De kaarten

Brouwerijkaart. Het grote nummer is de minimumprijs in de veiling. **Levert aan** zegt hoeveel cafés je met die brouwerij mag hebben. **Brouwkost** betaal je elke ronde bij het inkomen. Je hebt er hoogstens 3.

Klein, Middel of Groot. De grote brouwerijen zitten gewoon in de trekstapel. Elke ronde gaat de laagste brouwerij bij Kopen uit het spel, dus hoe langer het spel duurt, hoe groter de brouwerijen op de markt.

Vinten-kaart. Vanaf ronde 2 draait het team op de eerste plaats er één om, leest ze voor en voert ze meteen uit. Ze geeft of neemt meteen geld, van of naar de bank. Niemand kiest. Daarna gaat ze op de aflegstapel.

Teamkaart. Staat in de beurtvolgorde-standaard. Het team op de eerste plaats draait de Vinten-kaart om, kiest als eerste een brouwerij en bouwt als laatste.

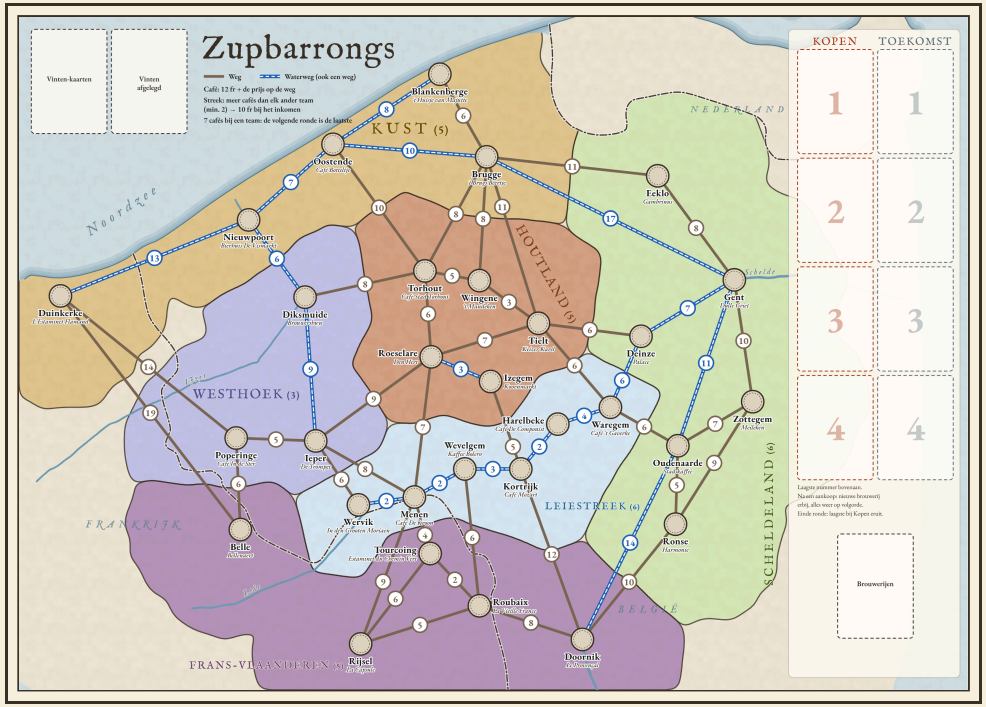
Handel

Handel mag altijd: teams mogen geld en brouwerijen ruilen, verkopen of weggeven, aan elke prijs die ze afspreken. Afspraken zijn niet bindend. Cafés en lege flesjes verhandel je niet. Heb je zo meer dan 3 brouwerijen, leg er dan terug in de doos tot je er 3 hebt.

Aan tafel

- Leg je **brouwerijkaarten open** voor je: iedereen ziet hoeveel cafés je mag hebben.
- Wie de meeste **huisjes** heeft, staat na de veiling op de eerste plaats. De **streken** lees je elke ronde af: kijk ze samen na.
- **Lege flesjes:** spreek per team af waar je de ingewisselde flesjes zet, zodat je ze niet twee keer telt.
- Twijfel? Lees de **spelhulp**: daar staat elke stap en elke prijs.

Zupbarrongs



REGELBOEKJE

Het bordspel van De Echte Vinten · 7 tot 9 spelers in 3 teams · 1,5 tot 2,5 uur

Waar gaat het om?

Drie teams drinken, verdienen geld en bouwen een netwerk van cafés over West- en Oost-Vlaanderen en Frans-Vlaanderen. Lege flesjes leveren geld op. Met dat geld koop je brouwerijen en bouw je cafés: hoe meer brouwerijen, hoe meer cafés je mag hebben. Wie op het einde **de meeste cafés** heeft, wint. Hebben twee teams er evenveel (dat gebeurt vaak), dan wint wie de meeste **streken** heeft.

In de doos

- Het bord (A1) en de beurtvolgorde-standaard
- 42 brouwerijkaarten, 21 Vinten-kaarten, 3 teamkaarten
- 13 caféhuisjes per kleur (blauw, oranje, wit)
- 200 frankbiljetten (1, 2, 5, 10, 20, 50 fr), 3 spelhulpen, dit boekje

Klaarzetten

Maak 3 teams (bij 8 spelers 3, 3 en 2). Elk team kiest een kleur.

Leg het bord op tafel, met de beurtvolgorde-standaard ernaast. Elk team krijgt een teamkaart, 13 huisjes in zijn kleur en een spelhulp.

Startgeld: 50 fr per team.

Brouwerijen: schud alle 42 brouwerijen, ook de grote. Trek er 8 en leg ze op volgorde van nummer op het bord: de 4 laagste bij **Kopen**, de 4 hoogste bij **Toekomst**. De rest is de trekstapel.

Bank. Het geld ligt in een open doos naast het bord. Elk team neemt en betaalt zelf en wisselt zelf.

Schud de Vinten-kaarten en leg ze op hun plek. Loot de beurtvolgorde voor ronde 1.

Einde van het spel

Heeft een team aan het einde van een ronde **7 cafés** of meer, dan is de **volgende** ronde de laatste. Zeg het luid, zodat iedereen het weet.

Na het inkomen van de laatste ronde wint het team met de **meeste cafés**.

Vaak hebben twee teams evenveel cafés. Dan wint wie **nu** de meeste **streken** heeft (tel ze op het bord): vecht er dus voor. Nog gelijk? Dan het meeste **geld**. Nog altijd gelijk? Dan delen jullie de winst.

Geld

Bank. Het geld ligt in een open doos naast het bord. Elk team neemt en betaalt zelf en wisselt zelf.

Flesjes inwisselen mag altijd: **6 fr** per leeg flesje voor een team van 3, **9 fr** voor een team van 2. Spreek af hoe je bijhoudt welke flesjes al ingewisseld zijn.

Niet genoeg geld? Kopen en bouwen kan enkel als je het kan betalen. Moet je iets betalen (brouwkost, Vinten-kaart) en heb je te weinig? Wissel eerst je lege flesjes in. Nog te weinig? Verkoop dan cafés tot je kan betalen: haal je huisje weg en neem **12 fr** per café uit de bank (de weg krijg je niet terug). Heb je geen cafés meer, betaal dan wat je hebt.

Voorbeeld

Inwisselen

Team Oranje (3 spelers) heeft 4 nieuwe lege flesjes: 4 × 6 = **24 fr**. Team Wit (2 spelers) heeft er 3: 3 × 9 = **27 fr**.

Voorbeeld

Te weinig geld

Blauw moet nog 10 fr brouwkost betalen, heeft maar 4 fr en geen lege flesjes meer. Het verkoopt een café: huisje eraf, **12 fr** uit de bank. Nu betaalt het de 10 fr en houdt **6 fr** over. Het café is weer vrij.

Stap 5: Inkomen

Alle teams tegelijk. Tel je huisjes: elk café brengt **7 fr** op. Betaal daarna de **brouwkost** van al je brouwerijen (die staat op de kaart), ook als je minder cafés hebt dan ze aan leveren. Te weinig geld? Zie **Geld**.

Streken. Kijk dan samen naar de huisjes. Heeft een team in een streek **meer cafés dan elk ander team** (minstens 2), dan krijgt het **10 fr** streekbonus. Hebben twee teams er evenveel, dan krijgt niemand die streek. Er wordt niets gemarkeerd: je leest het elke ronde opnieuw af.

Voorbeeld

Inkomen

Wit heeft 3 cafés en de brouwerijen 7 (Deca, brouwkost 9 fr) en 10 (De Leite, brouwkost 6 fr).

Inkomen: 3 × 7 = 21 fr. Brouwkost: 9 + 6 = 15 fr. Wit houdt **6 fr** over.

Stap 6: Einde van de ronde

Loop deze drie stappen af, altijd in deze volgorde:

① **Laatste ronde?** Heeft een team **7 cafés of meer**, zeg het dan luid: de **volgende** ronde is de laatste.

② **Markt.** De brouwerij met het laagste nummer bij **Kopen** gaat uit het spel: terug in de doos.

③ **Aanvullen.** Leg de bovenste brouwerij van de trekstapel bij de markt en leg weer alles op volgorde: de laagste nummers bij Kopen, de hoogste bij Toekomst.

Een ronde

1. ★ **Vinten-kaart**
   Vanaf ronde 2: het team op de **eerste plaats** draait een **Vinten-kaart** om, leest ze voor en voert ze meteen uit.
2. **Veiling**
   Hoogstens **één brouwerij** per ronde. Kopen moet niet, maar zonder brouwerij bouw je geen cafés.
3. **Beurtvolgorde**
   Zet de teamkaarten opnieuw in de standaard: **meeste cafés** op de eerste plaats.
4. **Cafés bouwen**
   In **omgekeerde volgorde**: de derde plaats eerst, de eerste plaats als laatste.
5. **Inkomen**
   Elk café brengt **7 fr** op. Betaal dan de **brouwkost** van al je brouwerijen, ook als je minder cafés hebt dan ze aan leveren.
6. **Einde van de ronde**
   ① **7 cafés** of meer bij een team? Zeg het luid: de **volgende** ronde is de laatste.
   ② De brouwerij met het **laagste nummer bij Kopen** gaat uit het spel.
   ③ Vul de markt aan van de trekstapel en leg alles weer op volgorde.

★ Stap 1: Vinten-kaart

Vanaf ronde 2 draait het team op de **eerste plaats** de bovenste **Vinten-kaart** om, leest ze luid voor en voert ze meteen uit. Daarna gaat ze op de aflegstapel. Al het geld gaat naar of komt uit de bank.

Staat er "elk team met de meeste cafés" of "de minste cafés", tel dan de huisjes. Zijn twee teams gelijk, dan geldt de kaart voor allebei.

Stap 2: Veiling

Met brouwerijen mag je cafés hebben. Elk team koopt **hoogstens één brouwerij per ronde**. Kopen moet niet, maar zonder brouwerij bouw je geen cafés.

Het **eerste team in de beurtvolgorde dat nog niet klaar is**, kiest een brouwerij bij **Kopen** en biedt minstens het nummer op de kaart. Wil het niets kopen, dan zegt het **"wij kopen niets"**: dan is het klaar voor deze ronde.

Daarna mogen de andere teams die nog niet klaar zijn, om de beurt **hoger bieden** of **passen**. Wie past, biedt niet meer mee op deze brouwerij. Het team dat overblijft, betaalt zijn bod aan de bank, neemt de kaart en is klaar.

Dan kiest het volgende team dat nog niet klaar is een brouwerij, en zo verder tot elk team klaar is. Wie paste, mag dus nog een andere brouwerij kiezen.

Markt. Na elke aankoop leg je de bovenste brouwerij van de trekstapel bij de markt. Leg de 8 brouwerijen dan weer op volgorde van nummer: de 4 laagste bij **Kopen**, de 4 hoogste bij **Toekomst**. Brouwerijen bij Toekomst kan je nog niet kopen, maar je ziet wat eraan komt.

Een team heeft hoogstens **3 brouwerijen**. Koop je er nog een, leg dan een van je oude terug in de doos.

Voorbeeld

Veiling

De volgorde is Oranje, Blauw, Wit. Oranje kiest De Plukker (nummer 3) en biedt 3 fr. Blauw biedt 4, Wit past, Oranje biedt 6, Blauw past. Oranje betaalt **6 fr** en is klaar. Nu kiest Blauw een brouwerij. Wit paste daarnet, maar mag nu wel meebieden.

Stap 3: Beurtvolgorde

Na de veiling zet je de teamkaarten opnieuw in de beurtvolgorde-standaard: het team met de **meeste cafés** komt op de eerste plaats. Bij een gelijkstand gaat het team met de **brouwerij met het hoogste nummer** voor. Een team zonder brouwerij komt achter de rest. Blijft het gelijk, dan blijven ze staan.

Het team op de eerste plaats bouwt nu als **laatste** en kiest in de volgende ronde als eerste een brouwerij. In ronde 1 heeft nog niemand cafés: dan beslist de hoogste brouwerij.

Stap 4: Cafés bouwen

Nu bouwen de teams cafés, in **omgekeerde beurtvolgorde**: het team op de derde plaats eerst, het team op de eerste plaats als laatste.

Hoeveel cafés mag je hebben? Zoveel als je brouwerijen samen aan leveren: tel de cafés op je brouwerijkaarten op. Je bouwt bij zolang je er minder hebt. Zonder brouwerij bouw je dus nog niets.

Je **eerste café** (je thuisbasis) mag elk vrij café zijn. Het kost 12 fr. Elk volgend café moet via **een weg** grenzen aan een café van jou. Je betaalt de **caféprijs (12 fr)** plus de **prijs op die weg**. Lopen er meer wegen naartoe, dan kies je de goedkoopste. Een **waterweg** is een gewone weg, enkel anders getekend. Een café met een huisje van een ander team is bezet.

Je bouwt één per één, zoveel je wil en kan betalen. Elk nieuw café telt meteen mee om het volgende aan te laten grenzen. Zet op elk café een huisje in je teamkleur.

Voorbeeld

Bouwen

Blauw begint in Wevelgem (Kaffee Bolero): **12 fr**. Daarna Kortrijk, over de waterweg van 3 fr: 12 + 3 = **15 fr**. Heeft Blauw nog geld en plaats op zijn brouwerijen, dan bouwt het gewoon verder.

Voorbeeld

Hoeveel cafés?

Wit heeft Deca (2 cafés) en De Leite (2 cafés): het mag **4 cafés** hebben. Staan er 4 huisjes van Wit op het bord, dan bouwt het pas verder met een extra of grotere brouwerij.