

DIE FUGGER

Spelmateriaal

- 9 kaarten voor de waarden-roos met de waarde 1 tot 9 gulden
- 1 kaart 'Jacob de rijke'
- 5 goederenaanduiders: koper, doek, wijn, kruiden en juwelen
- 45 goederenkaarten: van elk van de 5 goederen telkens 9 kaarten waarvan er telkens 2 voorzien zijn van de koninklijke zegel
- 4 kooplieden

Spelidee en –doel

De sinds 1367 in Augsburg woonachtige Függer waren steeds op zoek naar succesvolle handelaars voor hun handelszaken in gans Europa. De spelers proberen als kooplui door gepaste beïnvloeding van de vraag naar goederen de prijs ervan op te drijven om zo goede zaken te doen. De speler die op het einde nog lukratieve leveringen kan afsluiten, ontvangt de handslag op het begeerde verdrag met Jacob de Rijke.

Spelvoorbereiding

- Leg papier en potlood klaar.
- De 9 kaarten voor de waarden-roos worden als een cirkel van 1 tot 9 gulden klaargelegd (zie voorbeeld)
- Alle 5 goederenaanduiders worden aan het scala bij de waarde van 5 gulden aangelegd. Indien gewenst, kunnen de kaarten in het midden geplooid worden en rechtop gezet worden.
- De kaart 'Jacob de Rijke' wordt zichtbaar naast de cirkel gelegd.
- Alle 45 goederenkaarten en de 4 kooplieden worden samen geschud en als één verdeckte voorraadstapel klaargelegd in de cirkel.
- Elke speler krijgt 4 kaarten van de voorraadstapel en neemt deze ter hand.
- Ook Jacob de Rijke ontvangt 2 kaarten van de voorraadstapel. Deze worden zichtbaar naast hem gelegd. Mocht bij deze kaarten een koopman getrokken worden, dan wordt deze zichtbaar op een aflegstapel naast de voorraadstapel gelegd. In de plaats hiervan wordt een nieuwe kaart van de voorraadstapel genomen.
- Er wordt een startspeler aangeduid.

Spelverloop

- Het spel bestaat uit meerdere spelronden.
- Beginnend met de startspeler, spelen de spelers - met de klok mee - om de beurt.
- Elke speler heeft tijdens zijn spelbeurt 3 mogelijkheden:
 - **Goederen bijnemen** – een kaart van de stapel nemen:

Dit is alleen maar toegestaan als een speler 4 of minder kaarten in zijn hand heeft. Mocht de voorraadstapel opgebruikt zijn, dan wordt de aflegstapel geschud en vormt deze de nieuwe voorraadstapel

- **Vraag bepalen** – een kaart uit de hand zichtbaar afleggen:

De speler legt één van zijn handkaarten zichtbaar voor zich op tafel. Hij kan een goederenkaart (met of zonder koninklijke zegel) afleggen of een koopman. Een speler mag maximaal 2 kooplieden voor zich hebben liggen.

- **Leveringsplaatsen vastleggen voor het einde van het spel** – een goederenkaart uit de hand verdekt voor zicht afleggen:

Dit is uitsluitend mogelijk tijdens de eerste twee spelronden én slechts één maal per spelronde. Op die manier kan elke speler na de eerste 2 spelronden dus maximaal 2 verdeckte kaarten voor zich hebben liggen.

Tip: De spelers kunnen deze mogelijkheid best benutten want op het einde van het spel worden hiervoor extra gulden uitbetaald. Om te herkennen in welke spelronde warenkaarten verdeckt werden afgelegd, legt men deze kaarten in de 1° ronde verticaal, in de 2° ronde horizontaal. Telkens een speler een handkaart verdeckt voor zich aflegt, wordt een extra goederenkaart van de voorraadstapel genomen en zichtbaar naast 'Jacob de Rijke' gelegd (tijdens kooplieden vervangkaarten geven). Tijdens het spel met 4 spelers ontvangt 'Jacob de Rijke' geen extra goederenkaarten.

- **Waardebepaling op het einde van een spelronde:**

- Een spelronde eindigt zodra er van een goederensoort in totaal 5 kaarten zichtbaar werden afgelegd. Bij dit aantal wordt rekening gehouden met alle zichtbaar liggende kaarten bij de spelers én bij 'Jacob de Rijke'
- Eerst wordt de goederenprijs gewijzigd: De 3 goederensoorten waarvan er de meeste kaarten zichtbaar liggen, stijgen overeenkomstig hun aantal op de waarden-roos. Hierbij wordt ook rekening gehouden met de kaarten bij 'Jacob de Rijke'. Bij een gelijkstand om de tweede plaats, stijgen alle hierbij betrokken goederensoorten. Er is dan geen sprake meer van een derde plaats. Ook bij een gelijkstand om de derde plaats stijgen alle betrokken goederensoorten. Op die manier kan het gebeuren dat in één spelronde meer dan 3 goederensoorten stijgen.
- Belangrijk: Als bij een waardebepaling de grens van 9 gulden wordt overschreden, stopt de waardeaanduiding op dat moment op 1 gulden. Pas in de volgende ronde kan deze opnieuw stijgen.
- Alle goederensoorten die niet gestegen zijn, dalen op de waarden-roos met 1 gulden (maar nooit onder 1).
- Nu verkopen alle spelers om beurten hun goederen. Elke

speler ontvangt voor elke voor hem zichtbaar liggende goederenkaart de waarde in gulden die op het waarden-roos overeenstemt met de betreffende goederensoort. Deze punten worden genoteerd. Als er van een bepaalde goederensoort maximaal 3 kaarten zichtbaar liggen, leveren de kaarten van die goederensoort met het koninklijke zegel een dubbele opbrengst op. Kaarten zonder zegel leveren de gewone, enkelvoudige prijs op. Zodra er van een goederensoort meer dan 3 kaarten zichtbaar liggen, levert elke goederensoort slechts de enkelvoudige prijs op.

- **Nieuwe spelronde:**

- Na de waardebepaling leggen de spelers alle zichtbaar liggende goederenkaarten op de aflegstapel.
- Vervolgens neemt elke speler 2 kaarten van de voorraadstapel. Het bijnemen van de kaarten gebeurt altijd, zelfs als een speler meer dan 4 handkaarten bezit.
- Alle spelers die een koopman zichtbaar voor zich hebben liggen, ontvangen bijkomend 2 kaarten. Bij 2 kooplieden ontvangt een speler 5 extra kaarten.
- Nu worden alle zichtbaar liggende kooplieden op de aflegstapel gelegd.
- 'Jacob de Rijke' ontvangt opnieuw 2 zichtbaar liggende kaarten.
- Het spel wordt verdergezet met de speler die ten gevolge van de waardebepaling net niet aan de beurt kwam.

Einde van het spel en eindwaardering

- Zodra een speler 100 of meer gulden heeft verzameld, eindigt het spel.
- Nu volgt er nog een eindwaardering met de kaarten die de spelers tijdens de eerste twee spelronden verdeckt voor zich hebben afgelegd. Voor elke afzonderlijke kaart (met of zonder koninklijk zegel) ontvangt de speler nogmaals de actuele prijs op de prijschaal, maar wel dubbel uitbetaald.
- De speler met de meeste gulden wint het spel. Hij wordt handelspartner van de Függer.

Spel voor 2 spelers

Het spel wordt gespeeld zoals het basisspel met de volgende wijziging: Zodra beide spelers hun speelbeurt beëindigd hebben, wordt van een voorraadstapel een extra goederenkaart zichtbaar bij 'Jacob de Rijke' gelegd.

Die Függer		
Adlung	K.-J., Wrede	2003
2 – 4 spelers	vanaf 10 jaar	30 - 45 min.

Marc Van den Branden, Forum-Federatie Gezelschapsspellenclubs, 2005

Invoer & Verkoop, Speciaalzaak Gezelschapsspellen Adriaensen, Cuperusstraat 7 - 8, 2018 Antwerpen, <http://users.pandora.be/adriaensen>, tel. 03/239.25.25