

Intrige

Auteur: Stefan Dorra

Uitgegeven door FX Schmid, 1994

Verdien het meeste geld ondanks corruptie, omkopen en af en toe eerlijk onderhandelen (3 tot 5 spelers vanaf 12 jaar).

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

Doel

Verdien het meeste geld door je eigen personages in huizen van andere spelers onder te brengen. Corruptie, omkopen en onderhandelen zijn hierbij noodzakelijk gaven.

Vorbereiding

- elke speler krijgt: 1 huis, 10 figuren en 320.000 Dukaten
- het eiland ligt tussen alle huizen in

Spelverloop

De oudste speler begint, daarna de anderen in uurwijzerzin.

Wie aan de beurt is, doet 3 zaken:

1. Inkomsten innen

- bij het begin van zijn beurt, krijgt de speler geld van de Bank (zie dotaties in het huis)
- voor elke eigen figuur die in een huis van iemand anders ondergebracht is

2. Vreemde figuren opnemen

- je moet alle figuren die in het park staan in je eigen huis plaatsen
- waar je die figuur plaatst, hangt af van het geld dat men ervoor biedt
- dit omkopen gebeurt: - volgens de zitvolgorde van de betrokken spelers
 - minstens per 10.000 Dukaten
 - is niet meer te veranderen
- de huisheer plaatst alle figuren in een vrij vak van zijn huis en int het geld
- per huiskamer mag er slechts 1 figuur staan!
- alle afspraken zijn vrijblijvend en moeten niet noodzakelijk nagekomen worden

CONFLICTEN !

In elk huis mag slechts 1 persoon per beroep voorkomen. Zo ontstaan

conflicten.

A. CONFLICTEN BUITEN HET HUIS

Dit zijn conflicten waarbij niemand in het huis zelf betrokken is.

- de betrokken spelers kopen de huisheer om beurt om (zitvolgorde)
- de huisheer bepaalt wie binnen mag, de anderen(n) gaan naar het eiland

B. CONFLICTEN IN HET HUIS

Dit zijn conflicten waarbij iemand in het huis zelf bedreigd wordt door mensen met eenzelfde beroep (die uit het park komen).

- de figuur in het huis betaalt als eerste zijn omkoopsom
- daarna de spelers met hetzelfde beroep die hem aanvallen
- één figuur haalt het, de anderen worden verbannen (zij spelen niet meer mee !!)

Als er meerdere conflicten mogelijk zijn, wordt de kleinste dotatie eerst afgehandeld.

3. Twee eigen figuren in het spel brengen

- per ronde moet je nu 2 figuren in het spel brengen, in 2 verschillende huizen!
- plaats ze in het privépark voor het huis van iemand anders

Einde

Na de 6de ronde eindigt het spel. Elke speler int nu nog één keer de dotaties voor zijn spelers die in de andere huizen zijn ondergebracht.

Wie nu de meeste Dukaten in bezit heeft, wint het spel.



Date Last Modified: 06-03-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief