

Goldbräu

Speelmateriaal:

- Het speelbord:
 - In de hoeken vindt men een van de 4 brouwerijen (“Mayerbräu”, “Steinbräu”, “Kramerbräu”, “Schmidbräu”)
 - 6 taveernes (“de kruik”, “de eik”, “de beer”, “de post”, “het hert”, “de arend”)
- 70 aandeelkaarten
 - 24 aandelen van de brouwerijen (4x6)
 - 36 aandelen van de taveernes (6x6)
 - 5 kaarten dronkelap
 - 5 kaarten knappe serveerster
- 48 Grensstenen
- Speelgeld (waarde 1, 2, 5, 10 en 20 daalder)
- Een figuur om de startspeler en een figuur om de betaaldag aan te duiden.
- Een speelschijfje “dronkelap” en een schijfje “knappe serveerster”
- 12 Brouwerijschilden (telkens 3 voor elk van de 4 brouwerijen)
- In 4 speelkleuren:
 - 6 figuren “baas”
 - 18 aandeelstenen
 - 3 actiekaarten

Doel van het spel.

De spelers proberen gedurende 3 weken voordelige zakenaandelen in de taveernes en brouwerijen te bekomen en hiermee veel geld te innen. Na elke week is er een betaaldag. Wie op het einde van de derde week het meeste geld bezit is de winnaar.

Vorbereiding van het spel.

Op het speelbord wordt voor elk van de 6 taveernes met behulp van 3 grensstenen een terras afgebakend (zie tek. Pag.2 Duitse spelregels)

De overige grensstenen komen naast het speelbord te liggen als algemene voorraad.

Iedere speler ontvangt een startkapitaal van 25 daalder.

Het overige geld komt als bank naast het speelbord te liggen.

Iedere speler bekommt 16 aandeelstenen (18 bij het spelen met 3 spelers), 6 figuren “baas” en 3 actiekaarten in zijn speelkleur en legt dit alles voor zich neer op tafel.

De 12 brouwerijschilden worden verdekt geschud. Om beurt wordt er voor elke taverne op het betreffende vierkant een schild geplaatst. De overige schilden worden op de velden van de betreffende brouwerijen gelegd.

De knappe serveerster begint haar werk in de taverne “de beer” de betreffende speelsteen wordt daar geplaatst. De dronkelap vlijt zich in “de arend” neer de betreffende speelsteen komt daar te liggen (in de loop van het spel veranderen ze echter van locatie!)

De 70 aandeelkaarten worden geschud en iedere speler ontvangt 6 kaarten. De kaarten “knappe serveerster” en “dronkelap” worden terug afgegeven en de betrokken spelers ontvangen hiervoor een nieuwe kaart. De overige kaarten worden samen met de terug gegeven kaarten nogmaals geschud en komen als een verdekte stapel naast het speelbord te liggen.

Iedere speler beslist om uit zijn 6 handkaarten 2 kaarten verdekt voor zich neer te leggen. Vervolgens legt hij de vier handkaarten open voor zich neer. Voor elk taverneaandeel plaatst hij een eigen aandeelsteen op het dak van de betreffende taverne. Voor elke brouwerijaandeel legt hij een aandeelsteen op het dak van de betreffende brouwerij.

De omgedraaide kaarten komen niet terug in het spel (ze worden niet meer in de kaartenstapel geschud!)

De 2 kaarten die men opzij heeft gelegd kan men nu verdekt in de hand nemen of verdekt voor zich laten liggen.

Ten slotte mag iedere speler in totaal 2 speelfiguren “baas” over de brouwerijen en taveernes verdelen. De speler met de grootste dorst begint met het plaatsen van 1 “baas” gevolgd door de andere spelers in wijzerzin. Dit doet men tweemaal. Men kiest een willekeurige brouwerij of taverne en plaatst zijn “baas” op het betreffende dak. Natuurlijk kan elk gebouw maar 1 “baas” bezitten. Bij deze startopstelling kan men een “baas” hebben in een gebouw waar men geen aandeelstenen heeft staan. 2 Gebouwen hebben geen baas.

De speler met de grootste dorst is de eerste startspeler en ontvangt de startspeler figuur. De speler die twee plaatsen verder zit krijgt de figuur van de betaaldag.

Met de maandag begint de eerste speelweek.

Verloop van het spel in vogelvlucht

Iedere “speelronde” stelt een weekdag voor. In elke ronde kan de speler een zakentransactie uitvoeren waarbij hij voor elk begin van een ronde uit zijn actiekaarten, verdekt, een van de drie mogelijkheden moet kiezen.

Telkens na 7 speelronden op de zondagavond rinkelt de kassa – betaaldag!

Elke taverne maakt zijn kassa. De inkomsten worden bepaald door de grootte van het terras. De helft van de opbrengsten gaat naar de brouwerij die het bier levert. De inkomsten van alle taveernes en brouwerijen worden verdeeld over de spelers die er aandelen van bezitten.

Het seizoen duurt 3 weken. Na de eerste betaaldag volgen er nog 2 gouden weken voor de spelers. Hierin kunnen ze de terrassen uitbreiden en de winst verhogen ofwel zorgen ze ervoor dat ze meer aandelen in de taveernes en brouwerijen bekomen.

Wie na de derde betaaldag het meeste geld bezit is de winnaar.

Een overzicht van het verloop van een speelronde.

Elke dag van de week verloopt als volgt:

1. Van de stapel met aandeelkaarten worden er twee kaarten omgedraaid en open neergelegd
2. Nu legt iedere speler een van zijn drie actiekaarten verdekt voor zich neer. Hierbij heeft hij de keuze uit de drie volgende acties:
 - “een terras uitbreiden”
 - “een baas benoemen “/ “biercontract afsluiten”
 - “een aandeel kopen”
3. De actiekaarten gelijktijdig omdraaien.
4. De actiekaarten uitvoeren en wel in deze volgorde “een terras uitbreiden”-“een baas benoemen/ biercontract afsluiten”-“een aandeel kopen”

De actie “terras uitbreiden”

Men begint met de spelers die kozen voor “terras uitbreiden” eventueel startend bij de startspeler anders de eerstvolgende speler in wijzerzin. Ieder van hen heeft de volgende 2 alternatieven:

1. Men kan een terras uitbreiden waar zijn “baas” reeds aanwezig is.

Dit met een willekeurig niet benut terrasveld dat zijwaarts (niet diagonaal) aan het reeds bestaande terras grenst. Dit wordt onmiddellijk met grensstenen aangegeven en dit kost niets

Belangrijk: de bijzondere mooie plaatsen onder de rode parasols brengen dubbel zoveel op!

2. of men kan tussen twee taveernes, waarvan de terrassen aan elkaar grenzen en waar in beide taveernes dezelfde “bazen” staan, één terras overhevelen.

Dus het ene terras wordt groter ten nadele van het andere. Delen van het terras die hierdoor geïsoleerd worden hebben geen “baas” meer.

Enkel het veld dat onmiddellijk grenst aan een taverne is taboe. Dit stukje terras mag men niet verwijderen.

Een speler die als enige in deze ronde koos voor de actie “terras uitbreiden” mag onmiddellijk 2 uitbreidingsacties uitvoeren: men kan beslissen om 2 verschillende terrassen met een veld uit te breiden of een terras met twee velden.

De actie “baas benoemen/ biercontract afsluiten”

Vervolgens komen die spelers aan beurt die de actie “baas benoemen/ biercontract afsluiten” hebben gekozen. Ook hier begint eventueel de startspeler of anders hij die in wijzerzin het eerst aan beurt komt. Ook hier heeft men twee mogelijkheden:

1. Men kan een willekeurig bedrijf (taverne/ brouwerij) aanduiden waar men een eigen figuur als “baas” wil benoemen.

Voorwaarde is wel dat men minstens een aandeel in dit bedrijf bezit. Eventueel mag men een eerder verdekt gehouden aandelenkaart omdraaien. Deze kaart komt uit het spel en het aandeel wordt door een betreffende aandeelsteen vervangen.

Opgepast: De medespeler wiens “baas” voorlopig nog aan het hoofd van dit bedrijf staat heeft het recht de benoeming te verhinderen wanneer hij meer aandelen bezit van het betreffende bedrijf als alle andere spelers samen (meerderheidsvennootschap) Eventueel kan hij hiervoor een eerder verdekt gehouden aandelenkaart omdraaien.

Wanneer de nieuwe benoeming verhinderd wordt mag de geweigerde speler nog ergens anders een baas benoemen of kiezen om een biercontract af te sluiten (zie verder) (Hij kan ook op zijn beurt verdekte aandelenkaarten omdraaien om zo de “absolute meerderheid” van de oude baas te breken. Maar dit gebeurt uiterst zelden! De medespelers mogen hem niet ondersteunen indien zij verdekte aandelenkaarten hebben liggen!)

Voorbeeld (zie fig. pag. 4 Duitse spelregels)

Groen is aan de beurt. Hij heeft gekozen voor de actie “baas benoemen/ biercontract afsluiten” en wil in de taverne “het hert” een nieuwe baas benoemen. Rood wil dit verhinderen maar zijn twee aandelenstenen zijn onvoldoende. Hij heeft wel meer aandelenstenen dan blauw en groen apart maar niet meer dan blauw en groen tezamen. Rood heeft echter nog een aandelenkaart “het hert” verdekt voor zich liggen. Hij draait deze kaart om en plaatst een bijkomende rode aandeelsteen op de taverne. Nu heeft rood 3 aandelenstenen en blauw en groen samen slechts 2. Rood kan de benoeming van de groene baas verhinderen. Groen moet zijn speelbeurt ergens anders uitvoeren.

Belangrijk: het is niet toegelaten om een baas te vervangen die in dezelfde ronde pas werd ingezet!

Een baas die vervangen wordt komt terug in de voorraad van de betreffende speler.

Wie in de eerste fase van het spel een baas in een eerder bestuurloos bedrijf wil benoemen doet maar er is niemand die hem kan tegenspreken (Ook hier moet hij minstens een aandeel van dit bedrijf kunnen tonen)

2. of men kan een nieuw biercontract afsluiten

tussen een brouwerij, waar een eigen baas staat, en een taverne waar eveneens een eigen baas staat. Hierbij wordt voor de taverne het betreffende brouwerijschild gelegd van de nieuwe brouwerij. Het oude schild komt terug op het veld van de daarbijbehorende brouwerij.

Ook hier geldt: wie als enige speler in deze ronde voor de actie “baas benoemen / biercontract afsluiten” gekozen heeft mag onmiddellijk 2 dergelijke acties uitvoeren. Men kan bijvoorbeeld een nieuwe baas benoemen en hiermee aansluitend een nieuw biercontract laten afsluiten!

De actie “aandeel kopen”

Als laatste komen de spelers aan beurt die gekozen hebben voor de actie “aandeel kopen”. Men begint bij de startspeler en zo verder in wijzerzin. Elke speler kan slechts een aandeel kopen. De kosten zijn afhankelijk van het aantal kopers. Heeft slechts een speler voor de actie “aandeel kopen” gekozen dan koopt hij voor 2 daalder. Zijn er 2 spelers dan betaalt ieder 5 daalder en zijn er 3 of 4 spelers dan betaalt ieder 8 daalder. Wanneer de prijs te hoog is of men heeft onvoldoende geld dan kan men afzien van de koop zonder dat dit goedkoper wordt voor de anderen! (Wie als enige voor deze actie gekozen heeft, heeft enkel het prijsvoordeel en kan geen 2 acties uitvoeren zoals bij “een terras uitbreiden” en “baas benoemen/ biercontract afsluiten”).

Men kan een van beide voor deze ronde openliggende kaarten kopen. In dit geval wordt dit nieuwe aandeel onmiddellijk door een aandeelsteen aangeduid. De kaart wordt dan ook aansluitend uit het spel genomen.

Ofwel kiest men ervoor om een kaart van de verdeckte stapel te nemen. Deze kaart kan men dan verdekt in de hand nemen (of onmiddellijk open leggen en met een aandeelsteen aanduiden. Zijn beide open liggende kaarten reeds verkocht dan kan men enkel kaarten van de stapel nemen ofwel afzien van de koop.

Belangrijk: van zodra van een bedrijf alle zes de aandelen open komen te liggen, worden alle aandelen bij die spelers weggenomen die er slechts één van bezitten. Dit gebeurt van zodra het laatste aandeel open komt te liggen en dit bij om het even welke actie. De aandelentsteen, van alle spelers die nu slechts een aandeel bezitten, wordt zonder vergoeding verwijderd. (Derhalve zal men er voor zorgen om in zoveel mogelijk bedrijven minstens 2 aandelentstenen te bezitten!)

Ook belangrijk: Iedere speler kan hoogstens 16 aandelen open leggen, omdat men niet meer aandelentstenen bezit. Anderzijds kan men in de loop van het spel willekeurig veel aandelen verdekt voor zich liggen hebben. Om ze om te draaien heeft men echter een aandelentsteen nodig. De aandelentstenen krijgt men slechts dan terug wanneer men ergens met een alleenstaand aandeel buiten gegooid wordt.

Dronkelap / knappe serveerster

De “Dronkelap” en de “knappe serveerster” beïnvloeden bij de uitbetaling de inkomsten van de terrassen waar ze liggen. Hierdoor kunnen de spelers interesse hebben bij het gunstig plaatsen van de betreffende speelschijven. Waar de speelschijven bij het spelbegin liggen werd reeds gezegd. Tijdens het spelverloop kunnen ze verplaatst worden in wijzerzin.

Tussen de kaarten die voor een nieuwe ronde worden omgedraaid kunnen ook de kaarten “dronkelap” respectievelijk “knappe serveerster” liggen. Deze kunnen door iedere speler bij de actie “aandeel kopen” gekocht worden net zoals bij aandeelkaarten. Wie een kaart “dronkelap” “knappe serveerster” koopt kan de betreffende figuur

- één of
- twee terrassen verder laten stappen
- of laten staan

De kaart wordt in elk geval uit het spel genomen.

In elk geval kan geen enkele speelschijf op een terras geplaatst worden waar reeds de andere speelschijf ligt. Daarom wordt dit terras oversprongen en niet meegeteld.

De kaarten “dronkelap” “knappe serveerster” kunnen ook verdekt bij de koop van een kaart van de stapel bekomen worden. In dit geval moet de speler onmiddellijk de betrokken kaart open leggen en net zoals bij een open kaart kiezen voor een van de bovenstaande mogelijkheden. Kaarten “dronkelap” “knappe serveerster” kunnen dus niet verdekt in de hand gehouden worden.

De speelronde (“dag”) eindigt zodra iedere speler zijn actie heeft uitgevoerd respectievelijk aan verzaakt heeft.

Nieuwe speelronde

Wanneer een speelronde beëindigd is verschuift de startspeler figuur naar de linker buur. (de figuur betaaldag blijft daarentegen een ganse week onveranderd staan!)

Er worden twee nieuwe aandelenkaarten van de stapel omgedraaid, overgebleven kaarten uit de vorige ronde komen terug onder de voorraadstapel. Dan volgt de volgende ronde zoals beschreven.

De uitbetaling (zondagavond)

Telkens na de zevende ronde van elke week, op zondagavond, is het betaaldag; (Men herkent de zevende ronde aan het feit dat de startspeler figuur voor de tweede maal bij de speler komt die de betaaldag figuur voor zich staan heeft)

Voor de uitbetaling heeft nu iedere speler om beurt, beginnend met hij die de laatste startspeler was, nog eenmaal de mogelijkheid om een willekeurig aantal eigen verdekte aandeelkaarten om te draaien.

Dan wordt om beurt voor elke taverne geld verdeeld. Men begint steeds bij de taverne “de arend” Ieder terrastegel die voor deze taverne is afgebakend brengt 4 daalder op, velden met een rode parasol brengen 8 daalder op.

De inkomsten worden beïnvloed door de speelschijfjes “dronkelap” of “knappe serveerster”.

De “dronkelap” vermindert de opbrengst met 12 daalder en in het slechtste geval tot nul.

De knappe serveerster verhoogt het inkomen met 20 daalder;

De helft van deze inkomsten gaat naar de brouwerij die deze taverne van bier voorziet. De brouwerij die een biercontract heeft afgesloten (wordt aangegeven met de brouwerijschild bij de taverne) Dit geld komt op het dak van de brouwerij te liggen

De andere helft wordt gelijkmatig verdeeld over de aandeelhouders van deze taverne. Wie meerdere aandelen bezit ontvangt natuurlijk meer.

Wanneer het niet precies kan verdeeld worden dan bekommt de speler die de “baas” van de taverne is het overschot “salaris van de zaakvoerder”!

In het uiterste geval kan het voorkomen dat alle inkomsten naar de baas gaan voorbeeld wanneer de taverne slechts 2 daalder te verdelen heeft over 3 aandeelhouders.

Wanneer de inkomsten van alle zes de taveernes verdeeld zijn dan wordt het geld op de brouwerijen op een zelfde wijze verdeeld over de aandeelhouders van de betreffende brouwerijen.

Voorbeeld zie pag. 6 Duitse spelregels

2^{de} en de 3^{de} week

Na de uitbetaling begint de volgende week.

De startfiguur gaat naar de linker buur van de speler die het laatst startspeler was. De betaaldag figuur komt bij die speler die twee plaatsen verder zit ten opzichte van de startspeler;

Einde van het spel.

Na de derde uitbetaling op het einde van de derde week is de rijkste speler de winnaar. (Vergeet niet voor deze laatste uitbetaling alle nog verdekt gehouden kaarten om te draaien!)

Regels voor drie spelers

- per bedrijf zijn er slechts 5 aandeelkaarten in het spel (wel alle kaarten “dronkelap” en “knappe serveerster”) = 60 kaarten
- iedere speler krijgt 18 aandeelstenen
- iedere speler ontvangt 8 kaarten (ipv 6) waarvan men er 6 openlegt
- iedere speler benoemt bij aanvang 3 bazen (ipv 2)
- De speler die de startspeler figuur ontvangt krijgt eveneens de betaaldag figuur omdat hij in de zevende ronde opnieuw startspeler zal zijn.