

**Deze vertaling wordt u aangeboden door de Forum federatie van
gezelschapsspellenclubs.**



Vertaling door Marc Van den Branden

De erfeniskapers

(c) 1994 Ravensburger Spieleverlag
Postfach 1860 - WD-88188 Ravensburg

Inleiding

De erfeniskapers: het spel voor de genadeloze afromers en erfeniskapers. Een spel voor 2 tot 6 spelers vanaf 12 jaar.

In dit spel kan eindelijk de grote droom, een grote erfenis te krijgen, in vervulling gaan. De origineel antieke chinese vaas van tante Berta, de echte stradivarius van nonkel Willy, het ontelbare vermogen van de grootouders ...

Maar ... zoals in elke familie zijn er domoren, liggen er kapers op de kust, zijn er zwarte schapen in de familie, zitten er verrassingen in de erfenissen ...

Waarover gaat het ?

Het spel begint in het jaar 1840 en eindigt in het jaar 2000. Iedere speler kruipt in de huid van een persoon van de onderste rij van het speelbord.

In het begin van het spel bevindt het gehele vermogen (geld en erfstukken) zich bij de voorvaderen in het jaar 1840.

Vooraf met tactiek en geraffineerdheid, maar uiteraard ook met een dosis geluk, tracht iedere speler zijn vermogen via de stamboom steeds te laten vererven in de voor hem meest gunstige en voordelige manier. Herhaaldelijk zal het tot erfeniskwesties en ruzies komen, en dit zoals in het echte leven.

Wie wint ?

De speler die in het jaar 2000 de meest waardevolle erfenis kan aantonen, wint. Let op! Zij die u benijden zitten mee aan de speeltafel.

Inhoud

- 1 speelbord
- 1 handleiding
- 1 zandloper
- 6 erfstukken
- 24 erftantenonkelkaarten
- 6 portretkaarten
- 2 aktes
- 24 invloedskaarten
- 90 munten

Spelvoorbereiding

Het speelbord wordt uitgeklaapt en de zandloper wordt links op het veld met het jaartal 1840 gezet. De erfstukken worden op de bovenste rij gezet op ieder veld van de voorvaderen.

Daar wordt ook de waarde ervan aangegeven. De aktes worden voorlopig naast het bord gelegd.

"Iedereen krijgt 4 kaarten."

"Bij elke voorvader worden er 2 munten van 5000 gelegd."

"Bij elke erfgenaam, gemerkt met een zilveren punt, wordt 1 munt van 5000 gelegd."

De invloedskaarten

De invloedskaarten worden geschud. Iedere speler krijgt 4 kaarten in de hand. De overige kaarten worden gedekt op een stapel gelegd naast het speelbord.

Het geldvermogen

Dit vermogen bestaat uit munten met de volgende waarden: 10.000 (goud), 5.000 (zilver) en 1.000 (brons). Op het portretveld van elke voorvader (op de bovenste rij) worden 2 zilveren munten van 5.000 gelegd. De munten liggen nu naast het erfstuk dat op dat moment in zijn bezit is.

Bovendien ontvangen de 4 erfgenamen in het jaar 1870 en 1930, die gemerkt zijn met een zilveren punt, nog elk een zilveren munt van 5.000 als bruidsschat.

De overige munten liggen naast het speelbord en vormen de kas.

"Per speler 1 portretkaart."

"Bij 2 of 3 spelers krijgt iedere speler 2 portretkaarten."

"De portretkaarten met de erfantenonkels moeten ook worden verdeeld."

De portretkaarten met rechthoekige uitsnijding

De portretkaarten, waarop de erfgenamen van de onderste rij van het speelbord zijn afgebeeld, worden goed geschud en onder de spelers verdeeld. Elke speler krijgt 1 kaart die hij mag bekijken (de andere spelers mogen deze kaart uiteraard niet zien). Nu weet elke speler wie hij vertegenwoordigt (in wiens huid de speler kruipt) maar niet wie de andere spelers vertegenwoordigen. Als er slechts 2 of 3 spelers zijn dan krijgen ze elk 2 portretkaarten en dan tellen op het einde van het spel de beide erfenissen.

De overige portretkaarten worden uit het spel genomen.

De erfantenonkelkaarten met ovale uitsnijding

In het spel zijn er erfnonkels en erfantes. Voor de gemakkelijkerheid noemen we ze vanaf nu erfantenonkels. Zij zijn de uitgesproken weldoeners en om het onderscheid duidelijk te maken, worden zij afgebeeld in een ovale uitsnijding. Aangezien zij ongetrouwd en kinderloos zijn kunnen zij hun geld niet laten vererven. Hun geld gaat tijdens het spel onmiddellijk naar de speler die de passende kaart bezit.

De erfantenonkelkaarten worden als volgt verdeeld:

- 2 tot 3 spelers: iedere speler krijgt 4 kaarten

- 4 tot 6 spelers: iedere speler krijgt 3 kaarten

De erftantenonkels zijn gemakkelijk op het speelbord te vinden: elke generatie van erftantenonkels heeft een zelfde kaderkleur.

Van elke erftantenonkel zijn er 2 kaarten. Heeft een speler een erftantenonkel kaart dubbel of heeft hij meer dan 2 erftantenonkelkaarten uit een zelfde generatie (vb. 3 erftantenonkelkaarten met een rode kader) dan geeft hij zijn kaarten af en krijgt er nieuwe.

Wie welke erftantenonkelkaarten heeft, blijft uiteraard geheim.

De erfenisperikelen beginnen

"Eerst een kaart uitspelen, daarna een nieuwe kaart nemen."

"Een invloedskaart uitspelen en uitvoeren of uw kaarten ruilen tegen nieuwe (1 tot 4)."

"De waarden onder nul vervallen."

De stamboom

De stamboom op het speelbord is in 6 generaties onderverdeeld. In het begin van het spel, dit is in het jaar 1840, leeft alleen de oudste generatie.

Alleen de financiële toestand van de oudste generatie kan dus worden beïnvloed.

Wie begint ?

De oudste speler begint. Hij speelt één van zijn invloedskaarten uit en neemt onmiddellijk een andere van de stapel. Zodoende heeft hij steeds 4 kaarten in zijn hand. Als de stapel is opgebruikt, worden de kaarten opnieuw geschud.

Invloedskaarten zonder zandlopersymbool

De speler die een invloedskaart zonder zandlopersymbool uitspeelt (grijze kaart) voert onmiddellijk uit wat er op de kaart staat.

- **b.v.** iemand speelt de kaart 'de afromer' uit. Hij neemt dan een goudmunt uit de kas en legt dat geldstuk naar believen bij een portret van de bovenste rij. Daarna is de volgende speler in uurwijzerszin aan de beurt. In plaats van een van zijn invloedskaarten uit te spelen, kan de speler ook een of meerdere invloedskaarten (van 1 tot 4) ruilen tegen nieuwe.

Opgelet: aangezien in het spelbegin alleen de bovenste generatie leeft, kan alleen hun financiële toestand worden beïnvloed. Het begrip 'erfgenaam' op de invloedskaarten heeft dan ook alleen betrekking op de personen van de bovenste rij aangezien ook zij uiteraard voorvaderen hadden en zij als dusdanig erfgenamen zijn.

Minder dan nul kan geen enkele erfgenaam bezitten. Wordt er bijvoorbeeld een kaart uitgespeeld van -10.000 en de erfgenaam bezit slechts 6.000, dan verdwijnt die 6.000 in de kas en de rest vervalt.

Invloedskaarten met een zandlopersymbool

"Zandloperkaart: de zandloper wordt één veld naar onder gezet."

"Een wit jaartal: met een akte een erfenis beschermen."

"Een gouden jaartal: een vererving begint."

"Een aandachtspunt voor de spelers die het spel voor de eerste keer spelen."

Diegene die een invloedskaart met zandlopersymbool (zandloperkaart) uitspeelt voert uiteraard onmiddellijk uit wat er op de kaart staat. Daarna wordt de zandloper

één veld naar beneden gezet, dit betekent dat er 10 jaren zijn gepasseerd. Elke keer wanneer de zandloper op een wit jaartal komt (vb. 1850, 1860) wordt een willekeurig lid van de levende generatie ten grave gedragen en wordt zijn/haar testament bezegeld. Om het testament te bezegelen legt de speler die de zandloperkaart heeft gespeeld een akte bij het willekeurige lid dat overleden is. Het vermogen van dat lid (geld en erfstukken) blijft liggen en kan niet meer worden veranderd en dit tot de zandloper op een gouden jaartal staat. Een kleine akte naast het witte jaartal herinnert aan deze aktie. Elke keer wanneer de zandloper op een gouden jaartal komt (vb. 1870) start een vererving voor de volgende generatie van het ganse vermogen (geld en erfstukken).

Voor de eerste keer

Wie voor de eerste keer dit spel speelt, kan rustig spelen tot de zandloper op het jaartal 1870 komt. Pas dan verstaat men de hiernavolgende regels die gelden in de vererving.

Een generatiewissel

"De speler die de zandloperkaart speelt, begint met de vererving."

"De verdeling van het geld."

"Gehuwde kinderen erven steeds evenveel geld."

De vererving begint

De speler die de zandloper op een gouden jaartal heeft gezet, start de vererving. Hij kiest een echtpaar uit en verdeelt hun bezit tussen de kinderen. De aktes worden naast het speelbord gelegd omdat hun functie is opgeheven.

Het geldvermogen

Het geldvermogen wordt vererfd volgens de hiernavolgende erfwetten en erfregels. De speler die de zandloper op het gouden jaartal heeft gezet voert uit. Het geld wordt daarna bij de versgebakken erfgenamen gelegd in de volgende rij (de rij eronder). De regels zijn:

- **1:** de erftantenonkels (ovale uitsnijding) mogen naar keuze geld krijgen, eventueel ook alles en dan blijft er voor de gehuwde kinderen niets over.
- **2:** vereft de speler geld aan de gehuwde kinderen (rechthoekige uitsnijding), dan moet hij er steeds voor zorgen dat elk kind evenveel geld krijgt. Kan het niet in evenveel stukken worden verdeeld (vb. 7.000) dan beslist de speler wie de rest krijgt.

vb1. een echtpaar had 2 kinderen, geen van de kinderen is een erftantenonkel. Het echtpaar had een geldvermogen van 15.000. Eén kind krijgt 7.000, het andere kind krijgt 8.000.

vb2. een echtpaar had 3 kinderen, één van de kinderen is een erftantenonkel. Het echtpaar had een geldvermogen van 10.000. De speler die de vererving regelt geeft aan ieder kind 4.000, de erftantenonkel krijgt 1.000. De speler had ook aan de erftantenonkel een ander bedrag mogen geven. Belangrijk is dat elk gehuwd kind evenveel moet krijgen.

- **3:** de erfstukken<R>de erfstukken kunnen alleen door de gehuwde kinderen worden geërfd. Wie er erft speelt totaal geen rol. Zo kan bij voorbeeld één kind alles erven. Alleen de erftantenonkels kunnen principieel geen erfstukken erven.

"Erfstukken kunnen alleen vererfd worden aan gehuwde kinderen, niet aan erftantenonkels."

"Nieuw testament: een erfverdeling naar keuze."

"De kaart 'nieuw testament' mag onmiddellijk worden gespeeld."

Een nieuw testament gevonden

Met deze kaart kan de erfenis helemaal anders en volledig nieuw worden verdeeld. Het gelijkheidsbeginsel van de gehuwde kinderen (§2) wordt met deze kaart opgeheven. Een kind kan dus alles erven. De erftantenonkels kunnen, zoals voorheen reeds was afgesproken, geen erfstukken erven.

- er bestaat geen vaste volgorde voor het uitspelen van deze kaart. Elke speler beslist of hij deze kaart speelt en wanneer hij deze kaart speelt. Een uitgespeelde kaart 'nieuw testament gevonden' kan onmiddellijk met een zelfde kaart worden beantwoord.

- ook een speler die reeds een vermogen heeft geërfd kan zulke kaart uitspelen en daarmee §2 opheffen

- deze kaart kan worden gespeeld tot de volgende speler met een nieuwe vererving begint

- opgelet: niet vergeten om steeds een nieuwe kaart te nemen als er een kaart wordt uitgespeeld

"De volgende speler zet de vererving verder."

"Erftantenonkels vererven aan die speler die de juiste en passende kaart heeft."

Als de speler het bezit van het eerste echtpaar heeft vererfd, dan kiest de volgende speler (in uurwijzerszin) een nieuw echtpaar uit en de vererving gebeurt opnieuw volgens de hiervoor beschreven regels en wetten.

Dit gebeurt nu om beurt tot het bezit van alle echtparen van deze generatie is vererfd.

De erftantenonkels: voorlopig blijft het geld bij hen liggen. Pas na de volgende verervingsronde gaat het geld naar die speler die de passende kaart heeft (vb. de vererving in de generatie van 1900, het geld ligt er van in 1870).

Aansluitend wordt deze kaart ook afgelegd. Overeenkomstig deze regels wordt ook in de volgende generaties zo gehandeld.

Hebben 2 of meer spelers de passende kaart, dan wordt de erfenis uiteraard

verdeeld, de ondeelbare rest komt in de kas terecht.

Wanneer er niemand de passende kaart heeft, dan komt de ganse erfenis in de kas terecht.

Van generatie tot generatie

"Na een vererving opnieuw kaarten uitspelen."

"Met de laatste zandloperkaart in het jaar 2000 komen."

"De laatste ronde: iedere speler speelt nog een kaart."

"De speler met de grootste erfenis heeft gewonnen."

Na een vererving geldt opnieuw de oorspronkelijke spelersvolgorde, dit wil zeggen in uurwijzerszin. De speler links naast de speler die de zandloper op het gouden jaartal heeft gezet is nu aan beurt. Hij kan dus opnieuw invloedskaarten uitspelen.

De laatste generatie

De laatste generatie verkrijgt de erfenis in het jaar 1990. En nu gaat het erom spannen. Van zodra een speler een invloedskaart met zandlopersymbool (zandloperkaart) uitspeelt en de zandloper op het jaar 2000 wordt gezet, begint de laatste ronde.

Opgelet: in het jaar 2000 sterft er niemand meer, er kunnen dus ook geen aktes meer worden gelegd. De zandlopersymbolen op de kaarten zijn niet meer van tel.

De laatste ronde

In de laatste ronde mag elke speler nog één kaart uitspelen, ook diegene die de zandloper op het jaar 2000 heeft gezet. Daarna is het spel gedaan en alle spelers maken bekend voor wie zij speelden, zij laten hun portretten zien.

De winnaar

Diegene die het grootste vermogen (geld en erfstukken) kan aantonen is gewonnen.

Beknpte spelregels

Kaarten zonder zandloper

De kaart uitspelen, de aanduidingen opvolgen en uitvoeren, een nieuwe kaart van de stapel nemen.

Kaarten met zandloper

De kaart uitspelen, de aanduidingen opvolgen en uitvoeren, een nieuwe kaart van de stapel nemen, de zandloper tien jaar verder zetten.

Aktes

Bij elk wit jaartal sterft er een lid van de levende generatie, op het portret wordt een akte gelegd zodat het vermogen niet meer kan veranderd worden.

Vererven aan de volgende generatie

Bij elk gouden jaartal wordt het vermogen (geld en erfstukken) volgens 3 regels vererfd:

- het geld gaat naar de erfantenonkels naar keuze;
- als er geld naar de gehuwde kinderen gaat krijgen ze allen evenveel;
- de erfstukken kunnen alleen worden geërfd door gehuwde kinderen.

De speler vereft het vermogen van een familie, daarna is de volgende speler aan beurt die op zijn beurt weer het vermogen van een familie vererft tot alle families van eenzelfde generatie zijn vererfd.

Nieuw testament gevonden

Door het spelen van deze kaart kan de erfenis heel anders worden verdeeld. Zo geldt vanaf dan de regel niet meer dat gehuwde kinderen evenveel geld moeten

erven.

Iedereen kan deze kaart uitspelen op een moment dat hij dat het beste vindt.

Het geld van erfantenonkels

Na de vererving gaat het geld van de erfantenonkels direkt naar de speler die de passende kaart heeft. Zoals bij de vererving mag de speler die links naast de vorige speler zat (diegene die de zandloper op het gouden jaartal heeft gezet) verder gaan.

De laatste ronde

De laatste ronde begint als de zandloper op het jaar 2000 wordt gezet. Iedere speler kan nog één invloedskaart uitspelen, ook diegene die de zandloper op het jaar 2000 heeft gezet.

Het zandlopersymbool op de invloedskaart is van geen tel meer. De spelers laten hun kaart aan de anderen zien; wie het grootste vermogen heeft is gewonnen.

Handleiding:

- Herman BELLEKENS
- Marc BELLEKENS
- Anne VAN DEN BERGH