

Pfeffersäcke

Auteur: Christwart Conrad

Uitgegeven door Goldsieber Spiele, 1998

2 tot 6 Handelaren proberen de meeste handelrechten te ontvangen.

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

Inleiding

Je bent een rijke handelaar en probeert zoveel mogelijk invloed uit te oefenen om handelsrechten te verkrijgen. Daartoe open je kantoren in zoveel mogelijk steden. Als je het grootste kantoor in een stad bezit, krijg je het handelsrecht en de stadszegel. Tegelijk probeer je kantoren in zo veel mogelijk gebieden te openen, om je diensten aan de heerser nog beter te kunnen aanbieden.

De speler die aan het einde het meeste invloed heeft, wint het spel.

Spelmateriaal

- 1 spelbord verdeeld in 10 gebieden, waarin 25 grote en 20 kleine steden verbonden zijn door handelswegen
de gebieden zijn licht ingekleurd, hun grenzen verhinderen de uitbreiding niet
de grote steden = grote cirkels met getal in het centrum (hier komen later schijven op)
de kleine steden = rode of witte gebouwen (brengen geen geld op, goed voor omwegen)
de handelswegen: getal bepaalt kostprijs om nieuw kantoor te openen vanuit een andere stad
de waarderingslijst aan de rand toont de invloedspunten per speler
- 12 geleidebrieven
- 270 huizen in 6 kleuren (45 per kleur): om kantoren te stichten in steden; hoe meer huizen van eenzelfde kleur in een grote stad, hoe groter het kantoor
- 25 stadszegels: tonen handelsvolume van die stad; wie stadszegels krijgt, gaat vooruit op de waarderingslijst
- een getallenlijst voor de kleine steden: om aan te duiden in hoeveel kleine steden nog kantoren kunnen geopend worden
- speelgeld en 6 speciale zegels van "100 punten"

Vorbereitung

Als je dit spel voor de eerste keer speelt, probeer je best het instapspel! Lees die tekst door om het spel klaar te zetten en lees hier dan verder bij "Spelverloop".

- spelbord op tafel
getallenlijst voor kleine steden ernaast en een willekeurig huisje op veld 20
- Elke speler krijgt alle huisjes van een kleur en plaatst één huisje op veld 1 van de waarderingslijst.

- Iedereen krijgt twee geleidebrieven (de rest terug in de doos).
- startkapitaal (dat je geheim houdt voor de anderen):
 - 2 spelers: 15 Gulden elk
 - 3 spelers: 20 Gulden elk
 - 4 spelers: 25 Gulden elk
 - 5 spelers: 30 Gulden elk
 - 6 spelers: 35 Gulden elk
- Eén speler wordt bankier.
- De verschillen om het spel met z'n twee te spelen lees je achteraan. De afdekzegel (zonder getal en cirkel) gaat terug in de doos (enkel voor twee spelers nodig).
- Bij 2, 3, 4 of 6 spelers: plaats een stadszegel met waarde 2 op "Wittenberg". Bij 5 spelers wordt deze zegel samen met de andere verdeeld.
- De stadszegels worden onder de spelers verdeeld: sorteer eerst de zegels met waarde 5 tot 8 en verdeel deze gelijkmatig over alle spelers. De eventuele rest wordt samen met de andere gemengd en in het geheim over alle spelers verdeeld. Iedereen houdt deze zegels verborgen voor elkaar.
- Bepaal een startspeler.
- De startspeler kiest een **willekeurige** kleine stad en sticht er een kantoor door er een eigen klein huisje te plaatsten. Zo gaat het verder in uurwijzerzin totdat iedereen een kleine stad als startplaats gekozen heeft. Voor elke bezette kleine stad schuift de speler de pion op de getallenlijst één plaats naar beneden (d.m.v. een eigen klein huisje).

Vorbereitung bij het instapspel

- Leg spelbord, en getallenlijst voor de kleine steden op tafel (met willekeurig huisje op veld 20).
- Plaats nu op elke grote stad een stadszegel met dezelfde waarde.
- Elke speler krijgt alle huizen van een kleur en plaatst er eentje op het startveld van de waarderinglijst (veld 1).
- Beginnend met de startspeler plaatst iedereen twee huisjes op het spelbord zoals op het overzicht afgebeeld. Voor elk huis dat op een kleine stad geplaatst werd, schuif je de pion op de getallenlijst een veld naar beneden.
- Elke speler krijgt het startkapitaal zoals hierboven besproken + twee geleidebrieven

Spelverloop

Een speelbeurt bestaat uit de volgende acties in deze volgorde:

1. Een stadszegel leggen (niet in het introductiespel)
2. Kantoren uitbreiden en/of ontvangsten innen
3. Basisinkomen innen
4. Een nieuw kantoor openen
5. Invloedspunten ontvangen

1. Een stadszegel leggen

Bij het begin van een spelbeurt **moet** de speler een stadszegel plaatsen. Plaats

hiervoor een zegel uit je beginvoorraad op een stad met hetzelfde getal. Dit kan enkel maar op grote steden gebeuren (en ook maar één per grote stad). Het getal duidt aan hoeveel huizen er in die stad opgericht kunnen worden en het aantal invloedspunten die kunnen verkregen worden. Als een speler later in het spel geen stadszegels meer heeft, dan vervalt deze actie.

2. Kantoren uitbreiden en/of ontvangsten innen

Voor elke grote stad waar een speler reeds een kantoor heeft, moet hij nu beslissen of hij dit kantoor uitbreidt **of** dat hij nu al winsten wil ontvangen. Deze keuze kan voor elke stad verschillend zijn. Winsten krijg je enkel in grote steden. Kleine steden brengen niets op.

- A. Om een **kantoor uit te breiden**, moet er in die grote stad nog een vrije plaats zijn voor een huisje. Per spelbeurt mag elke speler elk van zijn kantoren met één huisje vergroten. Tijdens de eerste ronde vervalt deze actie echter, omdat nog niemand over een kantoor in een grote stad beschikt. Bij het kennismakingsspel kan deze actie echter wel tijdens de eerste ronde uitgevoerd worden.

Er zijn twee mogelijkheden om een kantoor uit te breiden:

1. Er ligt nog een stadszegel op de stad:
De speler neemt een huis uit zijn voorraad en legt het voorlopig op het getal in het midden van de cirkel. Daarmee toont hij aan dat hij tijdens deze ronde hier een huis heeft gebouwd. Dit gebeurt overigens zonder kosten.
2. De stadszegel voor die stad werd al uitgereikt:
Als er nog plaats vrij is, plaatst de speler een extra eigen huis. Dit veroorzaakt echter kosten! De te betalen vergoeding wordt aan de bank gegeven:
 - bij 2 spelers: 1 Gulden
 - bij 3 spelers: 2 Gulden
 - bij 4 spelers: 3 Gulden
 - bij 5 spelers: 4 Gulden
 - bij 6 spelers: 5 Gulden

2. Om **winsten uit een grote stad** te innen, moet aan alle volgende voorwaarden voldaan zijn. De speler
- beschikt in deze stad reeds over een kantoor en
 - heeft tijdens deze ronde nog geen huis in deze stad gebouwd en
 - de stadszegel voor deze stad werd nog niet uitgereikt.

De winst wordt bepaald volgens het aantal nog vrije plaatsen in de stad en hangt ook af van het aantal spelers:

- bij 2 spelers: 1 Gulden per vrije plaats in de stad
- bij 3 spelers: 2 Gulden per vrije plaats in de stad
- bij 4 spelers: 3 Gulden per vrije plaats in de stad
- bij 5 spelers: 4 Gulden per vrije plaats in de stad
- bij 6 spelers: 5 Gulden per vrije plaats in de stad

De winst hangt dus niet af van het aantal eigen huizen, maar wel van het aantal nog vrije plaatsen en het aantal spelers.

3. Basisinkomen innen

Tijdens de eerste ronde vervalt deze actie (iedereen kreeg een startkapitaal als basisinkomen). Afhankelijk van het aantal spelers krijgt iedereen het volgende basisinkomen:

- bij 2 spelers: 1 Gulden
- bij 3 spelers: 4 Gulden
- bij 4 spelers: 6 Gulden
- bij 5 spelers: 8 Gulden
- bij 6 spelers: 10 Gulden

4. Een nieuw kantoor openen

Per spelbeurt mag een speler slechts **één** kantoor openen.

A. Een kantoor openen in een **grote stad** als:

1. de speler in die stad nog geen kantoor heeft en
2. die stad verbonden is door een handelsweg met een stad waar die speler reeds een kantoor heeft en
3. er in die stad nog minstens één vrije plaats voor een huis is en
4. de stadszegel voor die stad reeds op het spelbord ligt (of gelegen heeft).

De speler betaalt het bedrag dat op de door hem gebruikte handelsweg staat aangegeven aan de bank en plaatst een eigen huis op het getal in het midden van de stad. Voor het openen van een kantoor in een grote stad zijn er geen invloedspunten te verdienen.

Het is mogelijk om in een stad waar de stadszegel reeds uitgereikt werd, een nieuw kantoor te openen, voor zover er nog een vrije plaats is voor een huis. De speler betaalt de aan de handelsweg verbonden kosten. Er ontstaan geen andere kosten.

2. Een kantoor in een **kleine** stad openen.

Je kan slechts één kantoor openen per kleine stad. De speler neemt een huis uit zijn voorraad en plaatst het op de stad. Die speler verplaatst zijn huisje op de waarderinglijst een vak verder.

De pion voor het aantal nog te bouwen huizen op de getallenlijst moet ook één vakje naar beneden geschoven worden.

5. Invloedspunten ontvangen

De speler plaatst zijn huisjes die in het midden van een stadszegel liggen op het eerste vrije veld van de ring rond het stadszegel. Indien dit het eerste huis is in die stad dan plaats je het op het veld met een pijl. De daaropvolgende huizen worden gewoon in uurwijzerzin rondom geplaatst. Zo kan je duidelijk zien in welke volgorde de spelers in die stad kantoren geopend hebben.

Nu controleert de speler of hij in deze stad de absolute meerderheid aan huizen die in deze stad kunnen gebouwd worden, bereikt heeft.

A. Heeft de speler de **absolute meerderheid** aan huizen in die stad (dus meer dan de helft van het aantal mogelijke huizen) dan krijgt die speler het handelsrecht over die stad onder de vorm van de stadszegel. De huizen

worden van de zegel verschoven op de overeenkomstige plaatsen van het spelbord en de speler krijgt het stadszegel dat hij duidelijk open voor zich neer legt. Als hij al zegels heeft, zorgt hij ervoor dat ze allemaal zichtbaar zijn voor de medespelers.

De speler krijgt de waarde van de stadszegel aan invloedspunten uitgekeerd op de waarderingslijst.

2. De speler heeft de absolute meerderheid nog niet bereikt, maar de laatste vrije plaats werd bezet door zijn huis. Stel nu vast welke speler de meeste huizen in die stad heeft. Deze speler ontvangt de stadszegel. Hij krijgt maar de helft aan invloedspunten op de waarderingslijst (eventueel afronden naar boven). Indien meerdere spelers een gelijk aantal huizen bezitten in die stad, dan wint de speler die er het eerst aanwezig was.
3. De speler heeft de absolute meerderheid nog niet en nog niet alle huizen zijn gebouwd: er gebeurt niets bijzonders in deze stad.

Nu heeft de speler al zijn acties uitgevoerd en komt de volgende speler in uurwijzerzin aan de beurt.

Geleidebrieven

Elke speler beschikt over twee geleidebrieven. Die mogen tijdens de eerste ronde nog niet gebruikt worden. Daarna mag per spelbeurt slechts één zo'n brief ingezet worden.

Met een geleidebrief kan de speler de volgende "verdubbelde" acties uitvoeren:

A. Twee huizen bouwen

De speler kan nu in een grote stad twee i.p.v. één huis bouwen. Hij plaatst twee eigen huizen in het midden van de cirkel van de gekozen grote stad.

2. Verdubbelde inkomsten

Geeft de speler een geleidebrief af om zijn inkomen te vergroten, dan betreft dit alle grote steden. Tijdens die beurt mag hij dan nergens meer kantoren uitbreiden.

Hij maakt nu de som van alle inkomsten uit zijn grote steden met zijn basisinkomen.

Is deze som groter dan 24 Gulden, dan ontvangt hij het dubbel ervan. Is de som kleiner dan 24 Gulden, dan krijgt hij 48 Gulden.

Deze verhoogde inkomens ontvangt de speler in de plaats van de inkomsten uit grote steden en zijn basisinkomen.

3. Twee kantoren openen

De speler kan een geleidebrief inzetten om in een ronde een tweede kantoor te openen. Hierbij gelden de normale spelregels. Dit tweede kantoor mag eventueel direct grenzen aan een eerder geplaatst kantoor. Maar je mag met een geleidebrief geen twee kantoren in eenzelfde stad openen.

Einde van het spel en puntentoekening

Het spel eindigt direct als:

- A. Het huis op de getallenlijst voor kleine steden op veld "0" wordt geschoven. Dit gebeurt als alle kleine steden een kantoor hebben.
of

2. Alle stadszegels van de grote steden uitgereikt zijn.
of
3. Gedurende een hele ronde geen enkele speler een nieuw kantoor geopend heeft.

Eindigt het spel vooraleer alle stadszegels uitgereikt zijn, dan kunnen deze steden geen punten meer opbrengen.

Nu krijgen de spelers extra punten:

- Elke speler krijgt 2 invloedspunten per gebied waar hij minstens één kantoor bezit.
- Elke speler krijgt punten voor het geld dat hij nog over heeft. Per schijf van 20 Gulden ontvangt hij één invloedspunt.

De nodige aanpassingen worden op de waarderingslijst uitgevoerd. Komt een speler voorbij de grens van 100 punten, dan ontvangt hij het speciale kaartje "100 punten".

Wie de meeste invloedspunten bezit, wint het spel.

Indien meerdere spelers evenveel punten bezitten, wint de speler met de meeste stadszegels. Is hier ook geen onderscheid mogelijk, dan wint de speler met de grootste som aan punten op de verkregen stadszegels.

Pfeffersäcke voor twee spelers

- Als je spel met twee speelt, gebruik je niet het volledig spelbord.
- Zoek eerst vier stadszegels met de waarde 2 en één met de waarde 3, 4 en 5.
- Deze zegels leg je omgekeerd op de zeven steden van het zuiden van het spelbord:
Erfurt (5), Leipzig (3), Wittenberg (2), Regensburg (2), München (2), Linz (2) en Wien (2). Het afdekplaatje wordt op de kleine stad tussen Regensburg en München gelegd.
- De merksteen op de getallenlijst start op veld 16.
- De verdeling van de andere zegels en de verdere voorbereiding gebeuren op dezelfde manier als in het begin beschreven.
- De normale spelregels gelden voor dit spel.
- De steden met omgedraaide stadszegels nemen niet aan het spel deel. De handelswegen die naar deze steden leiden, kunnen ook niet gebruikt worden. De handelsweg (56) van Braunschweig naar Nürnberg is te gebruiken.

Tactische suggesties

- Het grootste deel aan invloedspunten krijg je via de handelsrechten in grote steden. Meestal is dat voor die speler die als eerste een kantoor in die stad opent. Daarom is het belangrijk een startplaats uit te kiezen die door veel grote steden omgeven is waar je de passende zegels voor hebt.
- Indien mogelijk kies je een startplaats in de buurt van een grote stad met hoge waarde en waarvoor je stadszegel hebt. Daardoor kan je tijdens de eerste ronden een redelijk hoog inkomen krijgen.
- Köln, Straßburg en Braunschweig nemen sleutelposities in. Hier een kantoor

openen is heel belangrijk. De meeste andere plaatsen zijn van hieruit bereikbaar.

- Het juiste gebruik op het juiste moment van geleidebrieven kunnen het spelverloop bepalen.
- Een geleidebrief inzetten, ergens bij het begin van het spel, om een extra kantoor te openen kan een belangrijk voordeel geven. Zo is het dikwijls mogelijk om in één ronde in twee grote steden als eerste een kantoor te openen.
- Over het algemeen worden de handelsrechten voor waardevolle steden ergens in het midden van het spel uitgereikt. Zorg dat je dan nog over een geleidebrief beschikt omdat je anders dreigt controle over steden te verliezen waar je slechts met één huis extra de meerderheid hebt. Andere spelers kunnen hun geleidebrieven inzetten om zo de meerderheid te bekomen.
- Zo nu en dan loont het om een extra uitgave te doen om een nieuw kantoor te openen in een stad waar het handelsrecht reeds uitgereikt werd. Plaats je hierdoor het laatste huis, dan dwing je spelers die hier geen huis hebben een lange omweg te doen. Tijdverlies kan voor hen pijnlijk zijn!
- Het kan zinvol zijn om een kleine stad te bezetten met een eigen huis om andere spelers te beletten gunstige doorgangswegen te bezitten. Daardoor moeten ze extra kosten doen om toch ergens te geraken.
- Let er ook voor op dat geen enkele speler de doorgang naar een kleine stad afschermt voor de andere. Want daardoor heeft die speler later in het spel veel meer invloed.
- Bij een eerste kennismaking zal je dikwijls vertwijfeld een keuze moeten maken tussen inkomens of extra kantoren plaatsen. Heb daarom een beetje geduld als een speler zijn vermogens een paar keer opnieuw berekent. Maar als hij eenmaal zijn geld van de bank gekregen heeft, mag hij niet meer van mening veranderen.