

Kohle, Kies & Knete

Auteur: Sid Sackson

Uitgegeven door Schmidt Spiele, 1994

Een turbulent onderhandelings spel voor 3-6 spelers vanaf 12 jaar.

Vrij vertaald in het Nederlands door Lode Devos (Kortrijk, België).

Schrijf je reacties en suggesties naar de [webmaster](#).

Voorbereiding

- iedere speler trekt 1 vd 6 INVESTOR-kaarten (effen rugzijde) en legt ze open voor zich neer. De rest wordt naast het bord gelegd. (bij 3 spelers : iedereen krijgt 2 kaarten)
- 98 INVLOED-kaarten worden geschud en omgekeerd in midden van speelbord gelegd. Iedereen krijgt verdekt 5 kaarten
- de 15 DEAL-kaarten worden in volgorde zichtbaar boven elkaar gelegd (1 bovenaan)
- 1 speler is bankier. Niemand krijgt geld in het begin (het geld wordt tijdens het spel wel verborgen gehouden)
- speler met alfabetisch 1° Investor begint maar heeft eigenlijk geen voordeel. De dollarpion wordt op een willekeurig veld geplaatst door rechterbuur.

Spelverloop

Wie aan beurt is kan

1. deal opzetten : op plaats waar de dollarpion op dat ogenblik staat
2. dobbelen en dollarpion in uurwijzerzin vooruit zetten. Reeds bezette velden worden niet meegeteld. Daarna kan op die plaats een deal opgezet worden. Indien speler dit niet wil mag hij 3 invloedkaarten nemen van de stapel. Maximaal mag hij wel slechts 12 kaarten in de hand houden. (indien meer : afleggen !) Als de stapel leeg is wordt de aflegstapel geschud en opnieuw omgekeerd.

Een deal

Wie kiest voor het opzetten van een deal wordt zelf de BOSS en probeert alle personen (onder vorm van Investor of clan-kaart) te verzamelen die op het veld staan waar de dollarpion staat. Zijn eigen Investorkaart(en) komen automatisch in het spel. Verder zijn er per INVESTOR-kaart telkens 4 clan-kaarten (familie van de Investor & met zelfde familienaam). Deze clan-kaarten zijn evenwaardig maar moeten na het verhandelen (indien gebruikt in de deal) wel op de aflegstapel gelegd worden. De kaarten die men zelf heeft mag men uitleggen, de kaarten die tekort zijn kan men door verhandelen van de tegenstrevers proberen af te kopen.

Verhandelen

Wie een investorkaart (of de gelijknamige clan-kaart) bezit kan die aan de boss aanbieden tegen een bep. prijs die kan bediscussieerd worden. De kaart wordt uitgelegd en blijft liggen tot de deal is afgesloten. Betaling gebeurt ook pas nadat eerst de boss zijn geld krijgt uitbetaald.

De invloedkaarten

Iedere speler kan op gelijk welk ogenblik gedurende een deal invloedkaarten uitspelen. Deze worden voor hem afgelegd en gaan na de deal naar de aflegstapel.

- **auf-reise-karten (21)** 3 per familie en 3 jokers (blanco)

verhindert de deelname aan een deal van een investor of clan kaart met zelfde naam. In dit laatste geval worden beide kaarten onmiddellijk op aflegstapel gelegd, in eerste geval blijft ze liggen op Investor zolang de deal duurt ('ze sturen de investors op reis')

- **abwerbungskarten (33)** af te leggen per 3 !

hiermee kan een vreemde investor (geen clan) kaart gestolen worden (bij 4/5 spelers worden wel eerst de kaarten opzij genomen)

- **boss-karten (10)**

wie deze kaart aflegt wordt zelf boss. alle reeds uitgespeelde kaarten blijven geldig, maar de voorstellen mogen aangepast worden. Spelvolgorde wordt ook aangepast.

- **abgelehnt! — karten (10)**

verhindert 1 van de 3 vorige acties, voor zz of voor andere speler. Geldt niet tegen andere abgelehnt!-karte

Een deal afsluiten

Als men als BOSS alle nodige personen kan verwerven en er worden geen invloedkaarten meer geworpen wordt men uitbetaald van de bank : prijs per gewinnanteil (op kaart) x aantal gewinnanteile (op speelbord)

Wie als BOSS onmiddellijk alle benodigde kaarten zelf bezit zegt dit, maar moet altijd minstens 10 tellen wachten om te weten of niemand nog bep. invloedkaarten wil uitspelen. Vervolgens worden de spelers uitbetaald die meegedaan hebben aan de deal.

De clan-kaarten die niet in de deal gebruikt worden gaan terug in de hand, de andere samen met de invloedkaarten naar de aflegstapel. *De INVESTOR-kaarten blijven bij de eigenaar, tenzij gestolen.* De Boss legt de dealkaart op die plaats (omgekeerd) en plaatst de dollarpion op het volgende veld.

Als de BOSS er niet in slaagt de nodige personen samen te krijgen wordt de deal mislukt verklaard en gaat de beurt naar de volgende speler. Kaarten worden wel afgelegd.

Speleinde

Vanaf het afsluiten van de 10° deal wordt telkens met de dobbelsteen gegooid om te kijken of het spel gedaan is. Op de achterkant van de dealkaarten (vanaf 10) staan immers nummers (te beginnen vanaf 1). Wordt 1 van die nummers gegooid is het spel gedaan. In ieder geval is het spel na de 15° deal gedaan. De rijkste speler wint het spel.

nota : een volledig uitgewerkte deal is te vinden op het einde van de Duitse spelregels.

De kaarten in detail

- **auf-reise-karten (21)** 3 per familie en 3 jokers (blanco)

verhindert de deelname aan een deal van een investor of clan kaart met zelfde naam. In dit laatste geval worden beide kaarten onmiddellijk op aflegstapel gelegd. ('ze sturen de investors op reis')

- **abwerbungskarten (33)** af te leggen per 3 !

hiermee kan een vreemde investor (geen clan) kaart gestolen worden (bij 4/5 spelers worden wel eerst de kaarten opzij genomen)

- **boss-karten (10)**

wie deze kaart aflegt wordt zelf boss. alle reeds uitgespeelde kaarten blijven geldig, maar de voorstellen mogen aangepast worden. Spelvolgorde wordt ook aangepast.

- **abgelehnt! — karten (10)**

verhindert 1 van de 3 vorige acties, voor zz of voor andere speler. Geldt niet tegen andere abgelehnt!-karte

pnotebaert@unicall.be

Date Last Modified: 07-12-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief