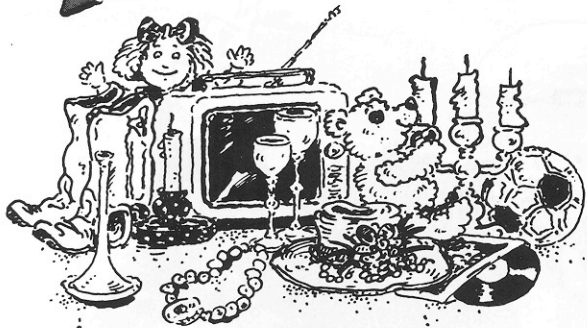


WATERLOOPLEIN

Met oude spullen geld verdienen

Een spel van Helmut Senf



Ravensburger® spel nr.: 26 008 9
Grafiek: Cornelia Funke
Tekst: Alexander Bronner

Inhoud:

- speelbord
- 6 speelfiguren
- 6 paar schoenen
- 15 kaartjes met voorwerpen
- 60 bankbiljetten
- 1 dobbelsteen
- spelregels

Zo'n wandelingetje over het Waterlooplein vindt iedereen leuk... en natuurlijk spelen ze allemaal mee. Met wat geld op zak en een goede neus voor zaken zal het best lukken. Goedkoop inkopen en duur verkopen, daar draait het om!

Maar zo eenvoudig is dat niet, want de prijzen bij de kraampjes veranderen steeds. Wat net nog 50 gulden waard was, levert nu nog maar 10 gulden op. En wat net nog voor 20 gulden verkocht werd, kost nu 40 gulden.

Dat betekent dus met geluk en verstand op het juiste moment op de goede plaats zijn.

Alleen door voordelig in te kopen en slim te verkopen lukt het als eerste 250 gulden te verdienen op het Waterlooplein.



Vorbereiding



Voordat er de eerste keer gespeeld wordt moeten de kaartjes met voorwerpen en de speelfiguren voorzichtig uit het karton worden gedrukt.

Vervolgens worden de speelfiguren in hun schoenen gezet. Welke schoenen horen bij wie?

- Moeder – rood
- Vader – geel
- Oma – lila
- Opa – grijs
- Meisje – groen
- Jongen – blauw

De speler die tot spelleider wordt benoemd⁸ speelt zelf mee, maar beheert tijdens het spel ook de kas. Iedereen krijgt twee biljetten van 10 gulden als startkapitaal.

Iedere speler kiest een speelfiguur en zet die op het veld **ontmoetingsplaats**. Daar wordt gestart.



De **kaartjes met de voorwerpen** worden met de afbeelding naar beneden op tafel gelegd en goed gehusseld. De spelleider geeft iedere speler verdekt twee kaartjes. Deze kaarten blijven geheim tot dat ze verkocht worden. De overige kaarten worden, eveneens met de beeldzijde naar beneden, door de spelleider op willekeurige plaatsen over de kraampjes verdeeld en pas daarna omgedraaid. De overige verkoopplaatsen blijven voorlopig leeg.

Bij ieder kraampje hoort – zoals op het speelbord te zien is – een **prijkaart** met een gele rand. De prijs die erop staat geeft aan, voor welk bedrag een voorwerp bij het betreffende kraampje gekocht of ook verkocht wordt.

Door het draaien van de **prijsschijf** veranderen telkens de prijzen.

Let op: als jullie dit spel met z'n tweeën willen spelen, moeten twee kaartjes met voorwerpen van dezelfde kleur en één wit kaartje uit het spel genomen worden. Het spel verloopt daardoor vlotter.

Wie is de winnaar?

Winnaar is de speler die als eerste een bedrag van **250 gulden** verdiend heeft.



Het spel begint

De speelfiguur wordt gezet in de richting van de voetstappen, ieder paar voetstappen telt als 1 veld.

Er zijn verschillende manieren, om de beurt uit te voeren. Je kan, als je aan de beurt bent, één van de volgende 3 mogelijkheden kiezen:



1. **Gooien**, zetten en – als je wilt – kopen of verkopen (zie pag. 7: gooien en zetten).
2. **De prijsschijf draaien**, 1 veld verder zetten en – als je wilt – kopen of verkopen (zie pag. 10: de prijsschijf draaien).
3. **Blijven staan**, zonder te gooien en te zetten, en – als je wilt – kopen of verkopen (zie pag. 10: blijven staan).

Over velden die bezet zijn met speelfiguren mag je niet springen!

Kopen of verkopen

DE KAARTJES MET VOORWERPEN

Er zijn twee soorten kaartjes:

10 kaartjes met een gekleurde achtergrond en 5 kaartjes met een witte achtergrond. De kaartjes met een witte achtergrond zijn afzonderlijke voorwerpen. De kaartjes met dezelfde kleur achtergrond vormen een paar en horen bij elkaar. Ze kunnen echter ook afzonderlijk worden verhandeld.



ZO WORDT GEKOCHT

Kom je met je speelfiguur bij een kraampje, dan kan je als je wilt, een voorwerp dat daar wordt aangeboden, kopen. De prijs staat op de prijskaart met de gele rand en moet aan de kas worden betaald.



Normaal gesproken kan je per beurt maar één voorwerp kopen. Lig er echter een paar van dezelfde kleur op de kraam, dan mag je beide voorwerpen samen kopen. Je betaalt dus **2 x** de aangegeven prijs.

ZO WORDT VERKOCHT

Is er een lege plek op het kraampje waar je aankomt, dan mag je als je wilt een voorwerp verkopen. De prijs die je krijgt staat op de prijskaart met de gele rand. Per beurt mag maar één voorwerp worden verkocht.

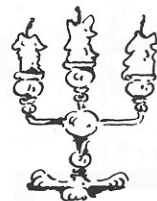
Als er op een kraampje twee plaatsen vrij zijn, dan kan daar ook een bij elkaar horend paar verkocht worden. Je krijgt dan dus **2 x** het aangegeven bedrag.

Je wordt betaald uit de kas.



Als het kopje koffie op de prijskaart verschijnt, dan betekent dat: deze kraam is op het ogenblik niet bezet.

Kopen of verkopen is hier tijdelijk **niet** mogelijk!



Belangrijk! Je mag nooit meer dan 3 voorwerpen in je bezit hebben.

Overigens: het spel wordt veel spannender, als de spelers hun verdiende geld niet open voor zich neerleggen.



Gooien en zetten

DE DOBBELSTEEN

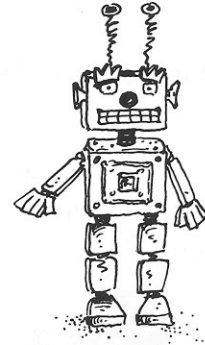
De dobbelsteen heeft 2 tot 5 ogen en twee speciale symbolen:



betekent, dat je in plaats van te zetten, de prijschijf in de richting van de pijl moet draaien tot de volgende prijs. Je mag daarna **niet** kopen of verkopen.



betekent: geluk. Als er een klavertje vier wordt gegooid, geldt de volgende speciale regel: je mag op een willekeurig veld zetten en daar



- **óf** een voorwerp kopen voor de aangegeven prijs,
- **óf** één van je eigen voorwerpen verkopen voor de aangegeven prijs,
- **óf**, wanneer er op de kraam ruimte voor 2 voorwerpen is, een paar dat je bezit verkopen. Je krijgt dan dus **2 x** de aangegeven prijs,
- **óf** een paar dat daar ligt voor de aangegeven prijs kopen. Je betaalt dan dus **2 x** de prijs.



HOE WORDT GEZET?

Heb je besloten te gooien, dan mag je na de worp kiezen, of je je speelfiguur het aantal gegooide ogen of minder zet. Na het gooien moet je in ieder geval **minstens één veld** zetten.

Voorbeeld:

Als je 4 gooit moet je minstens 1 veld zetten, maar je mag ook 2, 3 of maximaal 4 velden zetten.

Bij het kraampje waar je stil staat mag je een voorwerp voor de aangegeven prijs kopen of verkopen. Je hoeft dat echter niet te doen.

Heb je al drie voorwerpen, dan mag je niets meer kopen. Je zal dus eerst iets moeten verkopen voor je opnieuw mag kopen.

Bij een kraampje mogen nooit meer speelfiguren staan dan er verkoopplaatsen zijn.



ijscoman

DE SPECIALE VELDEN IJSCOMAN EN ONTMOETINGSPLAATS

Kan je met het volledige aantal ogen van de dobbelsteen direct de ijscoman of de ontmoetingsplaats bereiken, dan **moet** je je speelfiguur daar neerzetten (verplichte velden).



ontmoetingsplaats



Op deze twee speciale velden mogen tegelijkertijd meer speelfiguren staan.

Hier geldt bovendien de volgende speciale regel:

Als je bij de ijscoman komt, geef je een willekeurige speler royaal 10 gulden. Kom je in de loop van het spel op de ontmoetingsplaats terecht, dan mag je zeggen van welke speler je 10 gulden krijgt.

Uitzondering:

Als die speler daardoor z'n laatste „tientje" verliest, dan hoeft hij niet te betalen.

Als je met het gegooid aantal ogen bij geen enkele kraam kan komen, omdat die al met het maximale aantal personen bezet zijn, dan zal je in zo'n geval naar een speciaal veld **moeten** gaan als dat binnen je bereik ligt. Je kunt natuurlijk ook vrijwillig naar een speciaal veld gaan.

Wanneer je helemaal niet kan zetten, dan moet je een beurt overslaan.



De prijsschijf draaien

In plaats van te gooien, mag je ook de prijsschijf draaien. De prijsschijf wordt dan in de richting van de pijl gedraaid tot de volgende prijs verschijnt. Je speel-figuur **moet** dan één kraampje verder gezet worden. Daar kun je, als je wilt, voorwerpen voor de aangegeven prijs kopen of verkopen.

Niet vergeten dat niemand meer dan drie voorwerpen mag bezitten.

De prijsschijf mag niet gedraaid worden, wanneer:

- de speelfiguur niet naar het volgende kraampje kan gaan, omdat daar al zo veel figuren staan als er verkoopplaatsen zijn (zie pag. 8: hoe wordt gezet?).
- de prijsschijf al door de vorige speler vrijwillig – dus niet door het gooien van „draaien” met de dobbelsteen – werd gedraaid.

Blijven staan

Als je aan de beurt bent, hóef je niet verder te zetten. Je mag bij het kraampje waar je staat, blijven staan. Als je dat wilt, hoef je vooraf niet te gooien of te draaien. Wil je een voorwerp kopen of verkopen voor de aangegeven prijs, dan mag je dat doen. Kopen of verkopen is echter niet verplicht.



Eind van het spel

Het spel is afgelopen, zodra een speler
250 gulden heeft verdiend.



Tot slot nog een paar tactische tips

- Als het even kan nooit alle voorwerpen verkopen. Naar gelang het prijsniveau van het ogenblik heb je zo altijd de keuze tussen kopen en verkopen.
- Opletten wie het meeste geld heeft! Zo kun je op de ontmoetingsplaats steeds de rijkste speler een beetje geld afhandig maken.
- Niet altijd wachten op maximum- of minimumprijzen. Ook 20 gulden is winst!
- Niet steeds erop speculeren, dat je een paar kan kopen of verkopen. Daarmee hinder je voornamelijk jezelf.

© 1992 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Ravensburger BV, Amersfoort

