

Auf Heller und Pfennig

Auteur: Reiner Knizia

Uitgegeven door Hans im Glück, 1994

Een legspel waarbij rijen en kolommen verlies of winst brengen (2 tot 4 spelers vanaf 10 jaar).

Doel

Probeer na drie ronden de meeste centen te hebben. Die krijg je door eigen marktkramen en koopkrachtige klanten in dezelfde winkelsteegjes samen te brengen. Vermijd in ieder geval om belastingsambtenaren aan te trekken. Zij lopen met je geld weg.

Materiaal

marktkraam

- I, II, III of IIII in cirkel
- het aantal streepjes duidt op de hoeveelheid goederen
- dat het kraam beschikbaar stelt
- de schijven
 - 12 figuren met zwarte getallen (1-6)
 - dit zijn koopkrachtige klanten
 - ze betalen 1-6 Heller en Pfennig per artikel
 - 6 figuren met rode getallen (1-6)
 - dit zijn schadelijke figuren
 - ze doen de bezitter van het kraam verlies lijden (1-6) per artikel
 - 1 schijf met geldzakken: verdubbelt de waarde (+ of -) in de steeg
 - 2 vuurschijven: splitst de steeg op in 2 afzonderlijke delen
 - 1 boze blik: in de horiz. en vertic. steeg innen enkel de rode figuren

Vorbereiding

Afhankelijk van het aantal spelers krijgt elke speler de marktkramen van zijn kleur die hij open voor zich legt:

Spelers	kraam I	kraam II, III en IIII
2	4	alle
3	3	alle
4	2	alle

Het geld wordt op waarde gesorteerd. Elke speler krijgt een startkapitaal van 50 Heller und Pfennig. De overige schijven worden goed geschud en niet zichtbaar

naast het bord geplaatst. Elke speler neemt er één, kijkt en legt het voor zich neer. De rondenteller wordt op 1 gelegd. De startspeler begint.

Spelverloop

Een spel verloopt over 3 ronden. Wie aan de beurt is, kiest één van de 3 acties:

1. Plaats een eigen kraam op een vrije marktplaats.
2. Neem een schijfje en leg het op een vrije marktplaats.
3. Plaats je eerste schijfje (begin spel) op een vrije marktplaats.

Wie geen enkele van deze 3 acties kan uitvoeren, moet passen. Eenmaal geplaatste schijven mogen en kunnen niet meer verplaatst worden.

Puntentelling

- na elke ronde wordt geteld
- een ronde eindigt als de laatste vrije plaats op de markt bezet is
- elke rij en kolom wordt gesplitst en per speler afgerekend
- elk marktkraam en elk schijfje wordt dus 2x gerekend (rij en kolom)
- de waarde van de kramen wordt vermenigvuldigd met het cijfer van de figuren
- boze blik, vuur en geldzak hebben bijzondere uitwerking
- de totale opbrengst wordt in Heller und Pfennig uitbetaald

Tweede en derde ronde

De markt wordt volledig leeg gemaakt. De rondenteller één plaats opschuiven.

Elke speler krijgt zijn kraam met "I" erop terug. De andere geplaatste kramen verdwijnen uit het spel. Elke speler kiest weer één schijfje om mee te starten.

Einde

Wie na 3 ronden het meeste geld heeft, wint.



Voorbeeld (zie tekening blz. 3)

Rij 1

De burgers koopt voor 3 centen en de Steuereintreiber int 6 centen. Het saldo is dus -3 centen per produkt.

Wit verliest dus 15 centen ($IIII+I = 5$ en $5 \times (-3) = -15$), grijs en zwart verliezen elk 3 centen.

Rij 4

Vuur verdeelt deze steeg in 2 helften. Links zorgt de boze blik dat wit niets krijgt. Rechts krijgt grijs 5 centen voor zijn winkeltje.

Kolom 2

Grijs heeft het hard te verduren. De dame is van geen invloed (boze blik), het verlies door de valsspeler wordt verdubbeld door de geldzak, dus betaalt 6 centjes.

Kolom 4

Zwart betaalt 4 centen (staat op -4). Wit krijgt niets.

Het saldo wordt dan:

speler	rijen	kolommen	totaal
wit	-3	44	41
grijs	0	12	12
zwart	20	19	39

Date Last Modified: 06-03-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief