

Kohle, Kies & Knete  
Schmidt Spiele, 1994  
SACKSON Sid

3 - 6 spelers vanaf 12 jaar  
± 90 minuten

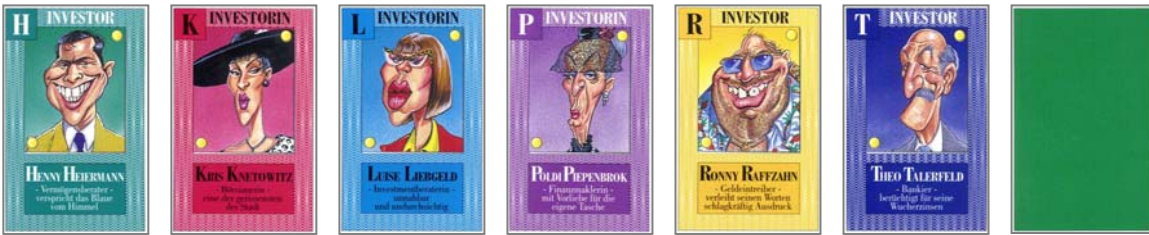
## Inleiding

Kohle, Kies en Knete is een spel dat is gemaakt door Sid Sackson, een prof in het maken van spellen met veel plezier en spanning. Sid Sackson behoort tot het kransje van succesvolle auteurs zoals Wolfgang Kramer, Rudi Hoffman, Reinhold Wittig, Alex Randolph en Roland Siegers. Dit team heeft al meer dan 18 miljoen spellen verkocht. Regelmatig viel één van deze auteurs in de prijzen. Het is dan ook niet verwonderlijk dat het spelplezier en de spanning zijn gegarandeerd als een nieuw spel door één van hen wordt uitgebracht. Dit geldt zeer zeker voor dit spel.

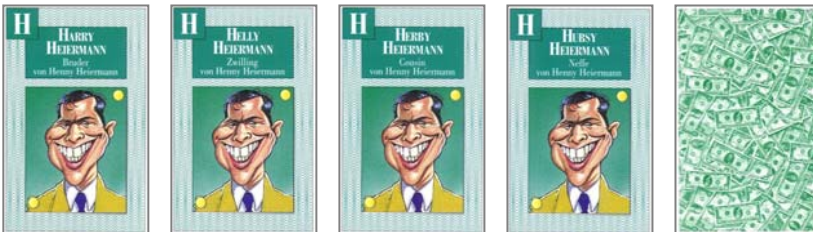
De speler die een interessante transactie wil doorvoeren, moet uiteraard beschikken over het nodige geld ofwel over zeer goede relaties. Zonder geld maar met zeer veel goede contacten en relaties bij invloedrijke geldschieters kan een speler miljoenen verdienen. Hij moet dan wel de juiste personen aan de onderhandelingstafel krijgen. Of een medespeler voor u de juiste kaarten wil inzetten is nu net een deel van de onderhandelingsfase en zal mee beslissen over winst en verlies. Maar opgelet voor de onaangename medespelers die u met listige trucs in de val trachten te lokken en u op die manier de zege uit handen zullen nemen. Elke keer opnieuw zorgt dit spel voor turbulente momenten waarbij elke medespeler zal worden betrokken.

# Spelmateriaal

- 1 speelbord ;
- 6 investeerderkaarten (1 per clan) ;



- 24 clankaarten (4 per clan) ;



- 15 dealkaarten ;



- 74 invloedkaarten :

- 21 reiskaarten (3 reiskaarten per clan + 3 kaarten met een vraagteken) ;
- 33 ronselkaarten ;
- 10 baaskaarten ;
- 10 stopkaarten.



- 1 dollarsteen ;
- 1 dobbelsteen ;
- speelgeld (biljetten van 1, 5 en 10 miljoen \$).



# Het speelbord

Het speelbord toont 16 lucratieve deals die wachten om te worden afgerond. Elke deal toont het aantal dividenden dat zal worden uitbetaald en welke noodzakelijke investeerders en optionele families van investeerders (clanleden) er nodig zijn om deze deal tot een goed einde te brengen.

Hoe meer investeerders hoe hoger het aantal dividenden. De waarde van elk dividend wordt, tijdens het spel, bepaald door de dealkaarten.

Als er in de grijze blok van de optionele investeerders meer dan één naam staat, dan duidt het getal ernaast aan hoeveel leden van deze familie moeten deelnemen.



## Voorbeeld

Op dit afgebeelde speelveld moeten Raffzahn, Liebgeld en Knetowitz worden gebruikt en eveneens 2 geldschieters uit de groep Talerfeld, Piepenbrok en Heiermann.

In totaal zijn er 5 investeerders nodig.

# Doel van het spel

Elke speler tracht zo veel mogelijk interessante deals te sluiten (al dan niet als baas) door de noodzakelijke investeerders samen te brengen en dan de dividenden op te strijken.

Geld kan er ook worden verdiend door te participeren in de deals van de medespelers.

Aan het einde van het spel wint de speler die de grootste som geld heeft verdiend.

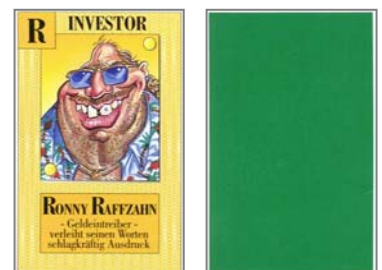
# Spelvoorbereiding

De 6 investeerders worden uit de kaartenstapel gezocht.

De investeerderkaart heeft aan de rugzijde een egale groene kleur.

Elke speler trekt verdekt een kaart (in een spel met 3 spelers trekt elke speler twee kaarten) en legt deze open voor zich op de tafel.

In een spel met 4 of 5 spelers worden de overgebleven investeerders (één of twee) naast het speelbord gelegd.



De overige kaarten worden zeer goed geschud. Iedere speler ontvangt verdekt 5 kaarten die hij in de hand neemt. De resterende kaarten worden als verdekte afneemstapel in het midden van het speelbord gelegd.

Het is uitermate belangrijk dat de medespelers niet in uw kaarten kunnen kijken !

De dealkaarten worden, in volgorde van de deal en in rekenkundige stijgende volgorde, gesorteerd en eveneens als stapel in het midden van het speelbord gelegd.

De kaart met de eerste deal ligt bovenaan, de kaart met de laatste deal ligt onderaan. De waarde van het winstaandeel stijgt naarmate een deal later wordt afgesloten.

Eén speler ontfermt zich over de bank. Aan het begin van het spel wordt er geen geld uitgedeeld. Iedere speler begint dus met een lege beurs.



De speler wiens investeerdernaam het verst vooraan in het alfabet komt, begint het spel. Zijn linkerbuurman plaatst het dollarteken op een willekeurig veld.

In dit spel speelt het totaal geen rol wie er kan of mag beginnen. Hij of zij heeft hiervan geen voordeel of geen nadeel.

## Spelverloop

De speler die aan de beurt is, heeft de volgende twee keuzes :

- ofwel wordt de deal afgesloten op het veld waarop het dollarteken staat om de winstaandelen op te strijken of dat op zijn minst te proberen (zie later onder het hoofdstuk 'Ik rond de deal af') ;
- ofwel wordt er gegooid met de dobbelsteen en wordt het dollarteken met de wijzers van de klok mee op een ander veld geplaatst. Het gegooide aantal ogen moet volledig worden opgebruikt. De velden met deals die ondertussen al werden afgesloten, worden niet meegeteld en worden oversprongen. Deze afgesloten deals worden ten andere ook bedekt door de dealkaart.

Op het nieuwe speelveld heeft de speler dan opnieuw de keuze :

- ofwel wordt de deal afgesloten ;
- ofwel worden er drie kaarten van de verdeckte stapel invloedkaarten getrokken.

Daarna is de volgende speler met de klok mee aan de beurt.

**Tip :** Aan het begin van het spel is het zeer belangrijk om de eigen kaartenvoorraad aan te vullen om voldoende te kunnen meespelen bij de onderhandelingen en eveneens om u te beschermen tegen de acties van uw medespelers.

## Ik rond de deal af

Met deze woorden wordt de onderhandelingsfase over de deal van het veld waarop het dollarteken staat, geopend. U speelt in deze ronde de baas en u tracht alle spelers die op het speelveld worden genoemd, samen te brengen om aan het einde de winstaandelen te kunnen incasseren.

De eigen investeerderkaart is uiteraard automatisch in het spel. Als de speler meerdere investeerderkaarten voor zich heeft afgelegd, zijn ze allemaal automatisch in het spel.

De speler kan ontbrekende investeerders in het spel brengen door het uitspelen van andere kaarten uit de hand (familieleden of leden van dezelfde clan) en ze met de beeltenis naar boven voor zich op de tafel te leggen. Deze clankaarten kunnen steeds met dezelfde rechten worden gebruikt in plaats van de investeerderkaart met dezelfde familienaam.

Elke investeerder heeft 4 clanleden in de stapel invloedkaarten.

Ontbrekende investeerders kunnen worden verkregen door het voeren van onderhandelingen met de medespelers of door het spelen van invloedkaarten.

Van zodra de deal wordt geopend, kunnen alle spelers zich bemoeien in de onderhandelingen. Er is geen speciale volgorde voorzien, iedere speler kan actief deelnemen op gelijk welk moment :

- door het maken van een interessant aanbod in de onderhandelingen,
- of door het uitspelen van een invloedkaart.

## Een interessant aanbod in de onderhandelingen

Als een medespeler een investeerder of één van de leden van de clan bezit die u als baas nog ontbreekt, dan kan de medespeler u een interessant aanbod doen :

- ofwel mondeling als hij een investeerderkaart heeft ;
- ofwel door het uitspelen van een ontbrekende clankaart, met de beeltenis zichtbaar, voor zich op de tafel.

Daarna wordt er onderhandeld met de baas over de voorwaarden waaronder de medespeler de kaart ter beschikking wil stellen.

Er mag alleen worden onderhandeld over betalingen van de lopende deal. De speler die het aanbod doet, kan vragen voor een winstaandeel of kan gewoon een bepaald bedrag eisen. U moet zelf maar beslissen of u het voorstel aanneemt of weigert. Het overeengekomen bedrag wordt pas betaald als de deal volledig werd afgerond. Er mogen geen vooruitbetalingen worden gedaan. De kaarten, waarover er wordt onderhandeld, blijven in alle geval op de tafel liggen vóór de speler die ze heeft uitgespeeld, onafhankelijk van het feit of ze het nu eens worden of niet.

## De andere invloedkaarten

Naast de clankaarten kan iedere speler, ook de baas, te allen tijde andere invloedkaarten uitspelen om de onderhandelingen te beïnvloeden of om reacties van de medespelers uit te lokken.

Deze invloedkaarten kunnen voor bijkomende actie en ambiance zorgen in de fase van de onderhandelingen aangezien ze door gelijk welke speler op gelijk welk moment kunnen worden uitgespeeld en de spelers niet moeten wachten tot zij aan de beurt zijn.

Het uitgewerkte voorbeeld aan het einde van de handleiding geeft enkele belangrijke tips in de verschillende spelmogelijkheden.

Het getal tussen haakjes vermeldt het aantal kaarten van elk type.

### Reiskaarten (21)

Een reiskaart kan tegen een investeerder of tegen een clanlid worden gespeeld. Deze kaart verhindert dat de investeerder of het clanlid in de lopende deal wordt ingezet.

Voor elke familienaam zijn er 3 reiskaarten in het spel. Bovendien zijn er ook nog 3 naamloze reiskaarten in het spel die als joker kunnen worden ingezet.

Als de kaart tegen een investeerder wordt gespeeld, blijft ze tot het einde van de onderhandelingsronde op de investeerderkaart liggen. Na de onderhandelingsronde wordt de reiskaart op de aflegstapel gelegd.

