

BOOMTOWN

Face 2 Face Games, 2005
 Bruno CATHALA & Bruno FAIDUTTI
 3 – 5 spelers vanaf 10 jaar
 ± 30 minuten



Spelmateriaal

- 60 speelkaarten (45 mijnconcessies en 15 gebeurteniskaarten)
- 2 dobbelstenen
- 5 burgemeesterpionnen
- 10 markeerstenen
- pokerfiches (in waarden 1=wit, 5=rood en 10=blauw) die het goud voorstellen

Doel van het spel

De spelers zijn goudzoekers en proberen zoveel mogelijk rijkdom te vergaren. In elke spelronde worden mijnconcessies geveild. Daarna wordt in sommige van deze mijnen goud gevonden, afhankelijk van hoe de dobbelstenen rollen. Spelers kunnen ook optreden als bandieten, herbergiers en politici. Er zijn verschillende manieren om een dollar of twee te verdienen. Aan het einde van het spel, wint de speler met de grootste invloed, de beste mijnen en het meeste goud.

Vorbereidingen

- Elke speler begint het spel met een goudvoorraad van 10 (in pokerfiches). Met de bank kan te allen tijde gewisseld worden.
- Alle kaarten worden geschud en als één stapel met de afbeeldingen naar beneden, in het midden van de tafel gelegd. Dit is de blinde stapel. **Opmerking:** in een spel met 3 spelers, kan je 15 willekeurige kaarten uit de stapel nemen en onbekeken wegleggen om de duur van het spel te verkorten.
- De twee dobbelstenen, de reserve pokerfiches, de markeerstenen en de burgemeesterpionnen worden binnen handbereik gelegd.
- De eerste ronde kan beginnen.

Spelverloop

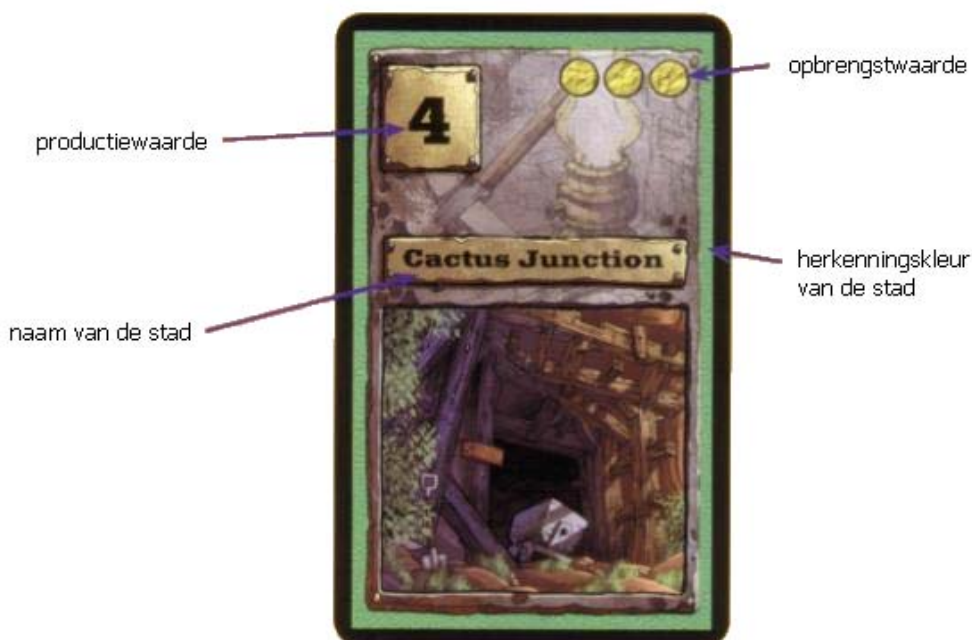
Laat het lot beslissen welke speler in de eerste ronde als eerste aan de beurt komt. Hij of zij is de *startspeler*. In alle volgende spelrondes, is dat de speler die de veiling in de vorige ronde heeft gewonnen.

Kaarten trekken

Neem zoveel kaarten van de blinde stapel als er spelers zijn en leg ze in een rij, met de afbeeldingen naar boven, op de tafel.

Opmerking: in de eerste ronde moeten alle omgedraaide kaarten mijnconcessies zijn. Als je eventueel andere kaarten getrokken zou hebben, schud je deze opnieuw door de blinde stapel.

Kenmerken van een mijnconcessie



Veiling

Het bieden begint bij de startspeler en gaat in uurwijzerzin verder. De startspeler kan ofwel passen ofwel één of meer goudstukken bieden. Dan kunnen alle andere spelers op hun beurt ofwel passen ofwel het huidige bod verhogen. Een speler die gepast heeft, kan niet meer deelnemen aan de lopende veiling. Het bieden gaat door tot alle spelers op één na gepast hebben. Een speler mag niet meer goud bieden dan hij bezit. **Opmerking:** In het zeldzame geval dat alle spelers ogenblikkelijk passen, wordt die speler die als eerste paste als de hoogste bieder beschouwd.

Een bod betalen

➡ bij vier of vijf spelers

De hoogste bieder betaalt het geboden bedrag aan de speler die rechts van hem of haar zit. Die speler houdt zelf de helft (eventueel naar boven afgerond) van het gekregen goud en geeft de rest op zijn beurt door aan zijn of haar rechterbuur. Die speler neemt eveneens de helft van het gekregen bedrag (af rondingen gebeuren weer naar boven) en geeft de rest aan de speler die rechts van hem of haar zit. Dit gaat zo door totdat er geen goud meer overblijft om aan de volgende speler door te geven.

Opmerking: de hoogste bieder mag nooit een deel van zijn of haar geld terug krijgen. Daarom gaat het eventuele overschot naar de bank wanneer de speler links van de startspeler 2 of meer goudstukken zou ontvangen.

➡ bij drie spelers

De hoogste bieder betaalt het geboden bedrag aan de speler die rechts van hem of haar zit, die daarvan de helft (afgerond naar boven) houdt en de rest aan zijn of haar rechterbuur geeft. Die speler houdt ook weer de helft van het ontvangen goud (eventueel afgerond) en geeft de rest terug aan de bank.

Kaarten kiezen

Na betaling van het geboden bedrag, kiest de hoogste bieder één van de aangeboden kaarten. Kiest hij of zij een mijnconcessie, legt hij deze met de afbeelding naar boven voor zich neer. Indien hij of zij voor een gebeurteniskaart kiest, gelden specifieke regels (zie verder). Nadat de hoogste bieder een kaart gekozen heeft, moet de speler die links van hem of haar zit één van de overige kaarten kiezen. De keuze gaat in uurwijzerzin verder, totdat elke speler een kaart genomen heeft. Indien een speler voor een mijnconcessie kiest in een stad waar een andere speler reeds burgemeester (zie verder) is, moet hij of zij aan die speler zoveel goudstukken betalen als de burgemeester mijnconcessies in dit stadje bezit.

Goudproductie

Nadat alle aangeboden kaarten een eigenaar hebben gevonden, gooit de startspeler met de twee dobbelstenen.

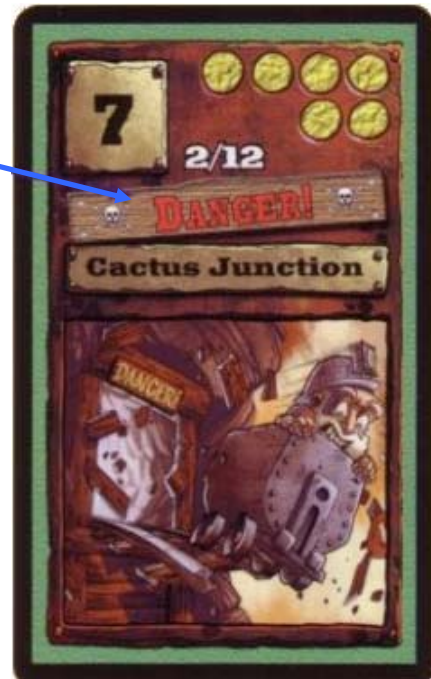
Elke mijnconcessie met een productiewaarde die overeenkomt met de som van beide dobbelstenen, brengt in deze ronde goud op. De eigenaar van deze mijnconcessies ontvangen evenveel goud van de bank als de opbrengstwaarde van deze mijnen (d.i. het aantal goudstukken rechtsboven op de kaart).

Als dit gedaan is, is de spelronde voorbij en kan een nieuwe ronde beginnen.

Gevaarlijke mijnkaarten

Merk op dat sommige mijnconcessies er iets anders uitzien en aangeven dat deze in het bijzonder *gevaarlijk* zijn. Indien tijdens de productiefase een 2 of een 12 gedubbeld wordt, storten deze mijnen in en worden ze onmiddellijk uit het spel genomen.

aanduiding
'gevaarlijke mijn'



Burgemeesters

Elke speler moet zijn mijnconcessies voor zich neer leggen, zodat ze voor alle andere spelers goed zichtbaar zijn. De mijnen worden per stadje (kleur) gegroepeerd.

De eerste speler die in eenzelfde stadje twee mijnconcessies bezit, wordt burgemeester van deze stad en neemt de bijhorende burgemeesterpion en plaatst deze voor zich.

Vanaf dan moet elke speler die een mijnconcessie neemt in een stad met een burgemeester, aan de speler die de rol van burgemeester waarneemt een som goud betalen die overeenstemt met het aantal concessies dat de burgemeester in het betrokken stadje bezit.

Van zodra een speler, op gelijk welk moment in het spel, meer mijnen in een stadje in zijn of haar bezit krijgt – het maakt niet uit of dit gebeurt door een kaart te nemen in de veilingfase of als gevolg van een gebeurteniskaart – wordt die speler de nieuwe burgemeester en verandert de pion van eigenaar. Als een speler burgemeester wordt door het nemen van een mijnconcessie, moet hij de vorige burgemeester echter nog de som goud betalen, vooraleer hij de mijn kan bouwen en de pion bij zich kan nemen.

Einde van het spel

Het spel eindigt na de ronde waarin de laatste kaart van de blinde stapel geveild wordt.

Nadat de mijnen een laatste keer goud geproduceerd hebben, berekent iedere speler zijn score. Dit is de som van:

- ➡ al het verzamelde goud (in pokerfiches)
- ➡ de productiewaarde (goudstukken) van de eigen mijnconcessies
- ➡ 5 punten voor elke burgemeesterpion in bezit

De speler met de hoogste score wint.

Gebeurteniskaarten

De meeste gebeurteniskaarten hebben een onmiddellijke uitwerking en worden daarna uit het spel genomen. Sommige kaarten (*Saloon*, *Saloon Girls*, *Governor*, *New Vein*) worden bij één of meerdere mijnconcessies gelegd en hebben een langer durende invloed. Andere kaarten (*Telegraph* en *Mustang*) worden door de speler bewaard en kunnen op een later tijdstip ingezet worden.

Het kan gebeuren dat een speler een kaart kiest of moet nemen die hij niet meteen kan gebruiken, bijvoorbeeld de *Governor* als hij geen burgemeesterpion bezit of de *Saloon Girls* als hij geen *Saloon* bezit. In zulk een geval legt de speler deze kaart voor zich neer. Ze heeft geen uitwerking tot hij of zij burgemeester wordt of een *Saloon*-kaart krijgt. Op dat ogenblik moeten de gebeurtenissen zonder verder verwijl uitgevoerd worden.

Card Shark (Valsspeler, 1x)

Elke *andere* speler moet aan de bank 4 goudstukken betalen. Deze kaart moet onmiddellijk uitgevoerd worden en wordt daarna uit het spel genomen.

Dynamite (Springstof, 3x)

Een door jou gekozen mijnconcessie of *Saloon* van een tegenstander raakt opgeblazen en wordt uit het spel genomen. Deze kaart moet onmiddellijk uitgevoerd worden en wordt daarna uit het spel genomen.

