

SCHWARZMARKT

Doel van het spel

De speler die na 2 spelronden het hoogste bedrag aan luxegoederen heeft verzameld, wint het spel.

Spelmateriaal

- . 100 luxegoederen-kaarten met waarden die variëren van 1 (kauwgom), 5 (chocolade), 10 (sigaretten) tot 50 (nylonkousen)
- . 66 warenkaarten : aardappelen, koffie, meel, boter en suiker
- . 30 zwarte-markt-kaarten met aanbiedingen (Angebot) en gebeurtenissen
- . 1 speelbord
- . 1 zwarte koers-aanduiders

Spelvoorbereiding

- . Het speelbord wordt midden op tafel gelegd.
- . De koers-aanduiders wordt bij het begin van elke ruilronde op veld 1 van het speelbord gelegd. De koers-aanduiders geeft steeds de geldende waarde van de aparte waren weer.
- . De 100 kaarten met de luxegoederen worden gesorteerd op basis van hun waarde en bereikbaar voor iedereen naast het speelbord op tafel gelegd.
- . De 30 zwarte-markt-kaarten worden goed geschud en elke speler ontvangt er 3. De rest van de kaarten wordt verdekt als een stapel op het overeenkomstige blauwe veld op het speelbord gelegd. Met zwarte-markt-kaarten kan een speler de vraag naar bepaalde waren voor één ruilronde (in zijn eigen voordeel) beïnvloeden. Op deze kaarten zijn bepaalde aanbiedingen of teksten afgebeeld.
- . Uit de 66 warenkaarten worden voor het basisspel 2 warenkaarten 'meel' en 4 warenkaarten 'aardappelen' verwijderd. Elk van de 5 waren is op deze manier 12 maal voorhanden. De 60 warenkaarten worden geschud en elke speler ontvangt er 9 van. De overige warenkaarten worden op het overeenkomstige roze veld op het speelbord gelegd.

Spelverloop

- . De speler die aan de beurt is, mag warenkaarten wisselen tegen luxegoederen en moet de koersaanduiders verder bewegen. De eerste speler moet als eerste actie bovendien een zwarte-markt-kaart uitspelen.
- . Uitspelen van een zwarte-markt-kaart : De speler die links van de kaartendeler zit, is voor de eerste ruilronde de beginspeler. Hij zet de koersaanduiders op veld '1' en moet één van zijn eigen zwarte-markt-kaarten uitspelen door deze zichtbaar voor zich op het speelbord te leggen. Elke beginspeler speelt dus steeds eerst een zwarte-markt-kaart (tekst of aanbod) uit. Na een kaart uitgespeeld te hebben, neemt hij onmiddellijk terug een nieuwe zwarte-markt-kaart van de stapel. Een zichtbaar liggende zwarte-markt-kaart met tekst blijft zo lang gelden tot de daarop vermelde tekst/opdracht uitgevoerd werd. Alle spelers - dus ook de beginspeler - mogen deelnemen aan de ruilronde.
- . Waren ruilen : De beginspeler mag nu één, meerdere of alle gevraagde warenkaarten ruilen. Als een speler wil ruilen, dan legt hij zijn warenkaart of -kaarten zichtbaar voor iedereen naast het aanbod van de zwarte-markt-kaart. Hij ontvangt de huidige waarde van de geruilde waren in luxe-goederen..
- . Koers opdrijven : Onafhankelijk van het al dan niet ruilen van waren, moet een speler tijdens zijn beurt de koers-aanduiders verplaatsen. Heeft hij waren geruild, dan moet hij de koers-aanduiders 1 plaats vooruit bewegen. Heeft hij geen waren geruild, dan moet hij de koers-aanduiders één of meerdere velden vooruit bewegen. Het aantal velden dat de koers-aanduiders vooruit bewogen mag worden, is afhankelijk van het dobbelsteensymbool dat afgebeeld staat op het veld waarop de koers-indicator zich op dat moment bevindt. Het symbool op de dobbelsteen geeft de maximale afstand aan die de koers-indicator op het speelbord mag afleggen.
- . Volgende speler en einde van een ruilronde : Nadat een speler de koers van de waren heeft verhoogd, is de volgende speler aan de beurt. Ook hij heeft de mogelijkheid om één of meerdere waren te ruilen. Per geruild waar ontvangt hij de huidige waarde van de waren in de vorm van luxe-goederen. Ook volgende spelers kunnen waren ruilen en de koers-aanduiders in uurwijzerzin vooruit bewegen. Dit gaat zo verder tot alle gezochte waren op de zwarte-markt-kaart geruild zijn of de koers-aanduiders op '50' staat. Zodra de koers-aanduiders op '50' staat, mag alleen de speler die aan de beurt is, nog waren ruilen. Ook als nog niet alle gezochte waren gevonden werden, is de ruilronde voorbij. Alle gebruikte waren-kaarten en de zwarte-markt-kaart worden verdeckt onder de desbetreffende stapel. De verkregen luxegoederen legt elke speler verdeckt of zichtbaar voor zich af.

- . **Volgende ruilronde :** De speler die links van de vorige beginspeler zit, begint de volgende ruilronde. Hij zet de koers-aanduiders op '1', speelt 1 zwarte-markt-kaart uit, ruilt eventueel goederen en beweegt de koers-indicator.
- . **Zwarte-markt-kaarten met tekst :** Naast de zwarte-markt-kaarten met 'aan- bod', zijn er ook kaarten met teksten. Als de beginspeler een dergelijke kaart uitspeelt, moet de daarop vermelde opdracht onmiddellijk opgevolgd worden. Er is dan geen sprake van een ruilronde. De volgende speler in uurwijzerzin wordt beginspeler en speelt een nieuwe zwarte-markt-kaart uit. Het kan gebeuren dat zwarte-markt-kaarten met tekst betrekking hebben op nog te volgen ruilronden. Pas bij de volgende zwarte-markt-kaart met een 'aanbod' wordt een nieuwe ruilronde begonnen. Daardoor is het uitzonderlijk mogelijk dat meerdere zwarte-markt-kaarten tegelijk een ruilronde beïnvloeden. Deze kaarten blijven zo lang zichtbaar liggen tot alle opdrachten van de kaarten uitgevoerd zijn. Zwarte-markt-kaarten met tekst blijven maximaal geldig tot het einde van een ruilronde.
- . **Einde van de eerste speelronde :** Zodra een speler zijn laatste warenkaart heeft ingeruild, eindigt de eerste ronde. Alle verdere acties vervallen. Elke speler ontvangt verdeckt nieuwe warenkaarten van de stapel. De kaartenstapel wordt vooraf wel even geschud. Elke speler krijgt zo veel nieuwe warenkaarten als hij tijdens de eerste speelronde heeft kunnen inwisselen. De speler die de ronde beëindigde, ontvangt 9 nieuwe warenkaarten. De andere spelers krijgen zo veel kaarten als nodig hebben om hun voorraad terug aan te vullen tot 9 kaarten. De spelers behouden hun zwarte-markt- kaarten.
- . **Tweede speelronde :** De tweede speelronde verloopt volledig identiek aan de eerste. De eerste beginspeler is de speler die normaliter na een ruilronde aan de beurt geweest zou zijn als beginspeler. Ook de tweede speelronde eindigt zodra een speler al zijn warenkaarten heeft ingeruild.

Einde van het spel

Het spel eindigt na twee speelronden. De speler die op dat moment de hoog ste totaalwaarde aan luxegoederen heeft verzameld, wint het spel.

Betekenis van de tekst-kaarten

- . **Waren knapp :** Bij de volgende ruilronde mag elke speler per beurt maximaal één warenkaart ruilen (i.p.v. indien gewenst meerdere).
- . **Spionage :** Neem bij een willekeurige speler 2 warenkaarten en leg deze zichtbaar op tafel. Nadien mag hij zijn kaarten weer ter hand nemen.
- . **Schnelles Geschäft :** Wissel een willekeurige eigen warenkaart voor luxegoederen ter waarde van 20.

- . **Zwangstausch** : Geef een willekeurige speler 1 of 2 eigen warenkaarten en neem er even veel bij hem terug.

- . **Razzia** : Noem een willekeurige speler en een willekeurig waar. Bij deze speler vindt een razzia plaats. Hij is verplicht om alle warenkaarten die hij van het genoemde waar bezit, terug onder de warenstapel op het speelbord te leggen. Bezit hij geen van de genoemde waren, dan moet hij natuurlijk niets afgeven.

- . **Neue Ware entdeckt** : Kies uit de stapel met warenkaarten één kaart en neem deze ter hand. In ruil daarvoor moet je wel 5 aan luxegoederen betalen.

- . **Limit** : De volgende ruilronde eindigt niet als de koers-indicator op '50' staat, maar reeds bij '25'.

- . **Alte Rechnung** : Neem bij een willekeurige speler verdekt 1 warenkaart en neem deze ter hand.

- . **Verdorbene Ware** : De eerste warenkaart die in de volgende ruilronde geruild wordt, levert slecht de helft aan luxegoederen op van normaal. Alle andere warenkaarten van de huidige zwarte-markt-kaart worden aan de gewone aangeduide waarde omgeruild.

S C H W A R Z M A R K T		
Amigo	Dorra, Stefan	1996
3 - 5 spelers	vanaf 12 jaar	45 min.

© Marc Van den Branden, Forum, 1997