Als de kaart tegen een clanlid wordt gespeeld, worden de beide kaarten, zowel de reiskaart als de clankaart, onmiddellijk op de aflegstapel gelegd.

### Ronselkaarten (33)

Deze kaarten kunnen alleen in een trio worden uitgespeeld, alleen zijn ze waardeloos.

De speler die een trio ronselkaarten uitspeelt, steelt onmiddellijk een vreemde investeerderkaart en maakt deze kaart tot de zijne.

De ronselkaarten komen op de aflegstapel terecht. In een spel met 4 of 5 spelers moeten de investeerders die naast het speelbord liggen als eerste worden gestolen.

Clankaarten kunnen niet worden gestolen.



## Baaskaarten (10)

Door het uitspelen van deze kaart en het spreken van de woorden "Ik ben nu de baas !" wordt de vorige baas uitgeschakeld en neemt de speler die deze kaart heeft uitgespeeld de rol van de baas over (hierdoor wordt ook de normale volgorde van het spelen veranderd).

De nieuwe baas controleert nu de onderhandelingen voor de lopende deal. De vorige baas en de andere spelers beslissen zelf of ze bij hun eerdere afspraken blijven of niet. Uiteraard mogen ze ook nieuwe voorstellen lanceren.



Clankaarten die al zouden zijn gespeeld, blijven op de tafel liggen. Personen die op reis zijn gestuurd, blijven op reis na het wisselen van de baas. De vorige baas mag uiteraard zelf nog deelnemen aan de nieuwe onderhandelingen en mag ook invloedkaarten uitspelen.

Het kan gebeuren dat er meerdere 'baaskaarten' tijdens een onderhandelingsronde worden gespeeld. Baas wordt die speler die als laatste deze kaart heeft gespeeld.

## Stopkaarten (10)

Een stopkaart kan onmiddellijk worden gespeeld tegen een :

- reiskaart ;
- baaskaart ;
- ronseltrio.

De stopkaart countert het effect van één van deze kaarten. Een stopkaart kan niet worden gespeeld tegen een andere stopkaart.

Een speler mag ook een stopkaart spelen in het voordeel van een andere speler om bijvoorbeeld de gemaakte afspraken te kunnen beschermen.



### Voorbeeld

De baas heeft zich verzekerd van de steun van een investeerder van een andere speler en ze zijn een bepaalde prijs overeengekomen. Een derde speler speelt een reiskaart tegen de helpende investeerder. De aangevallen investeerder heeft geen stopkaart (of wil ze misschien niet spelen). De baas kan dan een stopkaart spelen om de reiskaart te elimineren aangezien hij wil dat de deal doorgaat ook al kost hem dat een stopkaart.

Geen enkele speler mag meer dan 12 invloedkaarten bezitten (de investeerders tellen niet mee). Een speler die na het nemen van kaarten meer dan 12 kaarten in de hand heeft, moet onmiddellijk ofwel het overtollige aantal kaarten op de aflegstapel gooien ofwel een ronseltrio uitspelen.

## Afronden van de deal

Als u nog steeds de baas bent, mag u verder lezen.

Van zodra u de nodige zakenpartners (het mogen zowel investeerders als clanleden zijn) ter uwer beschikking hebt, mag u de deal afronden. U zegt de woorden "De deal is afgerond !". Na het afronden van een deal kunnen er geen invloedkaarten meer worden gespeeld.

### Opmerking

Ook als een speler als baas over de noodzakelijke kaarten beschikt om de deal af te ronden, moet hij toch de andere spelers nog de nodige tijd geven om invloedkaarten te spelen alvorens hij de deal mag afronden. Een mogelijkheid is dat hij aan iedere speler vraagt of hij nog kaarten wil uitspelen. Daarna mag de speler de deal als gesloten verklaren.

De clankaarten die een speler tijdens de onderhandelingsfase heeft gespeeld en voor zich heeft afgelegd maar niet zijn gebruikt of niet nodig waren om de deal af te ronden, mogen opnieuw in de hand worden genomen.

Alle andere gespeelde invloedkaarten worden op de aflegstapel gelegd. Als de aflegstapel is opgebruikt, wordt hij goed geschud en als nieuwe afneemstapel klaargelegd.

De bankier betaalt de baas de gewonnen dividenden.

### Voorbeeld

Bij de eerste deal is elk dividend 2 miljoen waard.

Als de deal wordt afgerond dan ontvangt de baas 6 dividenden ( $6 \times 2 = 12$ ) of 12 miljoen van de bank.

Na het ontvangen van de dividenden moet u (de baas) de andere spelers betalen zoals was afgesproken bij de onderhandelingen.

### Alle gemaakte afspraken betreffende geldbetalingen moeten worden nagekomen !

Nadat alle betalingen werden uitgevoerd, wordt de dealkaart omgekeerd op het speelveld gelegd (met de rugzijde naar boven).

Het dollarteken wordt op het eerste vrije veld gelegd (met de wijzers van de klok mee). De velden die met een omgekeerde dealkaart zijn bedekt, worden overgeslagen.

Daarna is de linkerbuurman van de baas aan de beurt.



## Mislukken van de onderhandelingen

Als het u niet lukt om de noodzakelijke personen voor de deal samen te brengen, moet u aan de medespelers mededelen dat de deal is mislukt.

Gewoonlijk is dit een slechte zaak voor u, maar soms worden de medespelers een beetje te inhalig zodat u het afbreken van een onderhandeling noodzakelijk vindt.

In deze situatie, zoals voorheen, worden de gespeelde clankaarten opnieuw in de hand genomen, tenzij zij op de aflegstapel zijn terechtgekomen via de reiskaarten.

Alle andere gespeelde invloedkaarten worden op de aflegstapel gelegd.

### Opmerking

Als de deal is mislukt, is het onmiddellijk de beurt aan de linkerbuurman van de baas.

De baas mag dus niet meer dobbelen en mag ook geen invloedkaarten meer van de voorraadstapel nemen. Dit is alleen toegelaten als de onderhandelingen nooit werden geopend.

## Speelgeld

Elke speler moet zijn geld, zichtbaar voor iedereen, op de tafel leggen.

Het geld mag uiteraard in één stapel worden gelegd zodat het totaal wordt verborgen. De andere spelers kunnen dus raden naar het totaal maar mogen het geld niet aanraken of tellen.



## Einde van het spel

Vanaf de tiende deal beslist de dobbelsteen of het spel wordt beëindigd of niet.

Nadat de deal werd afgerond, plaatst de baas de dealkaart op de plaats van de onderhandelde deal. Daarna gooit hij met de dobbelsteen. Als het gegooid aantal ogen overeenstemt met één van de afgebeelde dobbelstenen op de dealkaart, is het spel ten einde.

Als het gegooid aantal ogen niet overeenstemt met één van de afgebeelde dobbelstenen op de dealkaart, gaat het spel gewoon verder.

### Voorbeeld

Na het afronden van de 12de deal zal het spel eindigen als de baas een 1, een 2 of een 3 gooit.

Het spel eindigt zeker na de vijftiende deal.

Elke speler telt het totaal van zijn geld. De speler met het meeste geld, wint het spel.



## Voorbeeld van een onderhandelingsronde

In het volgende voorbeeld wordt aangetoond hoe belangrijk de invloedkaarten kunnen zijn en hoe turbulent de onderhandelingen kunnen verlopen.



Twaalf deals zijn afgerond en de dertiende deal wordt nu onderhandeld. Eén aandeel is 5 miljoen waard. Het veld waarop het dollarteken nu staat, geeft de controlerende baas een mogelijke opbrengst van  $6 \times 5 = 30$  miljoen. Maar ... de baas heeft wel 5 investeerders nodig : Raffzahn, Liebgeld en Knetowitz en eveneens 2 geldschieters uit de groep Talerfeld, Piepenbrok en Heiermann.

Het is de beurt aan Herman en hij kondigt aan dat hij deze deal zal afronden, of dit ten minste toch te proberen. Hij heeft de controle over de investeerders Liebgeld en Piepenbrok die dus automatisch meespelen. Uit zijn hand speelt hij de clankaarten Heiermann en Raffzahn.

De andere spelers controleren de volgende investeerders : Marc controleert Knetowitz, Carl controleert Raffzahn en Heiermann en Anne controleert Talerfeld.

Herman vraagt aan Marc of hij Knetowitz mag gebruiken in ruil voor een aandeel van 5 miljoen.

Marc vindt dat dit toch wat te weinig is en stelt voor dat Herman hem 8 miljoen geeft, zodat hij toch nog 22 miljoen overhoudt.

Herman kan dit niet echt ontkennen en aanvaardt het voorstel van Marc met knarsende tanden. Maar vooraleer hij de deal als afgesloten kan beschouwen, zendt Carl met een reiskaart de investeerder Liebgeld (van Herman) met vakantie. Herman countert deze aanval succesvol met een stopkaart (de beide kaarten worden op de aflegstapel gelegd). Maar ook Anne speelt een reiskaart voor Liebgeld en nu heeft Herman geen verweer meer (hij heeft geen stopkaart). In plaats van de investeerderkaart biedt Anne nu aan om met een clankaart van Liebgeld te helpen en zij legt deze kaart op de tafel. Zij vraagt aan Herman wel een aandeel van 9 miljoen.

Terwijl Herman en Anne onderhandelen, kondigt Marc aan dat hij nu de baas is en speelt een baaskaart uit.

Herman beantwoordt die aanval onmiddellijk en speelt op zijn beurt een baaskaart zodat hij in controle blijft. Maar Marc heeft nog een baaskaart en speelt deze nu uit. Door de andere spelers wordt er geen baaskaart uitgespeeld (ofwel hebben ze geen baaskaart ofwel willen ze de kaart niet spelen). Marc is dus nu de nieuwe baas en hij controleert de onderhandelingen. Alle gespeelde baaskaarten komen op de aflegstapel terecht.

Marc zegt dat hij de clankaarten Talerfeld en Piepenbrok heeft en legt deze kaarten voor zich op de tafel. Zijn investeerderkaart Knetowitz doet automatisch mee in het spel. Hij heeft nu nog Raffzahn en Liebgeld nodig om de deal af te ronden.

Anne stelt nu voor om Marc te helpen met de clankaart Liebgeld op voorwaarde dat Marc een aandeel geeft van 10 miljoen.

Herman doet ook een poging en biedt aan Marc aan om te helpen met zijn gespeelde clankaart van Raffzahn eveneens voor 10 miljoen. Zo hoopt hij om nog een deel van de koek te kunnen krijgen.

"Mijn kaart is goedkoper !" zegt Carl en hij biedt zijn investeerderkaart van Raffzahn aan voor 8 miljoen.

"Niet waar !" roept Herman en hij speelt een trio ronselkaarten uit en steelt de investeerderkaart Raffzahn van Carl. Carl vindt dat hij stom is geweest om geen stopkaart in de hand te houden om zich hiertegen te beschermen.

"Zoals ik al zei, kost mijn deelname 10 miljoen", herhaalt Herman. Hij heeft nu de investeerder en de clankaart van Raffzahn voor zich op de tafel liggen.

"Uitzuiger !" brult Marc, maar hij besluit toch om de deal af te ronden.

De bankier betaalt 30 miljoen aan Marc. Marc betaalt zowel aan Herman als aan Anne 10 miljoen en houdt zelf 10 miljoen over aan de deal.

Van de clankaarten worden Talerfeld en Piepenbrok van Marc en Liebgeld van Anne op de aflegstapel gelegd omdat ze in de deal waren betrokken. Herman heeft voor de deal gebruik gemaakt van zijn investeerder Raffzahn en niet van de clankaart Raffzahn. Deze clankaart mag hij dus terug in de hand nemen. Ook zijn clankaart van Heiermann wordt in de hand genomen omdat deze niet in de deal werd betrokken.

Alle gespeelde invloedkaarten worden eveneens op de aflegstapel gelegd, ook de reiskaart die de investeerderkaart Liebgeld van Herman bedekte.

Marc, die de baas was, legt de dealkaart op het veld en gooit met de dobbelsteen om te bepalen of het spel eindigt of verder gaat. Hij gooit een vijf, dus het spel gaat door.

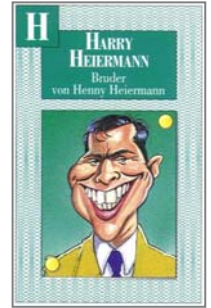
# Overzicht van de invloedkaarten

## De clankaart

De clankaart kan te allen tijde met dezelfde rechten worden gebruikt in plaats van de investeerderkaart met dezelfde familienaam.

De clankaart moet open op de tafel worden gelegd als ze wordt aangeboden en ze blijft daar dan liggen tot aan het einde van de onderhandelingen over de deal, tenzij de clankaart al eerder met een reiskaart op reis wordt gestuurd en op de aflegstapel verdwijnt.

Elke investeerder heeft 4 clanleden in de stapel invloedkaarten.



## De baaskaart

Door het uitspelen van deze kaart en het spreken van de woorden "Ik ben nu de baas!" wordt de vorige baas uitgeschakeld en neemt de speler die deze kaart heeft uitgespeeld de rol van de baas over (hierdoor wordt ook de normale volgorde van het spelen veranderd).

De nieuwe baas controleert nu de onderhandelingen voor de lopende deal. Alle kaarten die al werden uitgespeeld, blijven werkzaam. Of de spelers bij hun eerdere afspraken blijven, moeten ze zelf beslissen.



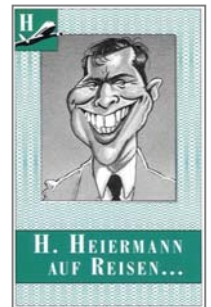
## De reiskaart

Een reiskaart kan tegen een investeerder of tegen een clanlid worden gespeeld. Deze kaart verhindert dat de investeerder of het clanlid in de lopende deal wordt ingezet.

Als de kaart tegen een investeerder wordt gespeeld, blijft ze tot het einde van de onderhandelingsronde op de investeerderkaart liggen.

Na de onderhandelingsronde wordt de reiskaart op de aflegstapel gelegd.

Als de kaart tegen een clanlid wordt gespeeld, worden de beide kaarten, zowel de reiskaart als de clankaart, onmiddellijk op de aflegstapel gelegd.



## Stopkaarten

Een stopkaart kan onmiddellijk worden gespeeld tegen een reiskaart, een baaskaart en een ronseltrio.

De stopkaart countert het effect van één van deze kaarten. Een stopkaart kan niet worden gespeeld tegen een andere stopkaart.



## Ronselkaarten

Deze kaarten kunnen alleen in een trio worden uitgespeeld, alleen zijn ze waardeloos. De speler die een trio ronselkaarten uitspeelt, steelt onmiddellijk een vreemde investeerderkaart en maakt deze kaart tot de zijne.

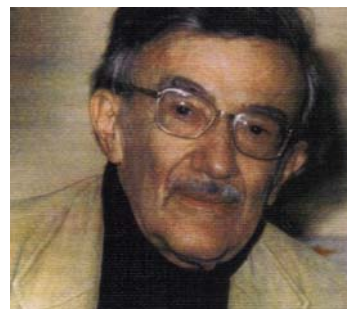
Een ronseltrio kan niet tegen een clankaart worden gespeeld.



## Algemeen

Geen enkele speler mag meer dan 12 invloedkaarten bezitten (de investeerders tellen niet mee).

Een speler die na het nemen van kaarten meer dan 12 kaarten in de hand heeft, moet onmiddellijk ofwel het overvloedige aantal kaarten op de aflegstapel gooien ofwel een ronseltrio uitspelen.



De auteur, **SACKSON Sid**