

R. BORG / M. FITZGERALD

# WYATT EARP



Het spannende spel omtrent sheriffs, schurken,  
snelle schutters.



Wyatt Earp  
ALEA, 2001  
Richard BORG & Mike FITZGERALD  
2 - 4 spelers vanaf 12 jaar  
± 60 minuten

# Inleiding

Wyatt Earp is een spannend spel omtrent sheriffs, schurken en snelle schutters.

We bevinden ons in het Wilde Westen met zijn ruwe zeden en zijn rare en onbehouwen snuiters. Bandieten, desperado's, gauwdieven en ander galgengebroed houden u scherp in de gaten. Kruip in de rol van de geslepen sheriff en zit de legendarische outlaws op de hielen. Jaag op Jesse James, leg Butch Cassidy aan banden en zet Sundance Kid achter de tralies. Een rijke beloning zal volgen. Zorg er dus voor dat die dikke stapel bankbiljetten u niet ontsnapt.

## Doel van het spel

Het spel verloopt over meerdere ronden. In elke ronde proberen de spelers een hoge beloning in de wacht te slepen door op hun eentje, dus liefst zonder de hulp van de andere sheriffs, zo veel mogelijk outlaws te arresteren.

Afhankelijk van zijn aandeel in de arrestatie van een outlaw ontvangt elke speler de ganse beloning die op het hoofd van de schurk stond, slechts een deel ervan of als hij pech heeft helemaal niets.

Door het uitspelen van kaarten naderen de sheriffs de boeven steeds dichterbij en dichterbij, de beloning voor hun arrestatie wordt hoger en hoger en de rivaliteit onder spelers wordt meedogenlozer en meedogenlozer.

Wie heeft de beste kaarten en staat op het einde op kop ?

De speler die op het einde van het spel het meeste geld bezit, wint het spel.

## Spelmateriaal

- **29 sheriffkaarten** (met ster)
  - 7 x 'foto';
  - 7 x 'Wyatt Earp';
  - 4 x 'bankoverval';
  - 3 x 'snelle schutter';
  - 3 x 'meest gezocht';
  - 3 x 'schuilplaats' (Unterschlupf);
  - 2 x 'postkoetsoverval'.
- **49 outlawkaarten**: van elke outlaw 7
- **60 bankbiljetten van 1.000 \$**
- **18 bankbiljetten van 5.000 \$**
- **4 overzichtkaarten**
- **7 'Steckbriefe'** (aanhoudingsbevelen)



## Spelvoorbereiding

De 7 aanhoudingsbevelen worden zichtbaar in cirkelvorm op tafel gelegd.

De biljetten van 1.000 en 5.000 \$ worden, als bank, in de ruimte tussen de aanhoudingsbevelen gelegd. De meest betrouwbare speler wordt aangeduid als bankier.

Hij legt op elk aanhoudingsbevel 1.000 \$.

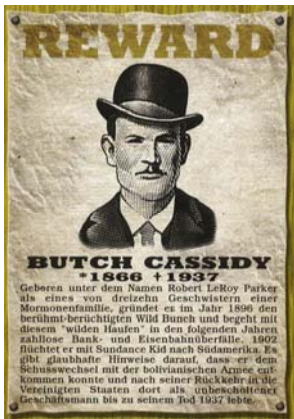
De 78 speelkaarten worden grondig geschud. De oudste speler geeft vervolgens aan elke speler, één voor één, in totaal 10 kaarten. Hij begint met de speler links van hem en dan verder met de wijzers van de klok mee. De spelers nemen deze kaarten ter hand en houden ze verdekt.





De resterende kaarten worden als verdeckte voorraadstapel in de ruimte tussen de aanhoudingsbevelen gelegd. De bovenste kaart wordt omgedraaid en zichtbaar als eerste kaart van de aflegstapel ernaast gelegd.

Elke speler ontvangt een overzichtskaart. Op de voorzijde worden de sheriffkaarten verklaard, aan de achterzijde de stappen bij de afrekening.



# Spelverloop

De speler links van de deler begint, vervolgens verloopt het spel om de beurt met de wijzers van de klok mee.

De speler die aan de beurt is, voert de volgende acties in de opgegeven volgorde uit:

- hij **moet één of twee** kaarten nemen ;
- hij **mag** kaarten uitspelen ;
- hij **moet** een kaart wegleggen.

## Eén of twee kaarten nemen (MOET)

De speler moet ofwel de twee bovenste verdeckte kaarten van de voorraadstapel nemen, ofwel de bovenste zichtbaar liggende kaart op de aflegstapel ter hand nemen.

Andere combinaties zijn niet toegestaan !

### **OPMERKING**

*Als er onvoldoende kaarten op de voorraadstapel liggen voor een speler om twee kaarten te nemen, wordt de ganse aflegstapel geschud en terug klaargelegd als voorraadstapel.*

### **AANDACHT**

*Als de voorraadstapel voor een tweede maal is opgebruikt, eindigt een spelronde (zie verder bij 'einde van een spelronde').*

## Eén of meerdere kaarten uitspelen (MAG)

Een speler mag tijdens zijn beurt zo veel outlawkaarten uitspelen als hij wil. Hij mag echter maximaal één sheriffkaart uitspelen.

De speler speelt zijn outlawkaarten uit door ze zichtbaar voor zich op de tafel te leggen. Hetzelfde gebeurt met de sheriffkaarten die linksboven een cijfer dragen. Sheriffkaarten met linksboven een symbool worden bij het uitspelen ofwel op de aflegstapel gelegd, ofwel op de kaarten van de medespelers gelegd (zie verder bij 'sheriffkaarten').

Kaarten die werden uitgespeeld, mogen niet meer terug ter hand worden genomen of worden weggelegd.

De eerste outlawkaarten die voor één van de 7 outlaws (met andere woorden per kleur) worden uitgespeeld, moeten een 'set' vormen. Een 'set' bestaat uit **minstens 3 outlawkaarten** van één kleur.

Onmiddellijk na het uitspelen hiervan wordt de beloning bepaald. De bankier legt even veel biljetten van 1.000 \$ uit de bank op het aanhoudingsbevel als er outlawkaarten minus één werden uitgespeeld.

Van zodra een set outlaws werd uitgespeeld, mogen alle spelers als ze aan de beurt zijn zo veel outlawkaarten van dezelfde kleur uitspelen en voor zich afleggen als ze willen (dus van nu af aan ook minder dan 3).

Ook daarna wordt door de bankier telkens de beloning op het overeenkomstige aanhoudingsbevel verhoogd met het aantal uitgespeelde outlawkaarten minus 1.

### **BELANGRIJK**

*Bij de bepaling van de beloning worden steeds alleen de zopas uitgespeelde kaarten in beschouwing genomen, onafhankelijk van het aantal outlawkaarten dat er al lag.*

### Voorbeeld 1

Marc legt een set van 4 kaarten van Sundance Kid voor zich.

De bankier legt 3.000 \$ ( $4 \times 1.000 \$ - 1.000$ ) beloning op het aanhoudingsbevel van Sundance Kid.



$$4.000 - 1.000 = 3.000 \$$$

### Voorbeeld 2

In het verdere spelverloop legt Carl 2 kaarten van Sundance Kid voor zich af. De beloning wordt op deze manier verhoogd met 1.000 \$ ( $2 \times 1.000 \$ - 1.000$ ).



$$2.000 - 1.000 = 1.000 \$$$

Ook Marc legt een extra kaart van Sundance Kid voor zich bij de 4 kaarten die er al lagen.

De beloning wordt echter niet verhoogd ( $1 \times 1.000 \$ - 1.000 = 0$ ) en de reeds op tafel liggende kaarten tellen niet mee.



$$1.000 - 1.000 = 0$$

## Eén kaart wegleggen (MOET)

Nadat een speler geen, één of meerdere outlawkaarten en hoogstens één sheriffkaart in willekeurige volgorde heeft uitgespeeld, moet hij nog exact één willekeurige handkaart zichtbaar op de aflegstapel leggen. Hiermee is zijn beurt ten einde. Een kaart die op deze manier wordt weggelegd, heeft geen enkele uitwerking !

### **ZEER BELANGRIJK**

*Een speler kan een ronde **niet beëindigen** door zijn **laatste handkaart uit te spelen** (en de kaart dus te benutten). De **laatste handkaart moet worden weggelegd** (zonder ze te benutten).*

### Voorbeeld

Een speler speelt een sheriffkaart uit en legt ze op de aflegstapel. Vervolgens legt hij een tweede willekeurige sheriffkaart onbenut af op de aflegstapel en beëindigt daarmee zijn speelbeurt.

Het is zeer belangrijk om 'uitspelen' en 'wegleggen' goed uit elkaar te houden.

- uitspelen = een kaart benutten
- wegleggen = een kaart uit de hand onbenut op de aflegstapel leggen

Omdat de weggelegde kaart door de volgende speler opgenomen en gebruikt mag worden, is het belangrijk om goed te overwegen welke kaart weg te leggen.



## Einde van een spelronde

Nadat een speler een kaart heeft weggelegd, is de volgende speler aan de beurt. Op deze manier wordt verder gespeeld tot een speler zijn laatste handkaart op de aflegstapel weglegt. De ronde is hiermee ten einde. Alle andere spelers leggen hun resterende handkaarten op de aflegstapel.

In uitzonderlijke situaties kan het gebeuren dat een spelronde op een andere wijze tot een einde komt :

- ➔ Een andere speler heeft geen handkaarten meer nadat de speler die aan de beurt was zijn beurt beëindigde door een handkaart weg te leggen.
- ➔ De speler die aan de beurt is, wil kaarten van de voorraadstapel nemen, maar vindt er nog slechts één of helemaal geen. De spelronde eindigt dan onmiddellijk. De getroffen speler voert zijn beurt niet meer uit ! Hij mag natuurlijk ook beslissen om de zichtbaar liggende kaart op de aflegstapel te nemen waardoor de volgende speler voor dezelfde beslissing komt te staan.

### **OPGELET**

*Deze regel geldt pas nadat de voorraadstapel al éénmaal is geschud en als nieuwe voorraadstapel werd klaargelegd.*

## Afrekening

Na het einde van een spelronde komt het tot een afrekening.

Er wordt begonnen met het aanhoudingsbevel van een willekeurige outlaw. Eerst wordt nagegaan of er voor deze outlaw in totaal **minstens 8 sheriffpunten (SP)** liggen. Hiervoor worden de cijfers in de linkerbovenhoek van alle outlawkaarten en sheriffkaarten bij deze outlaw (over alle spelers heen) samengeteld.

Kaarten die door een 'Unterschlupf' (schuilplaats) zijn geblokkeerd, worden niet meegeteld (zie verder). Liggen er in totaal **minder dan 8 SP** dan blijft de beloning in zijn totaliteit op het aanhoudingsbevel liggen tot de volgende spelronde en wordt er voor de volgende outlaw afgerekend.

Liggen er 8 of meer SP voor de outlaw, dan wordt er nagegaan of de speler die de meeste SP voor deze outlaw heeft **minstens 5 SP meer** heeft dan de speler met de op één na meeste SP voor deze outlaw. Als dit het geval is, ontvangt de speler met de meeste SP de volledige beloning voor deze arrestatie. Hij neemt alle dollarbriefjes van het aanhoudingsbevel en legt deze voor zich.

### **BELANGRIJK**

*Het behaalde geld moet ten allen tijde zichtbaar liggen voor de andere spelers.*

Als de speler echter **minder dan 5 SP meer** heeft dan de speler met de op één na meeste SP voor deze outlaw, dan wordt de beloning verdeeld onder **alle spelers die tot 4 SP minder** hebben dan de speler met de meeste SP.

De speler met de meeste SP ontvangt de eerste twee 1.000 \$ biljetten, dan de speler met de op één na meeste SP één biljet, dan de volgende één biljet, ... enzovoort en dit zo verder tot of de ganse beloning is uitgedeeld, of tot er een ondeelbare rest ontstaat. Deze ontstaat als twee of meer spelers met even veel SP de hun toekomstige beloning gelijktijdig willen nemen. Als dit niet mogelijk is omdat het resterende bedrag zich niet rechtvaardig laat verdelen, blijft deze rest tot de volgende spelronde op het aanhoudingsbevel liggen.

### Voorbeeld 1

Marc heeft in totaal 11 SP voor Butch Cassidy liggen, Anne 6 en Carl 2. De 9.000 \$ die op het aanhoudingsbevel ligt, komt volledig toe aan Marc. Hij krijgt 9.000 \$.

### Voorbeeld 2

Marc heeft 9, Anne 5 en Carl 4 SP liggen. Marc en Anne verdelen de beloning van 8.000 \$. Carl krijgt niets omdat Marc meer dan 4 SP meer heeft dan hij. Marc neemt zich als eerste 2 biljetten omdat hij de meeste SP heeft, dan Anne, dan weer Marc, ... enzovoort. Marc krijgt in totaal 5.000 \$, Anne 3.000 \$.

### Voorbeeld 3

Marc en Anne hebben elk 4 SP, Carl heeft er 2. De beloning bedraagt 3.000 \$. Marc en Anne beginnen gelijktijdig: elk van hen neemt slechts 1 biljet omdat er niet voldoende beloning is voor 2 x 2 biljetten. Het derde biljet blijft gewoon liggen voor de volgende spelronde. Carl ontvangt natuurlijk niets. Marc en Anne ontvangen elk dus in totaal 1.000 \$.

### Voorbeeld 4

Marc en Anne hebben elk 4 SP, Carl heeft er 2. De beloning bedraagt 6.000 \$. Marc en Anne nemen gelijktijdig 2 biljetten, dan volgt Carl met één biljet. Het zesde biljet kan niet meer worden verdeeld onder Marc en Anne en blijft liggen tot de volgende ronde. Marc en Anne krijgen elk 2.000 \$, Carl 1.000 \$.

Op deze manier worden alle aanhoudingsbevelen afgehandeld.

Vervolgens wisselen alle spelers (indien mogelijk) 5 biljetten van 1.000 \$ voor één biljet van 5.000 \$. Als geen enkele speler over 25.000 \$ of meer beschikt, volgt een nieuwe spelronde.

De startspeler van de zopas beëindigde spelronde mengt alle 78 kaarten grondig en geeft elke speler er 10. De resterende kaarten legt hij als voorraadstapel midden op tafel en draait de bovenste kaart van de voorraadstapel zichtbaar.

De bankier legt opnieuw op elk aanhoudingsbevel een biljet van 1.000 \$ en dit onafhankelijk van het feit of er op dat bevel nog geld lag of niet.

De linkerbuurman van de geveer wordt nu de startspeler.

## Einde van het spel

Het spel eindigt zodra een speler na een afrekening 25.000 \$ of meer bezit.

De speler die het meeste geld bezit, wint het spel.

Bij een gelijkstand vindt er een duel plaats tot er één winnaar is. Afwisselend draaien ze zo lang kaarten om tot een speler één treffer meer heeft dan zijn tegenspeler.

## Sheriffkaarten

Alle kaarten die in de linkerbovenhoek een ster dragen, zijn sheriffkaarten. Per beurt mag een speler alleen of samen met een willekeurig aantal outlawkaarten **maximaal één sheriffkaart** uitspelen.

Globaal genomen verhogen de sheriffkaarten de SP en de beloning voor de outlaws. Sommige sheriffkaarten geven de spelers de kans om in te grijpen op het spelverloop.

Sheriffkaarten die linksboven een cijfer dragen, worden bij het uitspelen bij de outlawkaarten voor de spelers gelegd. Vanaf het moment dat ze bij een outlaw werden gelegd, mogen ze niet meer worden verlegd.

## Foto (1 per outlaw)

De zeven foto's zijn speciale sheriffkaarten omdat ze in tegenstelling met de andere sheriffkaarten niet neutraal zijn maar specifiek bij één van de 7 outlaws horen.

De basisregel 'maximaal één sheriffkaart per beurt' blijft echter wel van toepassing.

Als een speler dus een fotokaart uitspeelt, mag hij in deze ronde geen andere sheriffkaart meer uitspelen. Een foto mag pas worden uitgespeeld als reeds een gelijkgekleurde set werd uitgespeeld.



Een foto wordt bij eigen outlawkaarten van dezelfde kleur gelegd.

Als een speler nog geen outlawkaarten van de benodigde kleur heeft, mag hij de fotokaart op zijn eentje bij zich leggen.

Bij zichtbaar liggende foto's mogen nog alle andere sheriffkaarten (die bij outlawkaarten worden gelegd) gelegd worden.

Een foto mag niet worden uitgespeeld als onderdeel van een set, wel als extra kaart !

### Voorbeeld 1

Anne speelt 4 'Billy the Kid' kaarten en de daarbij horende foto uit. Op het aanhoudingsbevel wordt 4.000 \$ gelegd nl. 3.000 voor de set + 1.000 \$ voor de foto.

### Voorbeeld 2

Er werd reeds een 'Billy the Kid'-set uitgespeeld. Carl legt de overeenkomstige foto af. Op het aanhoudingsbevel wordt 1.000 \$ gelegd. In zijn volgende beurt speelt hij een kaart 'Bankoverval' uit. Op deze manier wordt de beloning verhoogd met 1000 \$.

## Postkutschen Überfall (2x)

De kaart 'postkoetsoverval' mag bij een eigen reeds op tafel liggende outlawkaart worden gelegd.

De speler legt ze dus bij de gewenste outlawkaart(en) of bij een fotokaart. Voor een speler dit mag doen, moet hij echter eerst een treffer scoren (zie tekst op het kaartje). Dit betekent dat de speler de bovenste kaart van de voorraadstapel moet nemen en deze vervolgens zichtbaar op de aflegstapel moet leggen:



➔ Als de omgedraaide kaart een **kogelinslag** vertoont (alle outlawkaarten dragen deze linksonder), was het schot van de speler **raak**. Hij mag de postkoetsovervalkaart bij een eigen outlawkaart naar keuze leggen. Op deze manier stijgen de SP met 1, de beloning met 3.000 \$.

➔ Als de omgedraaide kaart **geen kogelinslag** vertoont, schoot de speler **mis** en wordt de postkoetsovervalkaart zonder uitwerking op de aflegstapel gelegd. De kaart wordt wel als uitgespeeld beschouwd, met andere woorden deze speler mag tijdens zijn beurt geen tweede sheriffkaart meer uitspelen.

**De hierboven beschreven werkwijze is in principe van toepassing op alle sheriffkaarten !**



## Banküberfall (4x)

De kaart 'bankoverval' is wat speelwijze en effect betreft, identiek aan de postkoetsovervalkaart. Een treffer levert echter 2 SP en 1.000 \$ op.

### OPMERKING

*Na enkele ronden kunnen er op deze wijze op eenzelfde outlaw meerdere (dezelfde of verschillende) sheriffkaarten liggen.*



## Schnellster Schütze (3x)

De kaart 'snelste schutter' is wat speelwijze en effect betreft, op 2 elementen uitgezonderd, identiek aan de kaart postkoetsoverval. Na een treffer levert ze 3 SP en 1.000 \$ op.

In het Wilde Westen kan er slechts één de snelste schutter zijn. Zodra een andere speler deze kaart succesvol uitspeelt, moet de eerste speler zijn kaart 'snelste schutter' op de aflegstapel leggen. Hierdoor verliest hij natuurlijk de 3 SP van de onttroonde outlaw, de 1.000 \$ beloning daarentegen blijven echter op het overeenkomstige aanhoudingsbevel liggen.

Het is niet toegestaan om deze kaart te leggen bij een outlaw die al 'snelste schutter' was.



Het is echter wel toegestaan om bij zichzelf de 'snelste schutter' te wisselen door een tweede dergelijke kaart (nadat deze succesvol werd uitgespeeld) bij een andere outlaw te leggen en daarmee de eerste kaart te verwijderen. Het is niet mogelijk om op een eigen 'snelste schutter' een extra 'snelste schutter' uit te spelen. Er mag in totaal slechts één 'snelste schutter' op tafel liggen.

### Voorbeeld

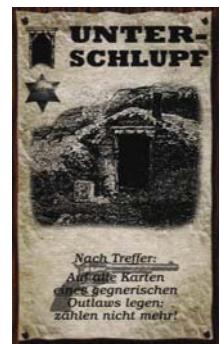
Carls 'Jesse James' is de snelste schutter. Geen enkele andere speler mag nu zijn eigen 'Jesse James' uitroepen tot snelste schutter. Andere outlaws mogen natuurlijk wel snelste schutter worden.

## Unterschlupf (3x)

De kaart 'schuilplaats' wordt - na een treffer - op alle zichtbaar liggende kaarten van één outlaw (dus alle outlawkaarten en eventuele sheriffkaarten die erop liggen) van één speler gelegd.

Als hierdoor een set wordt geneutraliseerd, geldt deze desondanks als gespeeld. De op deze wijze afgedekte kaarten verliezen hun werking. De afgebeelde SP tellen niet mee tijdens de afrekening.

De afgebeelde beloning op het aanhoudingsbevel wordt hierdoor echter niet getroffen. De getroffen speler kan echter wel verder passende kaarten, op zijn op dat moment ondergedoken outlaw, leggen in de hoop dat deze met de hulp van de kaart 'Wyatt Earp' terug opduikt. Zolang de schuilplaatskaart blijft liggen, tellen de SP van de nieuw gelegde kaarten echter niet.



De beloning daarentegen wordt wel steeds verhoogd door nieuwe kaarten die worden gelegd. Het is niet toegestaan om op een ondergedoken outlaw een tweede kaart 'schuilplaats' te leggen.

### Voorbeeld

Anne speelt de schuilplaatskaart uit op Carls twee 'Belle Starr'-kaarten en de daarbij horende fotokaart en postkoetsovervalkaart. Zij dekt alle 4 kaarten af. Hierdoor tellen de 9 SP niet mee tijdens de afrekening. Omdat bij ander spelers nu nog slechts in totaal twee 'Belle Starr'-kaarten liggen, dalen hun SP daarmee onder 8. Hun beloning wordt niet uitbetaald.

## Most wanted (3x)

Deze kaart kan op twee verschillende manieren worden uitgespeeld.  
In beide gevallen belandt ze achteraf op de aflegstapel.

### Mogelijkheid 1 (zonder treffer)

De speler die deze kaart uitspeelt, vraagt bij zijn medespelers naar een bepaalde outlawkaart die ze in hun hand hebben. "Ik had graag een 'Sundance Kid' gekregen". Of hij dit aan een speler met de klok mee vraagt of aan een speler tegen de klok in bepaalt hij zelf.

Als de eerste speler waaraan hij het vraagt niet over de juiste kaart beschikt, wordt dezelfde vraag aan de volgende speler (de gekozen volgorde met wel worden gerespecteerd !) gesteld.

Als een speler de gevraagde kaart bezit, moet hij deze afgeven aan de zoekende. Deze laatste mag de kaart of ter hand nemen of, overeenkomstig de spelregels, uitspelen. Op deze manier wordt zijn zoektocht beëindigd. Hij kan tijdens deze beurt dus maximaal één kaart krijgen.

Als geen enkele speler de gezochte kaart heeft, heeft de zoekende speler pech.

De kaart geldt echter wel als 'uitgespeeld' zodat er tijdens deze beurt geen sherffkaart meer mag worden uitgespeeld !

### Mogelijkheid 2 (met treffer)

De speler draait de bovenste kaart van de voorraadstapel om.

Draagt deze kaart geen kogelinslag, dan heeft hij pech en is hij zijn 'Most Wanted'-kaart kwijt en mag hij ze niet meer uitspelen voor mogelijkheid 1. Vertoont de kaart wel een kogelinslag, dan mag hij bij een andere speler een willekeurige outlawkaart (geen sherffkaart) die reeds op tafel ligt stelen en ze of ter hand nemen of onmiddellijk uitspelen. Als er door het stelen een sherffkaart alleen achter blijft (zonder outlawkaart of fotokaart), dan wordt deze zonder enig verder effect op de aflegstapel gelegd. Als door het stelen een set wordt verstoord, dan geldt deze toch als 'gespeeld'. Dit betekent dat er nadien minder dan 3 kaarten van dezelfde kleur uitgespeeld mogen worden.

### Voorbeeld

Anne steelt Carls enige 'Wes Hardin'-kaart. Daardoor valt de bij deze outlaw liggende kaart 'Banküberfall' zonder bijbehorende outlawkaart of fotokaart en wordt verwijderd.

## Wyatt Earp (7x)

Deze kaart kan op 3 manieren worden uitgespeeld. In elk van deze gevallen belandt ze achteraf op de aflegstapel.

### Mogelijkheid 1 (zonder treffer)

De speler neemt de beide bovenste kaarten van de voorraadstapel in de hand. Als hij hierbij een sherffkaart zou nemen, mag deze - in tegenstelling tot de tweede mogelijkheid - niet onmiddellijk worden uitgespeeld.

### Mogelijkheid 2 (zonder treffer)

De speler neemt de volledige aflegstapel en kiest zich één willekeurige kaart uit. Hij mag vooraf de stapel echter niet inkijken om te kunnen nagaan of deze tweede mogelijkheid een interessante keuze zou zijn !

De gekozen kaart mag geen 'Wyatt Earp'-kaart zijn. Hij mag de gekozen kaart bij zijn handkaarten steken of onmiddellijk uitspelen, zelfs als dit een tweede sherffkaart zou zijn. Hij mag dus **uitzonderlijk in één beurt twee sherffkaarten** uitspelen.



### Mogelijkheid 3 (met treffer)

Na het succesvol uitspelen van deze kaart mag de speler een schuilplaats van zijn outlaws verwijderen en op de aflegstapel leggen. Van nu af aan gelden opnieuw alle SP op deze kaarten.

Deze derde mogelijkheid mag uitzonderlijk ook buiten zijn beurt worden benut. Als een speler met succes een schuilplaatskaart uitspeelt, mag de aangevallen speler onmiddellijk (en dus zonder aan de beurt te zijn) een 'Wyatt Earp'-kaart uitspelen. Deze kaart belandt dan op de aflegstapel. Behaalt hij aan de hand van de 'Wyatt Earp'-kaart een treffer, dan wordt de schuilplaatskaart verwijderd. Behaalt hij geen treffer dan blijft de schuilplaatskaart op zijn kaarten liggen. Bij een mislukte poging van de verdediger om de schuilplaatskaart te verwijderen is het niet toegestaan om onmiddellijk en buiten zijn beurt om een tweede 'Wyatt Earp' te spelen om nogmaals te proberen om de schuilplaats te verwijderen.



## SHERIFFKAARTEN

Aantal	Sheriffkaart	Functie	Treffer
telkens 1	<b>FOTO</b>	4 sheriffpunten / 1000 \$	---
2	<b>POSTKOETSOVERVAL</b>	1 sheriffpunt / 3000 \$	
4	<b>BANKOVERVAL</b>	2 sheriffpunten / 1000 \$	
3	<b>SNELLE SCHUTTER</b>	3 sheriffpunten / 1000 \$	
3	<b>MEEST GEZOCHT</b>	- 1 outlawkaart uit de hand - 1 outlawkaart van de tafel	---
3	<b>SCHUILPLAATS</b>	Kaarten bedekken, tellen niet meer mee !	
7	<b>WYATT EARP</b>	- 2 kaarten van afneemstapel - 1 kaart van aflegstapel - schuilplaats verwijderen	---
			---
			

## AFREKENING

### 1ste stap

Liggen er minstens 8 sheriffpunten vóór een outlaw op de tafel ?

NEEN: De beloning blijft liggen voor de volgende ronde.

JA: ---> 2de stap

### 2de stap

Heeft de speler met de meeste sheriffpunten minstens 5 punten meer dan diegene met de tweede meeste punten ?

JA: Hij ontvangt de volledige beloning.

NEEN: ---> 3de stap

### 3de stap

De speler met de meeste punten en alle spelers die tot 4 punten minder hebben, nemen deel aan de verdeling. De leider neemt 2000 \$, daarna elke andere betrokken speler 1000 \$ tot de beloning is verdeeld. Een ondeelbare rest blijft liggen voor de volgende ronde.

20 juni 2003