

BANQUE FATALE

Auteur: Stefan H. Dorra

Uitgegeven door Blatz Spiele, 1997

Koop en verkoop kaarten op het juiste ogenblik (3 to 4 spelers vanaf 10 jaar).

Beschrijving achterzijde doos

Banque fatale - riskante transacties

Wie op het juiste moment trakteert, incasseert.

Tijdens de zomer van 1924 speelt men aan de Côte d'Azur, in de luxueuze villa's, het favoriete en riskante spel van beeldschone vrouwen en welgestelde heren: BANQUE FATALE. Dit spel is zo begeistertend en verslavend dat velen er miljoenen bij inzetten en verspelen. Om deze reden werd dit spel officieel verboden! Maar de rijkelui storen zich niet aan dit verbod en kopen steeds nieuwe en duurdere "riskante transacties". Het is dan vervolgens de kunst om deze risico operaties op het juiste tijdstip van de hand te doen. Wil men in dit spel zijn vermogen laten aangroeien, dan moet men sluw te werk gaan door de juiste personen op het goede te trakteren en te manipuleren. Nochtans is slechts één winnaar mogelijk! Hierin zit dan ook het bijzonder groot risico... BANQUE FATALE: een extravagant spel voor managers met stalen zenuwen.

Het is snikheet in Monte Carlo.

Een felgele zon weerspiegelt op de azuurblauwe Middellandse Zee en de straten liggen er geblakerd bij. De gegoede klasse verlaat bij dit weer de stad. Zij zoeken de koelte van de bergen op en in hun frisse en luxueus ingerichte villa's storten ze zich op hun favoriete spel. Voor deze rijkelui is er geen enkele andere hobby die de zenuwen dermate prikkelt. Zij hebben er dan ook alles voor over om deel te nemen aan dit extravagante spel.

Het spel dat dit jaar echt furore maakt is BANQUE FATALE. Dit spel is zo riskant dat het bij wet verboden werd. De hogere klasse trekt zich echter niets aan van dit verbod en dagelijks blijven er duizenden kapitaalkrachtige spelers deelnemen. Wanneer jazzmuziek het gehoor streelt en de champagne rijkelijk vloeit, dan zet men zelfs zijn volledig vermogen in om die ene kleine kaart te bekomen.

Speltoebehoren

Welkom in de witte villa, met schitterend uitzicht op de Côte d'Azur, François Uw discrete dienaar zal u begeleiden naar het salon. Daar vindt u alle spelbenodigdheden:

- Het speelbord
- 5 waardestenen
- 16 speelkaarten met schoppen in de verschillende speelkleuren (Deze kaarten

- worden de riskante kaarten genoemd)
- 40 fiches van een totale waarde van 1 miljoen frank (telkens 8 van de volgende kleuren: rood, geel, groen, blauw en oranje)
- 4 schermen
- 52 geldkaarten (telkens 13 van de volgende biljetten: 1 miljoen, 2 miljoen, 5 miljoen en 10 miljoen frank)
- Deze spelhandleiding

Spelvoorbereiding

François heeft inmiddels alle spelers naar het salon geleid, waar ze allemaal aan tafel zitten en rustig van hun champagne nippen. Nu moeten nog de volgende voorbereidingen getroffen worden:

- het openvouwen van het speelbord
- de 5 waardestenen op "6 miljoen" van de waardetabel plaatsen
- elke speler ontvangt zijn eigen schijfjes: 10 in totaal, telkens twee van elke kleur (rood, geel, groen, blauw en oranje)
- het opstellen van de schermen
- voor elke speler wordt een riskante kaart met één schoppen van een bepaalde kleur open neergelegd
- de overige kaarten worden goed geschud
- drie kaarten worden gesloten op de velden van de riskante kaarten (carte Fatale) geplaatst
- de overblijvende kaarten worden op het vierde en bovenste veld van de riskante kaarten in een stapel verdekt neergelegd
- de geldkaarten worden volgens de waarde in aparte stapels op de banque fatale velden geplaatst
- Elke speler ontvangt 10 schijfjes en één riskante kaart.

Het spelidee en het speldoel

De bedoeling is om eerst riskante kaarten te bemachtigen en om deze vervolgens zo duur mogelijk te verkopen. Bij het opbieden moet men voorafgaandelijk een tactiek bedenken ten einde de situatie adequaat te kunnen manipuleren. Op deze wijze kan men de waarde van de kaarten aanzienlijk de hoogte indrijven. Het volstaat dan om op het gepaste moment te verkopen. De speler die op het einde van het spel het meeste geld bezit, is de grote winnaar.

Een sluwe tactiek, geregeld manipuleren en tijdig verkopen.

De speler met het grootste vermogen wint.

"Voilà. Het spel begint!"

Het spelverloop

De gastheer duidt een startspeler aan. Daarna verloopt het spel in uurwijzerszin. De

startspeler mag verschillende acties uitvoeren gedurende zijn beurt:

In **fase 1** kiest hij de riskante kaart die aansluitend geveild wordt. In **fase 2** betaalt hij de schijfjes en verandert de waarde van de kleuren op het speelbord. In **fase 3** kan hij tenslotte een riskante kaart verkopen aan de bank "Banque fatale".

Hoe dit spelmechanisme functioneert, wordt nu in detail behandeld:

Fase 1: De verkoop per opbod

De eerste fase is de verkoop per opbod. De startspeler bepaalt welke kaart, van de 3 open kaarten, er verkocht zal worden. Deze kaart wordt dan open op tafel, boven het spelbord, geplaatst. Vervolgens wordt een nieuwe riskante kaart van de verdeckte voorraadstapel genomen en op het vrijgekomen kaartveld gelegd, zodat er zich terug drie kaarten op het spelbord bevinden. Alle spelers nemen in het geheim achter hun scherm een aantal schijfjes in de hand die zij op deze kaart willen inzetten. Men mag altijd bluffen door helemaal niets in te zetten.

Daarna leggen alle spelers terzelfdertijd de ingezette schijfjes op tafel. De speler met de hoogste inzet bekommt de riskante kaart. Hebben twee spelers het hoogste bod, dan ontvangt die speler de kaart die het dichtst bij de startspeler zit in uurwijzerszin (of de startspeler zelf, indien ook hij het hoogste aantal schijfjes had ingezet). De geboden schijfjes van alle spelers blijven in het midden van het speelbord liggen.

Fase 2: Het vastleggen van de waarde van de kleuren

De startspeler sorteert volgens kleur de zojuist ingezette schijfjes. De kleur die het meest werd ingezet (minstens 2 schijfjes), stijgt in waarde met twee miljoen frank. Dit zal door de startspeler worden genoteerd door de waardesteen op de overeenkomstige kleurenschaal van de waardetabel met twee velden omhoog te schuiven.

Zijn er twee kleuren waarvan er het meeste aantal schijfjes werden ingezet, dan stijgen beide kleuren met twee miljoen in waarde.

Wanneer slechts één schijfje van een bepaalde kleur werd ingezet, dan daalt de waarde van dit kleur maar met 1 miljoen frank.

Wordt er van een bepaalde kleur geen schijfje ingezet, dan valt deze kleur terug op zijn laagste waarde, nl. 2 miljoen frank en maakt deze kleur een fatale val.

Indien bepaalde kleuren de waarde van 10 miljoen overschrijden dan ontvangen alle spelers, die in het bezit zijn van een overeenkomstig gekleurde kaart, voor elke kaart een bonus. Voor elke schoppen van de kleur die tot 11 miljoen opklimt, krijgt men 5 miljoen frank van de bank. Voor elke schoppen die echter de 12 miljoen

bereikt, ontvangt men 6 miljoen als bonus. Wanneer bijvoorbeeld rood de waarde van 11 miljoen bereikt en een speler een kaart met twee rode schoppen en een tweede kaart met één rode schoppen bezit, dan ontvangt hij 15 miljoen van de bank.

Na de uitbetaling van elke bonus wordt de waardesteen terug op 6 miljoen geplaatst.

Daarna worden de schijfjes terug onder de spelers verdeeld. Hierbij neemt de linkerbuur van de speler die zojuist de kaart opkocht als eerste één schijfje uit het gezamenlijke aanbod. Daarna komen alle spelers in uurwijzerszin aan beurt om een schijfje te nemen totdat uiteindelijk alle schijfjes verdeeld zijn. Wie niets of weinig had ingezet komt op deze wijze aan schijfjes, terwijl de speler die veel schijfjes had ingezet er minder terugkrijgt.

De waarde van de riskante kaarten stijgt en daalt met de door de spelers ingezette schijfjes.

In elke ronde worden de ingezette schijfjes onder alle spelers verdeeld.

Fase 3: De verkoop

Nu **mag** de startspeler **één** riskante kaart verkopen aan de bank. Indien hij in deze ronde een kaart per opbod heeft aangekocht, dan mag hij deze kaart in deze ronde niet verkopen.

De speler ontvangt in dat geval de prijs overeenkomstig de gegevens van de waardetabel. Wanneer er een riskante kaart met twee verschillende kleuren (of twee gelijke schoppen) verkocht wordt, dan ontvangt de speler de som van beide waarden. Bijvoorbeeld een speler verkoopt één kaart met een groen en rode schoppen erop. Rood staat 7 miljoen frank genoteerd, terwijl groen 9 miljoen waard is. Op dat ogenblik ontvangt deze speler van de bank 16 miljoen frank. De verkochte kaarten worden uit het spel genomen en omgedraaid.

Enkel spelers die aan de beurt zijn, kunnen één riskante kaart aan de bank verkopen.

Verkoopprijs = de waarde van de waardetabel

De volgende speler komt aan beurt

Spoedig begint de volgende ronde in deze elegante omgeving van de witte villa. Er is eventjes de tijd om de champagne bij te schenken. De dames maken dankbaar gebruik van deze korte pauze om hun neus bij te poederen terwijl de heren rustig een nieuwe Havana opsteken.

Daarna is de volgende speler, nl. de linkerbuur van de startspeler aan beurt. Weerom wordt er een kaart gekozen en geveild, de waarden van de kleuren bepaald,

de schijfjes verdeeld en eventueel een riskante kaart verkocht. Enz...

De finale afrekening

Er wordt zolang gespeeld totdat de laatste riskante kaart werd opgekocht. Het uur van de waarheid is aangebroken in de witte villa. Elke speler moet nu uitrekenen hoeveel geld hij in zijn bezit heeft.

De afrekening gebeurt als volgt: elke speler telt zijn bar geld vermeerderd met 1 miljoen per schijfje en met de aangeduide waarde van de kleurenschaal voor de riskante kaarten in zijn bezit. De speler met het grootste vermogen wint het spel.

Cash geld plus de waarde van de riskante kaarten plus het aantal schijfjes.

Spelvariante

het spel kent nog een turbulenter einde wanneer bij het speleinde alle schijfjes moeten afgegeven worden en aldus waardeloos geworden zijn. Bij de afrekening tellen in dit geval enkel het cash geld en de waarde van riskante kaarten. Dit kan in de laatste spelronden nog leiden tot een dramatische ontknoping van het spel.

De raad van François

Niemand kent er beter dit spel dan François de trouwe butler.

Wanneer men hem vooraf om raad vraagt, zal hij zeker enkele trucjes in je oor fluisteren die je zeer rijk kunnen maken.

"L'alliance": Probeer om kaarten te bemachtigen die ook een tegenspeler in zijn bezit heeft. Wanneer deze speler de waarde van deze kleur opdrijft, profiteert men van deze situatie en kan men op het geschikte ogenblik verkopen.

"Les couleurs": Neem bij de herverdeling van de schijfjes de schijfjes van het kleur die de tegenstanders zo hard nodig hebben om de waarde van hun kaarten te laten stijgen. Wanneer men deze kleuren achterhoudt, kan de waarde van deze kaarten aanzienlijk verminderen.

"Les jetons": Wanneer men absoluut een riskante kaart wil bekomen tijdens de veiling, dan is het aangewezen om niet te gierig om te springen bij het bepalen van het hoogste bod. Wanneer men deze kaart niet bekomt, dan zal men meer schijfjes verliezen dan men er bij de herverdeling terugkrijgt.

Date Last Modified: 06-03-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief