveren geen punten meer op.

De speler die in totaal de meeste punten scoort, wordt de winnaar van dit spel.

# De verschillende types van kaarten

De verschillende kaarten worden aan het einde van de handleiding uitvoerig en in detail beschreven. Om te kunnen beginnen, moet elke speler weten dat er 5 basiscategorieën van kaarten zijn :

- **de weidegebieden (grijze rand)**  
Elke kaart vertegenwoordigt een stuk weiland van de ranch. Een weiland kan 1 tot 3 kuddes bevatten, afhankelijk van de kwaliteit van het gras. Deze kaart is één van de sleutelkaarten van dit spel aangezien in de eerste plaats een ranch zonder weidegebieden niet kan groeien en in de tweede plaats omdat de eerste plaats in het aantal weidegebieden extra prestigepunten opleveren.
- **de kuddes (paarse rand)**  
Elke kaart vertegenwoordigt een kudde. De kwaliteit van de kuddes gaat van 'vel over been' tot 'prijsbeest' en hebben 3 verschillende basiswaarden.
- **de cowboys (blauwe rand)**  
Elke kaart vertegenwoordigt een cowboy die waakt over de kuddes die grazen op de weilanden. De cowboys zijn verdeeld in 3 categorieën wat betreft hun ervaring en kunnen een bonus van 1 tot 3 verdienen tijdens hun bewakingsopdracht (zie later). Aan het einde van het spel kunnen er meer prestigepunten worden verdiend naarmate de cowboys meer ervaring hebben opgedaan.
- **de vuile trucs (rode rand)**  
Elke kaart heeft een specifieke uitwerking die nader wordt verklaard op de kaart zelf. Met deze kaart kunnen de tegenstanders worden gedwarsboomd.
- **de tegenaanvallen en de bonussen (groene rand)**  
Elke kaart heeft een specifieke uitwerking die nader wordt verklaard op de kaart zelf. De tegenaanval countert een vuile truc van de tegenstander, de bonuskaarten leveren voordelen op die eventueel kunnen leiden tot de ultieme overwinning.

## De volgorde van spelen

De startspeler wordt gekozen met de dobbelsteen. De speler die het meeste aantal ogen gooit, start het spel. Deze speler mag al de acties uitvoeren, daarna is de volgende speler aan de beurt.

Er wordt steeds gespeeld met de klok mee.

## Vorbereiding van het spel

Het speelbord wordt in het midden van de tafel gelegd. De kaarten worden grondig geschud en elke speler ontvangt drie kaarten. De resterende kaarten worden in een stapel verdeckt naast het speelbord gelegd (zie tekening).



Op elke vrije genummerde ruimte van het speelbord wordt een kaart blootgelegd. Dit noemen we de vitrine. De nummers op het speelbord geven de kostprijs in actiepunten aan als een speler een kaart uit de vitrine wil bemachtigen.

Boven het speelbord worden de goudstukken klaargelegd. De stapel goudstukken vormen de bank :

- bij 2 tot en met 4 spelers bevat de bank 50 goudstukken ;
- bij 5 spelers bevat de bank 55 goudstukken ;
- bij 6 spelers bevat de bank 60 goudstukken.

## Zadel het paard en maak een wilde rit

Tijdens een beurt kan de speler de volgende acties, **in volgorde**, uitvoeren :

- 1. het hoeden van het vee en het beheren van de ranch
- 2. andere inkomsten verwerven
- 3. bepaalde acties naar eigen keuze uitvoeren
- 4. de beurt beëindigen

### 1. Het hoeden van het vee en het beheren van de ranch

In deze fase zal de speler nagaan of de aanwezige kudde op zijn ranch wel voldoende worden bewaakt.

Dan kan hij, als hij dat wil, beslissen om sommige of alle kuddes te verkopen.

Let goed op dat de tegenstanders deze acties in de correcte volgorde uitvoeren !

### De bewakingstest

Aan het begin van zijn beurt, indien de speler minstens een kudde op de weidegebieden van zijn ranch heeft, moet de speler nagaan dat zijn kuddes correct zijn bewaakt en niet zijn weggelopen.

Om dit te kunnen doen, moet het volgende gebeuren :

- De tegenstander, links van de speler die nu aan de beurt is, gooit de dobbelsteen. Hij telt het aantal gegooiden ogen op samen met het aantal kuddes dat de actuele speler in zijn ranch heeft (het aantal kuddekaarten). Het getal dat nu wordt verkregen is de bewakingsindex.
- De speler die aan de beurt is (de actuele speler) gooit op zijn beurt met de dobbelsteen. Hij telt het aantal gegooiden ogen op samen met zijn bewakingsbonussen (+1, +2 of +3) van elk van zijn cowboys die zijn ranch bewaken en samen met bonussen verkregen door extra omheiningen (speciale kaarten).

Als dit getal groter of gelijk is dan de bewakingsindex dan heeft de speler zijn kuddes goed bewaakt en gebeurt er verder niets.

Als dit getal kleiner is dan de bewakingsindex dan heeft de speler gefaald voor de test en is één van zijn kuddes weggelopen. Aangezien we in een wrede wereld leven is dit uiteraard de kudde met de grootste waarde. De kaart wordt verwijderd uit het spel.

### De verkoop

De kuddes die nog aanwezig zijn na de bewakingstest, kunnen eventueel aan de bank worden verkocht. De speler ontvangt dan ook onmiddellijk de goudstukken voor de huidige marktwaarde van de kudde.

Hoe langer een kudde op een weidegebied kan grazen, hoe hoger de marktwaarde wordt. De basiswaarde wordt vermenigvuldigd met het aantal beurten dat een kudde heeft kunnen grazen op hetzelfde weidegebied (mogelijk tot 4x de basiswaarde !).

Zo zullen kuddes van een slechte kwaliteit (vel over been) slechts 1, 2, 3 of 4 goudstukken opleveren, afhankelijk van hun graasbeurten.

Kuddes van een behoorlijke kwaliteit leveren 2, 4, 6 of 8 goudstukken op, afhankelijk van hun graasbeurten.

Kuddes van een uitzonderlijke kwaliteit (prijzbeesten) leveren 3, 6, 9 of 12 goudstukken op, afhankelijk van hun graasbeurten.

Een speler is nooit verplicht om kuddes te verkopen. Hij mag ook kiezen om ze allemaal, sommigen of één te verkopen.

### De kuddes opwaarderen

De kuddes die niet zijn verkocht en niet zijn weggelopen kunnen nu worden opgewaardeerd. Hiervoor wordt de kaart van elke kudde een kwartdraai naar rechts gedraaid voor elke beurt dat een kudde kan blijven grazen.

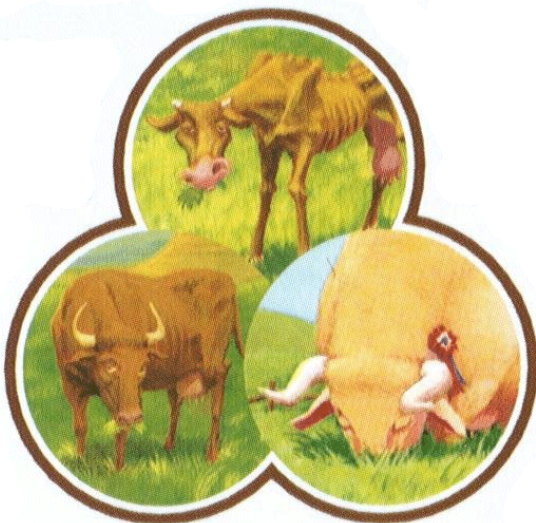
In de positie 12 uur heeft de kudde één beurt gegraasd, in de positie 3 uur heeft de kudde twee beurten gegraasd, in de positie 6 uur heeft de kudde drie beurten gegraasd en in de positie 9 uur tenslotte heeft de kudde vier of meer beurten gegraasd. Meer dan 4x de basiswaarde kan er niet worden verkregen en de kudde blijft liggen in de positie 9 uur.

## 2. Andere inkomsten verwerven

Als de speler een goudmijn op zijn ranch heeft, ontvangt hij van de bank goudstukken afhankelijk van de opbrengst van de goudader. Om de waarde van het gevonden goud te kunnen bepalen wordt er tweemaal met de dobbelsteen gegooid.

De speler ontvangt het gegooide aantal ogen aan goudstukken op voorwaarde dat het gegooide aantal niet groter of gelijk is dan 10. Is dat wel het geval dan heeft er een verschrikkelijke ontploffing plaatsgevonden in de mijn en is de mijn tezamen met het omringende gebied totaal verwoest. De beide kaarten verdwijnen uit het spel.

Let dus goed op dat de goudkoorts en de zucht naar geld niet leidt naar een te onbezonnen gebruik van teveel dynamiet.



## 3. Bepaalde acties naar eigen keuze uitvoeren

Tijdens de speelbeurt heeft elke speler 6 actiepunten die hij naar eigen keuze kan gebruiken. Hij kan deze actiepunten in één keer of in meerdere keren opgebruiken. Actiepunten die niet worden opgebruikt, zijn verloren. Actiepunten kunnen niet worden overgedragen naar een volgende ronde.

De actiepunten kunnen door de speler worden benut zoals hij zelf wil en in de volgorde die hij zelf bepaalt.

De kostprijs van de verschillende acties zijn als volgt :

- een kaart van de vitrine nemen kost een aantal actiepunten afhankelijk van de waarde die wordt aangegeven door het cijfer op het speelbord. Het is mogelijk om meerdere kaarten uit de vitrine te nemen (vb. de eerste, de tweede en de derde kaart uit de vitrine kosten samen 6 actiepunten).
- een kaart van de stapel nemen kost 3 actiepunten per kaart. Een speler kan dus de twee bovenste kaarten van de stapel nemen voor 6 actiepunten.
- het spelen van een weidegebied, een kudde of een cowboy kost 1 actiepunt per kaart. Een kudde kan pas worden gespeeld als er voldoende weidegebieden zijn om de kudde te kunnen voederen. Een speler zonder weidegebieden kan dus geen kuddes plaatsen. Een speler kan wel een weidegebied spelen en daarna een kudde. Uiteraard kan een speler altijd een cowboy spelen.
- een kaart 'vuile truc', tegenaanval of bonus kost het aantal actiepunten dat wordt aangegeven in de linkerbovenhoek van de betreffende kaart. Het effect van de kaart wordt onmiddellijk uitgevoerd.
- een duelkaart spelen. De regels voor het spelen van de huurmoordenaars worden later uitvoerig beschreven.

**Belangrijk :** op elk moment tijdens zijn beurt mag een speler extra actiepunten kopen voor twee goudstukken per actiepunt. De enige limiet is de hoeveelheid geld dat een speler kan spenderen.

#### 4. De beurt beëindigen

Ten eerste moet de speler nagaan dat hij niet meer dan 10 kaarten in de hand heeft. Heeft hij er meer in de hand dan moet hij de kaarten tot 10 verminderen en de overtollige kaarten uit het spel verwijderen.

Ten tweede moet de vitrine, als ze minder dan 6 kaarten bevat, worden aangevuld. Dit moet op de volgende manier gebeuren :

- hij schuift de overgebleven kaarten steeds naar de meest rechtse positie zonder lege posities over te laten. Zodoende verhuizen de 'oudere' kaarten naar een meer voordelige positie van de vitrine.
- de vrijgekomen posities worden aangevuld met kaarten van de stapel.

Daarna is de volgende speler aan de beurt.

#### Einde van het spel

Het spel eindigt als er ofwel geen kaarten meer zijn in de afneemstapel of als er geen geld meer is in de bank aan het einde van een speelbeurt van een speler.

Elke ranch ontvangt dan prestigepunten, afhankelijk van de plaats die de ranch bekleedt in de volgende categorieën :

- het aantal weidegebieden ;
- het aantal kuddes op deze weidegebieden ;
- het aantal cowboys op het grondgebied ;
- het fortuin van de speler.

Elke speler telt het aantal weidegebieden, de kuddes die grazen op deze weides, het aantal cowboys die de kuddes bewaken en het aantal goudstukken in zijn bezit.

Kaarten in de hand worden niet meegeteld !

Voor elke categorie kan elke speler :

- 5 punten scoren als hij eerste is ;
- 3 punten scoren als hij tweede is ;
- 2 punten scoren als hij derde is ;
- 1 punt scoren als hij vierde is.

De vijfde en de zesde plaats leveren geen punten meer op.

Een ranch die niet minstens één element bezit dat noodzakelijk is in die categorie kan geen punten scoren ook al bekleedt hij de eerste, tweede, derde of vierde positie.

De speler die in totaal de meeste punten scoort, wordt de winnaar van dit spel.

	WEIDEGEBIEDEN		KUDDES		COWBOYS		GOUDSTUKKEN		
	kaarten	punten	kaarten	punten	kaarten	punten	kaarten	punten	
<b>Marc</b>	6	<b>5</b>	1	<b>1</b>	2	<b>3</b>	17	<b>5</b>	<b>14</b>
<b>Anne</b>	3	<b>1</b>	3	<b>5</b>	0	<b>0</b>	13	<b>3</b>	<b>9</b>
<b>Herman</b>	5	<b>3</b>	3	<b>5</b>	0	<b>0</b>	11	<b>2</b>	<b>10</b>
<b>Max</b>	4	<b>2</b>	2	<b>2</b>	5	<b>5</b>	9	<b>1</b>	<b>10</b>

Marc wint met 14 punten, Herman en Max behalen 10 punten en Anne heeft 9 punten.

## Spelregels voor twee spelers

Elke speler beheert twee ranches, zodat het lijkt of het spel met 4 spelers wordt gespeeld.

Elke speler ontvangt 3 kaarten om te starten en daarna gaat het spel zijn normale gang en wel in deze volgorde :

- speler 1 met ranch 1
- speler 2 met ranch 1
- speler 1 met ranch 2
- speler 2 met ranch 2

De speler die in totaal over de twee ranches de meeste punten scoort, wordt de winnaar van dit spel.

Het spel voor twee spelers is extra tactisch.

# GEGEVENS OP DE KAARTEN

Alle kaarten zijn gemarkeerd met symbooltjes.

Dit symbool geeft aan dat de basiswaarde van deze kuddekaart wordt bepaald op 3 goudstukken.

## AP-kostprijs

De kostprijs in actiepunten (AP) om deze kaart te kunnen spelen (niet te verwarren met de prijs om de kaart te mogen nemen van de stapel of de vitrine).

1 AP voor de kaarten :  
kudde, weidegebied  
en cowboy.

3 of meer AP voor de  
kaarten :  
vuile truc, bonus of  
tegenaanval.

## Randkleur

Geeft het type van de  
kaart aan.

**GREY** = weidegebied  
**BLUE** = cowboy  
**PURPLE** = kudde  
**RED** = vuile truc  
**GREEN** = bonus of  
tegenaanval



Duur van het  
effect

 **Het symbool is een prullenmand :**

De kaart wordt onmiddellijk uitgevoerd. Daarna wordt de kaart uit het spel genomen.

 **Het symbool is een zandloper :**

Deze kaart blijft in het spel tot ze wordt geëlimineerd. Het effect, als er één is, blijft tot de kaart wordt verwijderd.

 **Het symbool is een vraagteken :**

Enkel de kaarten van de huurmoordenaars dragen dit symbool. Als de aanval succesvol is (de tegenstander is dood) gaat de kaart terug naar de eigenaar. Anders wordt de kaart verwijderd uit het spel.

**Effect :**

Deze tekst verklaart het effect van deze kaart.

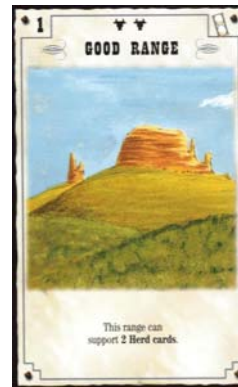
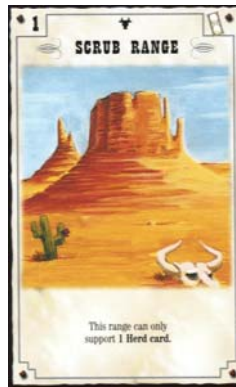
# De kaarten

## 1. De weidegebieden

- grijze randkleur
- 24 kaarten
- kostprijs : 1 actiepoint

Er zijn 3 types van weidegebieden :

- een slecht weidegebied (scrub range)
  - 16 kaarten ;
- een goed weidegebied (good range)
  - 4 kaarten ;
- een uitstekend weidegebied (excellent range)
  - 4 kaarten.



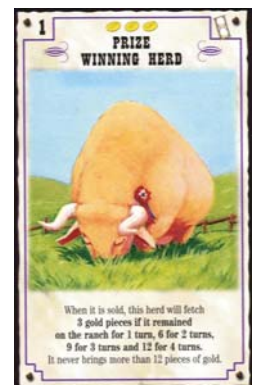
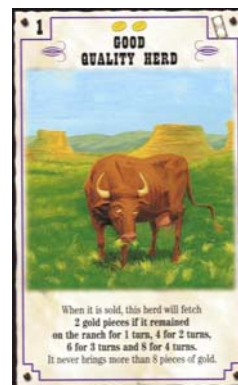
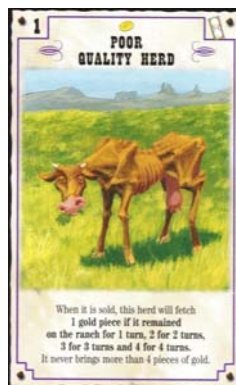
Elk weidegebied kan zoveel kuddes bevatten als centraal bovenaan de kaart wordt aangeduid door het aantal koppen.

## 2. De kuddes

- paarse randkleur
- 30 kaarten
- kostprijs : 1 actiepoint

Er zijn 3 types van kuddes :

- de zielige kudde (poor quality)
  - 9 kaarten ;
- de goede kwaliteit (good quality)
  - 15 kaarten ;
- de kudde met prijsbeesten (price-winning)
  - 6 kaarten.



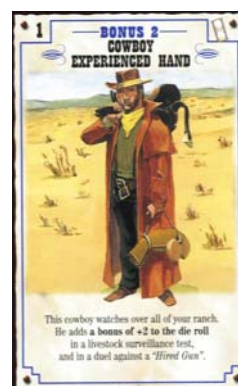
De goudstukken centraal bovenaan elke kaart geven de basiswaarde aan van deze kudde. Als de kudde wordt verkocht wordt deze basiswaarde vermenigvuldigd met het aantal beurten dat deze kudde op het weiland heeft kunnen grazen (maximaal 4x de basiswaarde !).

## 3. De cowboys

- blauwe randkleur
- 20 kaarten
- kostprijs : 1 actiepoint

Er zijn 3 types van cowboys :

- de nieuweling (greenhorn)
  - 8 kaarten ;
- de ervaren cowboy (experienced)
  - 9 kaarten ;
- de veteraan (veteran)
  - 3 kaarten.



De cowboys bewaken de volledige ranch. Elke cowboy ontvangt de bonus die centraal bovenaan de kaart wordt weergegeven bij elke gooi met de dobbelsteen tijdens de bewakingstest. De bonus wordt ook gebruikt bij het duel met de huurmoordenaars.

#### 4. De vuile trucs

- rode randkleur
- 25 kaarten
- kostprijs : afhankelijk van de kaart

##### a. Rooftocht der indianen (Indian raid)

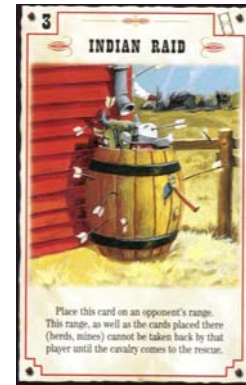
- 3 kaarten
- kostprijs : 3 actiepunten

De Indianen eisen hun oorspronkelijke jachtgebieden terug op. Deze kaart blijft in het spel tot ze wordt gecounterd door de aankomst van de cavalerie.

Zolang deze kaart op de ranch aanwezig blijft kunnen er geen nieuwe kuddes worden geplaatst, kunnen er geen aanwezige kuddes worden verkocht en kunnen er geen inkomsten worden geïnd van goudmijnen.

Dit gebied wordt ook niet meegeteld als een gedeelte van de ranch van de speler indien het spel zou eindigen vooraleer de cavalerie het gebied bevrijdt.

Van zodra de cavalerie het gebied bevrijdt, wordt de kaart verwijderd uit het spel en wordt het gebied volledig hersteld (plaatsen kuddes, verkoop kuddes, inkomsten van mijnen).



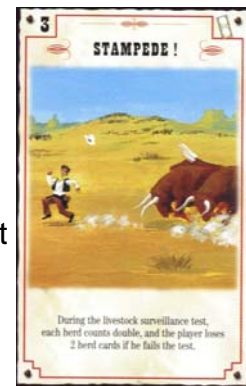
##### b. Kudde op hol (Stampede !)

- 3 kaarten
- kostprijs : 3 actiepunten

De kuddes maken het de eigenaar wel extreem moeilijk.

Tijdens de bewakingstest telt elke kudde dubbel en de speler verliest 2 kuddes als hij faalt voor de test.

Deze kaart blijft liggen tot de eigenaar van de ranch de kaart 'rodeokampioen' (King of the rodeo) speelt.



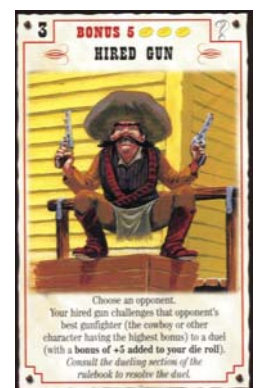
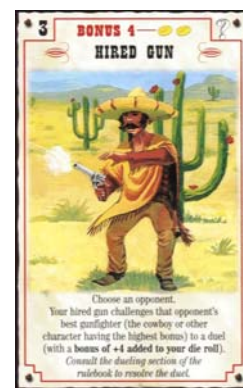
##### c. Huurmoordenaars (Hired gun)

- 3 kaarten
- kostprijs : 3 actiepunten

De huurmoordenaars kunnen helpers van de tegenstanders (cowboys, burgemeester, begrafenisondernemer, sheriff) elimineren als ze de hoogste bonus kunnen halen bij het gooien met de dobbelsteen.

De aanvaller gooit de dobbelsteen en telt deze punten samen met de bonus op zijn kaart. De verdediger gooit eveneens met de dobbelsteen en telt deze punten samen met de bonus van zijn helper. Als de huurmoordenaar het pleit wint, wordt de helper van de tegenstander verwijderd. De aanvaller ontvangt de kaart van de huurmoordenaar opnieuw in de hand, hij ontvangt zijn beloning en legt de kaart van de helper die hij heeft gedood verdeckt voor zich neer. Als het doelwit (de helper) het pleit wint, wordt de huurmoordenaar gedood en verdwijnt hij uit het spel. Tevens ontvangt de helper de financiële beloning zoals wordt aangeduid op de kaart en bovendien ontvangt hij nog het totaal aan bonussen van de helpers die de huurmoordenaar voorheen al had gedood.

Bij een gelijke stand worden de beide figuren gedood en uit het spel verwijderd en wint er niemand geld.



d. Afzetter (Card shark)

- 3 kaarten
- kostprijs : 3 actiepunten

De eigenaar van deze kaart mag een tegenstander uitkiezen.  
Deze speler moet al zijn handkaarten laten zien en bovendien wordt er één kaart gestolen.

De kaart 'afzetter' verdwijnt na het spelen ervan uit het spel.

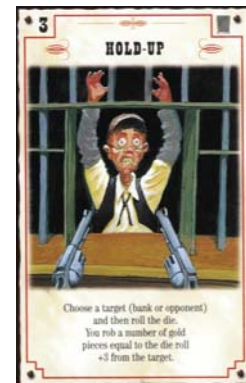


e. Hold-up (Hold up)

- 3 kaarten
- kostprijs : 3 actiepunten

Deze kaart laat de eigenaar ervan toe om één doelwit te beroven, ofwel de bank ofwel een tegenstander.  
Van zodra een doelwit werd gekozen, wordt er met de dobbelsteen gegooid. Het bedrag dat wordt geroofd is het aantal gegooiden + 3.

De kaart 'hold-up' verdwijnt na het spelen ervan uit het spel.



f. Spoorweg (Rail road)

- 3 kaarten
- kostprijs : 3 actiepunten

De spoorwegmaatschappij heeft beslist om door het grondgebied van een ranch en via de kortste weg nieuwe spoorlijnen aan te leggen.

Het grondgebied dat wordt belaagd wordt volledig uit het spel verwijderd alsook eventuele kuddes en goudmijnen op dit gebied.

De kaart 'spoorweg' verdwijnt na het spelen ervan uit het spel.

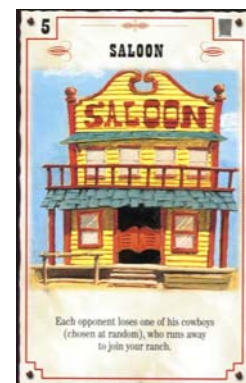


g. Bar (Saloon)

- 2 kaarten
- kostprijs : 5 actiepunten

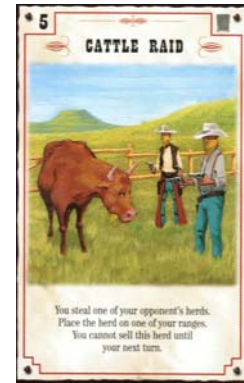
Op het moment dat deze kaart wordt gespeeld, loopt van elke tegenstander 1 cowboy over naar de eigenaar van de bar en laat zich verleiden door drank en vrouwen.

De cowboy wordt willekeurig gekozen door zijn eigenaar.



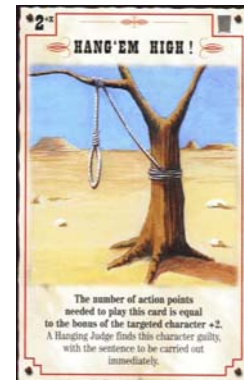
- h. Veediefstal (Cattle raid)
- 2 kaarten
  - kostprijs : 5 actiepunten

De eigenaar van deze kaart steelt van een tegenstander naar keuze een kudde.  
Deze kudde wordt onmiddellijk overgebracht naar een gebied van de eigenaar dat deze kudde kan voeden. De kudde houdt ook de waarde die ze ondertussen heeft opgebouwd maar kan niet in deze beurt worden verkocht.



- i. Ophanging (Hang 'em high)
- 3 kaarten
  - kostprijs : 2 + X actiepunten

Om deze kaart te kunnen spelen moeten actiepunten worden betaald afhankelijk van de bonus van het karakter (cowboy of een ander) waartegen deze kaart wordt gespeeld + 2.  
Het karakter wordt opgehangen en uit het spel verwijderd.



## 5. De tegenaanval en de bonuskaarten

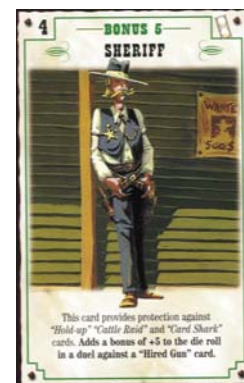
- groene randkleur
- 18 kaarten
- kostprijs : afhankelijk van de kaart

- a. Sheriff
- 1 kaart
  - kostprijs : 4 actiepunten

Als de sheriff in het spel is gebracht, kan niemand de hold-up, de afzetter (shark) of de veediefstal (cattle raid) uitspelen tegen de speler die de sheriff controleert.

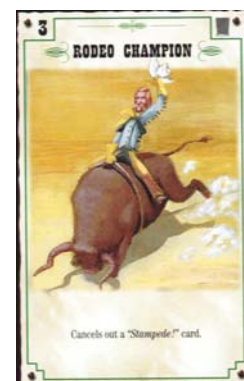
Ook een huurmoordenaar moet eerst afrekenen met de sheriff (die een bonus van 5 punten heeft !) alvorens hij een andere helper van die speler kan aanvallen.

De bonus van de sheriff telt niet mee bij de bewakingstest !  
De kaart blijft in het spel tot ze wordt verwijderd.



- b. Rodeokampioen (Rodeo champion)
- 3 kaarten
  - kostprijs : 3 actiepunten

Deze kaart countert het effect van 'een kudde op hol' (stampede).  
De twee kaarten worden uit het spel verwijderd.



### c. Cavalerie (Cavalry)

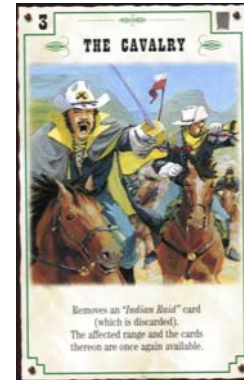
- 3 kaarten

- kostprijs : 3 actiepunten

Deze kaart countert het effect van een 'rooftocht der indianen' (Indian raid) en verdrijft de indianen terug naar hun reservaat. Het weidegebied dat werd belaagd wordt volledig hersteld (de kuddes, de eventuele goudmijnen).

De beide kaarten verdwijnen uit het spel.

Het bevrijde gebied is onmiddellijk beschikbaar om nieuwe kuddes te ontvangen en telt ook onmiddellijk terug mee bij de berekening van de prestigepunten.



### d. Goudmijn (Gold mine)

- 2 kaarten

- kostprijs : 3 actiepunten

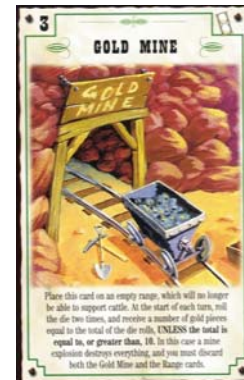
Op een weidegebied wordt een goudader ontdekt. Dit weidegebied kan nu geen nieuwe kuddes meer voeden.

Aan de andere kant brengt de goudmijn elke beurt extra inkomsten op voor de eigenaar, gebaseerd op de hoeveelheid gevonden goud.

De eigenaar van de goudmijn moet de dobbelsteen tweemaal gooien. Als de som tussen de 2 en 9 ligt, ontvangt de eigenaar deze som aan goudstukken.

Als de som 10 of meer is dan heeft er een zware ontploffing plaatsgevonden en wordt de mijn en het weidegebied totaal verwoest.

De beide kaarten verdwijnen uit het spel.



### e. Begrafenisondernemer (Undertaker)

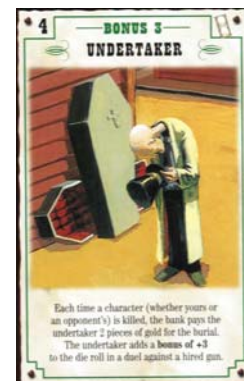
- 1 kaart

- kostprijs : 4 actiepunten

Elke keer dat een helper (zowel een helper van de speler als een helper van de tegenstander) wordt gedood, betaalt de bank 2 goudstukken aan de begrafenisondernemer voor het regelen van een degelijke begrafenis.

De begrafenisondernemer krijgt een bonus van +3 wanneer hij wordt aangevallen door een huurmoordenaar (een bonus van +3 mag worden samengeteld met de ogen van een gegooide dobbelsteenworp).

De bonus van de begrafenisondernemer telt niet mee bij de bewakingstest !



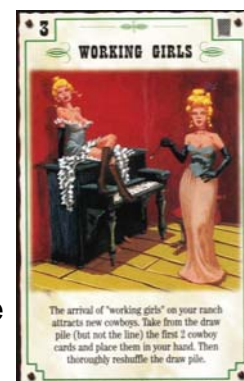
### f. Meisjes van plezier (Working girls)

- 2 kaarten

- kostprijs : 3 actiepunten

Waar er mooie meisjes zijn, komen de cowboys aangereden.

De aankomst van de meisjes van plezier zorgt voor een groot aantrekkings-effect van de ranch en vele nieuwe cowboys bieden hun diensten aan. Neem van de stapel (niet van de vitrine) de eerste twee cowboys in de hand. Daarna wordt de stapel grondig geschud.



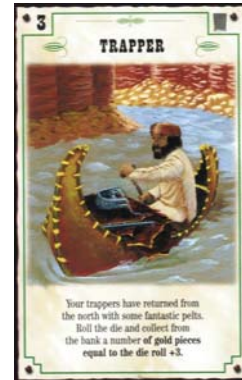
g. Trapper

- 3 kaarten

- kostprijs : 3 actiepunten

De trappers van de speler zijn van het noorden teruggekeerd met zeer waardevolle pelzen.

Gooi met de dobbelsteen en tel bij het aantal ogen 3 bij. Dit totaal krijgt de speler aan goudstukken van de bank.

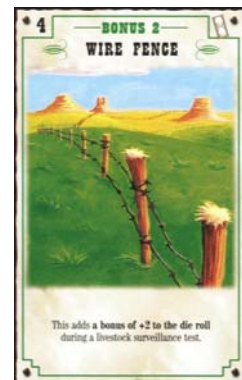


h. Draadafsluiting (Wire fence)

- 2 kaarten

- kostprijs : 4 actiepunten

De speler heeft extra afsluitingen rondom zijn eigendom geplaatst. Tijdens de bewakingstest mag er een bonus van +2 worden samengeteld met het gegooid aantal ogen.



i. Burgemeester (Mayor)

- 1 kaart

- kostprijs : 4 actiepunten

U bent gekozen als burgemeester van deze kleine stad.

Als burgemeester kunt u, als u dat wilt, de volgorde van de vitrine wijzigen voor de beurt van iedere speler.

Uiteraard mogen de tegenstanders de burgemeester oneerlijke voorstellen doen om de kaarten gunstig voor hen te leggen.

De burgemeester krijgt een bonus van +4 indien hij wordt aangevallen door een huurmoordenaar (een bonus van +4 mag worden samengeteld met de ogen van een gegooid dobbelsteenworp).

De bonus van de burgemeester telt niet mee bij de bewakingstest !

