

PONTE VECCHIO

Doel van het spel

Zo veel mogelijk geld verdienen door waren te verkopen aan de rijke burger

Spelmateriaal

- ⇒ 1 plastieken brug bestaande uit 3 delen
- ⇒ 60 winkeltjes : 5 sets van 12 winkels in verschillende kleuren
- ⇒ 55 kaarten : 5 sets van 11 kaarten
- ⇒ 1 goudkleurige 'rijke burger'
- ⇒ 1 aantal munten
- ⇒ 1 speelbord waarop de brug bevestigd wordt

Spelvoorbereiding

- ⇒ De brug wordt op het speelbord in elkaar gezet en de rijke burger wordt op één van de twee uiteinden geplaatst. De brug bestaat uit 15 treden en aan beide zijden is er in totaal plaats voor 30 winkels.
- ⇒ De munten worden terzijde gelegd in de bank.
- ⇒ Elke speler ontvangt 12 winkels en 11 kaarten in zijn kleur.
- ⇒ Elke speler ontvangt een startkapitaal van 100 florijnen.
- ⇒ Nadat de beginspeler één van zijn winkeltjes op de brug geplaatst heeft, plaatst elke speler om beurt één van zijn winkeltjes op een nog vrije plaats op de brug. Hierbij mag hij zijn winkel echter niet tegenover de winkel van een tegenstander plaatsen.

Spelverloop

- ⇒ Elke spelbeurt bestaat uit 2 fasen :

- * Bouwen van winkels
- * Bewegen van de rijke burger

Na de tweede fase begint een nieuwe spelbeurt.

- ⇒ **Bouwen van winkels**

Het bouwen van winkels gebeurt aan de hand van een veiling. De eerste speler doet een openingsbod en vervolgens mogen alle spelers een hoger bod doen (een veelvoud van 5) of passen. Nadat de eerste speler geboden heeft, volgen de andere spelers in uurwijzerzin. De speler die als laatste over blijft tijdens de veiling - alle andere spelers hebben gepast - betaalt het bedrag dat hij geboden heeft aan de bank en plaatst een eigen winkel op een nog vrije plaats op de brug. Vanaf de tweede spelbeurt begint de speler die als laatste de 'rijke burger' bewoog de veiling. Een speler mag niet weigeren om een veiling te openen, maar kan wel verplicht zijn om de volgende speler in uurwijzerzin de veiling te laten beginnen omdat hij niet meer beschikt over geld of winkels om te bouwen. Zodra een speler al zijn winkels gebouwd heeft, kan hij niet meer deelnemen aan een veiling.

- ⇒ **Recht om de 'rijke burger' te bewegen verwerven**

Elke speler kiest één van zijn kaarten en legt deze verdeckt voor zich op tafel. Nadat alle spelers dit gedaan hebben, worden de kaarten omgedraaid. De speler met de laagste kaart mag de 'rijke burger' bewegen. In geval er twee of meerdere spelers even laag boden, wint de speler bij wiens winkel de 'rijke burger' het dichtste staat (vlak voor). Mocht er desondanks deze regel nog een patsituatie bestaan, dan schakelen beide spelers elkaar uit en wint één van de resterende spelers met de laagste kaart. De uitgespeelde kaarten blijven op de tafel liggen en vormen doorheen het spel één stapeltje. Alle kaarten worden terug opgenomen na de 11^o en 22^o beurt. Mocht er een totale patsituatie ontstaan, dan eindigt de spelbeurt onmiddellijk.

- ⇒ **Beweging van de 'rijke burger'**

De speler die het recht verworven heeft om de 'rijke burger' te bewegen mag de burger zo veel velden ver bewegen in de

richting waarnaar de 'rijke burger' kijkt als gewenst, of mag het recht om hem te bewegen doorverkopen aan een andere speler. Als de 'rijke burger' eindigt voor een winkel, ontvangt de speler wiens winkel dit is, een bedrag van de bank dat overeenkomt met de waarde van de kaart die de speler die de 'rijke burger' bewoog, uitspeelde. Zo kan de speler die het recht verworven heeft om de burger te bewegen voor bv. 10 florijnen zijn recht verkopen aan een speler die zijn 100 kaart uitspeelde voor 50 florijnen. Deze laatste beweegt de 'rijke burger' tot voor één van zijn winkels en ontvangt hiervoor 100 florijnen. Op deze manier ontvangen beide spelers in totaal 50 florijnen (eerste speler 50 van de tweede, de tweede 100 - 50 als afkoopsom is ook 50 florijnen).

Een speler moet de 'rijke burger' bewegen ! Indien gewenst kan hij hem wel bewegen naar een plaats waar er zich geen winkels bevinden. Zoals gezegd mag de burger alleen bewogen worden in de richting die hij kijkt, maar eindigt hij op één van de laatste 5 velden (links of rechts op de brug), dan mag de speler die hem bewoog, beslissen om hem van richting te veranderen op het einde van zijn beweging (dus voor of tijdens). Indien de burger eindigt op het laatste veld van de brug of er geen winkels meer voor hem zijn, moet hij van richting veranderd worden. Als de burger eindigt op een veld voor twee winkels, dan mag hij zelf beslissen welke speler de opbrengst ervoor krijgt.

⇒ **Joker-kaart**

De joker-kaart heeft geen vaste numerieke waarde. Het heeft de laagste waarde maar kan een speler veel geld opleveren. Hij levert 20 florijnen op per winkel die een speler bezit.

Einde van het spel

- ⇒ Op het moment dat de laatste winkel (de 30°) op brug wordt geplaatst, begint de laatste ronde. Elke speler speelt dan nog één maal met al zijn kaarten. Het enige doel van deze laatste zet is om de 'rijke burger' te bewegen. Het spel eindigt als de laatste kaart uitgespeeld is.
- ⇒ De speler die op het einde het meeste contante geld bezit, wint het spel. Mocht er een patsituatie ontstaan, dan telt het aantal winkels dat de speler op de brug bouwde.

P O N T E V E C C H I O		
EG Spiele	-	1996
2 - 5 spelers	vanaf 12 jaar	1 uur

© Marc Van den Branden, Forum, 1996