



Auf Heller und Pfennig
Hans im Glück, 1994
KNIZIA Reiner
2 - 4 spelers vanaf 9 jaar
± 45 minuten

Inleiding

Op de marktplaats van een middeleeuwse stad is het een drukte van jewelste. Op kleine kraampjes en op grotere standen worden verschillende goederen zeer goedkoop aangeboden. De sfeer is zo leuk dat de markt zelfs de eer krijgt om de koningin en haar gevolg te mogen ontvangen. Aangezien niet alles goud is wat blinkt, proberen enkele niet graag geziene individuen hun deel van de koek binnen te rijden.

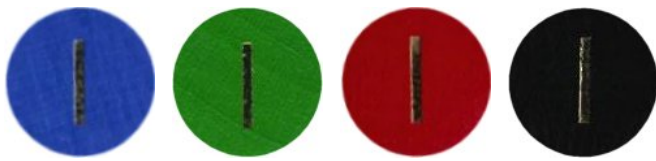
De spelers kruipen in de rol van marktkramers die hun standjes op de markt zo aantrekkelijk mogen trachten in te richten. De bevoorrechte steegjes zijn natuurlijk diegene waar de meest koopkrachtige klanten naar toe trekken. En wanneer een marktkramer er in slaagt om de boeven naar de andere kramen te sturen, kan hij zich in de handen wrijven van genot.

Doel van het spel

De speler die na drie ronden het meeste geld heeft verdiend, wint het spel. Geld verdienen doe een speler door het gespuis te mijden en marktkraampjes op te richten in steegjes waar kapitaalkrachtige klanten vertoeven. En dan telt de speler zijn geld tot op de laatste cent.

Spelmateriaal

- 40 houten schijfjes in 4 kleuren : de marktkraampjes ;



- 22 kartonnen kaartjes : de klanten ;
- 1 middeleeuwse marktplaats : het speelbord



- 1 rondeteller ;



- speelgeld in vijf verschillende groottes ;



- deze handleiding.



Uitleg over het spelmateriaal

De **40 houten schijfjes in 4 kleuren** stellen de marktkraampjes voor. Ze bevatten afhankelijk van het aantal daarop vermelde streepjes 1 tot 4 goederen. Hoe meer goederen, hoe groter de mogelijke winst, maar ook hoe groter het risico op dieven.



De **22 kartonnen kaartjes** stellen de klanten voor.

Er zijn **12 koopkrachtige klanten**. De zwarte cijfers gaande van 1 tot 6 geven het bedrag aan dat ze per gekocht goed betalen en dus opleveren aan de speler.



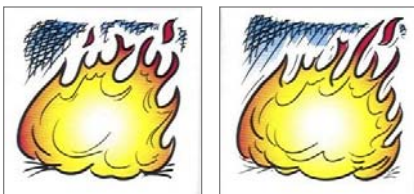
Er zijn **6 gemene lieden**. De rode cijfers gaande van 1 tot 6 geven aan hoeveel goederen ze stelen en hoeveel de speler dus moet inleveren.



Er is **1 kaartje met geldzakken**. Dit kaartje verdubbelt zowel positief als negatief de waarde van de steegjes waarin het ligt.



Er zijn **2 vuurkaartjes**. Ze splitsen de straten in twee volledig gescheiden delen.



Er is **1 kaartje 'boze blik'**. Deze zorgt ervoor dat alleen de slechte lieden in het horizontale en verticale steegje waarin het kaartje ligt, meetellen bij de afrekening.



Spelvoorbereiding

Afhankelijk van het aantal spelers ontvangt elke speler een aantal marktkraampjes in zijn kleur. De kraampjes met 2, 3 of 4 goederen spelen steeds allemaal mee, van de kraampjes met slechts 1 waar worden er respectievelijk 2 (bij 4 spelers) of 3 (bij 3 spelers) gebruikt.

Het geld wordt gesorteerd naast het speelbord gelegd.

Elke speler ontvangt 50 heller en pfennig als startgeld.

De kaartjes worden verdekt grondig gemixt en verdekt op het speelbord gelegd. Elke speler neemt 1 kaartje, bekijkt het en legt dit verdekt voor zich op de tafel.

De rondeteller wordt op de toren met het getal 1 geplaatst.

Een startspeler wordt uitgekozen.

Spelverloop

Een spel bestaat uit 3 ronden.

De speler die aan de beurt is, moet één van de volgende drie handelingen uitvoeren :

- of hij legt een eigen marktkraampje op het speelbord ;
- of hij neemt 1 van de verdekte kaartjes en legt dit ergens op het speelbord ;
- of hij legt zijn eigen, verdekt liggende, kaartje op het speelbord.

Alleen als een speler geen van bovenvermelde handelingen kan uitvoeren, mag hij passen.

Kaartjes of marktkraampjes die zijn gelegd, blijven de ganse ronde liggen op het speelbord.

Waardering

Een overzicht van de belangrijkste punten van een waardering :

- Na elke ronde wordt de waarde bepaald van de op het speelbord liggende marktkraampjes.
- Een ronde wordt beëindigd zodra de markt volledig is bezet met kraampjes en/of klanten.
- Elke rij en elke kolom van de marktplaats wordt gescheiden en voor elke speler afzonderlijk afgerekend.
- Elke klant of kraampje wordt dus tweemaal betrokken bij de afrekening, namelijk in het horizontale en in het verticale steegje waarin het ligt.
- De waarde van de marktkraampjes wordt, rekening houdend met de speciale kaartjes, vermenigvuldigd met de som van de klantenkaartjes.
- De kaartjes 'boze blik', vuur en geldzak hebben speciale betekenissen.
- Elke speler ontvangt zijn opbrengst van die ronde.



Voorbeeld : Ter verduidelijking vindt u hier een uitgewerkt voorbeeld.

1ste rij

In deze rij ontstaat een waarde van -3 (3 - 6). De aanwezige goederen worden met dit aantal vermenigvuldigd. Groen heeft 5 goederen. Hij moet dus 15 heller betalen aan de kassa. De blauwe en de rode speler moeten elk 3 heller betalen aan de kassa.

2de rij

In deze rij scheidt het vuur de steeg in twee helften. Aangezien alleen rood in de eerste helft aanwezig is en er ook een geldzak ligt, ontvangt hij $(4 + 1) \times 2 \times 2 = 20$ heller.

3de rij

In de derde rij ontstaat er een waarde van -1. Blauw moet 2 heller aan de kassa betalen. Rood moet 1 heller aan de kassa betalen.

4de rij

Het vuur scheidt de steeg in twee helften. In de eerste helft staat de boze blik. De boze blik laat alleen de negatieve waarden tellen. Groen heeft eigenlijk geluk en ontvangt niets maar moet ook niets betalen. Blauw ontvangt dankzij het vuur 5 heller.

5de rij

In de vijfde rij ontstaat een totaal van +4. Rood ontvangt 4 heller en groen ontvangt 12 heller.

1ste kolom

In deze kolom ontstaat een totaal van +4. Rood en groen ontvangen elk 8 heller.

2de kolom

De boze blik zorgt ervoor dat alleen de negatieve waarden worden geteld. Tot overmaat van ramp zorgt de geldzak ervoor dat het geldbedrag wordt verdubbeld. Blauw moet dus $3 \times 2 = 6$ heller betalen aan de kassa.

3de kolom

In deze kolom ontstaat een totaal van +7. Groen ontvangt 28 heller, blauw ontvangt 14 heller en rood ontvangt 7 heller.

4de kolom

In deze kolom scheidt het vuur de steeg in twee helften. De ene helft heeft geen punten, de andere helft geeft een totaal van -4. Groen ontvangt geen heller, rood moet er 4 betalen aan de kassa.

5de kolom

Ook in deze kolom scheidt het vuur de steeg in twee helften. Dit is een groot geluk voor blauw omdat de negatieve punten van de belastingontvanger niet worden meegerekend. In het tweede gedeelte van de steeg ontstaat een totaal van +4. Blauw ontvangt 4 heller.

6de kolom

In deze kolom ontstaat een totaal van +8. Groen en rood ontvangen elk 8 heller.

Groen behaalt 41 punten, rood behaalt 39 punten en blauw behaalt 12 punten.

Tweede en derde ronde

Bij het begin van elke ronde wordt de volledige markt terug leeggemaakt en wordt de rondeteller één vakje verder geschoven.



Elke speler krijgt al zijn kraampjes met 1 waar terug, de anderen verdwijnen uit het spel. De klantenkaartjes worden terug gemengd en verdekt op het speelbord gelegd. Elke speler kiest zich weer één kaartje dat hij verdekt voor zich neerlegt en dat hij later kan inzetten.

Einde van het spel

Het spel eindigt na de derde ronde.

De speler die na de waardering het meeste geld heeft, wint het spel.

Varianten

De spelregels blijven identiek op de volgende punten na :

- De rondeteller vervalt. Het aantal rondes is bij het begin van het spel niet gekend.
- Alle spelers ontvangen het volledige aantal marktkraampjes.
- Alle ingezette marktkraampjes worden na de afsluiting van een ronde uit het spel genomen.
- Het spel is ten einde na de ronde waarin een speler zijn laatste marktkraam heeft ingezet. De ronde wordt nog uitgespeeld en er wordt ook nog gewaardeerd.

In deze variant kan het gebeuren dat de marktplaats niet volledig kan worden gevuld. Dit heeft geen directe gevolgen voor de waardering. Als een speler geen marktkraampje en ook geen kaartje kan leggen dan moet hij zijn beurt overslaan.

Wil men dit spel spelen zonder de gelukselementen dan worden bij het begin van het spel alle kaartjes met de beeldzijde zichtbaar gelegd.

