

DON

Doel van het spel

Elke speler probeert tijdens de veilingen zo veel mogelijk en indien mogelijk gelijkgekleurde stadsdelen van Chicago te verwerven. De speler die aan de hand hiervan de meeste punten verzamelt, wint het spel.

Spelmateriaal

- ⇒ 30 speelkaarten : Elk van de 6 stadsdelen van Chicago beschikt over 5 kaarten. Op de kaarten staan cijfers afgebeeld van 0 tot en met 9, elk cijfer is 3 maal voorhanden.
- ⇒ 72 speelfiches

Spelvoorbereiding

- ⇒ De startspeler wordt aangeduid. Hij mengt de kaarten en legt ze als een verdeckte stapel klaar.
- ⇒ **Verdeling van het geboden bedrag** : Zodra de prijs voor het pakket vaststaat, wordt bepaald naar wie de speelfiches gaan. Hierbij spelen de grootte van het geboden bedrag en de cijfers op de voorheen reeds verkochte stadsdelen een rol. Als het cijfer op het stadsdeel van een speler en het geboden

- ⇒ Elke speler ontvangt 12 speelfiches en houdt deze verborgen voor zijn medespelers.

Spelverloop

- ⇒ Het spel verloopt over meerdere spelronden. Elke ronde is opgedeeld in 2 spelphasen nl. stadsdelen omdraaien en stadsdelen veilen. Het spel eindigt na 15 spelronden als alle stadsdelen geveild zijn.
- ⇒ **Stadsdelen omdraaien** : In elke ronde worden er een aantal stadsdeel-kaarten omgedraaid (zichtbaar gelegd). In de eerste ronde 1 stadsdeel, in de tweede 2, in de derde 3, in de vierde 1, in de vijfde 2, in de zesde 3,... Dus : 1, 2, 3, 1, 2, 3, 1, 2,...
- ⇒ **Stadsdelen veilen** : De zichtbaar gelegde stadsdelen worden steeds als pakket geveild. De startspeler doet een eerste, willekeurig hoog, bod. De volgende speler in uurwijzerzin moet of dit bod verhogen, of passen en tijdens deze veilingronde niet meer meebieden. Dit gaat zo verder tot op één na alle spelers gepast hebben. Deze speler ontvangt het bedrag overeenstemmen, krijgt deze speler een gedeelte van het geboden bedrag. Als meerdere spelers beschikken over een stadsdeel met hetzelfde cijfer, dan worden de speelfiches gelijkmatig verdeeld. Als één speler meer stadsdelen met het passende cijfer bezit dan de andere spelers, dan krijgt hij al

pakket stadsdelen en legt deze zichtbaar voor zich op tafel. Hij betaalt het door hem geboden aantal speelfiches. Als geen enkele speler geboden heeft op de stadsdelen, ontvangt de startspeler ze gratis.

- ⇒ **Regels bij het bieden** :

- _ Het is niet toegestaan om meer te bieden dan je in werkelijkheid bezit. Als een speler dit toch doet, moet hij een stadsdeel naar keuze afgeven. Dit stadsdeel belandt in de doos en de betrokken speler mag niet deelnemen aan de herhaling van de foutgelopen veiling.
- _ Bij het bieden mag een speler nooit een bedrag bieden dat overeenkomt met het cijfer dat op een van zijn stadsdelen afgebeeld staat. Bij tweedelige cijfers wordt hierbij alleen op het laatste cijfer gelet. Mocht een speler toch zondigen tegen deze regel (zelfs als hij zich nog snel verbetert !), dan moet hij onmiddellijk één speelfiche in de pot leggen. Het door hem gedane bod wordt geannuleerd en hij kan kiezen om of te passen, of een juist bod uit te brengen.

de speelfiches. Als geen enkele speler stadsdelen heeft met hetzelfde cijfer als het bod, dan worden de speelfiches gelijkmatig verdeeld over alle spelers. Bij tweedelige cijfers wordt er bij de verdeling alleen gekeken naar het laatste cijfer. Bijvoorbeeld : bij een bod van '12' wordt de opbrengst

verdeeld over de spelers met een stadsdeel met het cijfer '2' ; bij een bod '10' wordt gekeken naar het cijfer '0'. Als een bod niet gelijkmatig verdeeld kan worden onder de rechthebbenden, belandt de rest in de pot. Bij de volgende veiling worden deze spelfiches mee ver-deeld .

Belangrijk : de speler die de veiling won, krijgt nooit spelfiches terug van zijn eigen bod. Bij tweedelige cijfers

⇒ **Volgende ronde** : De speler die een veiling won, is automatisch startspeler voor de volgende veiling. Vervolgens vinden de klassieke fasen van stadsdeel omdraaien en veilen plaats.

⇒ Als een speler tijdens het spel in geldnood raakt, mag hij één van zijn stadsdelen veilen buiten zijn eigen beurt. Hij doet dit door voor fase 1 een eigen stadsdeel te veilen. Hij ontvangt de volledige opbrengst hiervan.

Einde van het spel

⇒ Nadat alle stadsdelen geveild werden, wordt er afgerekend.

Hoe meer stadsdelen een speler van een bepaalde wijk heeft, hoe meer punten hij er voor krijgt : 1 stadsdeel = 1 punt, 2 stadsdelen = 3 punten, 3 stadsdelen = 6 punten, 4 stadsdelen = 10 punten en 5 stadsdelen = 15 punten.

⇒ De speler met de meeste spelfiches, ontvangt 2 extra punten. Als meerdere spelers even veel geld hebben, krijgen ze elk 2 punten.

⇒ De speler met de meeste punten wint het spel. Bij een gelijkstand wint de speler met de grootste cijfersom.

Variant

Bij het begin van een spelronde kan er een extra fase 'ruilen' gespeeld worden. De startspeler kondigt aan of hij **één** stadsdeel wil ruilen of niet. Als hij daarvoor kiest, neemt hij gewoon een stadsdeel van een andere speler en geeft hem een eigen stadsdeel terug. De tegenspeler kan zich niet verdedigen

tegen een dergelijke ruil. Daarna is de volgende speler in uurwijzerzin aan de beurt. Nadat alle spelers één maal de kans hebben gekregen om te ruilen, worden de volgende stadsdelen omgedraaid en vervolgens geveild. Belangrijk : Alle spelers die geruild hebben, mogen echter niet deelnemen aan de veiling ! In het beste geval voor de startspeler hebben alle spelers geruild en krijgt hij - omdat de andere niet mogen meebieden - de stadsdelen gratis.

D O N		
Queen Games	Schacht, Michael	2001
3 - 6 spelers	vanaf 10 jaar	30 min.

© Marc Van den Branden, Forum Federatie, 2001