

Mark

Auteur: Ronald M. Corn

Uitgegeven door Franjos, 1997



Een economisch gezelschapspel voor 2 tot 4 spelers vanaf 10 jaar.

Vrij vertaald in het Nederlands door [Peter Vosters](#)

(Spelgroep Hof van Watervliet, Brugge, België).

Schrijf je reacties en suggesties naar de [webmaster](#).



Doel:

Mark is een economisch spel waarbij ook hier alles, zoals in het echte leven, om (speel)geld draait. Hij die tijdens het spelverloop het meeste verdient wint dan ook.

Glas, kunststof, papier, metaal en composietmateriaal, bij "Mark" gaat het om het opnieuw verwerken en het verkopen van deze waardevolle grondstoffen. Wat het spel zo bijzonder maakt is dat deze stoffen er ook echt liggen!

Spelmateriaal:

- Een grote speelmat: deze toont in het midden het "Mark"-veld en aan de randen de 4 "fabrieken" van de spelers.
- 8 Grondstoffen in vijf verschillende kleuren en groepen. Ze worden door echte voorwerpen gesymboliseerd.
 - Wit zijn de glascontainers, rood de kunststofdeksels,
 - groen de kroonkurkken (als vertegenwoordigers van de zogenaamde "composietmaterialen"),
 - blauw de kleine plaatjes uit golfkarton (voor papier),
 - goud de metaaldeksels.
- 2 Dobbelstenen
- De kleuren duiden de grondstoffen aan, waarbij om technische redenen geel voor goud van de metaaldeksels staat. De beide zwarte zijden van de dobbelstenen moeten bij het eerste maal spelen met de bijgevoegde zelfklevers bedekt worden.
- Speelgeld in de waarden van 1,5 en 10 "Mark".

Voorbereiding:

- Iedere speler krijgt 30 "Mark" startkapitaal bestaande uit telkens 5 briefjes van 1 en van 5 "Mark". Een van de spelers zal als bankhouder de rest van het geld en de grondstoffen beheren.
- Men legt het speelbord zo op tafel dat elke speler een "fabriek" voor zich liggen heeft.
- Men beslist zelf wie er mag beginnen.

De markt

De "gezuiverde" grondstoffen komen in de loop van het spel op de "Markt" terecht om verkocht te worden. De Markt is de 5 op 5 velden grote plaats in het midden van het speelbord. Ieder veld is afzonderlijk gekenmerkt door een getal, dat aangeeft hoeveel geld een grondstof op deze plaats opbrengt.

De "Markt"-velden kunnen echter niet willekeurig gebruikt worden. Elke eerste grondstof van een bepaalde soort moet op het uiterste linkse veld (naast de pijl) van een nog lege rij geplaatst worden. De overige grondstoffen van deze zelfde soort worden daarna steeds op het volgende veld van deze rij geplaatst.

Op deze wijze ontstaat er voor elke grondstofsoort een eigen "Markt"-rij, die beurt na beurt opgevuld wordt. Door het aan leggen van de vijfde grondstof is de rij vol, en de "Markt" wordt voor deze grondstof gesloten. De overige grondstoffen van deze soort zijn waardeloos.

Het spel:

Men speelt in wijzerzin. Men dobbelt gelijktijdig met beide dobbelstenen. Normaal tonen beide stenen verschillende kleuren. Men heeft de keuze uit een van beide kleuren om één van de volgende acties, indien mogelijk, uit te voeren.

1) aanvoer

Men bekommt van de bankhouder een grondstof van de betreffende kleur en plaatst die op een willekeurige vrij veld van de vier velden van de onderste rij en dit in zijn eigen "fabriek", in het aanvoervak (meermaals ook smalend als "parkplaats" aangegeven)

2) Het zuiveren

Men verplaatst een grondstof van de betreffende kleur in de eigen fabriek van het onderste veld naar een direct daar boven of diagonaal bereikbaar vrij veld van de bovenste rij, in het zuiveringsvak (de eigenlijke fabriek dus).

3) Uitvoer / Verkoop

Men neemt een grondstof van de betreffende kleur van de bovenste veldenrij uit zijn fabriek en plaatst die op een "Markt"-veld. Is er nog geen grondstof van deze soort op de markt, dan plaatst men deze op het uiterste linkse veld van een nog vrije rij, anders heeft men geen keuze en plaatst men de grondstof op het eerstvolgende vrije veld van de betreffende rij. Hierbij bekommt men van de bank het op het veld aangegeven bedrag.

Bijzondere situaties:

Gelijke kleuren

Gooi je bij het dobbelen tweemaal hetzelfde kleur dan mag je twee van de drie beschreven acties uitvoeren voor het geworpen kleur. Welke en in welke volgorde mag men zelf beslissen zo kan men bv. twee (gelijke) grondstoffen in het aanvoervak van zijn fabriek plaatsen of men verschuift één van de grondstoffen in het

zuiveringsvak en verkoopt hem aansluitend of...

Kleurenkeuze

Gooi je een ster, dan mag men zelf het kleur kiezen waarvoor je dadelijk een van de drie acties kunt uitvoeren. Toont de andere dobbelsteen eveneens het gekozen kleur dan heeft men niet het recht op een dubbelzet zoals bij "gelijke kleuren".

Veiling

Wordt er een hamer gedobbeld, dan wordt een grondstof van een kleur dat de andere dobbelsteen aantoonst onder de spelers ge veild. Iedereen neemt daarvoor geld in de gesloten hand (of ook niets). Gelijktijdig openen alle spelers hun hand. Hij die het hoogste bod deed betaalt aan de bank en bekomt daarmee de be treffende grondstof die hij in het aanvoervak van zijn fabriek plaatst.

Hebben meerdere spelers het hoogste bod gedaan dan bekomt hij die in wijzerzin het dichtst bij de speler zit die gedobbeld heeft de grondstof. Indien hij daar zelf bij behoort dan is hij het natuurlijk zelf.

Een speler waarvan zijn aanvoervak volledig volzet is mag toch meebieden. Bekomt hij echter de grondstof dan moet hij aan de bank betalen zonder dat hij iets krijgt. Deze grondstof komt bij de bank terecht. Ook indien niemand biedt, krijgt niemand de grondstof.

Toont de tweede dobbelsteen een ster dan mag de speler beslissen welke grondstof er zal geveild worden. Na het afsluiten van een veiling mag dezelfde speler, die deze veiling veroorzaakte, opnieuw gooien.

Pakhuis-rechten

Men bekomt de hoogste winsten wanneer men later (doch niet te laat!) zijn grondstoffen op de "Markt" kan brengen. Doch het aanvoeren van grondstoffen kost geld:

Liggen bij het begin van een beurt van een speler in een van beide vakken van zijn fabriek meer dan 2 grondstoffen dan moet hij aan de bank 5 "Mark" aan pakhuis rechten betalen. Zijn beide vakken volledig vol dan kost hem dat 10 "Mark" aan pak huis rechten. Bezit de speler onvoldoende geld om te betalen dan moet hij een grondstof terug aan de bank afgeven. Welke mag hij zelf kiezen, nadien mag echter het aanvoer- of het zuive ringsvak niet meer als twee grondstoffen bevatten!

Het vullen van de markt

Van zodra een rij op de "Markt" bezet is, zijn de overige grondstoffen van deze soort waardeloos en worden ze uit het spel genomen. Ook deze die in de fabrieken liggen worden aan de bankhouder terug gegeven. Gooit men tijdens het verder verloop van het spel met beide dobbelstenen een kleur, dat reeds uit het spel is genomen, dan heeft men pech en verliest men zijn beurt.

Einde van het spel.

Het spel eindigt van zodra de vierde "Markt"-rij, van de vijf die er zijn, gevuld

wordt. Men betaalt nog voor dit laatste veld en hij die nu het meeste geld bezit, heeft het spel gewonnen.



pnotebaert@unicall.be

Date Last Modified: 06-03-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief