

Alles Futsch!

Auteur: Hermann Huth

Uitgegeven door FX Schmid, 1998

Een veilingsspel voor 2 tot 5 spelers vanaf 12 jaar dat ongeveer 45 minuten duurt.

De spelers kruipen in de huid van - tenminste bij aanvang - goed genestelde moderne mensen, die hun volledige vermogen in - overwegend peperdure - designvoorwerpen steken.

Op verschillende veilingen slaan ze toe. Of het om schilderijen van Andy Warhol-Nix of om meubels van de Franse top designer Philippe Schwach gaat, ze moeten het eenvoudig weg hebben.

Af en toe moeten ze ook eens zo'n voorwerp van begeerte van een lieve medespeler, voor enorm veel geld, afkopen.

Tot aan een zekere hoeveelheid wordt de eigen verzameling steeds waardevoller. Plots duiken er echter veel gelijke "unieke stukken" op. De exclusiviteit is weg, de waarde duikt naar beneden...en het volledige kapitaal is verdwenen.

Wie op het ogenblik dat een speler bankroet gaat nog het meeste geld bezit is de winnaar.

Speelmateriaal.

5 speelborden, 35 voorwerpkaarten, 20 markeerstenen, 100 bankbiljetten, 1 kaartenhouder.

Vorbereiding

- Iedere speler krijgt :
 - 1 speelbord, die men open voor zich neer legt
 - 4 markeerstenen, die men links daarnaast plaatst
 - geld ter waarde van 200.000 Mark (3 x 50.000, 2 x 20.000, 1 x 5.000 en 5 x 1.000)
- Het overige geld wordt volgens waarde gesorteerd en als bank in het midden van de speeltafel klaargelegd.
- De kaartenhouder wordt eveneens in het midden van de speeltafel geplaatst.
- De voorwerpkaarten worden goed geschud en met de rugzijde naar boven in een vakje van de kaartenhouder gelegd.
- De bovenste 5 kaarten worden open naast elkaar naast de kaartenhouder gelegd.

Bij minder dan 5 spelers worden de overblijvende markeerstenen en speelborden in de doos gelegd.

Verloop van het spel.

- De jongste speler begint. Hij kiest één van de 5 openliggende voorwerpkaarten uit (door hem zichtbaar uit de rij van de 5 kaarten te schuiven) en geeft daarmee de kaart vrij voor de veiling.
- Men biedt om beurt, beginnend met de speler die de kaart heeft gekozen, in

een willekeurig aantal ronden. Een bod moet steeds met 1.000 Mark of een veelvoud daarvan hoger zijn dan het bod van de voorganger. In plaats daarvan kan een speler ook passen, hij kan dan echter in deze veilingbeurt niet opnieuw bieden.

- De speler met het hoogste bod betaalt het betreffende bedrag aan de bank (men kan wel geld wisselen) en bekomt het voorwerpkaartje.
- Enkel de koper heeft nu 3 mogelijkheden om elk van de drie voorwerpen op de kaart - het ene voorwerp na het andere - te gebruiken.

De volgorde waarin hij de voorwerpen afhandelt is volledig vrij.

1. Hij verzamelt een kunstvoorwerp en heeft daarvan pas 0 - 2 exemplaren in zijn verzameling :

In dit geval MOET hij het voorwerp in zijn eigen verzameling onderbrengen. Dit betekent dat hij een markeersteen op het eerste veld van deze rij plaatst respectievelijk hem een veld verplaatst naar rechts. Bekomt hij hierdoor de optimale hoeveelheid van 3 voorwerpen dan krijgt hij een bonus van 30.000 Mark van de bank.

2. Hij verzamelt een kunstvoorwerp waarvan hij reeds 3 of meer exemplaren in zijn verzameling heeft. Dit betekent dat hij het voorwerp aan een willekeurige medespeler verkoopt, die deze kaart verzamelt en er pas 0 - 4 exemplaren van bezit, deze kan niet afzien van de verkoop en betaalt aan de verkoper 20.000 Mark. De koper verplaatst zijn markeersteen een veld verder. Komt hij hierdoor op het derde veld van een rij dan ontvangt hij dadelijk de bonus van 30.000 Mark van de bank.

Opmerking : Het vierde en vijfde kunstvoorwerp wordt steeds door een speler van een medespeler gekocht. Men bekomt deze stukken dus niet door een eigen voorwerpkaart.

Daar de waarde van een verzameling na het derde exemplaar van deze soort afneemt, moet de koper naast de fikse koopsom van 20.000 Mark nog eens 10.000 Mark aan de bank betalen.

Een speler kan nooit meer dan 5 voorwerpen van één soort verzamelen.

3. Hij verzamelt een bepaalde soort niet (herkenbaar aan de identieke kleur links onder op zijn speelbord), ook zo'n voorwerpen worden, zoals onder punt 2 beschreven, verkocht aan een medespeler.

Vb. : Speler A heeft de voorwerpkaart "schilderij - sculpturen - sculpturen" gekocht op een veiling. Tot nu toe heeft hij reeds 2 sculpturen verzameld. Hij verplaatst de markersteen een veld verder, bezet hierdoor het derde veld van de rij en krijgt dadelijk 30.000 Mark van de bank. De tweede sculptuur op de kaart verkoopt hij aan een medespeler B voor 20.000 Mark. Speler B heeft hierdoor eveneens 3 sculpturen en krijgt daarom ook de 30.000 Mark van de bank. Het schilderij verkoopt speler A aan een Speler C. Hierdoor bezit hij 5 schilderijen en naast de 20.000 Mark aan speler A moet hij ook nog eens 10.000 Mark aan de bank betalen.

- De voorwerpkaarten worden, nadat de drie voorwerpen werden geplaatst, open in het andere vakje van de kaartenhouder gelegd.

Van de omgekeerde stapel wordt een nieuwe kaart open bij de overige vier gelegd.

De speler die de laatste kaart gekocht heeft, kiest een nieuwe kaart voor de

volgende veiling. enz...

- "Dode" voorwerpen vervallen. Het kan gebeuren vooral op het einde van het spel en bij het spelen met twee, dat bepaalde voorwerpen op een kaart niet meer te gebruiken zijn. Ze worden kosteloos gedumpt.
- Men mag niet hoger bieden dan wat men aan geld heeft. Bij het bieden mag men geen rekening houden met de te verwachten bonus noch met de 20.000 Mark die men van een medespeler zal krijgen. Eerst betalen dan pas innen is de regel

Overigens wordt het aanbevolen om het eigen kapitaal gedurende het spel geheim te houden.

- Het spel eindigt op het ogenblik dat een speler bankroet is en dus geen bankbiljetten over heeft.
Men betaalt eerst zijn medespeler uit, dan de bank en dan pas krijgt men zijn mogelijke bonus.

Vb. : Speler A verkoopt aan speler B (die nog 46.000 Mark heeft) een schilderij. Daar dit het vierde schilderij is voor B betaalt hij naast de 20.000 Mark aan A nog eens 10.000 Mark aan de bank. Nu verkoopt A hem nog een sculptuur. B betaalt aan A het hem overblijvende geld (16.000 Mark) en is daarmee bankroet. Het spel eindigt onmiddellijk. Het brengt B niets op dat het zijn derde sculptuur is waarmee hij een bonus van 30.000 Mark zou verdienen. Had A echter de voorwerpen aan B in omgekeerde volgorde verkocht dan zou het spel nog verder zijn gegaan.

- Winnaar is hij die nog het meeste geld bezit. Bij gelijkheid wint hij die de meeste voorwerpen in zijn verzameling heeft.

Tactische tips

- Een zekere terughoudendheid bij het bieden staat niet mis maar is niet steeds zinvol. Bij elke voorwerpkaart moet men nagaan wat ze voor jezelf waard is en wat het voor de tegenspelers opbrengt.
Het advies is om zelf een kaart niet te duur aan te schaffen noch de kaart aan de anderen te laten voor een speldenprik.
- Het hoogste bod voor een kaart draait rond de 60.000 Mark. Het belet je niet om iets meer te bieden.
- Let erop om niet te vroeg in het spel de drempel van drie exemplaren van een voorwerp te overschrijden daar ze nadien erg duur worden...
- Het loont wel de moeite om te weten over welke geldreserve de medespelers beschikken. Dus steeds goed meerekenen.
- In een ver gevorderd stadium van het spel zal men goed overleggen wanneer men welk voorwerp verkoopt daar dit het speleinde kan betekenen wat je misschien nog niet wenst.

 Date Last Modified: 09-01-1999

© Deze pagina is onderdeel van de vz. Vlaams Spellenarchief