Expropriation (Onteigening, 1x)

Steel een door jou gekozen mijnconcessie van een andere speler en leg ze bij jezelf. De gekozen mijn moet echter in een stadje gelegen zijn waar je zelf reeds één of meer concessies bezit. Deze kaart moet onmiddellijk uitgevoerd worden en wordt daarna uit het spel genomen.

Governor (Gouverneur, 1x)

Plaats één van je burgemeesterpionnen op deze kaart. Deze burgemeester is nu gouverneur. Zolang deze pion gouverneur is, wordt het bedrag, dat de andere spelers jou verschuldigd zijn bij het oprichten van een mijn in hetzelfde stadje, verdubbeld. Als de burgemeesterpion in kwestie van eigenaar verandert, wordt de *Governor*-kaart uit het spel genomen.

Holdup (Overval, 2x)

Duid een speler aan en noem een nummer van 2 tot 12 – het bedrag dat je probeert te stelen. Gooi met de dobbelstenen. Als je het genoemde getal of hoger gooit, is je overval succesvol en moet de aangeduide speler je het gekozen bedrag betalen. Als je minder gooit, mislukt de overval en moet hij of zij je niets betalen. Deze kaart moet onmiddellijk uitgevoerd worden en wordt daarna uit het spel genomen.

Mustang (Mustang, 1x)

Bewaar deze kaart en gebruik ze later om meteen na de startspeler (de hoogste bieder) een kaart te kiezen, voor je eigenlijk aan de beurt bent. Als jij gekozen hebt gaat de beurt, zoals normaal, in uurwijzerzin verder. Zelf kom je natuurlijk geen tweede keer aan de beurt. Eens uitgevoerd, wordt deze kaart uit het spel genomen.

New Vein (Nieuwe goudader, 1x)

Leg deze kaart onder één van je mijnconcessies. Vanaf nu wordt de productiewaarde van deze mijn met 3 goudstukken verhoogd. Als de mijn opgeblazen (*Dynamite*) of onteigend (*Expropriation*) wordt, gaat de *New Vein*-kaart mee. Als de kaart onder een *gevaarlijke* mijn gelegd wordt en deze later instort, wordt de kaart mee uit het spel genomen.

Saloon (Herberg, 2x)

Leg deze kaart, net als je mijnconcessies, voor je neer en leg er een markeersteen in de kleur van jouw keuze op. Vanaf nu moet elke speler die een mijn in het stadje van dezelfde kleur bezit, bij elke goudproductie in die mijn, 2 goudstukken betalen, die hij in je herberg spendeert.

Saloon Girls (Danseressen, 1x)

Leg deze kaart bij één van je *Saloons*. Vanaf nu moet de eigenaar van een mijn in hetzelfde stadje bij elke goudproductie in die mijn, jou 4 in plaats van 2 goudstukken betalen. Als de *Saloon* wordt opgeblazen (*Dynamite*), wordt de *Saloon Girls*-kaart mee uit het spel genomen.

Stagecoach Robbery (Overval de postkoets, 1x)

Je ontvangt 10 goudstukken van de bank. Deze kaart moet onmiddellijk uitgevoerd worden en wordt daarna uit het spel genomen.

Telegraph (Telegraaf, 1x)

Bewaar deze kaart en gebruik ze later, op een ogenblik dat je zelf kiest. Meteen na het gooien van de dobbelstenen in de productiefase, mag je het resultaat van één van de twee dobeelstenen veranderen. Daarna wordt deze kaart uit het spel genomen.

Bankroet

Als je voor om het even welke reden (betalingen aan een burgemeester, gebeurteniskaarten) meer goud moet betalen dan je op dat ogenblik bezit, moet je datgene betalen wat je kan. De speler die het goud krijgt, krijgt geen compensatie voor het overgebleven gedeelte. Een speler die zonder goud zit, is bankroet en kan niet aan de veiling deelnemen, totdat hij opnieuw goud krijgt. (**Let op:** hij mag in die rondes wel een kaart kiezen, maar kan dus niet meebieden voor de eerste beurt).

Vrij vertaald door Sven De Backer.

Deze vertaling wordt u aangeboden door FORUM-Federatie Gezelschapsspellenclubs.