

ANGRY RACCOONS

SPELHANDLEIDING



INTRODUCTIE

Welkom op het trailerpark! Waar wilde raccoons zich verschuilen in uitpuilende containers. Waar inwoners, de Hillbillies, kracht putten uit drank. En waar beslist wordt welke Hillbilly zichzelf de nieuwe koning van het trailerpark zal noemen.

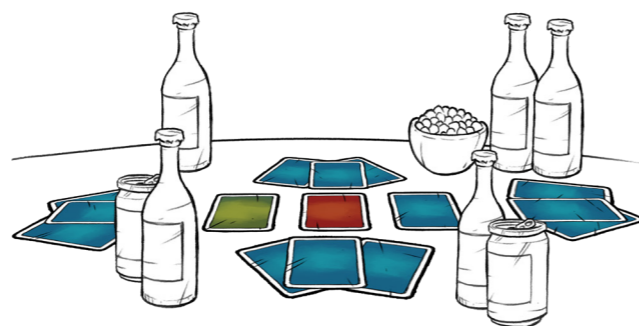
Kruip in de huid van een Hillbilly en gooi je speciale krachten en drank(kaarten) in de strijd. Tem je eigen leger raccoons, maar wees gewaarschuwd, de raccoons zijn wild. Eenmaal getemd, vechten ze voor jou en beschik je over krachten die goed van pas komen in de Strijd der Billies, waarin bepaald wordt wie de nieuwe koning van het trailerpark wordt!

INHOUD

- 1 speelbord (voor het gokken)
- 6 dobbelstenen
- 5 Hillbilly-kaarten (met de groene achterkant)
- 25 raccoon-kaarten (met de rode achterkant)
- 55 drankkaarten (met de blauwe achterkant)
- 5 instructiekaarten
- 1 spelhandleiding

VOORBEREIDING

- Verdeel de kaarten naar kleur in 3 afzonderlijke stapels: een stapel raccoon- (rood), Hillbilly- (groen) en drankkaarten (blauw).
- Haal bij 2-3 spelers enkele raccoon- en drankkaarten uit het spel, zie extra instructies 2-3 spelers (op andere zijde).
- Schud elke stapel kaarten en leg ze met de beeldzijde naar beneden op tafel.
- Elke speler krijgt 3 drankkaarten (blauw), houd deze gesloten.



- Elke speler krijgt 1 Hillbilly-kaart (groen), leg deze kaart open op tafel en haal de overgebleven Hillbillies uit het spel.
- Bepaal wie begint door om de beurt te dobbelen, wie het hoogst gooit, begint!



DOEL VAN HET SPEL

Het spel kent 2 fases: de temfase en de gevechtsfase.

In de temfase is het doel om wilde raccoons te temmen. Belangrijk, want getemde raccoons vechten voor hun Hillbillies in de gevechtsfase. In deze fase is het doel om de getemde raccoon(s) van de andere speler(s) te verslaan. De speler die als enige raccoons overhoudt, wint De Strijd der Billies en daarmee het spel!

Om te temmen en te vechten, dobbelen de spelers tegen elkaar. Wie 2 van de 3 rondes (of de meerderheid) wint, temt de wilde raccoon of wint een gevecht. Tem meerdere raccoons uit dezelfde set en beschik in gevechten met deze set over (een) extra dobbelsteen of -stenen.

TEMFASE

De speler die aan de beurt is, maakt één (je leest het goed, slechts één) keuze uit de volgende 3 opties:

1. Pak 1 raccoon-kaart en leg deze open (zie **temmen**)
2. Pak 2 drankkaarten en neem ze op handen
3. Dobbelen en pak kaarten afhankelijk van het resultaat (zie **gokken**)

Wanneer de speler klaar is met temmen, pakken en/of gokken, is de volgende speler aan de beurt (met de klok mee).

TEMMEN

Wanneer een speler een raccoon-kaart (rood) pakt en het niet om een *Lege Container* (zie andere zijde) gaat, probeert de speler deze wilde raccoon **altijd** te temmen. Bij het pakken van meerdere raccoons temt de speler deze altijd 1 voor 1.

Het temmen bestaat (in eerste instantie) uit **3 rondes** en gaat als volgt (drankkaarten kunnen ook voor het dobbelen worden gespeeld):

- Dobbelen, de speler dobbelt en een willekeurige andere speler dobbelt namens de wilde raccoon.
** Hillbillies en raccoons gooien standaard met 1 dobbelsteen, tenzij iemand de drankkaart Extra Dobbelsteen heeft gespeeld.*
- Beïnvloed het dobbelresultaat, indien mogelijk en gewenst, met de kracht van je Hillbilly.
** De speciale kracht van de Hillbilly die namens de wilde raccoon dobbelt én die van de raccoon zijn niet van toepassing.*
- Speel eventueel één (of meerdere) drankkaart(en).
** Het spelen van drankkaarten is altijd optioneel. Alle spelers, ook spelers die niet dobbelen, mogen wanneer zij willen drankkaarten spelen. Het dobbelresultaat kan nooit hoger worden dan 6. Met meerdere dobbelstenen wordt het resultaat niet bij elkaar opgeteld, maar geldt de dobbelsteen met de hoogste waarde.*

De speler met het hoogste (verkregen) dobbelresultaat wint de ronde. Bij een gelijkspel wint de wilde raccoon de ronde (behalve tegen Billy Jr.).

- Herhaal bovenstaande stappen tot een speler 2 van de 3 (of de meerderheid van de) rondes heeft gewonnen.

Gewonnen? Dan is de raccoon getemd en legt de speler deze raccoon open voor zich op tafel. Bij een mislukte poging legt de speler de raccoon open op de aflegstapel raccoon-kaarten (de speler die namens de wilde raccoon dobbelde, krijgt deze raccoon dus niet).

GOKKEN

Gooi een enkele dobbelsteen, pak vervolgens afhankelijk van het dobbelresultaat het volgende aantal kaarten:

1. = 1 drankkaart
2. = 1 raccoon(kaart)
3. = Geen kaarten
4. = 2 drankkaarten
5. = 1 raccoon & 2 drankkaarten
6. = 2 raccoons



Speel eventueel (een) drankkaart(en) om het resultaat te beïnvloeden. Dobbelt de speler een 3, dan eindigt de beurt, tenzij de speler de worp beïnvloedt met een passende drankkaart.

**Let op! De speciale krachten van Hillbillies gelden niet bij het gokken!*

Iets gewonnen? Pak afhankelijk van het (verkregen) dobbelresultaat de gewonnen drankkaart(en) en/of raccoon-kaart(en).

KAART BEHEER

Zorg voor 2 afzonderlijke aflegstapels: 1 met raccoon-kaarten en 1 met drankkaarten. Wanneer de drankkaarten op zijn, worden de afgelegde drankkaarten geschud en gevormd tot een nieuwe stapel.

Er zit geen limiet op het aantal drankkaarten dat een speler op handen mag hebben. Let alleen op, als iemand de drankkaart *AA-meeting* speelt, moeten alle spelers met 6 drankkaarten of meer de helft naar keuze afleggen!



EINDE TEMFASE

Op het moment dat alle raccoon-kaarten op zijn, eindigt de temfase. Voor de gevechtsfase begint, mogen de spelers alleen nog speciale drankkaarten (*Tem een raccoon...*) spelen. Eerst de speler die de temfase eindigt, gevolgd door de andere spelers (met de klok mee).

GEVECHTSFASE

De Hillbillies proberen in de gevechtsfase elkaars getemde raccoons te verslaan. *Let op! In de gevechtsfase vervallen de speciale krachten van de Hillbillies en gelden de speciale krachten van de raccoons.*

VOORBEREIDING

1. Haal alle speciale drankkaarten (*Tem een raccoon...*) uit het spel.
2. Schud de overgebleven drankkaarten en leg deze gesloten op tafel.
3. Elke speler krijgt 3 extra (!) drankkaarten.
**De drankkaarten uit de temfase mogen de spelers houden.*
4. Bepaal wie begint door allemaal te dobbelen, en hier geldt: wie het laagst gooit, begint!

DE SPEELBEURT

Ben je aan de beurt, volg dan de volgende stappen:

1. Kies met welke raccoon(s) je wil vechten.
2. Kies een medespeler om tegen te vechten.
3. De gekozen speler kiest zelf (een) eigen raccoon(s) om het gevecht mee aan te gaan.
4. Het gevecht begint (zie **vechten**)!

Wanneer een gevecht eindigt, is de volgende speler aan de beurt (met de klok mee).

VECHTEN

Het vechten bestaat (in eerste instantie) uit 3 rondes en verloopt als volgt:

- Zet de speciale kracht van je raccoon(s) in.
** Extra Dobbelsteen of Blokkeer de Kracht.*
- Dobbelen, beide spelers dobbelen (tegelijktijd).
- Beïnvloed beide het dobbelresultaat, indien mogelijk en gewenst, met de kracht van je raccoon(s).
** Dobbelresultaat +1 of Draai de dobbelsteen om.*
- Speel eventueel één (of meerdere) drankkaart(en).

De speler met het hoogste (verkregen) dobbelresultaat wint de ronde. Bij een gelijk dobbelresultaat wint de verdedigende speler (de speler die aan de beurt is).

- Herhaal bovenstaande stappen tot een speler 2 van de 3 (of de meerderheid van de) rondes heeft gewonnen.

De verliezende speler haalt (1 van) zijn ingezette raccoon(s) uit het spel en mag als troost 1 drankkaart pakken. Als een speler zijn laatste raccoon verliest, is de strijd voor deze speler ten einde. Deze speler mag nog wel drankkaarten spelen.

EIND VAN HET SPEL

De speler die erin slaagt om als enige getemde raccoons over te houden, wint de Strijd der Billies! Deze Hillbilly mag zichzelf uitroepen tot de nieuwe koning van het trailerpark!

INSTRUCTIEVIDEO



/ANGRYRACCOONS

WWW.ANGRY-RACCOONS.COM

/ANGRYRACCOONS GAME

© 2023 STARTBOARD GAMES. ALLE RECHTEN VOORBEREIDEN. MADE IN EU

