

Palermo

Auteur: Walter Ziser

Uitgegeven door Piatnik, 1992

Gangsters lopen door de stad Palermo om hun geld zo vlug mogelijk op te halen (3 tot 5 spelers vanaf 12 jaar).

Vertaald in het Nederlands door Piet Notebaert (Spelgroep Hof van Watervliet, Brugge, België).

Doel

Elke speler is een gangster die in de straten van Palermo een eigen keten van winkels en café's heeft opgebouwd. Hij probeert zo vlug mogelijk al zijn inkomsten op te halen in de stad.

Inhoud

- 1 spelbord: uitgesneden ruimte waar 36 stadskaartjes in moeten komen, een wandelstraat erom heen en een waardeschaal (om je verworven inkomsten op aan te duiden)
- 40 stadskaartjes (a) waarvan:
 - 1x startkaartje (met auto's op)
 - 12x 1-veld-huisjes
 - 12x 2-veld-huisjes
 - 12x 3-veld-huisjes
 - 3x straatkaartjes
- 5 speelfiguren (b)
- 5 politiefiguren (c)
- 5 waardestenen (d)
- 5 bereik-verplaats-kaartjes (e): die duiden aan hoe ver je figuur kan verplaatst worden, dit verandert tijdens het spel.
- 5x 11 schijfjes in 5 kleuren

Vorbereiding

- Het spelbord leg je in het midden van de tafel.
- De stadskaartjes worden open over de tafel verspreid.
- Elke speler kiest een kleur en krijgt: 1 speelfiguur, 1 politiefiguur, 1 waardesteen en 1 bereik-verplaats-kaart.
- De gekleurde schijfjes worden verdeeld volgens het aantal spelers: bij 3 speler krijgt elk 11 schijfjes, bij 4 spelers elk 8 schijfjes en bij 5 spelers elk 7 schijfjes. De rest van de schijfjes blijft in de doos.

Spelverloop

Het spel verloopt in twee grote fases:

1. de opbouw van de stad
2. het ophalen van de inkomsten

Fase 1: de opbouw van de stad

In deze fase bouwen de spelers samen de stad op. Iedereen probeert echter zijn eigen lokalen een zo gunstig mogelijke ligging te geven.

De jongste speler begint:

Hij legt het startkaartje (met de auto's) op een willekeurige plaats van het spelbord. Daarna plaatst hij een willekeurig stadskaartje ergens op dat bord en legt er meteen een schijfje van zijn eigen kleur op. Daarmee wordt dat gebouw zijn eigendom.

Daarna leggen alle spelers om beurt een stadskaartje en een eigen schijfje.

afspraken om stadskaartjes te plaatsen:

1. Het nieuwe huis moet dak aan dak liggen met een reeds geplaatst huis (zie afbeelding 6, blz 5). Hoek aan hoek is niet toegelaten (afb 7 blz 5).
2. Kan deze eerste regel niet vervuld worden (omdat er geen enkel huis meer vrij is), mag het stadskaartje op een willekeurige andere plaats gelegd worden.
3. Elke huisingang (waar de schijfjes liggen) moet steeds via het stratenplan bereikbaar zijn. Er mogen dus geen binnenkoeren ontstaan (afb 8 blz 5).

Als elke speler elk van zijn schijfjes heeft geplaatst, worden de resterende lege plaatsen opgevuld met de onbebouwde straatkaartjes.

Op het einde van deze ronde moet elke speler evenveel schijfjes in de stad liggen hebben. De stad moet volledig gebouwd zijn. De niet gebruikte stadskaarten gaan terug de doos in.

Fase 2: het ophalen van de inkomsten

Nu kan elke gangster de stad doorlopen om zijn schijfjes terug op te halen. Elke waardesteen ligt op het startveld van de waardeschaal. Alle speelfiguren vertrekken van het startkaartje (enkel tijdens deze start telt dit vakje als één groot vak i.p.v. 4 kleine vakjes).

Hoe ver bewegen?

In het begin kan elke figuur 3 velden ver verplaatst worden. Dit zie je aan de drie volle cirkels op je bereik-verplaats-kaart. Maar telkens je figuur een schijfje ophaalt in een huisje, vergroot je bereik met 1 veld.

Om dit duidelijk te maken, plaats je je verworven schijfje op je bereik-verplaats-kaart. Zo zie je aan het aantal volle cirkels hoe ver je je figuur de volgende keer kan laten lopen.

hoe bewegen?

1. Elk vakje horizontaal of verticaal telt als 1 bewegingspunt. Je mag dus niet diagonaal verplaatsen!

2. Je mag over bezette velden heen springen. Er mag echter slechts 1 gangster per veld staan. Kom je op zo'n bezet vakje, dan moet je er net voor stoppen. Op een agent mag je echter wel stoppen (zie verder).
3. De wandelstraat omheen de stad kan door elke figuur gebruikt worden. Ze dient als snelle verbindingsmogelijkheid van de ene kant naar de andere. Je kan er als volgt bewegen (zie afb. 9 blz. 7):
 - (a) van een vakje naar een aangrenzend vakje (zoals in de gewone straten)
 - (b) van een vakje van de randweg naar een hoek van de randweg
 - (c) van een hoekveld naar de aangrenzende vakjes (vak per vak)
 - (d) van de ene hoek naar de andere hoek

geld verdienen

Komt je gangster op het straatveld voor een eigen gekleurd schijfje dan kan hij besluiten er te blijven staan om zijn geld te incasseren. Hoeveel geld hij hierbij verdient hangt af van het aantal niet verbruikte bewegingspunten tijdens die beurt. Per restpunt krijg je 1 miljoen Lire (dat met de waardesteen wordt aangeduid op de waardenschaal rond het spelbord).

voorbeeld:

Een speler heeft 3 bewegingspunten. Hij gebruikt er eentje om z'n figuur te verplaatsen naar de ingang van een eigen huis. Hij pakt de schijf en legt die op zijn bereik-verplaats-kaart. De 2 niet gebruikte bewegingspunten worden omgezet in 2 miljoen Lire door zijn waardesteen twee velden op te schuiven.

de politie

Elke speler bezit een politie-agent in zijn kleur die enkel door die speler kan verplaatst worden. De verplaatsingsmogelijkheden zijn dezelfde als bij de gangsters: starten vanuit het startveld en even veel verplaatsingspunten als de gangster.

effect: als een medespeler over een vreemde agent wil gaan, moet hij een extra bewegingspunt afstaan. Dus een verplaatsting over een vreemde agent kost 2 bewegingspunten i.p.v. één.

De eigen agent kan echter ongehinderd gepasseerd worden.

Een gangster mag echter wel stoppen op het veld waar een agent staat (kost echter wel 2 bewegingspunten!). Deze agent wordt daardoor inactief (alsof hij er niet staat).

De agent moet verplaatst worden voordat je je eigen gangster verplaatst. Maar je bent niet verplicht om je agent ook steeds te verplaatsen. Twee agenten mogen niet op twee naast elkaar liggende vakjes staan (zie afb. 11 blz. 10).

Einde

Het spel eindigt zodra alle spelers hun schijfjes verzameld hebben en terug naar het startveld gekomen zijn. Bereikt een gangster het startveld terwijl hij nog bewegingspunten over heeft, dan worden die restpunten omgezet in geld.

Wie al aangekomen is terwijl er nog andere gangsters rondlopen, mag nog steeds zijn agent verplaatsen. Bovendien krijgt hij een extra beloning van de Bank: bij 3 spelers 5 miljoen lire bij 4 spelers 4 miljoen lire bij 5 spelers 5 miljoen lire

Bereikt de laatste speler het startveld dan wordt de ronde nog tot het einde gespeeld (eventuele nabeurten voor die spelers die nog niet gespeeld hebben).

Winnaar

Wie nu het meeste geld bezit, wordt de beste gangster van Palermo.



Date Last Modified: 06-03-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief