

SPELREGELS

SHINY BANDITS

De vos, de ekster
en de wasbeer



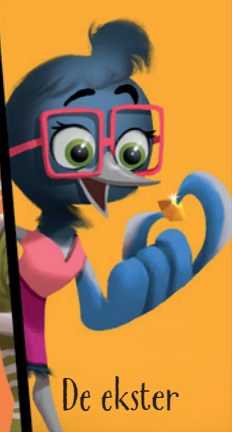
MN
XY



De vos



De wasbeer



De ekster

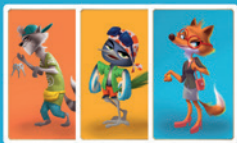
Sinds de onverwachte ontdekking van een goudader in het plaatselijke natuurpark is iedereen compleet bevangen door de goudkoorts! De eksters, vossen en wasberen in het park kunnen het glinsterende goud niet weerstaan. Ze hebben verschillende bendes gevormd, elk vastbesloten om zoveel mogelijk goud te verzamelen.

Elke bende heeft zijn zinnen gezet op dezelfde locaties: het nest, het kamp en de bergbeek. Maar de concurrentie is groot! Een beetje sluwheid en bedrog zullen nodig zijn om de anderen te slim af te zijn en zoveel mogelijk goudklompjes op elke locatie te bemachtigen. Maar pas op: de sluwe streken van de andere goudbeluste dieren kunnen je plannen flink in de war schoppen!

INHOUD



9 locatiekaarten



15 bandietkaarten (3 per spelerskleur)



5 overzichtskaarten



45 actiekaarten (9 per spelerskleur)



80 goudklompjes

VOORBEREIDING

- 1 Kies een spelerskleur en pak de drie **bandietkaarten** en negen **actiekaarten** in die kleur. Deze kaarten vormen je hand.
- 2 Pak een **overzichtskaart** en leg deze voor je neer.
- 3 Schud de **locatiekaarten** tot een gedekte stapel en plaats deze in het midden van het speelveld.
- 4 Leg de **goudklompjes** als voorraad naast de stapel locatiekaarten.
- 5 Doe alle ongebruikte componenten van de andere spelerskleuren terug in de doos.



Voorbereiding voor 3 spelers

DOEL VAN HET SPEL

In *Shiny Bandits* probeer je zoveel mogelijk goudklompjes te verzamelen door de juiste bandieten in te zetten voor de juiste goudroof. Elke beurt speel je ook één actiekaart om het spel in jouw voordeel te beïnvloeden. De speler met de meeste goudklompjes aan het einde van het spel wint.

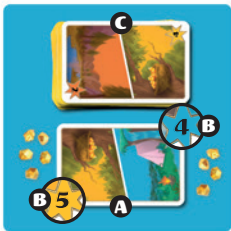
HET SPEL

Het spel wordt gespeeld in 9 rondes. Elke ronde bestaat uit de volgende stappen, in deze volgorde uitgevoerd:

1. **Bepaal de actieve locatiekaart**
2. **Speel bandietkaarten**
3. **Speel actiekaarten**
4. **Verdeel goudklompjes**
5. **Afronden**

1. Bepaal de actieve locatiekaart

- A** Leg de bovenste kaart van de locatiekaartenstapel open naast de stapel. Dit is de actieve locatiekaart. Elke locatiekaart toont twee van de drie mogelijke locaties, één aan de ene zijde en één aan de andere zijde.
- B** Leg het aantal goudklompjes dat wordt aangegeven door de getallen in de sterren naast elk van de beide zijden van de locatiekaart.
- C** Draai de volgende locatiekaart open en leg deze boven op de stapel. Dit wordt de actieve locatiekaart voor de volgende ronde, zodat spelers alvast kunnen zien wat eraan komt. Deze stap wordt niet uitgevoerd in de laatste ronde, omdat er dan geen locatiekaarten meer over zijn.



2. Speel bandietkaarten

- A** Kies een van je bandietkaarten die in kleur overeenkomt met een van de zijden (locaties) van de actieve locatiekaart en leg deze gesloten voor je neer. De bandietkaart die je kiest hoort bij de locatie waarvan je wilt stelen: de ekster steelt van het nest, de vos van het kamp en de wasbeer van de bergbeek.
- B** Nadat iedereen een bandietkaart heeft gekozen, worden ze tegelijk omgedraaid. Nu weet iedereen wie van welke locatie probeert te stelen.



Overzicht van
bandietkaarten
en bijbehorende
locaties



Kamp



Nest



Bergbeek



Vos



Ekster

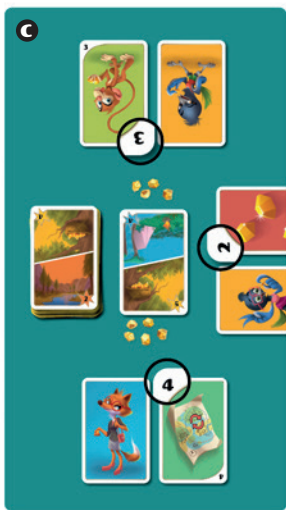
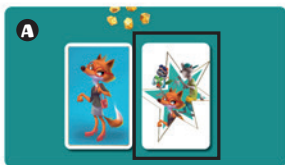


Wasbeer

3. Speel actiekaarten

- A** Kies één actiekaart (zie blz. 8–11) en leg deze gesloten naast je gespeelde bandietkaart.
- B** Nadat iedereen zijn actiekaart heeft neergelegd, worden ze tegelijk omgedraaid.
- C** Voer alle actiekaarten uit in oplopende volgorde, volgens het cijfer linksboven op elke actiekaart.

Hint: elke actiekaart mag slechts één keer worden gebruikt. In de negende ronde hebben alle spelers dus nog maar één actiekaart over. Houd hier rekening mee bij het plannen van je acties in eerdere rondes.



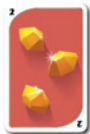
Actiekaarten

Actiekaarten worden uitgevoerd in de onderstaande volgorde, van 1 tot 8. Deze volgorde staat ook aangegeven op de actiekaarten zelf.



1. Stop

Blokkeer het effect van de actiekaart van een andere speler. De gekozen speler moet zijn actiekaart direct op zijn aflegstapel leggen zonder het effect uit te voeren. Als meerdere spelers in dezelfde ronde een stopkaart spelen, heffen ze elkaar op en hebben geen van de 'stop'-kaarten effect.



2. Plus

Neem 3 extra goudklompjes uit de voorraad en plaats ze bij de locatie die hoort bij je gespeelde bandietkaart.

VOORBEELD: heb je een ekster gespeeld, dan voeg je 3 goudklompjes toe aan het nest.



3. Min

Verwijder 2 goudklompjes van de locatie die niet overeenkomt met je gespeelde bandietkaart.

VOORBEELD: heb je een ekster gespeeld, dan verwijder je 2 goudklompjes van het kamp.

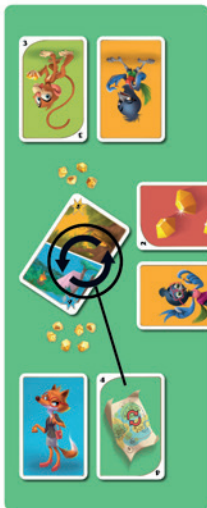




4. Locatiewissel

Draai de actieve locatiekaart 180°. De goudklompjes blijven op hun plaats liggen. Als meerdere spelers een 'locatiewissel'-kaart spelen, wordt de kaart afhankelijk van het aantal gespeelde kaarten gedraaid. Bij een even aantal blijft de kaart liggen zoals hij lag. Bij een oneven aantal wordt hij één keer gedraaid. Deze kaart wisselt dus de aantallen goudklompjes van beide locaties om.

LET OP: je start met twee exemplaren van deze kaart in je hand.



5. Bandietwissel

Wissel je gespeelde bandietkaart om met de bandietkaart uit je hand die hoort bij de andere locatie op de actieve locatiekaart. Hierdoor verandert de locatie waarvoor je speelt.

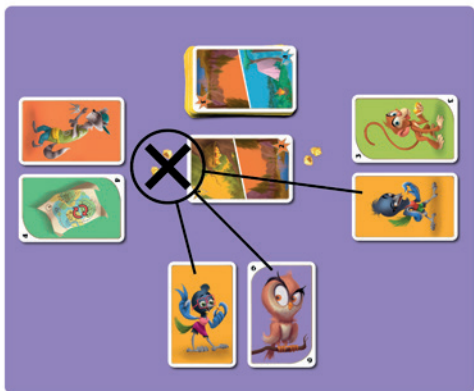




6. Gepakt

De goudklompjes aan de kant van de actieve locatiekaart die overeenkomt met je gespeelde bandietkaart worden deze ronde niet verdeeld. Dit geldt voor **alle** spelers die een bandietkaart hebben gespeeld voor die locatie. De goudklompjes blijven liggen voor de volgende ronde. Meerdere 'gepakt'-kaarten heffen elkaar niet op; het effect blijft van kracht.

LET OP: het spelen van een 'gepakt'-kaart lijkt misschien niet voordelig omdat het je geen goud oplevert, maar omdat je alle 9 actiekaarten nou eenmaal moet spelen, kan het strategisch zijn om de 'gepakt'-kaart te gebruiken als je er ook tegenstanders mee dwarsboomt of als je denkt meer kans op goud te hebben in de volgende ronde.



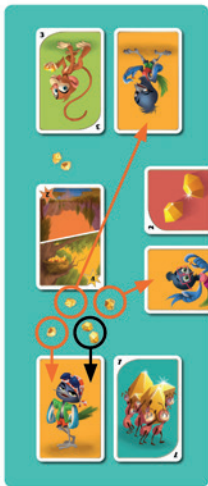


7. Restjes

Als er na stap 4, **Verdeel goudklompjes**, nog goudklompjes over zijn op de locatie die bij je gespeelde bandietkaart hoort, krijg jij ze.

Als meerdere spelers een restjeskaart spelen, worden de overgebleven goudklompjes aan die zijde gelijk verdeeld. Eventueel resterende goudklompjes blijven liggen voor de volgende ronde.

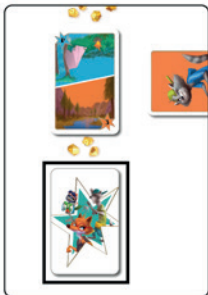
LET OP: als iemand een 'gepakt'-kaart op dezelfde locatie speelt, heeft de 'restjes'-kaart geen effect.



8. Masker

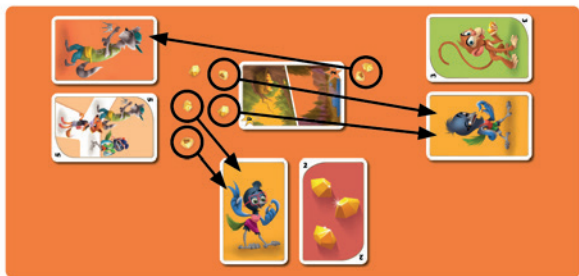
In de volgende ronde blijft je bandietkaart gesloten liggen totdat de actiekaarten worden onthuld. Je bandietkaart wordt pas omgedraaid nadat alle spelers hun actiekaarten hebben laten zien.

LET OP: deze kaart heeft geen effect als deze in de negende ronde wordt gespeeld.



4. Verdeel de goudklompjes

- A** Verdeel de goudklompjes van één van de twee locaties op de actieve locatiekaart over de gespeelde bandietkaarten die overeenkomen met deze locatie. Leg één goudklompje op elke bijpassende bandietkaart.
- B** Herhaal dit proces totdat er niet genoeg goudklompjes over zijn om gelijkmatig verdeeld te worden over de betreffende bandietkaarten.
- C** Herhaal stap A en B voor de andere locatie van de actieve locatiekaart.



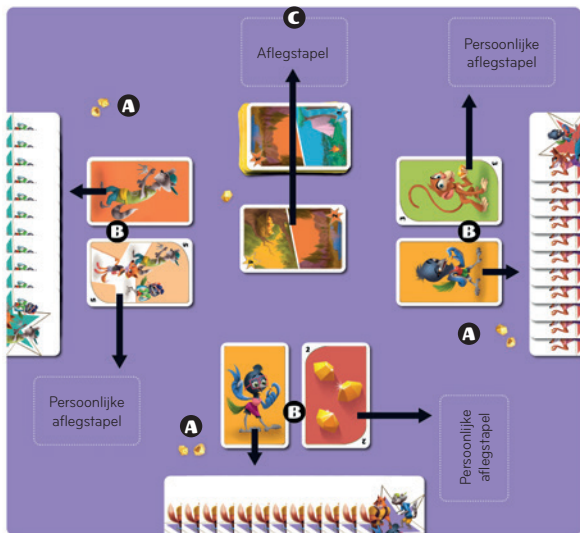
Als de goudklompjes aan één kant van de actieve locatiekaart niet meer gelijkmatig verdeeld kunnen worden (en er is geen 'restjes'-kaart gebruikt), blijven ze liggen tot de volgende ronde. Evenzo geldt: als er meer bandietkaarten zijn gespeeld die bij een bepaalde locatie horen dan er goudklompjes liggen bij diezelfde locatie, dan kunnen die goudklompjes niet verdeeld worden en blijven ze ook liggen tot de volgende ronde.

LET OP: in de volgende ronde worden de nieuwe goudklompjes van de nieuwe actieve locatiekaart toegevoegd aan de goudklompjes die zijn blijven liggen.

5. Afronden

- A** Nadat de goudklompjes van beide locaties zijn verdeeld, leggen alle spelers hun verzamelde goudklompjes voor zich neer.
- B** Elke speler neemt zijn bandietkaart terug in zijn hand en legt de gespeelde actiekaart gesloten op een persoonlijke aflegstapel.
- C** Leg de locatiekaart op een aparte aflegstapel.

Als dit het einde van de negende ronde is, ga dan door naar de eindtelling. Zo niet, ga dan terug naar stap 1 om een nieuwe ronde te starten.



VOORBEELDRONDE

1. De actieve locatiekaart toont 3 goudklompjes bij het nest en 5 goudklompjes bij de bergbeek.

2. Spelers A, B en C spelen elk één gesloten bandietkaart:

- Speler A speelt een ekster.
- Speler B speelt een wasbeer.
- Speler C speelt een ekster.

De spelers draaien hun bandietkaarten gelijktijdig om:

- Spelers A en C strijden om de 3 goudklompjes bij het nest.
- Speler B richt zich op de 5 goudklompjes bij de bergbeek.

3. Alle drie de spelers kiezen één actiekaart en leggen die gesloten neer:

- Speler A speelt een 'plus'-kaart.
- Speler B speelt een 'locatiewissel'-kaart.
- Speler C speelt een 'restjes'-kaart.

De spelers draaien hun actiekaarten gelijktijdig om. De actiekaarten worden vervolgens in oplopende volgorde uitgevoerd:

Speler A's pluskaart (nr. 2) wordt als eerste uitgevoerd. Deze voegt 3 extra goudklompjes toe aan de 3 die al bij het nest liggen. Daar liggen nu dus 6 goudklompjes.

Vervolgens wordt speler B's locatiewisselkaart uitgevoerd.

De locatiekaart wordt 180° gedraaid. Hierdoor wisselen de hoeveelheden goudklompjes van locatie op de locatiekaart:

- De bergbeek heeft nu 6 goudklompjes
- Het nest heeft 5 goudklompjes

Speler C's restjeskaart (nr. 7) zorgt ervoor dat hij, na de verdeling, eventuele overgebleven goudklompjes krijgt.

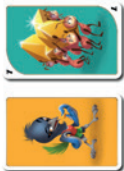
Voorbeeld:
de situatie na stap 3.

Speler A



Speler B

Speler C



4. De goudklompjes worden verdeeld:

Bij het nest (5 goudklompjes):

- Speler A en speler C speelden allebei een ekster en verdelen het goud.
- Ze krijgen elk 2 goudklompjes.
- Er blijft 1 goudklompje over, en omdat speler C de 'restjes'-kaart heeft gespeeld, krijgt hij deze.

Bij de bergbeek (6 goudklompjes):

- Speler B is de enige met een wasbeer daar.
- Speler B krijgt alle 6 goudklompjes.

Speler A



Speler C



Speler B



EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt na 9 rondes, zodra alle locatiekaarten zijn gespeeld en afgelegd, en elke speler al zijn actiekaarten heeft gebruikt.

De speler met de meeste goudklompjes aan het einde van ronde 9 wint. Bij een gelijkspel delen de spelers de overwinning.



Spelontwikkeling: Robert Brouwer

Illustraties: Mohamed Ali

Volg ons op:     @mnkyentertainment

M N K Y
ENTERTAINMENT



8-99



2-5



20



© 2025 MNKY Entertainment. Ontwikkeld en geproduceerd door MNKY Entertainment. Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden vervaelvoudigd zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van MNKY Entertainment. MNKY Entertainment heeft dit spel met de grootst mogelijke zorg uitgegeven en kan geen enkele aansprakelijkheid aanvaarden voor eventuele fouten of onduidelijkheden die in deze publicatie voorkomen en waaruit schade kan voortvloeien.

WAARSCHUWING!

Verstikkingsgevaar. Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat kleine onderdelen. De items in dit spel kunnen afwijken van de afbeeldingen weergegeven in de spelregels.

Leidsevaart 123
2211 VS

Noordwijkerhout
The Netherlands

www.mnkyentertainment.com