

X-PASCH

Idee en doel van het spel

De firmakaarten stellen bedrijven voor die winst kunnen opbrengen. Om voordeel uit bedrijven op te strijken, probeert elke speler bestuursleden in deze firma te brengen en op die manier de meerderheid in het betrokken bedrijf te verwerven. Alleen de speler die in een bedrijf de meerderheid bezit, krijgt het aantal euro dat op de kaart staat afgebeeld, uitbetaald. Bestuursleden en nieuwe kaarten worden in het spel gebracht door het gooien met de dobbelstenen. Zodra een speler 120 euro heeft verzameld, wordt er afgerekend en eindigt het spel. De speler met het meeste geld wint het spel.

Spelmateriaal

- ⇒ 55 speel- of firmakaarten
- ⇒ ± 230 kubus- en balkvormige markeringsstenen of bestuursleden in 6 verschillende kleuren
- ⇒ 3 dobbelstenen

Spelvoorbereiding

- ⇒ Elke speler neemt zich een set bestuursleden van de eigen kleur.
- ⇒ De firmakaarten worden grondig geschud en elke speler ontvangt er ver- dekt 3. De resterende kaarten worden als een stapel op tafel gelegd.
- ⇒ Potlood en papier worden klaargelegd.

Spelverloop

- ⇒ Elke speler gooit één maal met de dobbelsteen. De speler die het hoogste gooide, begint het spel. De andere spelers volgen in uurwijzerzin.
- ⇒ Een **pasch** is een paar van 2 gelijke cijfers, een **drieling** zijn 3 gelijke cijfers. Gooit een speler twee maal een '2', dan is dat '2-pasch' ; twee maal een '6' is '6-pasch'. Een **x-pasch** is een pasch waarbij de 2 gelijke cijfers niet vast staan, m.a.w. een willekeurig paar van identieke cijfers. Indien gewenst kan een speler ook 2 of 3 gelijke cijfers gebruiken als x-pasch.
- ⇒ Een speler die aan de beurt is, bepaalt eerst bij welke zichtbaar liggende bedrijven (firma-kaarten) hij met zijn bestuursleden een eenvoudige meerderheid behaalt. Van deze bedrijven ontvangt hij het bedrag aan euro (maximaal 9 euro) dat op de kaart staat afgebeeld. De behaalde punten worden niet tegelijkertijd voor alle spelers op het einde van een ronde genoteerd, maar per speler hij aan de beurt is.
- ⇒ Vervolgens **gooit** hij met de **3 dobbelstenen**. Hieruit ontstaan verschillende mogelijkheden : De speler benut één of meerdere dobbelstenen om firma-kaarten uit zijn hand in het spel te brengen, of hij gebruikt de dobbelstenen om bestuursleden op reeds op tafel liggende kaarten te leggen, of hij maakt een combinatie van de twee voorvermelde acties. Daarna kan hij door één of meerdere dobbelstenen niet te gebruiken, bestaande machtsverdelingen aanpassen of nieuwe firma-kaarten nemen. Een speler mag maximaal 5 firmakaarten in zijn handen hebben. Daarna is de volgende speler in uurwijzerzin aan de beurt.
- ⇒ **Eigen firma-kaarten in het spel brengen** : Eigen kaarten kunnen op tafel gebracht worden als één of een combinatie van 2 of 3 de gegooide dobbelstenen exact het cijfer vormen dat op de kaart staat afgebeeld. Voor sommige kaarten is een x-pasch (willekeurig paar gelijke cijfers), een specifieke pasch of een specifiek aantal ogen nodig om ze in het spel gebracht te mogen worden. De betreffende kaart(en) worden door de speler zichtbaar op tafel gelegd. Voor elke kaart die de speler in het spel brengt, ontvangt hij een stichters-bonus. De stichters-bonus wordt uitbetaald in de vorm van een aantal bestuursleden die de speler uit zijn voorraad mag nemen en boven op de betreffende kaart mag leggen. Het aantal bestuursleden staat afgebeeld op de firma-kaart (Gründung). De stichters-bonus geldt alleen voor het inzetten van nieuwe firma-kaarten. Het aantal bestuursleden dat later op die firma-kaart gezet wordt, is alleen afhankelijk van het aantal dobbelstenen dat daarvoor gebruikt werd (zie verder).
- ⇒ **Bestuursleden plaatsen op reeds op tafel liggende firma-kaarten** : Op basis van zijn dobbelsteencombinaties kan een speler uit zijn voorraad bestuursleden zetten op eigen of vreemde firma-kaarten die al op tafel liggen. Het aantal

bestuursleden dat gezet wordt, is afhankelijk van het aantal dobbelstenen dat nodig was om het cijfer dat op de betrokken firma-kaart afgebeeld staat, te bereiken. Daarbij kunnen meerdere aparte dobbelstenen voor een firma-kaart gebruikt worden. Zo kunnen bv. 2 zessen gebruikt worden om op een firma-kaart met cijfer '12' 2 bestuursleden of 2 bestuursleden op een firma-kaart met cijfer '6' te leggen. De twee zessen kunnen ook gebruikt worden als 6-pasch of x-pasch.

⇒ Bij een drieling mag een speler of 5 bestuursleden op een willekeurige firma plaatsen, of gelijk welke eigen firmakaart op tafel leggen en even veel bestuursleden daarop zetten als de stichters-bonus toelaat.

⇒ Voorbeeld : Als het cijfer 8 afgebeeld staat op een kaart, en een speler gooit een 3 en een 5, dan mogen daarop twee bestuursleden geplaatst worden (de resterende dobbelsteen mag voor iets anders gebruikt worden) ; vormt hij 8 met de cijfers 1, 3 en 4, dan mag hij 3 bestuursleden zetten.

⇒ **Bestuursleden verschuiven en/of firmakaarten kopen** : Voor elke dobbelsteen die een speler op geen van de voorheen beschreven manieren gebruikt, mag hij een eigen bestuurslid verschuiven. Hiervoor gelden twee voorwaarden :

* Een bestuursleden mag alleen verschoven worden naar een firma waarin zich reeds minimaal één bestuurslid van dezelfde kleur bevindt.

* De firma-kaart waarop een bestuurslid verschoven wordt, moet wat opbrengst betreft gelijk- of minderwaardig zijn dan de firmakaart waarvan het bestuurslid vandaan komt.

Indien gewenst mag een speler - als hij over één of meerdere niet-gebruik- te dobbelstenen beschikt - ook één of meerdere nieuwe firmakaarten kopen.

⇒ Alle combinaties van hierboven acties zijn toegelaten zo lang ze overeen komen met de gegooide dobbelstenen. Elke dobbelsteen mag slechts één maal gebruikt worden. Kaarten die pas genomen of gewisseld werden, mogen niet onmiddellijk in het spel gebracht worden. Het is niet toegestaan om pas ingezette bestuursleden te verschuiven. Kaarten die van de stapel genomen of geruild werden, mogen niet onmiddellijk uitgespeeld worden. Ook pas in het spel gebrachte bestuursleden mogen niet verschoven worden. Bestuursleden mogen niet verschoven worden naar pas in het spel gebrachte firma-kaarten of 'nieuwe' kaarten.

⇒ **Kaarten wisselen** : Als een speler op het einde van zijn beurt 5 firma-kaarten heeft, mag hij één daarvan verdekt wisselen met een kaart van de voorraadstapel. De geruilde kaart belandt onder de stapel.

⇒ Telkens voor een speler een nieuwe ronde begint, wordt nagegaan welke speler tot dan de minste punten heeft verzameld. Deze speler mag als hij aan de beurt is - indien gewenst - één dobbelsteen opnieuw gooien.

Einde van het spel

Zodra een speler het overeengekomen aantal punten heeft bereikt, wordt er niet meer verder gedobbeld. Alle spelers die nog niet aan de beurt waren, bepalen nog één maal hun opbrengsten. De speler met de hoogste totaal-score wint het spel.

Volgorde van de acties

⇒ Inkomsten berekenen en noteren

⇒ 3 Dobbelstenen gooien

⇒ Nieuwe firma-kaarten op de tafel leggen

⇒ Bij stichting van een nieuwe firma bonus-bestuursleden op de kaart leggen

⇒ Bestuursleden op bestaande firma's plaatsen

⇒ Bestuursleden verplaatsen naar firma's

⇒ Nieuwe kaarten nemen

⇒ Eén kaart wisselen

⇒ Volgende speler aan de beurt

X - P A S C H		
Fanfor	Valentin Herman	1997
3 - 6 spelers	vanaf 10 jaar	1 uur