

WETTSTREIT DER BAUMEISTER

Doel van het spel

De speler wiens stad op het einde van het spel de meeste punten oplevert, wint het spel.

Spelmateriaal

- ⇒ 40 gebouwkaarten
- ⇒ 4 bouwtenen met bouwinfo
- ⇒ 20 gouden munten (waarde 3 cent) en 30 zilveren munten (waarde 1 cent)
- ⇒ 5 zwarte saboteurstenen
- ⇒ 1 dobbelsteen

Spelvoorbereiding

- ⇒ Voor het eerste spel worden de kartonnen spelelementen voorzichtig losgemaakt.
- ⇒ De 40 gebouwkaarten worden grondig geschud en in twee gelijke stapeltjes van 20 kaarten midden op tafel gelegd. Van de ene voorraad stapel worden de kaarten verdekt gelegd, van de andere zichtbaar. Er zijn 5 verschillende gebouwsoorten. Het aantal gebouwkaarten van elke soort en de waarden ervan zijn verschillend. Stadspoorten dragen een geldsymbooltje (1 of 2 munten) en leveren extra inkomsten op tijdens het spel. Torens en hoektorens beschermen tegen aanvallen van saboteurs door hun schutsymbool (schild). Elke gebouwkaart draagt rechts een puntenwaarde die op het einde van het spel bepalend is.
- ⇒ Elke speler ontvangt de drie delen van zijn bouwtenen, stelt deze samen en zet ze voor zich op tafel.
- ⇒ Bovendien ontvangt elke speler 10 centen. Hij legt deze achter zijn bouwtenen. De resterende munten worden als bank midden op tafel gelegd.
- ⇒ Ook de 5 saboteurstenen worden midden op tafel gelegd.

Spelverloop

- ⇒ Aan de hand van een dobbelsteenworp wordt bepaald welke speler begint. De andere spelers volgen in uurwijzerzin.
- ⇒ De speler die aan de beurt is, heeft (in volgorde) de volgende actiemogelijkheden : inkomsten bepalen, gebouwkaart veilen, bouwen of saboteren. De eerste twee acties moeten uitgevoerd worden, de laatste actie mag uitgevoerd worden. Aan de hand van het geld dat een speler tijdens het spel ontvangt, kan hij gebouwkaarten kopen en deze in de loop van het spel gebruiken om een stad te vormen. Op het einde van het spel wordt de gevormde stad gewaardeerd.

⇒ Inkomsten bepalen

De speler gooit met de dobbelsteen. Bij een worp van '1' tot en met '5' ontvangt hij even veel centen uit de bank als zijn worp aangeeft. Als een speler in de loop van het spel reeds stadspoorten heeft afgelegd, ontvangt hij voor elke munt van de voor hem liggende stadspoort, één extra cent. Gooit de speler een saboteur '●', dan krijgt hij uitsluitend voor zijn op tafel liggende stadspoorten opbrengsten. In plaats van zijn gewone opbrengsten, ontvangt hij een saboteursteen uit de voorraad en legt deze zichtbaar voor alle spelers voor zijn bouwtenen. Als er in de voorraad geen saboteurstenen meer voorhanden zijn, mag hij een saboteursteen wegnemen bij een medespeler naar keuze.

⇒ Gebouwkaarten veilen

De speler veilt of de bovenste zichtbare gebouwkaart van de ene stapel, of de bovenste verdekte gebouwkaart van de andere stapel.

— **Veiling van de zichtbare stapel** : De speler duidt met zijn vinger de bovenste kaart van deze stapel aan en doet als eerste een willekeurig hoog bod. De andere spelers moeten in uurwijzerzin het bod verhogen of passen. Als een speler past, mag hij verder niet meer deelnemen aan de veiling. Als alle spelers uitgezonderd één gepast hebben, ontvangt de hoogstbiedende speler de kaart, neemt deze ter hand en betaalt zijn bod in de vorm van munten. De ene helft van zijn bod belandt in de bank, de ander helft (naar beneden afgerond) belandt bij de veilingmeester. Als de veilingmeester zelf het hoogste bod deed, betaalt hij de volle pot aan de bank.

Veiling van de verdekte stapel : De veilingmeester mag als enige de bovenste (verdekte) gebouwkaart bekijken en doet vervolgens zijn eigen bod zonder daarbij de aard of de waarde van de kaart te verraden. Om beurten verhogen de spelers dit bod of passen ze. Zodra de veilingmeester terug aan de beurt is, moet hij de soort - maar niet de waarde - van de gebouwkaart bekend maken aan de medespelers. Vervolgens loopt de veiling op de gewone wijze verder. De speler die het hoogste bod deed, ontvangt verdekt de gebouwkaart en neemt deze ter hand. Als het tijdens deze veiling niet tot een tweede bied-ronde komt omdat geen enkele speler het oorspronkelijke bod van de veilingmeester verhoogde, ontvangt de veilingmeester de kaart zonder verdere informatie te verstrekken over diens aard of waarde. De meestbiedende betaalt de helft van zijn bod aan de bank, de andere helft aan de veilingmeester. Als de veilingmeester zelf het hoogste bod heeft gedaan, betaalt hij de volle pot aan de bank.

Over-bieden : Als een speler tijdens het spel meer heeft geboden dan hij bezit, moet hij al zijn centen afgeven aan de bank. De speler die het op één na hoogste bod deed, ontvangt de gebouwkaart en betaalt het laatste door hem gedane bod. Als de veilingmeester zich overbiedt, ontvangt hij niet de helft van het bedrag, maar gaat het ganse bedrag naar de bank.

⇒ **Bouwen of saboteren**

Bouwen : Als een speler voor de eerste keer wil bouwen, moet hij minimaal 3 bouwkaarten zichtbaar voor zich afleggen. Hij mag indien gewenst met een hoektoren beginnen. Als een speler later in het spel zijn stad verder wil uitbouwen, worden de nieuwe kaarten aangelegd aan de gebouwkaarten die reeds op tafel liggen. Kaarten die afgelegd werden, mogen niet meer verschoven of omgewisseld worden.

Uitzondering op deze regel : Als de saboteur een opening heeft gemaakt in een stad, mag dit door de eigenaar van de stad in de bouwfase hersteld worden door terug een gebouwkaart in de opening te schuiven.

Bouwregels : De kaarten worden zij aan zij gelegd zodat er één stadsbeeld ontstaat. Een speler mag nooit meer dan 3 gebouwkaarten afleggen. Elke speler mag maar één stad bouwen en in een stad mag er slechts één raadhuis staan. Het is niet toegestaan om twee gebouwen van dezelfde soort (kleur) naast elkaar te bouwen. Torens en hoektoren gelden in dit geval als gelijksoortig. Een stad mag uitsluitend afgewerkt worden in de eindronde. Dit betekent dat een tweede hoektoren of beide hoektorens tegelijk pas in de laatste ronde gelegd mogen worden.

Tip : Wacht bij het leggen van de gebouwkaarten niet te lang want hoe eerder je begint met het afleggen van stadspoorten, des te hoger je toe-komstige opbrengsten kunnen zijn. Let er ook op dat je per beurt maximaal 3 bouwkaarten mag afleggen.

Saboteren '●' : In plaats van te bouwen, mag een speler (als hij er één bezit natuurlijk) een saboteursteen inzetten. Een saboteur kan ingezet worden tegen een zichtbaar liggende gebouwkaart van de medespeler die de minste schilden (op torens of hoektorens) bezit. Als meerdere spelers even weinig schilden bezitten, mag de speler die aan de beurt is, kiezen welke stad hij aanvalt. Het is ook mogelijk om met een saboteursteen een verdekte gebouwkaart van een medespeler te saboteren. Een speler mag geen saboteur inzetten tegen zichzelf. De saboteursteen belandt steeds terug in de grote voorraad midden op tafel.

⇒ **Zichtbaar liggende gebouwkaarten saboteren** : De speler zet een saboteur op het gebouw dat hij aanvalt en gooit met de dobbelsteen. De volgende resultaten zijn mogelijk (zie binnenkant van de bouwtent) :

'●' : De aanval is succesvol geweest. De gebouwkaart wordt uit de stad verwijderd en onder de laagste gebouwkaartstapel gelegd.

'1' of '2' : De aanslag is mislukt en de saboteur richt geen schade aan.

'3', '4' of '5' : De saboteur wordt ontmaskerd als de eigenaar van de gebouwkaart de waarde van dit gebouw in munten betaalt aan de speler die de saboteur inzet. Als de eigenaar van het gebouw niet wil of kan betalen, wordt het gebouw vernield en wordt het gebouw onder de laagste voorraadstapel gelegd.

⇒ **Handkaarten saboteren** : Elke speler die 5 of meer gebouwkaarten in zijn hand heeft, kan aangevallen worden door de saboteur. Verdediging tegen deze aanval is (onafhankelijk van het aantal schilden) niet mogelijk. De speler die aangevallen wordt, mengt de gebouwkaarten in zijn hand en houdt ze verdekt voor de aanvallers. De aanvallers nemen één kaart, toont deze aan alle spelers en legt ze onder de laagste voorraadstapel. De saboteursteen belandt terug in de voorraad.

Einde van het spel

⇒ Zodra een speler de laatste kaart van één van de twee stapels bouwkaarten heeft geveild, mag hij nog één maal bouwen of saboteren.

⇒ Daarna begint de eindronde waarin elke speler nog één maal 1, 2 of 3 gebouwkaarten uit zijn hand mag afleggen in zijn

stad. Pas in de eindronde mag een stad afgewerkt worden m.a.w. dan pas mogen de ontbrekende hoektoren(s) gelegd worden.

⇒ Waardebepaling :

Elke afgelegde gebouwkaart levert het daarop afgebeelde aantal punten op. Pas als een stad af is (er bevinden zich geen gaten in de stad en de stad bezit links en rechts een hoektoren), kan ze extra punten opleveren :

_ Als het raadhuis zich perfect in het midden van de stad bevindt, levert dit 10 extra punten op. Hiervoor moet de stad dus uit een oneven aantal gebouwkaarten bestaan.

_ Als er zich links en rechts van het raadhuis even veel (minimaal één) kerken bevinden, levert dit 5 extra punten op. De positie van de kerken links en rechts van het raadhuis is hierbij onbelangrijk.

_ Als de linker en rechter hoektoren dezelfde waarde dragen, levert dit 5 extra punten op.

⇒ Elke gebouwkaart die een speler niet afgelegd heeft en dus nog in zijn hand houdt, levert even veel minpunten op als de waarde van de kaart.

⇒ Munten en saboteurstenen hebben geen waarde meer.

⇒ De speler die het hoogst aantal punten heeft verzameld, wint het spel.

van dezelfde soort (kleur) naast elkaar te bouwen. Toren en hoektoren gelden in dit geval als gelijksoortig. Een stad mag uitsluitend afgewerkt worden in de eindronde. Dit betekent dat een tweede hoektoren of beide hoektorens tegelijk pas in de laatste ronde gelegd mogen worden.

Tip : Wacht bij het leggen van de bouwkaarten niet te lang want hoe eerder je begint met het afleggen van stadspoorten, des te hoger je toe-komstige opbrengsten kunnen zijn. Let er ook op dat je per beurt maximaal 3 bouwkaarten mag afleggen.

Saboteren '●' : In plaats van te bouwen, mag een speler (als hij er één bezit natuurlijk) een saboteursteen inzetten. Een saboteur kan ingezet worden tegen een zichtbaar liggende bouwkaart van de medespeler die de minste schilden (op torens of hoektorens) bezit. Als meerdere spelers even weinig schilden bezitten, mag de speler die aan de beurt is, kiezen welke stad hij aanvalt. Het is ook mogelijk om met een saboteursteen een verdekte bouwkaart van een medespeler te saboteren. Een speler mag geen saboteur inzetten tegen zichzelf. De saboteursteen belandt steeds terug in de grote voorraad midden op tafel.

⇒ Zichtbaar liggende bouwkaarten saboteren : De speler zet een saboteur op het gebouw dat hij aanvalt en gooit met de dobbelsteen. De volgende resultaten zijn mogelijk (zie binnenkant van de bouwtent) :

'●' : De aanval is succesvol geweest. De bouwkaart wordt uit de stad verwijderd en onder de laagste bouwkaartstapel gelegd.

'1' of '2' : De aanslag is mislukt en de saboteur richt geen schade aan.

'3', '4' of '5' : De saboteur wordt ontmaskerd als de eigenaar van de bouwkaart de waarde van dit gebouw in munten betaalt aan de speler die de saboteur inzet. Als de eigenaar van het gebouw niet wil of kan betalen, wordt het gebouw vernield en wordt het gebouw onder de laagste voorraadstapel gelegd.

⇒ Handkaarten saboteren : Elke speler die 5 of meer bouwkaarten in zijn hand heeft, kan aangevallen worden door de saboteur. Verdediging tegen deze aanval is (onafhankelijk van het aantal schilden) niet mogelijk. De speler die aangevallen wordt, mengt de bouwkaarten in zijn hand en houdt ze verdekt voor de aanvaller. De aanvaller neemt één kaart, toont deze aan alle spelers en legt ze onder de laagste voorraadstapel. De saboteursteen belandt terug in de voorraad.

Veiling van de verdekte stapel : De veilingmeester mag als enige de bovenste (verdekte) bouwkaart bekijken en doet vervolgens zijn eigen bod zonder daarbij de aard of de waarde van de kaart te verraden. Om beurten verhogen de spelers dit bod of passen ze. Zodra de veilingmeester terug aan de beurt is, moet hij de soort - maar niet de waarde - van de bouwkaart bekend maken aan de medespelers. Vervolgens loopt de veiling op de gewone wijze verder. De speler die het hoogste bod deed, ontvangt verdekt de bouwkaart en neemt deze ter hand. Als het tijdens deze veiling niet tot een tweede bied-ronde komt omdat geen enkele speler het oorspronkelijke bod van de veilingmeester verhoogde, ontvangt de veilingmeester de kaart zonder verdere informatie te verstrekken over diens aard of waarde. De meestbiedende betaalt de helft van zijn bod aan de bank, de andere helft aan de veilingmeester. Als de veilingmeester zelf het hoogste bod heeft gedaan, betaalt hij de volle pot aan de bank.

Over-bieden : Als een speler tijdens het spel meer heeft geboden dan hij bezit, moet hij al zijn centen afgeven aan de bank. De speler die het op één na hoogste bod deed, ontvangt de bouwkaart en betaalt het laatste door hem gedane bod. Als de veilingmeester zich overbiedt, ontvangt hij niet de helft van het bedrag, maar gaat het ganse bedrag naar de bank.

⇒ **Bouwen of saboteren**

Bouwen : Als een speler voor de eerste keer wil bouwen, moet hij minimaal 3 bouwkaarten zichtbaar voor zich afleggen. Hij mag indien gewenst met een hoektoren beginnen. Als een speler later in het spel zijn stad verder wil uitbouwen, worden de nieuwe kaarten aangelegd aan de bouwkaarten die reeds op tafel liggen. Kaarten die afgelegd

worden, mogen niet meer verschoven of omgewisseld worden.

Uitzondering op deze regel : Als de saboteur een opening heeft gemaakt in een stad, mag dit door de eigenaar van de stad in de bouwfase herstelt worden door terug een gebouwkaart in de opening te schuiven.

Bouwregels : De kaarten worden zij aan zij gelegd zodat er één stadsbeeld ontstaat. Een speler mag nooit meer dan 3 gebouwkaarten afleggen. Elke speler mag maar één stad bouwen en in een stad mag er slechts één raadhuis staan. Het is niet toegestaan om twee gebouwen

WETTSTREIT DER BAUMEISTER		
Kosmos	Jean du Poël	1998
3 - 4 spelers	vanaf 10 jaar	45 min.

© Marc Van den Branden, Forum Federatie, 1999

