Zupbarrongs *Spelhulp*

● **Team Blauw**

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.

Het **eerste team dat nog niet klaar is** kiest een brouwerij bij **Kopen** en biedt minstens haar nummer, of zegt **"wij kopen niets"**.

De anderen bieden om de beurt **hoger** of **passen**. Wie overblijft, betaalt en is klaar. Wie paste, mag later nog kiezen.

Al 3 brouwerijen en je koopt er nog een? Leg een oude terug in de doos.

3 **Beurtvolgorde**

Zet de teamkaarten opnieuw in de standaard: **meeste cafés** op de eerste plaats.

Gelijk? De **hoogste brouwerij** gaat voor. Nog gelijk? Blijf staan.

4 **Cafés bouwen**

In **omgekeerde volgorde**: de derde plaats eerst, de eerste plaats als laatste.

Je bouwt bij **zolang je minder cafés hebt dan je brouwerijen aan leveren** (tel de cafés op je brouwerijkaarten).

Eerste café: **vrij te kiezen**, 12 fr. Daarna een café dat via **een weg** aan een eigen café grenst: **12 fr + de prijs op die weg**. Een waterweg is ook een weg.

Bouw één per één, zoveel je wil en kan betalen. Zet een huisje in je kleur.

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.

Streek: heb je er **meer cafés dan elk ander team** (minstens 2)? Dan krijg je **10 fr**.

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.

Prijzen

Flesje (team van 3)	**6 fr**
Flesje (team van 2)	**9 fr**
Café	**12 fr + weg**
Inkomen per café	**7 fr**
Brouwkost	**op de brouwerijkaart**
Streek (meer dan elk ander team, min. 2)	**10 fr**
Startgeld	**50 fr**

Flesjes inwisselen en handelen mag altijd. Hoogstens 3 brouwerijen, hoogstens 1 per ronde kopen.

Hoeveel cafés?

Zoveel als je brouwerijen aan leveren: **tel de cafés op je brouwerijkaarten**. Je bouwt bij zolang je er minder hebt. Wie de meeste cafés heeft, staat op de eerste plaats en wint op het einde.

Einde

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.

Rekenhulp en streken: zie achterkant.

Zupbarrongs *Spelhulp · achterkant*

● **Team Blauw**

Rekenhulp

Inkomen: 7 fr per café (trek daarna de brouwkost af).

cafés	fr	cafés	fr
1	7	**8**	56
2	14	**9**	63
3	21	**10**	70
4	28	**11**	77
5	35	**12**	84
6	42	**13**	91
7	49		

Inwisselen: 6 fr per flesje (team van 3), 9 fr (team van 2).

flesjes	team 3	team 2	flesjes	team 3	team 2
1	6	9	**9**	54	81
2	12	18	**10**	60	90
3	18	27	**11**	66	99
4	24	36	**12**	72	108
5	30	45	**13**	78	117
6	36	54	**14**	84	126
7	42	63	**15**	90	135
8	48	72	**16**	96	144

Streken nakijken

Elke ronde bij het inkomen: meer cafés dan elk ander team in een streek, minstens 2 → 10 fr.

- ☐ Kust (5 cafés)
- ☐ Houtland (5 cafés)
- ☐ Scheldeland (6 cafés)
- ☐ Westhoek (3 cafés)
- ☐ Leiestreek (6 cafés)
- ☐ Frans-Vlaanderen (5 cafés)

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, Vintenkaart) 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.

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.

Zupbarrongs *Spelhulp*

▲ Team Oranje

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.

Het **eerste team dat nog niet klaar is** kiest een brouwerij bij **Kopen** en biedt minstens haar nummer, of zegt **"wij kopen niets"**.

De anderen bieden om de beurt **hoger** of **passen**. Wie overblijft, betaalt en is klaar. Wie paste, mag later nog kiezen.

Al 3 brouwerijen en je koopt er nog een? Leg een oude terug in de doos.

3 Beurtvolgorde

Zet de teamkaarten opnieuw in de standaard: **meeste cafés** op de eerste plaats.

Gelijk? De **hoogste brouwerij** gaat voor. Nog gelijk? Blijf staan.

4 Cafés bouwen

In **omgekeerde volgorde**: de derde plaats eerst, de eerste plaats als laatste.

Je bouwt bij **zolang je minder cafés hebt dan je brouwerijen aan leveren** (tel de cafés op je brouwerijkaarten).

Eerste café: **vrij te kiezen**, 12 fr. Daarna een café dat via **een weg** aan een eigen café grenst: **12 fr + de prijs op die weg**. Een waterweg is ook een weg.

Bouw één per één, zoveel je wil en kan betalen. Zet een huisje in je kleur.

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.

Streek: heb je er **meer cafés dan elk ander team** (minstens 2)? Dan krijg je **10 fr**.

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.

Prijzen

Flesje (team van 3)	**6 fr**
Flesje (team van 2)	**9 fr**
Café	**12 fr + weg**
Inkomen per café	**7 fr**
Brouwkost	**op de brouwerijkaart**
Streek (meer dan elk ander team, min. 2)	**10 fr**
Startgeld	**50 fr**

Flesjes inwisselen en handelen mag altijd. Hoogstens 3 brouwerijen, hoogstens 1 per ronde kopen.

Hoeveel cafés?

Zoveel als je brouwerijen aan leveren: **tel de cafés op je brouwerijkaarten**. Je bouwt bij zolang je er minder hebt. Wie de meeste cafés heeft, staat op de eerste plaats en wint op het einde.

Einde

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.

Rekenhulp en streken: zie achterkant.

Zupbarrongs *Spelhulp · achterkant*

▲ Team Oranje

Rekenhulp

Inkomen: 7 fr per café (trek daarna de brouwkost af).

cafés	fr	cafés	fr
1	7	**8**	56
2	14	**9**	63
3	21	**10**	70
4	28	**11**	77
5	35	**12**	84
6	42	**13**	91
7	49		

Inwisselen: 6 fr per flesje (team van 3), 9 fr (team van 2).

flesjes	team 3	team 2	flesjes	team 3	team 2
1	6	9	**9**	54	81
2	12	18	**10**	60	90
3	18	27	**11**	66	99
4	24	36	**12**	72	108
5	30	45	**13**	78	117
6	36	54	**14**	84	126
7	42	63	**15**	90	135
8	48	72	**16**	96	144

Streken nakijken

Elke ronde bij het inkomen: meer cafés dan elk ander team in een streek, minstens 2 → 10 fr.

- ☐ Kust (5 cafés)
- ☐ Houtland (5 cafés)
- ☐ Scheldeland (6 cafés)
- ☐ Westhoek (3 cafés)
- ☐ Leiestreek (6 cafés)
- ☐ Frans-Vlaanderen (5 cafés)

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, Vintenkaart) 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.

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.

Zupbarrongs *Spelhulp*

■ **Team Wit**

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.

Het **eerste team dat nog niet klaar is** kiest een brouwerij bij **Kopen** en biedt minstens haar nummer, of zegt **"wij kopen niets"**.

De anderen bieden om de beurt **hoger** of **passen**. Wie overblijft, betaalt en is klaar. Wie paste, mag later nog kiezen.

Al 3 brouwerijen en je koopt er nog een? Leg een oude terug in de doos.

3 **Beurtvolgorde**

Zet de teamkaarten opnieuw in de standaard: **meeste cafés** op de eerste plaats.

Gelijk? De **hoogste brouwerij** gaat voor. Nog gelijk? Blijf staan.

4 **Cafés bouwen**

In **omgekeerde volgorde**: de derde plaats eerst, de eerste plaats als laatste.

Je bouwt bij **zolang je minder cafés hebt dan je brouwerijen aan leveren** (tel de cafés op je brouwerijkaarten).

Eerste café: **vrij te kiezen**, 12 fr. Daarna een café dat via **een weg** aan een eigen café grenst: **12 fr + de prijs op die weg**. Een waterweg is ook een weg.

Bouw één per één, zoveel je wil en kan betalen. Zet een huisje in je kleur.

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.

Streek: heb je er **meer cafés dan elk ander team** (minstens 2)? Dan krijg je **10 fr**.

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.

Prijzen

Flesje (team van 3)	**6 fr**
Flesje (team van 2)	**9 fr**
Café	**12 fr + weg**
Inkomen per café	**7 fr**
Brouwkost	**op de brouwerijkaart**
Streek (meer dan elk ander team, min. 2)	**10 fr**
Startgeld	**50 fr**

Flesjes inwisselen en handelen mag altijd. Hoogstens 3 brouwerijen, hoogstens 1 per ronde kopen.

Hoeveel cafés?

Zoveel als je brouwerijen aan leveren: **tel de cafés op je brouwerijkaarten**. Je bouwt bij zolang je er minder hebt. Wie de meeste cafés heeft, staat op de eerste plaats en wint op het einde.

Einde

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.

Rekenhulp en streken: zie achterkant.

Zupbarrongs *Spelhulp · achterkant*

■ **Team Wit**

Rekenhulp

Inkomen: 7 fr per café (trek daarna de brouwkost af).

cafés	fr	cafés	fr
1	7	**8**	56
2	14	**9**	63
3	21	**10**	70
4	28	**11**	77
5	35	**12**	84
6	42	**13**	91
7	49		

Inwisselen: 6 fr per flesje (team van 3), 9 fr (team van 2).

flesjes	team 3	team 2	flesjes	team 3	team 2
1	6	9	**9**	54	81
2	12	18	**10**	60	90
3	18	27	**11**	66	99
4	24	36	**12**	72	108
5	30	45	**13**	78	117
6	36	54	**14**	84	126
7	42	63	**15**	90	135
8	48	72	**16**	96	144

Streken nakijken

Elke ronde bij het inkomen: meer cafés dan elk ander team in een streek, minstens 2 → 10 fr.

- ☐ Kust (5 cafés)
- ☐ Houtland (5 cafés)
- ☐ Scheldeland (6 cafés)
- ☐ Westhoek (3 cafés)
- ☐ Leiestreek (6 cafés)
- ☐ Frans-Vlaanderen (5 cafés)

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, Vintenkaart) 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.

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.