

Casablanca

Auteur: Eric Solomon

Uitgegeven door Amigo, 1990

Het vurige spel rond onduidelijke transacties en omkoopbare agenten (2 tot 8 spelers vanaf 10 jaar).

Inhoud

- 1 speelbord
- 8 agenten
- 1 koffer
- 1 notitieblok
- 8 geheime omslagen
- spelregels

Spelbeschrijving

Elke speler bezit \$10.000 om agenten om te kopen. Er zijn acht agenten die door elke speler kunnen worden verplaatst. De agenten proberen de zwarte koffer naar hun kwartier te brengen. Wie deze agenten het **meest** omgekocht heeft, wint het spel!

Vorbereiding

- Elke speler ontvangt een **omslag** (Geheimakte) en een **speciaal formulier**. Op het blad noteert hij gedurende het verloop van het spel, met hoeveel geld hij welke agent omgekocht heeft. De omslag dient hierbij als scherm tegen nieuwsgierige blikken.
- De 8 agenten moeten in hun hoofdkwartier geplaatst worden. Ongeacht hoeveel spelers ermee spelen, er zijn altijd acht agenten in het spel, want iedere speler mag iedere figuur bewegen.
- Dit kwartier is het start- en doelveld voor de agenten:
 - Rick's Café: groen en paars
 - Hotel: blauw en wit
 - Airport: rood en bruin
 - Politiebureau: geel en grijs
- De zwarte koffer wordt op het Basar-veld (in het midden van het speelbord) gelegd.
- Bovendien krijgt elke speler een potlood (of iets dergelijks)

Spelverloop

De mooiste speler begint. De anderen volgen in uurwijzerzin.

Als een speler aan de beurt komt, kan hij uit één van de drie volgende acties kiezen:

1. Omkopen
2. Verplaatsen
3. Slaan

Opmerking: De agenten zijn geen eigendom van bepaalde spelers. Een speler kan dus elke agent verplaatsen, omkopen of laten vechten.

1. Omkopen

Door omkoping verkrijgt men invloed op de agenten en kan men invloed uitoefenen op hun acties. In de eerste speelbeurt moeten alle spelers minstens drie agenten omkopen, om voor of tegen "invloed" gewapend te zijn. Bovendien beslist de hoogte van de omkopingsom over het feit, wie aan het einde van het spel gewoon heeft.

De speler kan in dezelfde beurt net zoveel agenten omkopen als hij wil. Hiervoor streept hij op zijn formulier een overeenkomend bedrag van zijn kapitaal door en noteert deze onder de naam van de agent, die hij omkoopt. Totaal heeft hij \$10.000 voor omkopingsgelden ter beschikking.

Voorbeeld omkoping op blz. 2 van het Duits spelregelboekje:

De speler wil Lila Sheela omkopen met \$1300. Hiervoor streept hij een bedrag van \$1000 en \$300 van zijn kapitaal door en noteert deze in de omkopingslijst onder Lila Sheela. Daarna koopt hij Don Greenwood om met \$500 en als laatste zet hij nog \$400 op Michael Gray.

Het is niet toegelaten om geld van de ene agent over te schrijven naar een andere agent of terug naar het beginkapitaal te brengen.

2. Verplaatsen

De agenten bewegen alleen van het ene witte gebouw naar het naastliggende witte gebouw (hoofdkwartier, genummerde huizen, bazaar).

Zij mogen ook de vijandige hoofdkwartieren betreden.

Men kan altijd maar een agent tegelijk bewegen, ongeacht of men deze omgekocht heeft of niet.

Er wordt bewogen langste straten naar het eerstvolgende witte gebouw.

Bijv. van de luchthaven naar de huizen nummer 2 of 6, maar niet naar het huis met nummer 7.

In ieder gebouw mogen zich meerdere agenten op houden.

De acties bewegen en slaan zijn beëindigd:

- Als geen enkele andere speler meer invloed uitoefend OF
- Alle invloeden afgeweerd werden OF
- De speler geen bewegingsverzoek meer wil ondernemen.

Afbeelding 2: speelbord met een voorbeeld van een zet. De nummers op de huizen zijn er alleen voor de oriëntatie en markering van de individuele huizen.

3. Slaan

Als er **twee of meer** agenten in **hetzelfde** gebouw staan, kan de ene de andere slaan.

Voorwaarde: de speler, die aan de beurt is, moet de slaande agent met minstens \$1000 omgekocht hebben. Heeft geen enkele speler bezwaar tegen deze actie, dan wordt het omkoopbedrag op het formulier van de slaande agent met \$1000 gekort. De geslagen agent wordt uit het spel genomen.

Iedere speler maakt de som bekend, waarmee hij het slachtoffer omgekocht had. Deze gelden zijn verloren.

Belangrijk: het is niet toegestaan op naar enige agent te bewegen en hem onmiddellijk te slaan.

Invloed/protest

Iedere keer, als een agent verplaatst wordt of slaat, kunnen andere spelers op hun beurt kloksgewijs tegen deze actie bezwaar maken om deze hiermee te verhinderen. De speler, die aan de beurt is, kan vervolgens vrijwillig zijn zet terugnemen of hij kan beslissen de strijd aan te gaan. In het tweede geval wordt door biedingen bepaald, wie de actieve agent het meest omgekocht heeft. Deze speler bepaalt, wat er gebeurt. Een speler kan bluffen en bezwaar maken, terwijl hij de betroffene agent überhaupt niet omgekocht heeft. Alleen bij het aangeven van het omkopingsbedrag mag er niet meer genoemd worden als er werkelijk ingezet is.

Belangrijk: als er bezwaar wordt gemaakt tegen het slaan van een agent, gaat het niet om de omkopingsgelden van het slachtoffer, maar om de gelden, die op de slaande agent gezet zijn.

Bieden

Bij het bieden geven beide spelers schriftelijk hun omkoopgeld prijs, die ze op de actieve agent gezet hebben. Daarbij worden de gelden niet weggestreept, maar blijven gewoon beschikbaar bij de agent.

De omkopingsommen worden vrijgegeven op dezelfde wijze als in een veiling in kleine stappen van minimaal \$100. De speler, die bezwaar gemaakt heeft, begint.

Voorbeeld: Speler A is aan de beurt en speler B heeft bezwaar en begint het bieden.

- *Speler B Speler A*

ik bied 100\$ ik doe mee

- *200\$ ik ga mee*

500\$ ik pas

Een speler kan bij het bieden op ieder moment passen. Dit kan zijn omdat hij daadwerkelijk niet meer geld op de betreffende agent gezet heeft of omdat hij zijn totale ingeschreven omkopingsbedrag niet wil prijsgeven.

Succesvol bezwaar

Speler B ziet zijn bezwaar geldig, omdat hij het meeste geboden heeft. Speler A mag nog een andere actie kiezen als hij dat wil. Omkopen mag hij in ieder geval in deze beurt niet meer.

Tegen een succesvol bezwaar kunnen de andere spelers niet verder meer bezwaar hebben.

Opmerking: Met toenemende ervaring tijdens het spel, kondigen de spelers eerst hun actie aan, wachten eventueel bezwaar af en voeren dan pas hun toegelaten geplande actie uit.

Niet succesvol bezwaar

Als speler A **gelijk of hoger** had geboden als speler B, dan zou het bezwaar afgewezen zijn. De geplande speelactie kan dan gewoon uitgevoerd worden.

Wordt het bezwaar tegen de actie van een speler afgewenteld, dan kunnen de andere spelers, als deze nog niet aan de beurt geweest zijn om bezwaar te maken, eveneens bezwaar maken tegen zet.

De zwarte koffer

Zodra een agent een gebouw, waar de zwarte koffer ligt, wil verlaten, kan hij beslissen, om de koffer mee te nemen of die te laten staan.

Om een andere agent de koffer af te nemen, hoeft deze niet geslagen te worden.

Belangrijk: de koffer moet in een spel minstens door twee agenten meegenomen zijn, voordat het spel beëindigd mag worden

Speleinde

Het spel eindigt, zodra een agent met de zwarte koffer in zijn bezit, zijn eigen hoofdkwartier terug bereikt.

De speler die het hoogste bedrag ingezet heeft op deze agent, wint het spel.

Variante voor 2-4 spelers

Spelbeschrijving

Iedere speler krijgt een hoofdkwartier. De speler wint, die met behulp van een van de acht agenten, de koffer, die belangrijke documenten bevat, in zijn hoofdkwartier brengt.

Spelvoorbereiding

- 1.
2. De zwarte koffer wordt op het bazaar veld in het midden van het speelbord neergezet.
3. De acht agenten worden, onafhankelijk van het aantal spelers, in de hoofdkwartieren opgesteld:
 - o Rick's Café: groen en paars
 - o Hotel: blauw en wit
 - o Airport: rood en bruin
 - o Politiebureau: geel en grijs
4. Iedere speler kiest een hoofdkwartier.

5. Iedere speler ontvangt een kapitaalformulier en een scherm om alles geheim te houden en zorgt voor een potlood.
6. De speler, die het politie bureau als hoofdkwartier heeft, begint. De spelers zijn afwisselend aan de beurt.

Zet mogelijkheden

Als een speler aan de beurt is, kan hij een van de volgende drie mogelijkheden uit kiezen:

1. Hij zegt ik verplaats. Hij verplaatst. Hij verplaatst een agent naar keuze een veld verder naar het volgende witte huis.
2. Hij zegt: ik koop om. Op zijn kapitaalformulier draagt hij geld over naar een van de acht agenten.
3. Hij zegt: afvoeren. Hij slaat met een van de agenten een andere agent, die zich op hetzelfde veld bevindt.

Opmerking: een speler kan iedere agent verplaatsen, omkopen of afvoeren.

1. Verplaatsen

Een agent wordt verplaatst, waarbij hij langs één van de verbindinglijnen een veld verder in een naburig huis gebracht wordt.

Bevindt zich op het veld van de agent de koffer, dan kan hij deze meenemen naar het naburige huis. De koffer kan hiervoor aan het voetje van de figuur vastgemaakt worden. De koffer hoeft niet meegenomen te worden. In een huis kunnen een onbeperkt aantal agenten zich gelijktijdig bevinden.

2. Omkopen

Iedere speler ontvangt aan het begin van het spel een kapitaalformulier met aan de linkerkant daarvan een voorgesteld startkapitaal van \$10 000.

Hij koopt een agent om, door op zijn kapitaalformulier een bedrag naar keuze naar het veld van de agent over te brengen.

Dit gebeurt voor de medespelers ongezien achter het opgestelde scherm. Het is toegestaan, om in een latere beurt de omkoopsom van een agent door verdere overdracht van kapitaal te verhogen. Dit geldt echter wel als beurt. Het is niet toegestaan geld van de ene agent naar een andere agent over te dragen of geld van een agent terug te nemen in de kapitaalvoorraad. Als een agent afgevoerd wordt, is het aan hem gegeven geld verloren.

3. Afvoeren

Een agent kan een andere agent slaan, als hij daarmee op hetzelfde veld aanwezig is. De geslagen agent wordt uit het spel genomen. Het slaan is een kostenpost van \$1 000. De speler moet van de omkoopsom van de agent, waarmee hij geslagen heeft, \$1 000 aftrekken op zijn kapitaalformulier.

Daarom is het ook pas mogelijk, met een agent te slaan, als de speler deze eerder met minstens \$1 000 omgekocht heeft.

Aangezien verplaatsen en slaan ieder als een aparte beurt gelden, is het niet mogelijk, een agent op een ander veld te verplaatsen en dan onmiddellijk een andere agent te slaan.

Een speler kan in zijn beurt slechts één agent slaan. Nadat een agent geslagen werd, moeten alle spelers de omkoopsom noemen, waarmee ze de getroffen agent omgekocht hadden.

Bezwaar

Wil een speler een agent verplaatsen of wil hij met een agent een andere figuur slaan, dan kunnen de andere spelers kloksgewijs daartegen bezwaar maken. Of het bezwaar succes heeft, hangt er vanaf, welke van de beide spelers de slaande of verplaatste agent met meer geld omgekocht heeft. Dit wordt middels een soort veilingronde uitgezocht, waarbij de beide spelers stap voor stap hun omkoopsommen openbaar maken. De speler, die bezwaar gemaakt heeft, begint en moet als eerste een relatief klein deelbedrag van zijn totale omkoopbedrag noemen. Heeft de tegenspeler eveneens met minstens ditzelfde omkoopbedrag deze agent omgekocht, dan geeft de speler, die bezwaar gemaakt heeft, een hogere bod af, enzovoort. Het bieden wordt zolang voortgezet, totdat één van de beide spelers de volledige hoogte van zijn omkoopsommen bereikt heeft en niet verder meer bieden kan of wil. Een speler is niet verplicht tot de volle hoogte van zijn opkoopsom mee te bieden.

a) Een bezwaar **heeft succes**, als de speler die bezwaar maakte, de agent waarmee bewogen of geslagen zou worden, met meer geld omgekocht heeft. In dit geval moet de speler zijn beurt terugnemen en eventueel de geslagen agent op het speelbord terugplaatsen. Ook de \$1 000, die het slaan gekost heeft, wordt weer aan de omkoopsom van de slaande agent toegevoegd.

Een succesvol bezwaar betekent dus, dat de beurt van de speler, die aan de beurt was, teruggedraaid wordt. Tegen een succesvol bezwaar kunnen de andere spelers geen bezwaar meer maken. Het is dus niet mogelijk om een dergelijke beurt toch nog tot een succes te maken.

b) Een bezwaar is verloren, als de bezwaarmakende speler als omkoopsom een gelijk of een lager bedrag noemt als de speler, die aan de beurt was. In dit geval verliest de bezwaarmakende speler een beurt. Hij legt zijn kapitaalformulier met de rugzijde naar boven voor zich neer. Als deze speler later aan de beurt is, bestaat zijn beurt alleen uit het terug omdraaien van het kapitaalformulier. Vanaf dat moment mag hij ook weer tegen de acties van de andere spelers bezwaar maken.

Als het bezwaar tegen een actie is verloren, dan kunnen de andere spelers kloksgewijs eveneens nog bezwaar maken tegen de actie.

Het winnen van het spel

Een speler wint het spel, als hijzelf met een agent naar keuze de koffer in zijn hoofdkwartier brengt en alle bezwaren tegen deze actie kan afweren. Brengt een tegenspeler de koffer in de hoofdstad van deze speler, dan moet deze eerst proberen de koffer uit zijn hoofdkwartier naar buiten te brengen, om hem dan zelf later weer opnieuw naar binnen te brengen.

Een opmerking tot slot

Dit spel van Eric Solomon geldt onder spelkenners als een van de beste bordspelen. Het spel komt pas goed uit te verf na twee á drie spelen, als alle medespelers de mogelijke truken en geraffineerde zetten, die in Casablanca mogelijk zijn, doorzien.



Date Last Modified: 09-02-2001

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief