

# MUSTANG

## Spelmateriaal

### Inhoud van de speldoos:

5 stalkaarten



47 paardenfiches

1 Zwarte Prins



1 Sneeuwwitte Merrie



10 hengsten



15 merries



20 veulens



1 delers-  
fiche



set van 49  
cowboykaarten



set van 6  
gebeurteniskaarten



## Het spel klaarzetten

Elke speler legt een stalkaart voor zich neer. De stalkaart toont een kraal en een paardenstal. Maak drie stapels met paardenfiches (hengsten, merries, veulens), schud elk van deze stapels en leg ze verdekt in het midden van de tafel.

Draai het bovenste fiche van elke stapel om en leg het er open (met de goede kant naar boven) naast. Leg ook de Zwarte Prins en de Sneeuwwitte Merrie naast de stapels. Al deze fiches vormen samen de prairie.

Wie het meest recent nog op een paard gezeten heeft, krijgt het delersfiche en schudt de sets met cowboy- en gebeurteniskaarten. De deler geeft aan elke speler (zichzelf inclusief) 6 cowboykaarten. De overige cowboykaarten vormen, net als de gebeurteniskaarten een verdekte voorraadstapel.

## Spelverloop

De deler is als eerste aan de beurt. De andere spelers volgen in uurwijzerzin.

Wanneer je aan de beurt bent, kan je één van de volgende dingen doen:

- **Kaarten wisselen.** Geef één of twee kaarten (verdekt) aan de deler. In ruil ontvang je twee nieuwe kaarten van de voorraadstapel. De deler legt de teruggegeven kaarten (zonder deze te bekijken) onderaan de voorraadstapel.
- **Een mustang vangen.** Speel een kaartencombinatie uit je hand en verplaats een paard van de prairie naar je eigen kraal.
- **Een mustang stelen.** Speel een combinatie uit je hand. Neem vervolgens een paard uit de kraal van een tegenspeler en leg het in je eigen kraal. De tegenspeler kan deze actie verhinderen door een betere combinatie uit te spelen.
- **Een mustang op stal zetten.** Verplaats een paard van je eigen kraal naar je eigen paardenstal.

De uitgespeelde kaarten worden op een aparte aflegstapel gelegd. Telkens een speler in de loop van het spel één of meer kaarten uitspeelt, geeft de deler hem nadat de actie voltooid is, hetzelfde aantal kaarten van de voorraadstapel. De deler mag de kaarten die hij uitdeelt uiteraard zelf niet bekijken!

*Voorbeeld: Will steelt een veulen uit Franks kraal. Hij speelt daarvoor 2 kaarten uit. Frank weet de aanval echter af te weren door 2 sterkere kaarten uit te spelen. De actie is afgelopen en beide spelers krijgen van de deler 2 nieuwe kaarten.*

## De cowboykaarten

De set cowboykaarten bevat genummerde kaarten (1-8) in vijf kleuren en 9 cowboys. Cowboys zijn jokers en kunnen doorgaan voor een kaart met elk cijfer van elke kleur.

## Een mustang vangen

Om een mustang te vangen moet je één van deze combinaties uitspelen:

- een paar (2 kaarten met zelfde cijfer) voor een veulen
- een trio (3 kaarten met zelfde cijfer) voor een merrie
- een kwartet (4 kaarten met zelfde cijfer) voor een hengst
- een grote straat (5 kaarten met opeenvolgende cijfers, allen in dezelfde kleur) voor de Zwarte Prins of de Sneeuwwitte Merrie

Wanneer je één van deze combinaties uitspeelt, mag je ofwel een overeenkomstig open paard uit de prairie nemen of het bovenste fiche van de juiste stapel nemen. Legt het paard vervolgens open in je eigen kraal. Als de speler een open fiche uit de prairie nam, wordt het bovenste fiche van de juiste stapel omgedraaid en als nieuw open fiche in de prairie gelegd.

*Voorbeeld: Will wil een merrie vangen. Daarvoor speelt hij 2 zessen en een cowboy uit zijn hand (de cowboy is een joker en vervangt de ontbrekende zes). Hij heeft dus een trio gespeeld en mag kiezen uit de open merrie en het bovenste fiche van de stapel merries. Hij legt het gekozen paard open in zijn kraal en legt daarna de 2 zessen en de cowboy die hij uitspeelde, op de aflegstapel. Hij krijgt hij 3 nieuwe kaarten van de deler.*

## Een mustang stelen

Om een mustang te stelen moet je een specifiek paard in de kraal van een tegenspeler aanwijzen en vervolgens een geschikte kaartencombinatie uitspelen: een paar om een veulen te stelen, een trio voor een merrie, een kwartet voor een hengst

# MUSTANG

en een grote straat voor de Zwarte Prins of de Sneeuw witte Merrie.

De eigenaar van het paard kan de diefstal voorkomen door een zelfde kaartencombinatie met een hogere waarde uit te spelen of met een andere, sterkere combinatie. Als iemand bv. een paar drieën gebruikt om een mustang te stelen, kan de eigenaar dat beletten door een paar vieren (of een nog hoger paar) uit te spelen of door een willekeurig kwartet of een grote straat uit te spelen. (Pokersaars opgelet: een kleine straat of opeenvolgende cijfers in verschillende kleuren zijn niet geldig in dit spel!)

Als de diefstal lukt, mag je het aangewezen paard nemen en in je eigen kraal leggen. Werd de diefstal verhinderd, krijg je het paard niet en moet je als straf alle cowboys (jokers) uit je hand op de aflegstapel leggen.

Na de diefstal krijgen beide spelers (of desgevallend alleen de dief) van de deler evenveel kaarten als ze gebruikt hebben. (De afgelegde cowboys tellen mee als gebruikte kaarten.)

*Voorbeeld: Will steelt een veulen uit Franks kraal. Hij speelt een paar tweeën. Skinny Frank verdedigt zich door een paar zessen uit te spelen. Het veulen blijft dus in zijn kraal en Will krijgt 3 nieuwe kaarten van de deler; Frank krijgt er 2.*

## Een mustang op stal zetten

Om een mustang op stal te zetten verplaats je een paard van je eigen kraal naar je paardenstal. Je moet daarvoor geen kaarten uitspelen. Mustangs die zich in de stal bevinden, kunnen niet gestolen worden.

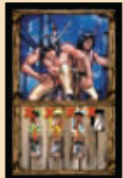
## De gebeurteniskaarten

Wanneer de stapel met cowboykaarten opgebruikt is, worden de kaarten van de aflegstapel geschud en als nieuwe verdeckte voorraadstapel weer in het spel gebracht. Telkens wanneer dat gebeurt, draai je ook de bovenste kaart van de stapel met de gebeurteniskaarten om. De gebeurtenis die op de kaart staat, treedt dan in werking. De mogelijke gebeurtenissen zijn:



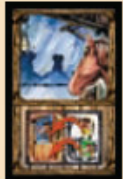
### Verrot hekwerk

Elke speler moet één van de paarden in zijn kraal vrijlaten en legt het fiche in kwestie open in de prairie.



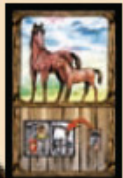
### Indianen maken de kudde buit

Alle open paardenfiches in de prairie worden uit het spel genomen, ook de Zwarte Prins en de Sneeuw witte Merrie als deze hier nog liggen! Draai vervolgens van elke stapel een nieuw fiche om en leg deze in de prairie.



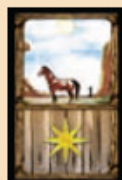
### Zware regenval

Elke speler mag onmiddellijk twee paarden van zijn kraal naar zijn paardenstal verplaatsen.



### Geboorte

Elke speler die een hengst en een merrie in zijn eigen stal heeft, mag een verdeckt veulenfiche uit de prairie nemen en in zijn kraal plaatsen.



### Zonneschijn

Er gebeurt niets speciaals.

## Einde van het spel

Het spel kan op twee manieren eindigen:

- Wanneer één van de stapels in de prairie op is. (De laatste hengst, merrie of veulen werd in de kraal van een speler geplaatst.)
- Van zodra een speler in zijn stal ten minste één hengst, twee merries en drie veulens bezit (ongeacht hun kleur).

## Puntenverdeling

Wanneer het spel gedaan is, tellen de spelers hun punten voor de paarden in hun paardenstallen en kralen bevinden, namelijk:

- 5 punten voor de Zwarte Prins of de Sneeuw witte Merrie
- 3 punten voor elke hengst
- 2 punten voor elke merrie
- 1 punt voor elk veulen

Je kunt ook bonuspunten verdienen:

- 2 punten als je een hengst en ten minste één merrie van dezelfde kleur in je paardenstal hebt
- 7 punten als je van dezelfde kleur bezit een hengst, twee merries en drie veulens bezit. (Let op: je krijgt in dat geval de 2 bonuspunten voor de hengst en de merrie niet!)
- 3 punten voor de speler die het spel beëindigde door de laatste hengst, merrie of veulen te vangen of door zijn familie (hengst, 2 merries, 3 veulens) te vervolledigen.

De speler met de meeste punten wint. In geval van een gelijke stand, is diegene met de Zwarte Prins of de Sneeuw witte Merrie in het voordeel. Levert dat nog geen uitsluitsel op, dan is de speler met de meeste hengsten in zijn stal in het voordeel.

## Kaartencombinaties

- **Veulen: een paar** (bv. 2-2)
- **Merrie: een trio** (bv. 2-2-2)
- **Hengst: een kwartet** (bv. 2-2-2-2)
- **Zwarte Prins/Sneeuw witte Merrie: een grote straat** (bv. 2-3-4-5-6, allen van dezelfde kleur)

Een cowboy kan elke kaart vervangen.

*Kleine straten of straten in verschillende kleur hebben geen waarde.*

## Colofon

**Auteur:** Michal Soltysiak

**Ondersteuning:** Malgorzata Majkowska, Tomasz Z. Majkowski, Marcin Podsiadlo

**Illustraties:** Radoslaw Gruszewicz

**Grafisch ontwerp en vormgeving:** Agnieszka Bala

**Uitgegeven door:** Wolf Fang PH.

**Testspelers:** Laura Gyabronka-Pasek, Ewa Korczynska, Agata Zasowska, Lukasz Czosnowski, Mateusz Dykszak, Maurycy Menke, Piotr Narloch, Janusz Pasek, Arkadiusz Slowik, Michal „Puszon” Stachyra, Andrzej Swiech, Oskar Usarek, Maciej „Sqva” Zasowski, Krzysztof Zieba

**Vertaling:** FORUM-Federatie vzw/sdb ([www.forumfederatie.be](http://www.forumfederatie.be))

# MUSTANG

© 2007 Wolf-Fang PH.  
All rights reserved.

