

Ravensburger Spel® Nr. 27.209.9

Een geraffineerd
en tactisch veilingsspel
voor 2 - 4 spelers
vanaf 10 jaar

BIG SHOT



Autor: Alex Randolph
Illustration: Klaus Wilinski
Design: Klaus Wilinski,
DesignEntwicklung Ravensburger

Ravensburger

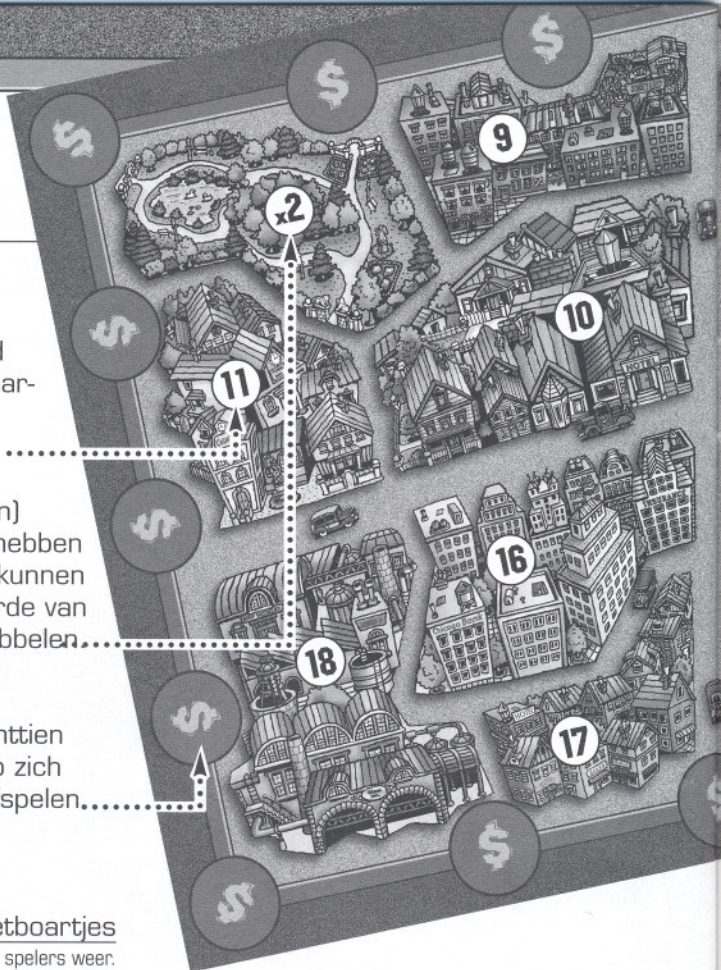
INHOUD

1 speelbord

Het stelt een stadsplattegrond voor met dertien wijken. Elf daarvan hebben een cijfer, dat de waarde in mln.\$ aangeeft.

De twee overige wijken (Parken) hebben een "x2" - teken. Zij hebben dus geen eigen waarde maar kunnen wanneer men ze bezit de waarde van de aangrenzende wijken verdubbelen.

De plattegrond wordt door achttien veilingvelden omgeven, waarop zich ronde na ronde de veilingen afspelen.



30 kredietboortjes

Zij geven de schulden van de spelers weer.



13 eigendomskaartjes (Sold)

Zij symboliseren dat een wijk verkocht is.



4 business cards

Zij geven de kleur van de spelers aan.



72 speelstenen (18 per kleur)

Zij markeren de eigendomsaanspraken van de spelers in de afzonderlijke stadswijken.



50 munten

met de waarden \$1 mln., \$2 mln., \$5 mln. en \$20 mln.



1 makelaar

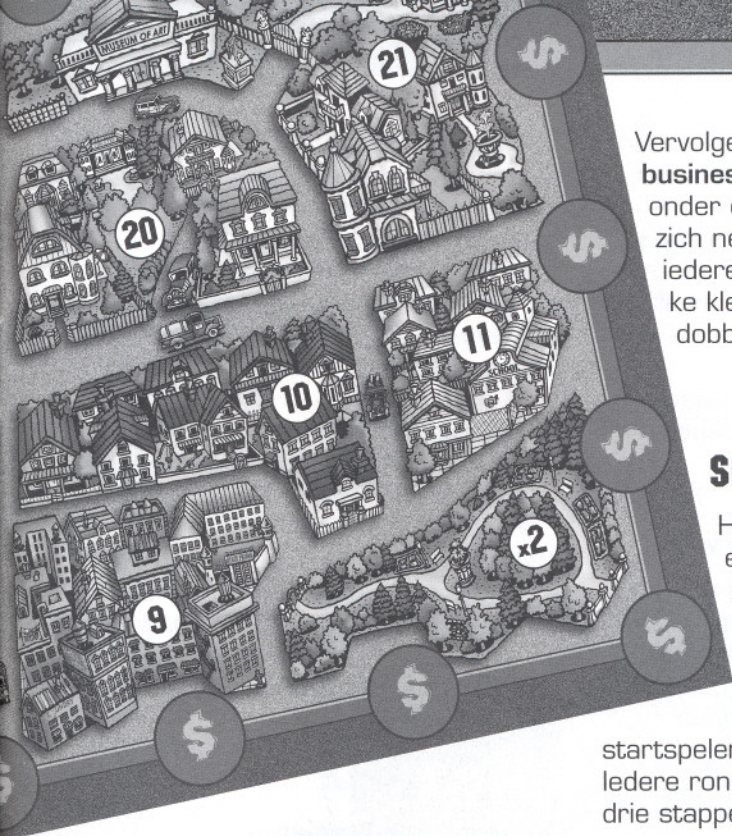


1 dobbelsteen

DOEL VAN HET SPEL

Een stad in de 20er jaren van de vorige eeuw. De bouwmarkt is overspannen. Overal ontstaan nieuwe wijken. Geslepen speculanten zitten klaar om toe te slaan. Zij proberen de slag van hun leven te slaan door de lucratiefste wijken in hun bezit te krijgen.

De spelers kruipen in de huid van deze speculanten en proberen door het handig verdelen van hun speelstenen de duurste wijken in handen te krijgen. Wie aan het eind van het spel het grootste vermogen en minimaal twee wijken bezit, wint.



Vervolgens schudt hij, blind, de vier **business cards** en verdeelt ze onder de spelers, die ze open voor zich neerleggen. Hierdoor is voor iedereen steeds duidelijk met welke kleur de spelers spelen. De dobbelsteen beslist wie begint.

SPELVERLOOP

Het spel telt 18 ronden en eindigt wanneer alle veilingen hebben plaatsgevonden en alle stenen over de wijken verdeeld zijn. Na iedere ronde is de speler links van de startspeler de

startspeler van de nieuwe ronde. Iedere ronde bestaat uit de volgende drie stappen:

VOORBEREIDING

Voor het allereerste spel moeten de onderdelen voorzichtig worden losgemaakt.

Het **speelbord** wordt in het midden van de tafel gelegd. Op ieder veilingveld worden willekeurig vier speelstenen gezet. Op ieder veld moeten *tenminste twee* verschillende kleuren staan. De **makelaar** wordt naast een willekeurig veilingveld gezet.

Een van de spelers wordt tot bankier benoemd. Hij beheert het **geld**, de **krediet**- en de **eigendomskaartjes**. Voor het begin van het spel keert hij elke speler een startkapitaal uit van \$ 10 mln., dat de spelers open voor zich neerleggen.

1) Verzetten van de makelaar

De startspeler gooit de dobbelsteen en verzet de makelaar linksom langs de veilingvelden. Velden die in de loop van het spel leeg zijn geraakt, tellen bij het verzetten *niet* meer mee. Vervolgens geeft de startspeler de dobbelsteen aan zijn linker buurman door. De vier stenen op het veilingveld, waarnaast de makelaar staat, worden als één partij, bij opbod verkocht.

2) Veiling en het verdelen van de stenen

Om de beurt bieden de spelers, te beginnen bij de linker buurman van de startspeler. Hij doet een bod of hij past. De volgende spelers hebben, wanneer zij aan de beurt zijn, de mogelijkheid het vorige bod te overbieden of te passen. Een speler die past mag in deze ronde niet meer bieden. Er wordt

net zo lang geboden tot er één bieder overblijft. Hij betaalt het geboden bedrag aan de bank.

Let op: als een speler *niet* genoeg geld bezit om hoger te kunnen bieden, moet hij passen of geld lenen bij de bank (zie bij "opnemen van krediet").

Belangrijk: als alle spelers passen, krijgt de startspeler de vier stenen zonder te betalen.

Het in bezit krijgen van een wijk

In iedere wijk kunnen *maximaal zeven stenen* gelegd worden. De speler die de stenen bij een veiling in z'n bezit gekregen heeft, verdeelt ze nu steen voor steen, naar eigen inzicht, over de wijken. Zodra hij in een wijk de zevende steen legt, wordt onmiddellijk vastgesteld wie zich de eigenaar van deze wijk mag noemen. Dat is de speler van wie de meeste stenen in de betreffende wijk liggen. Wanneer meer spelers de meeste stenen in een wijk hebben (bij een 3/3/1 of een 2/2/2/1 verdeling) heffen die zich op en wint de speler van de enkele steen de wijk. De winnaar markeert de wijk met een eigendomskaartje (Sold), dat hij onder één van zijn stenen legt. De overige stenen in die wijk worden van het speelbord genomen. Hier mogen nu geen stenen meer gelegd worden.



Voorbeeld:

In een wijk liggen vier stenen: 2 gele, 1 rode en 1 witte steen. De makelaar staat naast een veilingveld met 2 rode, 1 gele en 1 zwarte steen. In dit geval kunnen drie spelers de eerst genoemde wijk in bezit krijgen als ze de veiling winnen:

- speler Rood, door 2 rode en 1 zwarte steen in die wijk te leggen (de meerderheid $\underline{3}/2/1/1$ voor rood),
- speler Geel, door er 1 gele, 1 rode en 1 zwarte steen te leggen (de meerderheid $\underline{3}/2/1/1$ voor geel)
- en Wit als hij er 2 rode en 1 gele steen legt (winst voor wit door $\underline{3}/3/1$).

Opnemen van krediet

Omdat het geld in de loop van het spel steeds schaarser wordt, kan een speler éénmaal per ronde bij de bank \$ 10 mln. lenen. De bank betaalt echter niet volledig uit. Naar mate een speler vaker krediet opneemt wordt een telkens groter bedrag ingehouden: de eerste keer dat een speler krediet opneemt ontvangt hij \$ 9 mln. (de bank houdt 1 mln. in) De volgende keer krijgt hij slechts 8 mln. uitbetaald en bij de derde keer nog maar 7 mln. enz.. Iedere keer als een speler krediet opneemt ontvangt hij een kredietkaartje, dat hij voor iedereen zichtbaar voor zich neerlegt.



EIND VAN HERT SPEL EN WAARDERING

Na 18 ronden, wanneer alle stenen geveild zijn, is het spel ten einde en begint voor alle spelers de waardering van hun bezit.

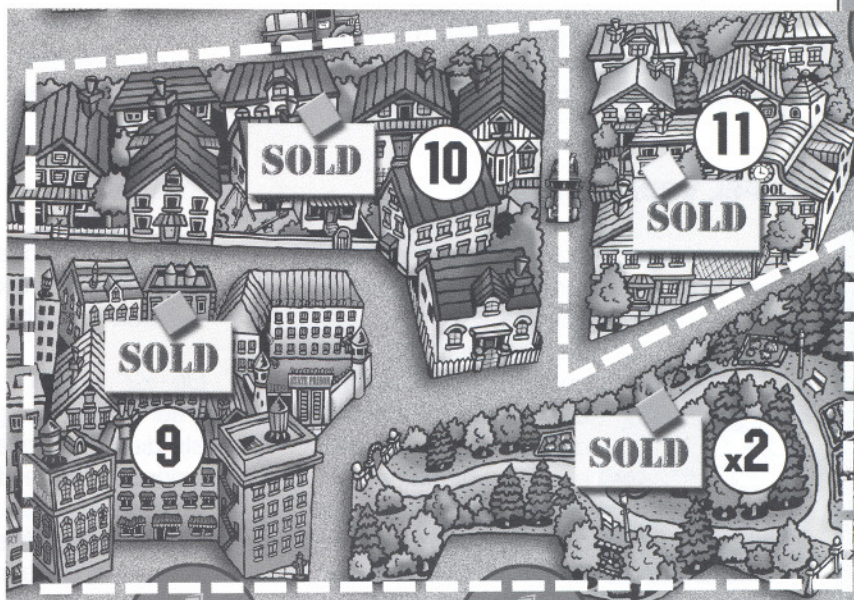
Maar eerst worden de wijken waarin zich *minder* dan zeven stenen bevinden gewaardeerd. Ook hier wint de speler met de meeste stenen. Als meer spelers de meeste stenen hebben (b.v. bij een 2/2/1 verhouding), wint de speler bij wie de enkele steen hoort. De winnaar markeert de wijk met een eigendomskaartje, waarop hij een van zijn stenen legt. De overige stenen worden van het speelbord genomen. Als alle stenen zich gelijk verhouden, wint niemand deze wijk en worden alle stenen uit het spel genomen.

Voorbeeld:

Speler Rood bezit een park ("x2") en eveneens de wijken 9 en 10. Speler Wit bezit de wijk 11. De wijken van Rood hebben een totale waarde van \$ 38 mln. ($2 \times 9 + 2 \times 10$) en de wijk van Wit is \$ 11 mln. waard.

■ = rood

□ = wit



Nu vaststaat welke wijken aan welke spelers behoren, wordt de waarde van alle wijken vast-gesteld.

Waarde van een wijk

De cijfers in de wijken geven de waarde in \$ mln. aan. De twee wijken met het "x2"-symbool hebben *geen eigen waarde*. Zij verdubbelen echter de waarde van aangrenzende wijken, als die tenminste in *dezelfde handen* zijn.

De spelers tellen de waarde van hun wijken op bij hun contante geld. Daar trekken zij het opgenomen kredietbedrag - *per krediet \$ 10 mln.-* vanaf.

De speler die het grootste vermogen, dan wel de geringste schulden (!) heeft en minstens twee wijken bezit, wint. Bij gelijke stand, wint van deze spelers diegene die de meeste wijken bezit. Als de uitkomst dan nog gelijk is, wint de speler met de duurste wijk.

WAT AFWISSELING?

Het is mogelijk het spel na verloop van tijd iets lastiger te maken door de aanpassingen van de spelregels:

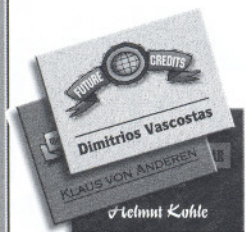
- Ieder houdt z'n vermogen geheim.
- De spelers moeten, in volgorde *voordat* de veiling begint beslissen of ze een lening afsluiten.
- Een speler mag *niet* meer bieden dan hij betalen kan. Als een speler tijdens de veiling vaststelt dat hij zijn bod niet kan opbrengen, moet hij zijn geld tonen. De veiling wordt vervolgens opnieuw gehouden.

SPEL VOOR 3 SPELERS

De spelregels voor 3 spelers zijn - op de volgende uitzonderingen na - gelijk aan die voor 4 spelers.

De bankier geeft iedere speler - blind - zijn business card. Het resterende exemplaar is voor een denkbeeldige speler. Deze heeft geen geld en neemt ook niet deel aan de veilingen.

Zijn stenen echter, worden door de spelers op dezelfde manier als de andere stenen verdeeld. Krijgt de denkbeeldige speler zodoende een wijk in z'n bezit, dan wordt die wijk, zoals steeds, met een eigendoms-kaartje en een steen in zijn kleur gemarkeerd. Bij de waardering tellen deze wijken echter niet mee.



VOOR TACTICI: SPEL VOOR 2 SPELERS

Deze variant verloopt volgens de regels voor vier spelers met de volgende uitzonderingen:

- De spelers krijgen ieder 2 kleuren en per kleur \$ 10 mln. startkapitaal.
- Het geld blijft zichtbaar en wordt voor beide kleuren strikt gescheiden gehouden.
- Krediet moet voor een veiling opgenomen worden. De speler beslist voor hij zijn eerste bod uitbrengt of en voor welke kleur hij krediet wil opnemen. Voor iedere kleur is per ronde krediet mogelijk.
- Na de veiling beslist de winnaar van deze ronde, welke van zijn kleuren het bod betaalt.
- De "x2" wijken verdubbelen alleen de waarde van aangrenzende wijken, als die door dezelfde kleur zijn gewonnen. Ze verdubbelen dus niet de waarde van een aangrenzende wijk die door dezelfde speler maar met een andere kleur gewonnen is.
- De spelers moeten per kleur tenminste 2 wijken bezitten.
- Het vermogen resp. de schulden van beide kleuren worden aan het slot samengeteld.