

Ponte Vecchio

Auteur: Spartaco Albertarelli

Uitgegeven door EG Spiele, 1996

3D-spel, waarbij je met de verkoop van waren geld verdient (2 tot 5 spelers vanaf 12 jaar).

Vrij vertaald in het Nederlands door Rob & Det (Meppel, Nederland).

Speelinhoud

- 1 driedelige brug van kunststof
- 60 winkels van kunststof in vijf verschillende kleuren
- 1 kaartenset (55 kaarten - 5 sets met ieder 11 kaarten)
- 1 speelfiguur: de "Rijke Heer" van kunststof
- 1 set munten
- 1 speelbord
- 1 spelregels

Speeldoel

Iedere speler probeert, door het verkopen van eigen waren, meer geld dan de anderen op te hopen.

Speelvoorbereiding

- De brug opbouwen: de drie delen worden in de daarvoor gemaakte gaten in het speelbord gestopt.
- De "Rijke Heer" wordt aan één van beide oevers op het speelbord voor de brug gezet.
- De munten worden uit het stansblad verwijderd en klaargelegd: ze stellen de bank voor.
- Iedere speler krijgt twaalf winkels in dezelfde kleur, 1 set kaarten en als aanvangskapitaal 100 gulden.
- Er wordt bepaald wie er begint, daarna bouwen de spelers om de beurt hun winkel op een wille-keurig veld van de brug, waarbij ze moeten vermijden om twee winkels tegenover elkaar liggen.

De brug

De brug bestaat uit twee zijdelen en een middendeel, die telkens in vijf velden (treden) zijn onderverdeeld (dus in totaal 15 treden). De bouwgronden voor de winkels bevinden zich aan de zijkanten van de treden (in totaal 30 bouwvlakken).

De zijdelen van de brug zijn gelijk. Het maakt dus niet uit welk deel rechts en welk deel links van het middendeel wordt opgesteld.

Speelverloop

Iedere ronde bestaat uit twee verschillende fasen:

1. bouw van winkels;
2. vooruit zetten van de "Rijke Heer".

Is de tweede fase beëindigd, dan begint de volgende ronde en zo verder tot de eindronde, waarmee het spel uit is.

1. Bouw van de winkels

De winkelbouw gebeurt door een veiling, waarbij de eerste speler het aanvangsbod bepaalt. Van nu af aan, kunnen alle spelers het bod overbieden (het moet echter altijd een veelvoud van 5 zijn: 10, 15, 20,...) of passen. De spelers zijn met de klok mee aan de beurt. Heeft een speler overboden, en hebben de andere spelers gepast, dan krijgt hij de winkel. Hij betaalt het geboden bedrag aan de bank en bouwt één van zijn winkels op een willekeurige tree. Daarop volgt de tweede fase, de "Rijke Heer" wordt vooruit gezet. Vanaf de tweede ronde, wordt de veiling altijd geopend door de speler die als laatste de "Rijke Heer" heeft vooruit gezet (zie de regels verderop). Een speler kan niet weigeren om de veiling te openen, behalve als hij daartoe niet in staat is (omdat hij geen geld of geen winkels meer heeft). In dit geval moet hij passen en de links naast hem zittende speler is aan de beurt.

Heeft een speler al zijn winkels opgebruikt, dan kan hij ook niet aan de veiling deelnemen.

2. Vooruit zetten van de "Rijke Heer"

Iedere speler kiest één van de hem toegedeelde kaarten en legt die dicht voor zich op tafel. Als alle spelers hun keus hebben gemaakt, laten ze de uitgespeelde kaart zien en degene met de laagste kaart, krijgt het recht om de "Rijke Heer" vooruit te zetten. Bij gelijkheid van twee of meer spelers, gaat het recht naar de speler, wiens winkel het dichtst bij de "Rijke Heer" ligt. (Daarbij is op te merken, dat alleen de winkels in aanmerking komen, die voor hem, dus in zijn blikveld, liggen). Als het dan nog gelijk is, worden die spelers uitgesloten, en het recht gaat dan naar degene over, die onder de andere spelers de laagste kaart heeft gespeeld.

Voorbeeld:

- Speler A speelt de kaart 10 uit.
- Speler B speelt de kaart 10 uit.
- Speler C speelt de kaart 10 uit.
- Speler D speelt de kaart 50 uit.

A en B bezitten op de tree, die het dichtst bij de "Rijke Heer" ligt, ieder één winkel. Ze worden dus beiden uitgesloten, zodat C wint.

De uitgespeelde kaarten worden niet meer opgenomen, maar blijven open op de tafel. Bij iedere ronde leggen de spelers de uitgekozen kaarten op degene van de vorige ronde en bouwen zo een stapel van afgelegde kaarten. Alle uitgespeelde kaarten worden pas dan weer opgenomen, als de in het begin uitgedeelde kaarten opgebruikt zijn (wat bij de 11e en 22e ronde gebeurt).

NB: het kan voorkomen, hoewel het uiterst onwaarschijnlijk is, dat het tot een gelijkheid onder alle spelers komt. In dit geval eindigt hier de ronde en wordt er naar de volgende overgegaan, zonder dat er verder wat gebeurt. De uitgespeelde kaarten blijven sowieso op de tafel.

Hoe de "Rijke Heer" vooruit wordt gezet - algemene regel

Wie het recht daartoe krijgt, moet de "Rijke Heer" een willekeurig aantal treden (velden) vooruit zetten, of dit recht tegen betaling aan een tegenspeler overdragen. Komt de "Rijke Heer" voor een winkel te staan, dan krijgt de eigenaar van deze winkel van de bank een bedrag, dat overeenkomt met de waarde van de door de "vooruit-zetter" uitgespeelde kaart. (Voorbeeld: een speler krijgt met een kaart met de waarde 10 het recht om de "Rijke Heer" vooruit te zetten, verkoopt dit recht echter voor 50 gulden aan een tegenspeler, die een kaart met de waarde honderd heeft uitgespeeld. Deze speler zet de "Rijke Heer" nu op een veld, waarop hij zelf een winkel bezit en verdient 100 gulden. (Als de eerste speler zijn recht niet verkoopt en zelf de beurt gespeeld had, had hij slechts 10 gulden verdiend).

Uitzonderingsregels

De spelers zijn verplicht om de "Rijke Heer" vooruit te zetten. Wie het recht daartoe krijgt, kan niet beslissen om hem daar te laten staan, waar hij zich bevindt.

Eventueel kan hij hem op een trede zonder winkel zetten.

De "Rijke Heer" kan alleen vooruit worden gezet. Komt hij echter op één van de laatste vijf treden te staan, dan kan degene, die hem vooruit heeft gezet, hem ook omdraaien.

De richtingswissel kan zich alleen na het vooruit zetten voordoen en niet tussendoor of vooraf.

De richtingswissel is verplicht als de "Rijke Heer" het laatste veld van de brug bereikt heeft, of als er zich na het vooruit zetten geen winkels meer voor hem bevinden.

Komt de "Rijke Heer" op een trede, waarop zich twee verschillende winkels tegenover elkaar bevinden, dan kiest de speler die hem vooruit heeft gezet, welke van de beide eigenaren het recht heeft om het geld te verdienen.

De joker

Eén van de kaarten, die de spelers tot hun beschikking staan, is een bijzondere. Het gaat daarbij om de joker; de enige kaart zonder getallenwaarde. Deze kaart is het minst waard (minder dan 10), maar met hem kan men veel geld verdienen. In tegenstelling tot de andere kaarten, maakt hij het mogelijk, een heel hoge som met geld te verdienen, en wel 20 gulden voor iedere eigen op de brug gebouwde winkel. Verder gelden alle voor het gebruik van de kaarten al aangegeven regels.

Eind-ronde

Is op de brug de laatst mogelijke winkel gebouwd (de dertigste), dan begint de

eind-ronde, die ieder met zijn totale kaartenset speelt.

In de eind-ronde, gaat het uitsluitend daarom, de "Rijke Heer" vooruit te zetten en het spel eindigt, als de laatste ter beschikking staande kaart wordt uitgespeeld.

Winnaar

Aan het einde van de laatste ronde wint de speler die het meeste contante geld heeft. Bij gelijkheid is het aantal winkels op de brug doorslaggevend. Leidt dat ook niet tot onderscheiding (wat sowieso uiterst zelden voorkomt), dan gaat het spel onbeslist uit.

Tips

Verlies de standplaats van de "Rijke Heer" op de brug nooit uit het oog, zodat je altijd weet welke winkel het dichtst bij hem ligt.

Soms loont het, om de hoogste kaart uit te spelen, om het recht om de "Rijke Heer" vooruit te zetten, met grotere waarschijnlijkheid te krijgen. Vermijd het echter, degenen die meer geld hebben dan jij, vooral de rijkste speler, te veel geld aan te bieden.

Probeer zoveel mogelijk precies te herinneren, welke kaarten in de vorige rondes gespeeld werden en speel je kaarten niet in het wilde weg uit.



Date Last Modified: 30-01-2000

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief