

Paparazzo

Auteurs: Friedemann Friese & Wolfgang Panning

Uitgegeven door Abacus Spiele, 1996

Een aan- en verkoopspel waarbij schandaalfoto's verhandeld worden en geld het enige doel is voor 3 tot 5 spelers vanaf 10 jaar.

Vertaald in het Nederlands door Hendrik Cornilly (Spelgroep Hof van Watervliet, Brugge, België).

Doel

De schandaalkrant "Stunk" is op zoek naar lasterlijke foto's om "geruchten" te kunnen bewijzen. De spelers (persagentschappen) kunnen bij die zoektocht veel geld verdienen door combinaties van foto's te bemachtigen. Wie aan het einde van het spel meest geld bezit, wint dit spel.

Vorbereiding (bij 5 spelers)

- Plaats de "Skandalchronik" (= waardetabel) in het midden van de tafel.
- De markeerstenen (voor elke gefotografeerde figuur een overeenkomstig kleur) worden onder die kaart klaargelegd. Deze stenen geven tijdens het spel de waarde van de verkochte foto's aan.
- Potlood en papier nemen.
- Het "Stunk"-kaartje wordt naast de waardetabel geplaatst.
- Elke speler ontvangt een geldsom van 15000\$ (rood = 1000\$ - geel = 5000\$) De spelers houden hun geldvoorraad geheim. Het overvloedige geld belandt in de kassa van een bankier.
- De fotokaarten (8 per gefotografeerde figuur = 64 in totaal) worden geschud. Elke speler krijgt nu 5 kaarten.
- Naast de waardetabel (rechterkant) worden drie foto's zichtbaar opengelegd. Dit zijn de drie foto's die in omloop zijn. De overeenkomstige markeerstenen worden nu op de waardetabel geplaatst al naargelang het aantal openliggende foto's per figuur.
- Alle overblijvende foto's worden uit het spel genomen en weggelegd.
- De fotokaarten die de spelers zelf in de hand hebben geven alleen geruchten aan. Deze foto's worden in de loop van het spel ingebracht. Op dat moment wordt gerucht openbaar. Om meer informatie over mogelijke schandalen te verzamelen, tonen alle spelers nu hun kaarten aan hun linkerbuur. Elke speler bezit op deze manier een hoeveelheid extra informatie.
- De speler links van de dealer krijgt de makelaarssteen. Hij wordt de eerste makelaar en start het spel.

Spelverloop

De speler die in het bezit is van de makelaarssteen kan kiezen tussen twee mogelijke acties:

- a) verkoop van een foto aan een van de spelers (in vier fasen)

b) verkoop van een eigen foto aan de "Stunk".

a) verkoop van een foto aan een van de spelers:

1. fase 1: de keuze van de foto

De speler kiest één van de drie openliggende foto's naast de waardetabel. Deze speler wordt nu de makelaar tussen de persagentschappen van de spelers en een onbekende fotograaf.

2. fase 2: de prijsvorming

Elke speler kan nu op zijn beurt de prijs van deze foto helpen bepalen. Hierbij gelden volgende regels:

- De speler links van de makelaar doet een openingsbod. De minimumwaarde van het bod wordt aangegeven door de passende markeersteen op de waardetabel.
- Een hoger bod moet steeds 1000\$ hoger zijn. Een speler die aan de beurt is mag ook passen.
- Zodra de speler rechts van de makelaar een bod heeft gedaan of gepast heeft, ligt de waarde van de foto vast. (Elke speler kan dus slechts éénmaal een prijs bepalen!)
- Doet niemand van de spelers een bod, gaat de foto gratis naar de makelaar.

3. fase 3: de verkoop

De foto wordt aan de vastgestelde prijs verkocht:

- Als eerste kan de makelaar de foto kopen. Koopt hij de foto, dan legt hij deze voor zich open op tafel en betaald het verschuldigde bedrag aan de kassa. Hij ontvangt voor deze verkoop geen provisie.
- Indien de makelaar de foto niet zelf koopt, biedt hij deze aan elke speler aan. Hij begint hiervoor bij zijn linkerbuur. Indien deze de foto koopt, betaalt deze speler het bedrag. Niemand kan de koop verhinderen.
- Is de foto nog niet verkocht en is de beurt aan de speler die het hoogste bod had gedaan, dan moet deze speler de foto kopen. Kan deze speler de foto echter niet betalen, krijgt deze speler een boete van 5000\$ en wordt de foto niet verkocht. Deze boete wordt op een blad genoteerd en later verrekend. De makelaar plaatst de foto terug en kiest opnieuw een foto (zie fase 1).
- Bij de verkoop aan een andere speler, ontvangt de makelaar een provisie die de helft bedraagt van de prijs van de foto. Hij ontvangt dit geld van de kassa.

4. fase 4: plaatsen van een nieuwe foto

De speler die de foto kocht, moet nu een andere foto op de markt brengen:

- Hij kiest een foto uit zijn hand en legt deze op de vrijgekomen plaats. (Een van de 'geruchten' is hiermee aangetoond!)
- De markeersteen van de betrokken figuur wordt één vakje opgeschoven. Alle foto's van die figuur worden dus nu duurder.

- Heeft de speler die de foto kocht geen eigen foto's meer in de hand, dan wordt de vrijgekomen plaats niet meer opgevuld en zijn nog slechts twee foto's te koop.
- De makelaarssteen wordt doorgegeven in wijzerzin. Deze speler start een nieuwe ronde.

b) verkoop van een eigen foto aan de 'Stunk':

- Bij deze actie verkoopt de makelaar ÈÈn van de foto's die hij zelf reeds aankocht (deze liggen op de tafel) aan de "Stunk". (Foto's die de speler in zijn hand heeft, mag hij niet verkopen.) Hij kan nu geen andere foto verkopen.
- De prijs die hij ervoor krijgt wordt aangegeven in de waardetabel. De speler ontvangt het geld uit de kassa.
- De foto wordt naast de Stunkkaart gelegd.
- De "Stunk" koopt van elke figuur (acht in totaal) slechts ÈÈn foto !
- De makelaarssteen wordt doorgegeven en de volgende speler is aan de beurt.

Speleinde

Het spel eindigt zodra één van volgende voorwaarden voldaan is:

- Slechts één speler heeft nog kaarten in zijn handen.
- De laatste openliggende foto naast de waardetabel wordt verkocht aan een speler die geen foto's meer kan inbrengen.

De afrekening

Volgende inkomsten worden samengeteld:

- De gezamenlijke waarde van de aangekochte foto's wordt berekend a.h.v. de waardetabel. Elke foto heeft de waarde zoals aangegeven door de bijpassende markeersteen.
- De geldsom die elke speler nog bezit.
- Een exclusiviteitsbonus: Indien alle foto's van een bepaalde figuur in het bezit zijn van een enkele speler, ontvangt deze speler per foto een bonus van 5000\$. Deze bonus vervalt indien een foto van deze figuur verkocht werd aan de "Stunk" of indien nog zo'n foto open ligt bij het aanbod naast de waardetabel. (Enkel alle openliggende foto's worden bekeken, resterende foto's in de handen tellen niet mee.)
- Eventuele boetes worden afgetrokken.
- De speler met de hoogste score wint.

Opmerkingen bij een spel voor 3 of 4 spelers

- Bij 3 of 4 spelers worden de foto's van één bepaalde figuur (8 in totaal) uit het spel genomen.
- Bij 3 spelers ontvangt elke speler bij het begin 6 i.p.v. 5 foto's waarvan hij er 3 laat zien aan zijn linkerbuur.



Date Last Modified: 06-03-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief