

Müll & Money

Auteur: Dr. Jürgen Strohm

Uitgegeven door Hans im Glück, 2001

Een spel over afvalverwerkingsbedrijven voor 2 tot 4 spelers vanaf 12 jaar.

Vrij vertaald door Johan Witters (België)

SPELMATERIAAL

- 53 actiekaarten (verder gewoon 'kaarten' genoemd - zie afb. op p. 2 van de Duitse spelregels)
- 9x 'opdracht' (tandwiel)
- 8x 'grondstoffen' (ton)
- 8x 'groei' (pijl rechts)
- 7x 'innovatie' (computerscherm)
- 7x 'afvalverwerking' (recyclage)
- 4x 'adviseur' (x2 +5)
- 4x 'aanwerving/ontslag' (pijl boven/onder)
- 3x 'afvaltoerisme' (vat + pijl links/rechts)
- 2x 'omkoperij' (1)
- 1x 'storing' (gasmasker)
- 12 kredietkaarten (8x '-10', 4x '2x -10');
- 54 geldbiljetten (12x 1, 2, 5 en 10 miljoen; 6x 20 miljoen);
- 16 cilinders in 4 kleuren;
- 4 fabriekjes in 4 kleuren;
- 1 spelbord;
- 4 ondernemingstabellen;
- 1 euro-symbool;
- 50 grondstoffen;
- 1 spelreglement;
- 1 blad voor de variant 'experimentele simulatie'.

VOORBEREIDINGEN (zie p. 3 in Duitse spelregels)

Het spelbord wordt in het midden gelegd. Het geld en de kredietkaarten komen ernaast. Ze vormen de bank die wordt beheerd door de oudste speler. De grondstoffen komen als algemene voorraad naast het spelbord. De actiekaarten worden goed geschud en als een verdeckte stapel naast het spelbord gelegd.

Elke speler krijgt in 1 kleur:

- 1 ondernemingstabel, die hij voor zich legt;
- 4 cilinders, waarvan hij er 3 als aanwijzers in de 3 gaatjes uiterst links op zijn ondernemingstabel steekt. De 4de plaatst hij, eveneens als aanwijzer, links onderaan op het afvalvat (= veld 0, zonder gaatje).
- 1 fabriekje, dat hij als aanwijzer links bovenaan op het spelbord zet.

Elke speler krijgt 15 miljoen startkapitaal van de bank. Het geld wordt steeds verdeckt gehouden. Het kapitaal en het aantal biljetten dat men bezit moet men in

de loop van het spel niet bekend maken.

Elke speler legt 5 grondstoffen uit de algemene voorraad in zijn grondstoftank.

De jongste speler vervult in het begin van elke ronde de rol van kaartendeler. Daartoe houdt hij vóór zijn plaats een ruimte vrij. Bovendien wordt hij de startspeler van de eerste ronde en krijgt daarom het euro-symbool als aanduiding.

DOEL VAN HET SPEL

De spelers zijn ondernemingshoofden, die de verantwoordelijkheid hebben over personeel, grondstoffen en afvalverwerking. Ze moeten ook zorg dragen voor de groei van hun bedrijf. Daarnaast verliezen ze natuurlijk de winst niet uit het oog. Degene die dit alles best kan beheren, is op het einde de winnaar.

VERLOOP VAN HET SPEL

Het spel wordt over meerdere ronden gespeeld. Het eindigt als het fabriekje van één of meerdere spelers een veld uiterst rechts op het spelbord bereikt heeft.

Achtereenvolgens worden nu de kredieten, de posities op het spelbord, de ondernemingstabellen, het verloop van een ronde, het einde van het spel en de eindafrekening apart uitgelegd.

Daarna volgen nog 2 voorbeelden over het gebruik van de actiekaarten en enkele algemene tips.

De kredieten

Een speler mag altijd een krediet nemen, ook als hij niet aan de beurt is. Per krediet krijgt de speler 10 miljoen uit de bank. Daarvoor legt hij een kredietkaart '-10' voor zich neer. Elke speler mag zoveel krediet nemen als hij wil. Mochten er te weinig kaarten zijn, dan worden verdere kredieten gewoon opgeschreven. De kaarten '2x -10' vervangen 2 kaarten '-10' en functioneren als een soort wisselgeld.

Het spelbord

- Het spelbord toont de groei en het aantal arbeiders van alle ondernemingen.
- De groeilijst verloopt van links naar rechts.
- De arbeiderslijst verloopt van boven naar onder.
- In de loop van het spel verplaatsen de spelers hun fabriekje naar rechts en naar beneden. Maar regelmatig wordt men ook verplicht zijn fabriekje weer naar boven of naar links te bewegen.

De groeilijst

De cijfers op de lijst (14-20) hebben 2 betekenissen:

1. Het bedrag dat een speler tijdens het spel krijgt voor een opdracht;
2. De punten die hij op het einde van het spel krijgt (het is een deel van de winstpunten).

De arbeiderslijst

De cijfers op deze lijst (5-1) hebben eveneens 2 betekenissen:

1. Het aantal arbeiders in het bedrijf (5 kan bijv. geïnterpreteerd worden als 500 arbeiders);
2. Het bedrag dat de speler op het einde van elke ronde als werkingskosten aan de bank moet betalen. (Dit is natuurlijk maar een speltechnische vereenvoudiging. In realiteit vormen de arbeiders niet de enige werkingskost.)

Voorbeeld (zie p. 4 in de Duitse spelregels)

- Het gele fabriekje staat op 'groei 16 / arbeiders 4'.
- Geel ontvangt dan 16 miljoen voor het uitvoeren van een opdracht;
- Geel krijgt 16 punten als dit de eindsituatie van het spel is;
- Geel heeft 4(00) arbeiders in dienst;
- Geel betaalt 4 miljoen werkingskosten.

De ondernemingstabel

De tabel geeft belangrijke informatie over de onderneming weer. Ze is onderverdeeld in 3 geledingen: het gebouw, de afvalopslag en de grondstoftank.

Het gebouw

Het gebouw is op zijn beurt in 3 delen opgesplitst: de afdeling voor rationalisering, de afdeling voor grondstoffen en de afdeling voor afvalreductie. Als de speler een opdracht uitvoert, spelen de 3 afdelingen een rol.

De afdeling voor rationalisering

- Het cijfer boven de aanwijzer duidt aan hoeveel arbeiders een speler minstens nodig heeft, om een opdracht te kunnen uitvoeren (zie daarvoor ook bij de actiekaart 'opdracht').
- Het cijfer onder de aanwijzer duidt aan hoeveel punten de speler op het einde van het spel krijgt (dit maakt deel uit van zijn winstpunten). Dit geldt voor elk van de 3 afdelingen.

De afdeling voor grondstofvoorziening, dus voor aan- en verkoop van grondstoffen.

Het cijfer boven de aanwijzer duidt aan hoeveel grondstoffen een speler nodig heeft om een opdracht te kunnen uitvoeren. Bovendien duidt dit cijfer aan hoeveel grondstoffen een speler kan verkopen (zie daarvoor ook bij de actiekaart 'grondstoffen').

De afdeling voor afvalreductie

Het cijfer boven de aanwijzer duidt aan hoeveel afval een speler produceert als hij een opdracht vervult.

Voorbeeld (zie p. 5 in de Duitse spelregels)

- Als geel een opdracht uitvoert, ...
- ... heeft hij minstens 4(00) arbeiders nodig;
- ... heeft hij juist 5 grondstoffen nodig;
- ... produceert hij 3 eenheden afval.
- Aan het einde van het spel zou hem dat $3+1+6 = 10$ punten opleveren.

Zoals reeds vermeld bij de spelvoorbereiding, staan de aanwijzers in het begin van het spel in alle 3 de afdelingen onder het cijfer '5'. In de loop van het spel zal de speler de aanwijzer naar rechts verplaatsen en daardoor de afdeling verbeteren (zie daarvoor ook bij de actiekaart 'innovatie').

De afvalopslag

Als een speler een opdracht uitvoert, produceert hij tegelijk ook afval. De hoeveelheid geproduceerd afval wordt aangeduid in de afdeling voor afvalreductie, zoals eerder beschreven. De aanwijzer in de afvalopslag moet zoveel plaatsen naar rechts gezet worden bij elke vervulde opdracht. Het afval kan later ook weer gereduceerd worden (zie de actiekaarten 'afvalverwerking' en 'afvaltoerisme').

De grondstoftank

In de grondstoftank bewaren de spelers hun grondstoffen. Als een speler grondstoffen verwerft, neemt hij die uit de algemene voorraad en legt ze in zijn voorraadtank. Als hij een opdracht uitvoert, neemt hij de nodige grondstoffen uit zijn tank en legt ze terug bij de algemene voorraad.

VERLOOP VAN EEN RONDE

Een ronde bestaat uit 5 fasen, die in volgorde worden doorlopen.

- Fase 1. Het uitleggen van kaartencombinaties
- Fase 2. Het kiezen van kaartencombinaties
- Fase 3. Het uitspelen van de kaarten (beslaat het grootste deel van de speeltijd)
- Fase 4. Het betalen van de bedrijfskosten
- Fase 5. Wisselen van startspeler

Fase 1. Het uitleggen van kaartencombinaties

De kaartendeler legt eerst naast elkaar 1 kaart meer dan er spelers zijn. Daarop legt hij een tweede rij kaarten en vervolgens een derde rij. Alle kaarten liggen zichtbaar.

Komt er op een reeks een kaart terecht die er reeds ligt, dan komt deze kaart op de aflegstapel en wordt vervangen door een nieuwe. Dit gaat zo lang door tot er een kaart te voorschijn komt die nog niet in die reeks ligt. Als de verdeckte stapel opraakt tijdens het leggen van de kaarten, wordt de open aflegstapel geschud en wordt met die kaarten verder gedaan.

'Storing' Als bij het uitleggen van de kaarten de kaart 'storing' omgedraaid wordt, wordt het spel onmiddellijk onderbroken en de kaart wordt opzij gelegd. De kaart 'storing' komt dus nooit in één van de kaartenreeksen terecht. Alle spelers moeten nu nakijken of de aanwijzer in hun afvalopslag in de groene, de gele of de rode zone staat.

- Groene zone: Er gebeurt niets.
- Gele zone: De speler moet 5 miljoen aan de bank betalen en zijn fabriekje 1 veld naar links zetten.
- Rode zone: De speler moet 10 miljoen aan de bank betalen en zijn fabriekje 2 velden naar links zetten.

Als een speler onvoldoende geld heeft, moet hij onmiddellijk krediet opnemen.

Als het fabriekje van een speler al uiterst links staat, blijft het gewoon staan.

Let op: Een speler die de kaart 'omkoperij' voor zich heeft liggen, kan zich beschermen tegen de 'storing'.

Als de storing is afgehandeld, wordt het uitleggen van de kaarten verder gezet tot alle reeksen van 3 voltooid zijn, zoals hierboven beschreven

Fase 2. Het kiezen van kaartencombinaties

Te beginnen met de startspeler en daarna in uurwijzerzin kiest elke speler een reeks van 3 kaarten en legt die open voor zich neer. De laatste speler heeft nog de keuze tussen 2 reeksen. De overblijvende reeks wordt op de open aflegstapel gelegd.

Fase 3. Het uitspelen van de kaarten

De startspeler kiest één van zijn kaarten uit, voert de bijhorende actie uit en legt de kaart dan op de open aflegstapel. Dan is de volgende speler in uurwijzerzin aan de beurt. Dit gaat zo door tot alle spelers nog slechts 1 of geen enkele kaart voor zich hebben liggen. Een speler die nog slechts 1 kaart heeft mag dus passen en die kaart voor de volgende ronde bewaren. Hij heeft dan in de volgende ronde 4 kaarten ter beschikking (de ene die hij bewaarde en de 3 nieuwe die hij ontvangt). Men mag niet tussentijds passen. De kaart die een speler opspaat, moet zijn laatste zijn. Om dit duidelijk te maken draait men die kaart om. Een speler mag ook een kaart op de aflegstapel leggen zonder de actie uit te voeren. Er is één uitzondering: de grondstoffenverkoop moet uitgevoerd worden.

Actiekaarten

Hierna worden de verschillende actiekaarten verklaard. Op het einde van de spelregels staan bovendien 2 voorbeelden over de manier waarop de kaarten kunnen ingezet worden.

'grondstoffen': De speler neemt uit de algemene voorraad evenveel grondstoffen als de aanwijzer in zijn afdeling 'grondstoffen' aangeeft. Hij verkoopt die als één lot. Te beginnen bij zijn linkerbuur doet elke speler een bod op de grondstoffen of hij past. De verkoper zelf doet als laatste een bod. Elke speler komt dus maar 1 keer aan beurt. De hoogstbiedende krijgt de grondstoffen en legt die in zijn tank. Als de verkoper zelf de grondstoffen koopt, betaalt hij aan de bank; als een andere speler de koper is, ontvangt de verkoper het geld.

Let op, een speler mag alleen dan een bod doen als hij over voldoende geld beschikt om te betalen. Ook als het nog niet zeker is dat hij ook effectief de grondstoffen zal kopen, moet hij toch over het geboden bedrag beschikken. Eventueel moet hij dan maar onmiddellijk een krediet opnemen.

'opdracht': Als een speler een opdracht uitvoert, produceert hij eigenlijk eerst goederen om die daarna te verkopen. De goederen zijn niet als 'voorwerp' in het spel aanwezig. Zij zijn enkel fictief aanwezig in de vorm van de grondstoffen.

Het verloop: De speler gaat na of hij voldoende grondstoffen en arbeiders heeft. Dan neemt hij uit zijn tank het aantal grondstoffen dat is aangeduid door zijn aanwijzer in de rij 'grondstoffen' en legt die terug bij de algemene voorraad. Daarna ontvangt hij uit de bank een som geld volgens de groei van zijn fabriek, zoals dat is aangeduid op het spelbord. Vermits hij bij de (fictieve) productie ook afval produceert, wordt tenslotte de aanwijzer in zijn afvalopslag vooruit gezet.

Voorbeeld: Speler rood voert onmiddellijk na de start een opdracht uit. Alle waarden staan dus nog in de beginsituatie. (1) Hij controleert of hij voldoende arbeiders heeft. Hij heeft er 5 zoals zijn fabriekje op de arbeiderslijst van het spelbord aanwijst. Hij heeft er volgens de aanwijzer in zijn afdeling rationalisering ook 5 nodig. (2) Hij controleert in zijn tank of hij genoeg grondstoffen heeft. Bij de start kreeg hij er 5 en hij heeft er ook 5 nodig, zoals is aangeduid door de aanwijzer in de afdeling rationalisering. Die grondstoffen legt hij terug bij de algemene voorraad. (3) Hij ontvangt 14 miljoen van de bank, want dat is de stand van zijn fabriekje op de groeilijst van het spelbord. (4) Hij produceert 5 eenheden afval, zoals wordt aangeduid door de aanwijzer in de afdeling voor afvalreductie. Daarom wordt de aanwijzer in de afvalopslag 5 gaatjes naar rechts verplaatst naar gaatje '5'.

'groei'

De speler verzet zijn fabriekje op het spelbord 1 plaats naar rechts.

'innovatie'

De speler verplaatst 1 van zijn 3 aanwijzers (rationalisering, grondstoffen of afvalreductie) 1 gaatje naar rechts. Elke innovatie kost 5 miljoen, die de speler aan de bank betaalt.

'aanwerving/ontslag'

De speler verplaatst zijn fabriekje op het spelbord 1 veld naar boven of naar onder.

'afvalverwerking'

De speler verplaatst de aanwijzer in zijn afvalopslag juist 3 gaatjes naar links, tot maximaal op '0'.

'afvaltoerisme'

De speler verplaatst zijn aanwijzer in de afvalopslag 1 gaatje naar links. Alle andere spelers moeten hun aanwijzer in hun afvalopslag 1 gaatje naar rechts steken. Deze kaart kan ook gespeeld worden als de aanwijzer in de afvalopslag op de afvalton (0) staat. Een aanwijzer die reeds op 16 staat kan niet meer verder naar rechts.

'omkoperij'

Deze kaart kan niet actief gespeeld worden. Ze treedt pas in werking als 'storing' optreedt en de speler met zijn aanwijzer in de afvalopslag in de gele of de rode zone staat. Als de kaart dan op de aflegstapel wordt gelegd, betaalt de speler 1 miljoen aan de bank en moet zijn fabriekje niet terugzetten, zoals dat normaal bij storing gebeurt. Natuurlijk is de speler niet verplicht zijn omkoopkaart in te zetten. Dan draagt hij de gewone gevolgen van de storing.

'adviseur'

De adviseur heeft 2 opdrachten: kredietaflossing of verdubbeling en verbetering van een actie. De adviseurkaart kan niet afzonderlijk gespeeld worden, maar altijd samen met een kredietkaart of met een andere actiekaart. Een speler die een krediet wil aflossen, legt de kaart 'adviseur' op de aflegstapel, betaalt 10 miljoen aan de bank en geeft de kredietkaart af. Een krediet kan enkel op deze manier worden afgelost. Per adviseurkaart kan slechts 1 krediet van 10 miljoen worden afgelost.

Om een actie te verdubbelen of te verbeteren legt de speler de adviseurkaart samen met een andere actiekaart op de aflegstapel. De uitwerking van de adviseurkaart is dan als volgt:

Adviseur met grondstofverkoop: De speler verkoopt dubbel zoveel grondstoffen als zijn aanwijzer aangeeft. Als bijvoorbeeld het cijfer boven zijn grondstofaanwijzer '4' aangeeft, mag hij 8 grondstoffen uit de algemene voorraad nemen en verkopen.

Adviseur met groei of aanwerving/ontslag: Het fabriekje wordt 2 velden naar rechts gezet, of 2 velden naar boven of beneden.

Adviseur met innovatie: De speler mag 1 aanwijzer op zijn ondernemingstabel 2 gaatjes verplaatsen of 2 aanwijzers elk 1 gaatje verplaatsen. Hij moet wel beide innovaties betalen, dus 10 miljoen.

Adviseur met afvalverwerking: De speler mag de aanwijzer in zijn afvalopslag 6 gaatjes terugzetten.

Adviseur met afvaltoerisme: De speler steekt zijn aanwijzer in zijn afvalopslag 2 gaatjes naar links, de andere spelers zetten hun aanwijzer 2 gaatjes naar rechts.

Adviseur met opdracht: De speler ontvangt van de bank 5 miljoen meer dan normaal (de opdracht wordt dus niet verdubbeld).

De adviseur kan niet samen met 'omkoperij' worden uitgespeeld.

Fase 4. Het betalen van de bedrijfskosten

Alle spelers betalen nu hun bedrijfskosten aan de bank. Deze worden afgeleid uit de stand van het fabriekje op het spelbord (arbeiderslijst). Als een speler dit bedrag niet kan betalen, moet hij onmiddellijk een krediet opnemen.

Fase 5. Wisselen van startspeler

De startspeler geeft het euro-teken door aan zijn linkerbuur. Die wordt de startspeler in de nieuwe ronde. Als in de vorige ronde een storing is opgetreden, dan schudt de kaartendeler de overgebleven verdeckte stapel, de kaarten van de aflegstapel en de storing-kaart. Als er geen storing was, wordt verder gespeeld met de overblijvende verdeckte kaartenstapel. In elk geval begint men opnieuw bij fase 1.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt zodra één of meer spelers met hun fabriekje een willekeurig veld van de kolom uiterst rechts op het spelbord hebben bereikt. De lopende ronde wordt nog tot het einde gespeeld. Op het einde van het spel treedt er altijd een storing op. Dat betekent dus dat alle spelers moeten nagaan of de aanwijzer in hun afvalopslag in de gele of rode zone staat. Zoals eerder reeds is beschreven bij de gevolgen van een storing moeten deze spelers hun fabriekje op het bord naar links zetten en naargelang de situatie 5 of 10 miljoen aan de bank betalen. De kaart 'omkoperij' kan eventueel nog helpen.

Bijzondere situatie: Het fabriekje van één enkele speler is uiterst rechts geraakt. Het spel eindigt dus na deze ronde. De aanwijzer in de afvalopslag van deze speler bevindt zich in de gele zone. Daardoor moet hij zijn fabriekje (bij de verplichte storing op het einde van het spel) 1 veld naar links zetten. Hoewel er zich nu geen fabriekje meer bevindt in de rechtse kolom, eindigt het spel toch.

EINDAFREKENING

De spelers tellen hun punten door volgende waarden samen te tellen:

- de grootte van de fabriek op het spelbord (= stand op de groeilijst)
- + de stand van de innovaties in de 3 gebieden rationalisering, grondstoffen

- en afvalverwerking
- + 50% van het geldbezit (naar beneden afgerond)
- - de som van de nog lopende kredieten.

Dit geeft het puntentotaal. De speler met het grootste totaal wint het spel. Bij een gelijk spel is het geldbezit doorslaggevend.

2 voorbeelden die aangeven hoe de actiekaarten kunnen gebruikt worden

Voorbeeld 1:

- De speler heeft bij aanvang 3 actiekaarten: opdracht, grondstoffenverkoop en innovatie. Eerst speelt hij de grondstoffenverkoop. Hij neemt 5 grondstoffen uit de algemene voorraad en biedt die te koop aan. Zijn linker buur biedt 4 miljoen, de volgende past en de volgende biedt 6 miljoen. De speler neemt de 5 grondstoffen zelf en betaalt er 7 miljoen voor aan de bank.
- Nadat alle spelers een kaart hebben gespeeld, komt hij weer aan de beurt.
- Als volgende kaart speelt hij innovatie. Hij betaalt 5 miljoen aan de bank (elke innovatie kost 5 miljoen) en plaatst zijn aanwijzer in de grondstofafdeling 1 gaatje naar rechts. Het cijfer boven deze aanwijzer is nu een '4'.
- Als derde kaart speelt hij de opdracht. Hij moet nu slechts 4 grondstoffen afgeven, vermits hij zijn positie door de kaart 'innovatie' verbeterd heeft.

Voorbeeld 2:

De speler heeft op een bepaald moment tijdens het spel 4 actiekaarten: adviseur, afvalverwerking, groei en grondstoffen. Hij beslist de adviseur samen met de afvalverwerking te spelen, omdat zijn aanwijzer in de afvalopslag al in de gele zone staat. Hij zet dus zijn aanwijzer in de afvalopslag 6 velden naar links en komt terug in de groene zone. Dan speelt hij groei en verplaatst zijn fabriekje op het spelbord 1 veld naar rechts. Vermits hij en de andere spelers op dit moment genoeg grondstoffen hebben, beslist hij de kaart 'grondstoffenverkoop' te houden. Hij draait deze kaart om (het is zijn laatste kaart).

Algemene tips

- Flexibiliteit is belangrijk. Je kan weliswaar een strategie volgen, bijv. proberen om in dit spel de bedrijfskosten laag te houden. Als de juiste kaarten daarvoor echter niet uitkomen, werp je beter die strategie overboord. Er zijn veel wegen naar de winst.
- Neem rustig af en toe krediet op. Je afvalaanwijzer kan best ook in de gele zone staan. Vermijd wel te grote schulden en de rode zone in de afvalopslag. Waarom? Je bent dan bijna verplicht de adviseur te gebruiken om schulden terug te betalen of om de afvalverwerking te verbeteren. Je tactische vrijheid wordt zo sterk beperkt.
- De volgorde waarin je je kaarten speelt is niet altijd belangrijk. Maar vaak doe je er goed aan er op te letten.
- Contant geld is belangrijk. Op het einde telt het echter maar voor de helft mee. Je kan beter tijdens het spel wat meer in innovatie investeren.

Date Last Modified: 06-12-2001

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief