

Pfusch

Auteurs: Bilz, Gutbrod & Kröhnab

Uitgegeven door Heidelberger Spieleverlag

Een heerlijk knoei-bouwspeel voor 2 tot 5 spelers vanaf 10 jaar.

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

Spelvoorbereiding

- Elke speler krijgt een scherm, plasticine in zelfde kleur, een bouwboard, 9 houtblokjes en 11 omkoopschijfjes
- Evenveel stadsdelen als aantal spelers worden uitgelegd (in ieder geval de rijhuisstraat)
- De jaarkalender wordt opengelegd.

Spel

Het spel wordt gespeeld in 12 rondes (1 voor elke maand).

Telkens zijn er 4 fasen (zie onder) behalve in de maanden april (waarin alleen wordt gecontroleerd) en augustus (waarin alleen wordt gebouwd).

fase 1 : KNEDEN

Er wordt een verdieping gekneed al dan niet met een blokje

fase 2 : BOUWEN

Bij een bepaalde zone (aangeduid door cirkel, met daarin aantal verdiepingen waaruit woning moet bestaan) wordt een 'bouwboard' geplaatst. Daar mag per ronde 1 verdieping gebouwd worden. Men moet een begonnen gebouw steeds afwerken en eenmaal gebouwde verdiepingen worden niet meer verzet.

fase 3 : OMKOPEN

Elke speler legt 1 schijfje verdeckt voor zijn scherm neer. Gelijktijdig worden ze allemaal omgedraaid. De duurste mag kiezen welk gebouw er zal gecontroleerd worden. Indien gelijkheid moeten deze spelers overeenkomen wie zal controleren (een gegeven woord mag gebroken worden...). Indien geen overeenkomst mogelijk wordt er gecontroleerd door 2° duurste, enz.

Er zijn 3 soorten schijfjes :

- geschenken (hoe hoger getal, hoe meer waarde)
- lege broekzak (ik wil niet omkopen)
- informanten (er vindt een 2° omkoperij plaats)

De schijfjes gaan dan uit het spel (telkens te leggen bij de maand met alleen hoogste aan bovenkant)

Indien tegelijk 2 of meer informanten worden gespeeld is er geen extra controle. Indien allen een lege broekzak spelen is er ook geen controle.

fase 4 : STEEKPROEF

De controleur kiest volledig naar eigen keuze (los van wat in fase 3 is beloofd) 1 van de gebouwen met bouwbord waarvan bovenste verdieping wordt gecontroleerd (dmv prikje met tandenstoker). Zit er een blokje in, dan gebeurt er niets, zit er geen in dan wordt het gebouw afgebroken en gaat de gebruikte plasticine opzij.

Daarenboven wordt bij een 2° vergrijp een houtblokje uit het spel gehaald en bij een 3° keer wordt de speler volledig uitgeschakeld.

Speleinde

Na 12 maand wordt afgerekend. Ieder niet verbouwd blokje en elke gebouwde verdieping telt voor 100° DM, elke verdieping van een niet volledig voleindigd gebouw telt voor 50° DM (persoonlijk zou ik hier ook 100° DM voor geven). Alhoewel niet vermeld is het aanbevolen extra's te geven : 100° per huisje van 3 verdiepingen en 200° per huisje van 4 verdiepingen.

De speler met het grootste bedrag wint.



Date Last Modified: 17-11-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief