

Reibach & Co

Auteurs: Alan R. Moon & Mick Ado

Uitgegeven door F.X.Schmid, 1996

Een plezierig kaartlegspel waarbij je als zaakvoerder zo rijk mogelijk probeert te worden voor 2 tot 5 spelers vanaf 12 jaar.

Vertaald in het Nederlands door Hendrik Cornilly (Spelgroep Hof van Watervliet, Brugge, België).

SPELMATERIAAL:

- 90 Businesskaarten
- 10 Reibachkaarten (met \$-teken)
- 5 Multitalentkaarten (jokerkaarten)
- 5 risicokaarten (kaarten met X 2)

DOEL:

Probeer zoveel mogelijk geld te verdienen door het opstarten en uitbouwen van renderende zaken. Op welbepaalde momenten worden de zaken gewaardeerd. De tijd tussen de waarderingen is echter nooit gelijk. Let dus op bij het nemen van risico's. Wie uiteindelijk na de derde waardering het grootste imperium opbouwde, wint dit spel.

VOORBEREIDING:

- De 10 Reibachkaarten worden uit de stapel gehaald. De 100 andere kaarten worden goed geschud.
- Elke speler krijgt 4 kaarten die hij in de hand houdt.
- In het midden van de tafel worden 3 kaarten open naast elkaar gelegd.
- De resterende stapel wordt nu geschud samen met de 10 Reibachkaarten. Deze kaarten vormen de verdeckte afneemstapel. Deze stapel wordt naast de openliggende kaarten geplaatst.

SPELVERLOOP:

1. De oudste speler begint, daarna in wijzerzin.
2. Elke speler beschikt bij zijn beurt over drie actiepunten (= AP). Deze moeten telkens volledig opgebruikt worden (ook al komt dit niet goed uit...).
3. Overzicht van de mogelijke acties:
 1. een kaart bijnemen:
 1. Ofwel neemt een speler één van de drie openliggende kaarten in zijn hand. Dit kost hem één AP. De weggenomen kaart wordt onmiddellijk vervangen door een nieuwe kaart van de afneemstapel.
 2. Ofwel neemt een speler de bovenste verdeckte kaart van de afneemstapel. Dit kost hem wel twee AP. Deze manier van nemen biedt hem wel het voordeel dat niemand weet welke kaart hij genomen heeft.
 2. een kaart verdeckt voor zich neerleggen: Deze actie kost hem één AP. Hierbij legt hij één van zijn handkaarten verdeckt op tafel. Zo'n verdeckte

kaart is noodzakelijk om een nieuwe zaak te starten. Later worden hier andere kaarten open bijgelegd.

3. een kaart bij een zaak leggen: Deze actie kost hem één AP. Hierbij legt hij een kaart open bij een zaak. Per zaak kunnen slechts kaarten van één bepaalde soort (= kleur) gelegd worden. (Bij elke zaak moet wel eerst een verdeckte kaart liggen.) Elke speler mag bij zijn beurt de soort en de volgorde van de acties zelf kiezen.
4. Het opstarten en uitbouwen van een zaak: Het opstarten gebeurt door het verdeckt leggen van een willekeurige kaart (ook een joker- of risicokaart) op tafel. Deze kaart moet wel eerst aan alle medespelers getoond worden. Het uitbouwen gebeurt door het bijleggen van één bepaalde soort Businesskaarten (eventueel ook joker- of risicokaarten). De kleur van deze Businesskaarten moet niet gelijk zijn aan de kleur van de verdeckte kaart. Elke speler kan maximaal 10 zaken uitbouwen (van elk produkt één).
5. Een Multitalentkaart (= jokerkaart) mag gebruikt worden voor om het even welke zaak (kleur). Het aantal jokers per rij is onbeperkt. De eerste zichtbare kaart van een zaak moet echter wel een Businesskaart zijn. Een jokerkaart mag ook als omgekeerde startkaart dienst doen maar kan nooit als Risicokaart ingezet worden.
6. Een Risicokaart kan gebruikt worden in een rij met minstens één zichtbare Businesskaart. Deze kaart telt echter niet mee als Businesskaart maar beïnvloedt wel de waarde van de zaak. Bij elke volgende waardering wordt de waarde van de zaak namelijk verdubbeld. Het leggen van zo'n kaart houdt ook de verdere uitbouw van de zaak tegen. Er mogen dus geen verdere Businesskaarten meer aangelegd worden. Een Risicokaart mag ook gebruikt worden om een zaak op te starten. Hier geldt de waardeverdubbeling echter niet.
7. Een kaart die uitgespeeld wordt kan men tijdens het verdere verloop van het spel niet meer wegnemen of vervangen. Dit geldt voor elk kaarttype.
8. Telkens er een Reibachkaart (dollarkaat) tijdens het spel omgedraaid (of van de stapel genomen) wordt, wordt deze zichtbaar op een aparte stapel gelegd. Het spel gaat dan gewoon verder. Er moet dan opnieuw eerst een andere kaart omgedraaid of genomen worden. Zodra de vierde Reibachkaart tevoorschijn komt, wordt het spel onmiddellijk onderbroken. Nu gebeurt de eerste waardering.
De tweede waardering vindt plaats na het omdraaien van de zevende Reibachkaart. Het spel eindigt met de derde waardering na het omdraaien van de laatste (= tiende) Reibachkaart.
Vindt de eerste of tweede waardering plaats voordat een speler zijn beurt kon beëindigen (indien hij nog geen drie AP uitvoerde), dan wordt zijn beurt eerst onderbroken voor de waardering. Nadien mag deze speler zijn beurt afwerken.
De laatste waardering legt onherroepelijk het spel stil en vervallen de eventueel resterende AP.
9. De waarderingen geven aan de spelers op geregelde tijdstippen de waarde van hun zaken:
 1. Elke speler die een zaak (kleur) heeft waarin hij het monopolie bezit ontvangt hiervoor 4 miljoen. De lengte van de rij speelt hierbij geen rol.
 2. Hebben twee of meer spelers eenzelfde zaak, dan ontvangt de speler met de grootste zaak (langste rij kaarten) hiervoor 3 miljoen.
 3. Elke zaak die overeenkomt met de tweedegrootste van die soort brengt

- 1 miljoen op.
4. Is er een gelijkstand voor de langste rij, dan wordt de winst verdeeld (na afronding) over de betreffende spelers. De winst voor de tweedegrootste zaak wordt hierbij eerst samengeteld bij de opbrengst voor de grootste zaak. Er wordt dus 4 miljoen verdeeld over alle spelers met de grootste zaak. Niemand ontvangt dan als tweedegrootste nog 1 miljoen.
 5. Is er een gelijkstand voor de tweede plaats, dan ontvangt geen enkele speler een premie.
 6. Een uitgespeelde Risicokaart verdubbelt elke ontvangen premie. Zo'n kaart heeft dus geen invloed op de grootte van de zaak, alleen op de grootte van de eventuele premie.
 7. Bij de derde waardering kan men ook geld verliezen:
 1. Elke opgestarte zaak zonder Businesskaart gaat gepaard met een verlies van 2 miljoen.
 2. Voor elke kaart die een speler op het einde nog overhoudt, moet hij 1 miljoen inleveren.
 8. Een voorbeeld van een waardering vind je op de voorlaatste pagina van het spelregelboekje.
 9. Bij elke waardering worden de opbrengsten op een apart blad genoteerd. (voorbeeld scoreblad op achterkant spelregelboekje)
 10. De speler die na de derde waardering de grootste winst behaalde, wint het spel.
-