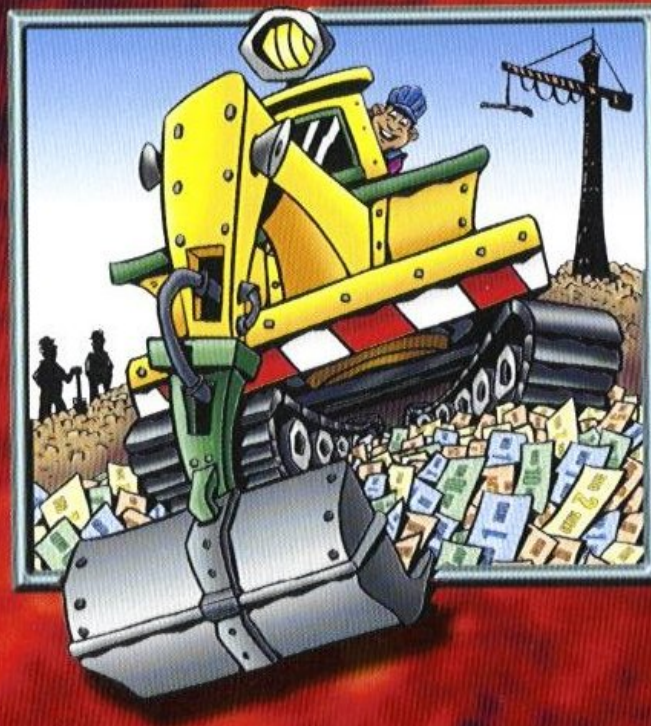


Franz-Benno Delonge

# ZAHLTAG



*Baggern was die Schaufel hält!*

Ravensburger

Zahltag  
Ravensburger, 2002  
DELONGE Franz-Benno  
2 - 4 spelers vanaf 10 jaar  
± 45 minuten

# Spelmateriaal



- 32 kaarten opdracht ;



- 52 kaarten uitrusting ;

14x voorman

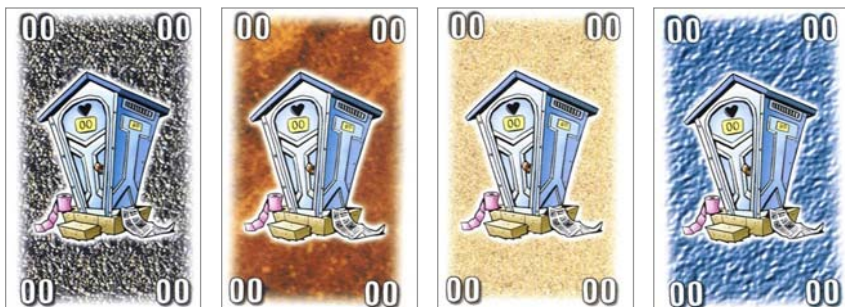
16x arbeider

12x graafmachine

10x kraan



- 6 kaarten betaaldag ;



- 4 kaarten '00'  
(telkens 1x in 4 kleuren) ;



- 16 kaarten om te bieden  
(telkens 4x in 4 kleuren) ;



- speelgeld.

# Spelidee

"Onze stad zal mooier worden !" beloofde de burgemeester. Hij had besloten een groot bouwprogramma te starten. De stad die stilaan begon te verkommeren, moest nieuw leven worden ingeblazen zodat de stad opnieuw in de kijker zou komen. Zowel nieuwe bouwprojecten als renovatieprojecten werden uitgetekend.

De kans als bouwfirmant om onmiddellijk een lucratieve opdracht te krijgen en hiermee woekerwinsten te maken, is niet erg groot. Probeer als eigenaar van een bouwfirmant zoveel mogelijk rendabele opdrachten in de wacht te slepen. Hou steeds rekening met uw concurrenten en hou vooral hun uitrustingen in het oog.

Als u het gevoel hebt dat ook anderen interesse hebben voor een opdracht, probeer dan uw diensten iets gunstiger aan te bieden of weiger de opdracht. Alleen als u echt zeker bent dat u alleen de nodige uitrustingen heeft om een grote opdracht te vervullen, slaat u toe.

Wees echter steeds voorzichtig en vergeet niet ... de betaaldag is er vroeger dan u denkt !

## Doel van het spel

Elke speler probeert door het uitspelen van biedkaarten zoveel mogelijk opdrachten te verkrijgen. De speler die na 5 betaaldagen het meeste geld bezit, wint het spel.

## Spelvoorbereiding

Elke speler ontvangt de 4 biedkaarten van een kleur en ook de speciale kaart '00' van dezelfde kleur. De speler houdt de kaarten zo in de hand dat de medespelers de kaarten niet kunnen zien.

Bovendien ontvangt elke speler nog 20 miljoen in willekeurige geldstukken. Het geld wordt open voor de speler op de tafel gelegd. Het resterende geld wordt gesorteerd per grootte en als bank klaargelegd.

De 52 uitrustingskaarten worden zeer grondig geschud. Iedere speler ontvangt 7 kaarten, die hij eveneens verdekt in de hand houdt. De overige uitrustingskaarten worden gesorteerd per uitrusting en in 4 open stapels in het midden van de tafel gelegd.

Om beurt, te beginnen met de jongste speler, komt elke speler nu driemaal aan de beurt om een uitrustingskaart om te ruilen, af te werpen of te nemen in zoverre de speler dit mag. Elke speler beslist dus zelf met hoeveel uitrustingskaarten, minstens 4 en maximaal 10, hij het spel begint.

De 32 opdrachtkaarten en de 6 betaaldagkaarten worden grondig gemixt en als verdekte afneemstapel in het midden van de tafel gelegd.

## De kaarten

### De opdrachten

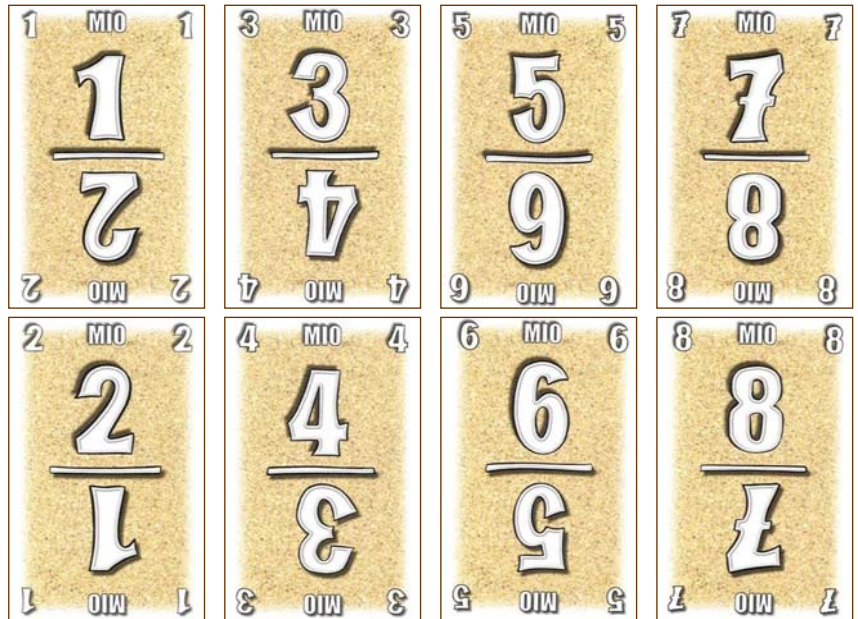
De opdrachten zijn het begeerde object. Er zijn verschillende grote opdrachten die telkens een welbepaalde combinatie van uitrustingen vereisen.



## Het bieden

Met de biedkaart wordt om een bepaalde opdracht in het geheim geboden.

Op elke kaart staan 2 getallen. Het bod van de speler wordt bepaald door het getal dat naar het midden van de tafel wijst.



## De speciale kaart '00'

Als een speler niet geïnteresseerd is in de opdracht of als hij niet in de mogelijkheid is om de opdracht te vervullen dan speelt hij, eveneens verdekt, de kaart '00'.



## De betaaldag

Van zodra een betaaldag wordt omgedraaid, moeten de spelers betalen voor hun handkaarten, met uitzondering van die speler die de minste handkaarten heeft. Hij betaalt helemaal niets.



## De uitrustingen

De vier verschillende soorten uitrustingen zijn nodig om een opdracht tot een goed einde te kunnen brengen.



# Spelverloop

De jongste speler begint het spel. Daarna wordt er om beurt, met de klok mee, gespeeld.

De speler die aan de beurt is, en alleen hij, voert de eerste drie acties na elkaar uit.  
De vierde actie geldt voor alle spelers.

1. Opdracht uitvoeren
2. Uitrusting wijzigen
3. Een kaart van de verdeckte stapel blootleggen
4. Een opdracht veilen of een betaaldag doorvoeren

## 1. Opdracht uitvoeren

Dit gebeurt door het verschuiven van de uitrustingen.

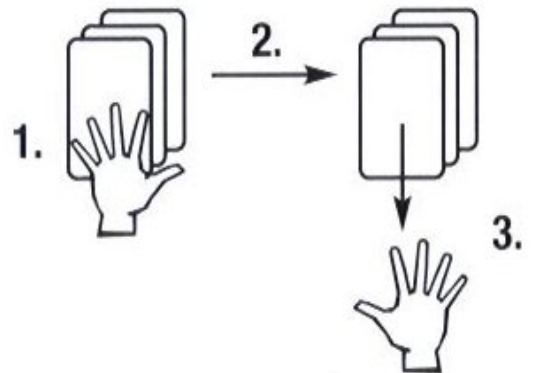
Deze actie vervalt aan het begin van het spel aangezien er dan nog geen opdrachten werden verdeeld en dus nog geen enkele speler uitrustingen voor zich heeft liggen.

Als de speler die aan de beurt is uitrustingen voor zich heeft liggen dan doet hij het volgende.  
**Uitrustingen die rechts** voor hem op de tafel liggen, neemt hij weer **in de hand**. Over deze kaarten kan hij opnieuw beschikken voor het uitvoeren van toekomstige opdrachten.  
**Uitrustingen die links** voor hem op de tafel liggen, **verschuift hij naar rechts**. Op deze wijze geeft hij te kennen dat hij deze uitrustingen nog nodig heeft voor de uitvoering van een voorheen verkregen opdracht (zie punt 4.1 : Opdracht veilen).

**Ter verduidelijking :** Het uitvoeren en het verder zetten van een opdracht, wordt door het afleggen en het verschuiven van de vereiste uitrustingen aangegeven.

### De uitvoering van een opdracht verloopt in 3 fases :

1. De speler krijgt een opdracht.  
Hij legt de daarvoor vereiste kaarten links voor hem op de tafel.
2. De speler is aan de beurt.  
Hij schuift de kaarten met uitrustingen die voor hem liggen van links naar rechts.
3. De speler is de daaropvolgende ronde opnieuw aan de beurt. Hij neemt de kaarten die rechts voor hem liggen opnieuw in de hand. De opdracht is vervuld en de kaarten kan hij opnieuw gebruiken.



## 2. Uitrusting wijzigen

De speler die aan de beurt is, mag :

- ofwel een willekeurige uitrusting van één van de 4 stapels in de hand nemen ;
- ofwel een uitrusting ruilen. De speler neemt een uitrusting uit de hand en legt die op de betreffende stapel en neemt een willekeurige andere uitrusting van een andere stapel.
- ofwel een uitrusting uit de hand op de betreffende stapel afleggen.

**Opmerking :** Een speler mag nooit meer dan 12 uitrustingen bezitten (de handkaarten en de kaarten die voor de speler liggen worden meegeteld !).

Als er tijdens het spel wordt vastgesteld dat een speler meer dan 12 uitrustingen bezit, dan moet deze speler per overtollige kaart 1 miljoen aan iedere speler betalen. Indien de speler dit niet kan dan is het spel voor hem afgelopen.

Als een stapel uitrustingen is opgebruikt dan kunnen van deze stapel uiteraard geen kaarten meer worden genomen. Dit kan maar terug vanaf het moment dat een medespeler deze kaarten aflegt.

### 3. Een kaart van de verdeckte stapel blootleggen

De speler die aan de beurt is, legt de bovenste kaart van de verdeckte stapel bloot. Deze kaart is ofwel een opdracht ofwel een betaaldag.

### 4. Een opdracht veilen of een betaaldag doorvoeren

#### 4.1. Een opdracht veilen

Als een opdracht wordt omgedraaid dan komt het tot een aanbesteding (een veiling). Elke speler die geïnteresseerd is om de opdracht uit te voeren, en daarvoor heeft hij de uitrustingen in zijn hand nodig die op de kaart worden aangegeven, legt verdeckt een bod op tafel. Hij legt het bod zo neer dat het bedrag van zijn bod naar het midden van de tafel wijst.

De speler die de opdracht niet kan of niet wil uitvoeren legt eveneens verdeckt het bod '00' op tafel.

Als alle spelers hun bod hebben uitgebracht (hetzij een bod, hetzij de kaart '00'), worden de kaarten gelijktijdig omgedraaid. De **speler met het laagste bod** ontvangt de opdracht en krijgt van de bank het bedrag dat op zijn bod werd vermeld.

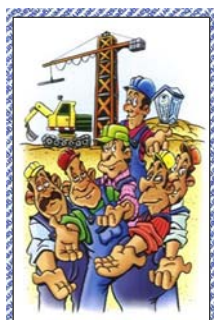
Vervolgens begint hij onmiddellijk met de uitvoering van de opdracht als hij alle benodigde kaarten voor deze opdracht in zijn hand heeft. Hij legt de kaarten links voor zich neer op de tafel. De uitrustingen worden open en op elkaar gelegd.

Als meerdere spelers het laagste bod hebben gedaan, dan moet iedere speler deze opdracht uitvoeren voor 2 miljoen minder als werd aangegeven op de biedkaart. In het geval dat meerdere spelers een 1 als bod hebben gedaan, moeten ze de opdracht uitvoeren en bovendien 1 miljoen betalen aan de bank.

Van zodra de veiling is afgelopen en beslist, neemt iedere speler zijn uitgespeelde biedkaart opnieuw in de hand.

De opdrachtkaart wordt, zoals ook alle volgende opdrachtkaarten, op de rand van de tafel afgelegd tot er een betaaldag wordt omgedraaid. Het aantal opdrachten dat werd blootgelegd, moet duidelijk zichtbaar zijn voor elke speler.

Als alle spelers hun speciale kaart '00' hebben gespeeld, wordt de opdracht niet geveild. De opdracht wordt wel aan de rand van de tafel gelegd.



## 4.2 Een betaaldag doorvoeren

Van zodra een betaaldag wordt omgedraaid, moet iedere speler betalen voor de uitrustingen die hij in de hand heeft (dus niet voor de uitrustingen die op de tafel liggen).

### **Opgelet : er is één uitzondering !**

De speler (of spelers) die de minste uitrustingen in de hand heeft, moet niets betalen. Alle andere spelers betalen voor elke kaart die ze meer in de hand hebben als deze speler of spelers telkens 1 miljoen aan de bank.

Als een speler niet kan betalen, is het spel voor hem afgelopen.

Als alle spelers even veel uitrustingen hebben, gebeurt er niets en moet niemand betalen.

Na de doorvoering van de betaaldag worden de opdrachten samengenomen en daarop de betaaldag gelegd. Dit stapeltje wordt duidelijk zichtbaar aan de rand van de tafel gelegd zodat alle spelers duidelijk kunnen zien hoeveel betaaldagen al zijn gepasseerd.

Als een betaaldag werd doorgevoerd is de ronde beëindigd. De linkerbuurman van de speler die de betaaldag heeft blootgelegd, is nu aan de beurt.

### **Uitzonderingen**

- Als na een betaaldag direct een nieuwe betaaldag wordt omgedraaid, dan wordt deze betaaldag niet uitgevoerd. De kaart wordt opnieuw onder de stapel gemixt en een nieuwe kaart wordt blootgelegd. Is het weer een betaaldag dan wordt er opnieuw gemixt tot er een gewone opdracht wordt blootgelegd.
- Als er 9 opdrachten werden omgedraaid zonder dat de betaaldag werd omgedraaid, dan wordt in alle geval na de negende opdracht (in een spel met 2 spelers na 8 opdrachten) een betaaldag doorgevoerd.  
Vooraleer de betaaldag wordt uitgevoerd, moet de speler die aan de beurt is zijn opdracht uitvoeren (zie punt 1 : Opdracht uitvoeren) door het verschuiven van zijn kaarten die voor hem liggen. Vervolgens kan hij nog een uitrusting bijnemen, ruilen of afgeven.  
De speler die aan de beurt is, zoekt een betaaldag uit de stapel en de betaaldag wordt doorgevoerd. Na de doorvoering van de betaaldag worden de opdrachten samengenomen en daarop de betaaldag gelegd. Dit stapeltje wordt duidelijk zichtbaar aan de rand van de tafel gelegd zodat alle spelers duidelijk kunnen zien hoeveel betaaldagen al zijn gepasseerd. De afneemstapel wordt grondig geschud en de volgende speler is aan de beurt.

## Einde van het spel

Het spel eindigt nadat de vijfde betaaldag werd doorgevoerd.

De speler met het meeste geld wint het spel.

Bij een gelijke stand wint de speler die in totaal (handkaarten en kaarten op de tafel) de minste uitrustingen bezit. Als er dan nog een gelijke stand heerst dan wint de speler die de minste uitrustingen op de tafel heeft.