

# WUCHERER

## Doel van het spel

Door het tactisch uitspelen van kaarten en inzetten van geld tracht elke speler huizen te bouwen en er zo kapitaalkrachtig mogelijke huurders in onder te brengen. De speler die op het einde van het spel het meeste geld heeft verzameld, wint het spel.

## Spelmateriaal

- ⇒ 110 speelkaarten : op de voorzijde ervan staan delen van een huis, gebeurtenissen of huurders afgebeeld ; op de achterzijde staat steeds een bakstenen muur afgebeeld
- ⇒ 1 spelregel

## Spelvoorbereiding

- ⇒ Vóór het eerste spel moeten de bankbiljetten voor elke speler één maal gekopieerd en uitgesneden worden.
- ⇒ De kaart 'Knast' (gevangenis) wordt opzij gelegd. Zij is vlot te herkennen omdat ze aan beide zijden dezelfde afbeelding draagt.
- ⇒ Elke speler ontvangt 1 dak-kaart.
- ⇒ De resterende kaarten worden goed geschud. Elke speler ontvangt 5 kaarten. De overige kaarten worden als verdekte voorraadstapel midden op tafel gelegd.
- ⇒ Elke speler ontvangt 3 DMW.

## Spelverloop

- ⇒ De speler links van de deler begint het spel. De andere spelers volgen in uurwijzerzin. Indien nodig, mag een speler zich ook buiten zijn beurt verdedigen tegen aanvallen/inmenging van medespelers. Tijdens zijn beurt voert elke speler achtereenvolgens de volgende acties uit : huizen controleren, kaarten uitspelen, huur innen en kaarten kopen.
- ⇒ **Huizen controleren** : Elke speler moet nagaan of er in één of meerdere van zijn huizen krakers wonen. Uit elk huis waarin zich een kraker bevindt, vertrekt de huurder die de hoogste huur betaalde. Als de getroffen speler zelf nog over onbewoonde woningen beschikt, kan hij de betrokken huurder daar naartoe laten verhuizen. Heeft hij geen onbewoond huis meer, dan verhuist de huurder naar een vrije woning van een andere speler. De speler die aan de beurt is, kiest zelf naar welk huis zijn ex-huurder vertrekt. Is er geen enkele vrije woning, dan wordt de huurder op de aflegstapel midden op tafel gelegd.
- ⇒ **Kaarten uitspelen** : Een speler mag zo veel kaarten uitspelen als hij wil. Elke kaart kan bij een willekeurige speler gelegd worden. Door het uitspelen van een kaart kan een speler : een nieuw huis bouwen of verbouwen, een huurder laten intrekken of acties uitvoeren.
  - , **Nieuw huis bouwen of verbouwen** : Bij de bouw van een huis legt de speler kaarten met de rugzijde (gemetselde muur) naar boven voor zich. Andere spelers weten dus niet wat er op de kaart staat. Een huis moet minimaal 1 en maximaal 5 verdiepingen hoog zijn. Een nieuwbouwhuis moet afgewerkt worden in de ronde waarin met de bouw ervan gestart werd.

Er kunnen verdiepingen toegevoegd worden aan een huis zo lang er geen dak op staat. Een dak wordt gevormd door een dak-, dakwoning- of plat dak-kaart en beëindigt de bouw van een huis. Een dakwoning kan onmiddellijk bewoond worden en telt niet als een verdieping. Een speler mag van andere spelers een dak kopen aan een overeen te komen prijs. Kaarten mogen niet geruild worden tussen spelers. Huizen die af zijn, kunnen alleen nog verder uitgebouwd worden met kelder- of dakuitbouwkaarten. Daken kunnen achteraf nog veranderd worden met de kaarten dakopbouw (Dachausbau) of plat dak (Flach- dach). Een dakopbouw (Dachausbau) maakt een dak bewoonbaar zodat ze ook inkomsten kan opleveren. Een dakopbouw telt niet mee als een verdieping. De kaart plat dak verhindert de bouw van een dakopbouw. De kaart kelderwoning (Kellerwohnung) kan aangelegd worden onder de laagste verdieping en voegt aan het huis een extra woning toe. Een huis mag maximaal één kelderwoning hebben. Een kelderwoning telt niet als een verdieping.

- , **Huurder laten intrekken** : In een bewoonbaar huis kunnen huurders trekken. De speler legt de kaart(en) met huurders zichtbaar op de verdieping af. Een huurder heeft één volledige woning nodig als hij dwars op de kaart staat afgebeeld. Staat hij rechtop op de kaart, dan heeft hij twee boven elkaar liggende woningen nodig. De huurders betalen verschillende bedragen die linksboven op de kaart op een bankbiljet afgebeeld staan. Huurders stellen ook eisen : ze trekken slechts in in huizen die een bepaald aantal verdiepingen niet overschrijden. Dit aantal staat afgebeeld in het huissymbool onderaan de huurderskaart. Als het aantal verdiepingen in een woning bepaald wordt, tellen alleen de kaarten mee die met hun gemetselde muur-kant naar boven liggen. Dak- of kelderwoningen tellen niet mee als verdieping.
- , **Acties uitvoeren** : Een speler mag ook actiekaarten uitspelen op eigen of vreemde woningen of huurders. Als een speler actiekaarten uitspeelt tegen andere spelers, mogen deze zich onmiddellijk daartegen verdedigen met gepaste kaarten. Onafhankelijk van de uitkomst ervan blijft dezelfde speler aan de beurt. Uitgespeelde actiekaarten belanden op de aflegstapel in het midden van de tafel. De verklaring van de verschillende kaarten volgt verder in deze handleiding.
- ⇒ **Huur innen** : Als een speler beslist om geen verdere kaarten meer uit te spelen, kan hij huur innen. Elke huurder betaalt dan het bedrag dat linksboven op het bankbiljet op de huurderskaart staat afgebeeld. Voor elke leegstaande maar bewoonbare woning betaalt een speler 1 DMW. Huizen met krakers erin leveren geen opbrengsten op. Heeft een speler geen huizen waarvan hij inkomsten kan bekomen of verblijft de speler in de gevangenis, dan ontvangt hij 1 DMW.
- ⇒ **Kaarten kopen** : Nu kan de speler willekeurig veel kaarten van de stapel kopen. De eerste 5 kaarten kosten 1 DMW per stuk, vanaf de 6de kaart kosten ze 2 DMW per stuk. Beperking : een speler mag niet meer geld uitgeven dan hij in de vorige fase 'huur innen' ontvangen heeft. Kaarten kunnen niet meer terug omgeruild worden in DMW.

# Spelvarianten

- 1° Geheim vermogen : Spelers mogen hun geld verborgen houden voor de andere spelers.
- 2° Vrije kaartenhandel : In fase 2 mogen niet alleen 'daken' gekocht worden, maar ook andere kaarten. Bovendien mogen kaarten wel geruild worden.
- 3° Vrij verkeer van tegenzetten : Niet alleen de aangevallene, maar ook andere spelers mogen verdedigende kaarten uitspelen.
- 4° Bijzondere eigenschappen van de huurders :
  - ,Die Familie : De familie houdt de medehuurders van het huis goed in de gaten. Speelt een speler die in één van zijn huizen een familie heeft wonen, een bom- of moordkaart - zonder dat de verdedigingskaart 'de gek' uitgespeeld wordt -, dan verwittigt de familie onmiddellijk de politie zonder dat daarvoor een politie-kaart ingezet hoeft te worden. De familie beschermt niet tegen krakers.
  - ,Die Freaks : Freaks trekken alleen in in onbewoonde huizen of huizen waarin reeds freaks wonen. Andere huurders of krakers gaan niet wonen in huizen waarin freaks wonen.
  - ,Der Musiker : Als een muzikant in een huis komt wonen waarin zich nog geen andere muzikanten wonen, verhuizen alle andere huurders naar andere gepaste huizen. De speler die de muzikant uitspeelde, bepaalt in welke huizen de andere huurders gaan wonen. Mochten er niet voldoende andere huizen beschikbaar zijn, blijven de huurders die geen nieuwe woning hebben kunnen vinden gewoon bij de muzikant wonen. In huizen waar reeds muzikanten wonen, kunnen achteraf wel gewoon huurders bij komen wonen.
  - ,Die Mutter mit Kind : Omwille van de overlast die het kind voor de medehuurders kan berokkenen, kan deze kaart in fase 2 'kaarten uitspelen' steeds terug ter hand genomen worden.
  - ,Die Prominenten : De huizen waarin deze kaarten voorkomen stijgen in aanzien. De andere huurders moeten dubbel huurgeld betalen, de prominent moet slechts 2 DMW betalen. Wonen er 2 prominenten in één huis, dan moeten de andere huurders vier maal zo veel huur betalen. De waarde van leegstaande huizen verdubbeld of verviervoudigd.
  - ,Der Rentner : De gepensioneerde is niet meer zo goed te been en kan alleen maar gaan wonen op het gelijkvloer of in de kelder.
  - ,Der Single : Een alleenstaande kan niet vermoord worden. Omdat veel alleenstaanden op zoek zijn naar een woning, is een poging om een huis leeg te maken om plaats te maken voor een alleenstaande zinloos. Er zal onmiddellijk een nieuwe alleenstaande in geplaatst worden.
  - ,Der Student : Wonen meerdere studenten in één huis, dan wordt er een studentenvereniging opgericht. Dit maakt het huis zo attractief voor studenten dat elke nieuwe student één DMW meer betaalt dan de vorige student die in het huis is komen wonen. Voor de eerste student bedraagt de huur dus 2 DMW, voor de tweede 3 DMW, voor de vierde 4 DMW,... In totaal brengen 3 studenten dus 9 DMW op, 5 studenten 20 DMW,... op aan huurgeld.
  - ,Der Umzugsspediteur : De verhuizer moet slechts 1 DMW betalen aan huur. Telkens er in het huis waar de verhuizer woont iemand verhuist, ontvangt de huiseigenaar 2 DMW van de speler die deze kaart uitspeelt.

## Einde van het spel

Als de voorraadstapel opgebruikt is, is bij 2 tot 4 spelers elke speler - uitgezonderd de speler die de laatste kaart van de stapel heeft genomen - nog één maal aan de beurt. Bij 5 of 6 spelers wordt de aflegstapel omgedraaid, geschud en nogmaals gebruikt als voorraadstapel. Als de stapel voor de tweede maal volledig opgebruikt is, eindigt het spel. Als de stapel opgebruikt is en er kaarten door een actiekaart onder de stapel geschoven moeten worden, komen ze op de aflegstapel terecht.

Indien gewenst kan er over meerdere ronden gespeeld worden of kan er gespeeld worden naar een bepaald bedrag bv. 75 DMW.

## Speeltips

⇒ Als de voorraadstapel ten einde loopt, is het belangrijk zijn medespelers goed in het oog te houden. De linker buurman van de speler die de laatste kaart neemt, heeft een klein voordeel omdat de andere spelers vaak verrast zijn dat de stapel al op is. Heeft hij dan nog veel kaarten en mogelijk nog een dak, dan kan hij nog een hoog huis bouwen en zo het eindresultaat van het spel beïnvloeden. Er bestaat dan immers geen mogelijkheid meer om de opbrengst van dit nieuwe huis te beperken.

⇒ Enkele voorbeelden van tactisch uitspelen van kaarten :

- , Bouwen van een kelder of dakopbouw bij een andere speler om daar eigen krakers in onder te brengen.
- , Vanuit de gevangenis een moord plegen of een bomaanslag plegen op een eigen huis om ongewenste huurders of krakers kwijt te geraken, en onmiddellijk daarna een politiekaart uitspelen. Omdat de speler in de gevangenis zit en daardoor een alibi heeft, zal de politie de linker buurman van de speler verdenken.

<b>W U C H E R E R</b>		
Abacus	Friedemann, Friese	1997
2 - 6 spelers	vanaf 10 jaar	20 min.

© Marc Van den Branden, Forum, 1997

## Verklaring van de kaarten

- ⇒ **DACH** : De dak-kaart beëindigt een nieuwbouw en maakt woningen bewoonbaar. Na een dak kunnen er geen extra verdiepingen meer bijgebouwd worden. Huizen kunnen door de juiste kaarten wel verder uitgebouwd worden (zie Dachausbau, Flachdach, Kellerwohnung).
- ⇒ **DACHWOHNUNG** : De dakwoning beëindigt een nieuwbouw en vormt op zich een dakopbouw. Dit dak is een woning, maar telt niet mee als verdieping.
- ⇒ **FLACHDACH** : Een plat dak kan gebruikt worden om een nieuwbouw te beëindigen of kan op een dak-kaart gelegd worden. Een plat dak mag niet meer verder uitgebouwd worden.
- ⇒ **DACHAUSBAU** : Een dakopbouw kan op een dak-kaart gelegd worden. Van dan af is het dak ook een woning, die echter niet meetelt als verdieping.
- ⇒ **KELLERWOHNUNG** : De kelderwoning wordt onder het gelijkvloers geschoven. Een huis mag maximaal één kelderwoning hebben. Een kelder geldt als woning, maar telt niet als verdieping.
- ⇒ **ABRIß** : De sloop kan een willekeurig huis treffen. Alle bewoners van het huis verhuizen. Een sloopkaart kan alleen uitgespeeld worden als er voldoende vrije woningen in het spel beschikbaar zijn om alle huurders een nieuwe woning te bezorgen. De bezitter van een gesloopt huis mag kiezen waarnaartoe de huurders verhuizen. De bezitter neemt bovendien alle kaarten waaruit het huis bestond terug ter hand. De sloop-kaart komt nadien op de aflegstapel terecht.
- ⇒ **ALIBI** : Een alibi-kaart verhindert één maal dat een speler bij een politieonderzoek voor een moord-of bomaanslag in de cel terecht komt. Daarna belandt de kaart op de aflegstapel.
- ⇒ **BOMBE** : Een bom wordt uitgespeeld tegen een willekeurig huis dat doordoor volledig instort. Alle kaarten waaruit het huis bestond en diens huurders worden geschud en belanden onderaan de voorraadstapel. De bom-kaart belandt op de aflegstapel. De getroffen speler kan door het uitspelen van de gek-kaart de bom laten ontploffen in een huis van de eerste speler. Wordt een huis door een bomaanslag vernield (maar niet door het toedoen van de gek), mag de getroffen speler onmiddellijk de politie roepen door een politie-kaart uit te spelen.
- ⇒ **DAS DUALE SYSTEM** : Deze kaart kan buiten de beurt van een speler uitgespeeld worden. De speler die deze kaart uitspeelde, mag de bovenste kaart van de aflegstapel nemen. Daarna belandt ze zelf op deze stapel.
- ⇒ **DER IRRE** : Als een speler getroffen wordt door een bom- of moordaanslag mag hij onmiddellijk de gek uitspelen. De gek verhindert de werking van de uitgespeelde kaart zodanig dat bomaanslag of moord plaats vindt in het huis of op een huurder van de speler die de bom- of moord-kaart uitspeelde. Op de acties van de gek kan niet gereageerd worden met de politie. De kaart van de gek belandt op de aflegstapel.
- ⇒ **DIE HAUSBESETZER** : Uit elk huis met krakers verhuist bij fase 1 'controleren van huizen' de huurder die het hoogste huurgeld betaalde. De speler mag deze huurder terug onderbrengen in een eigen vrije woning naar keuze. De huurder trekt natuurlijk niet in in andere gekraakte huizen. Beschikt de speler zelf niet meer over een geschikte woning, dan trekt de huurder in in een woning van een andere speler. Welke woning dit zal zijn, wordt beslist door de eerste speler. Is er nergens een gepaste woning, dan wordt de huurders-kaart zichtbaar op tafel gelegd. Huizen waarin zich krakers bevinden, leveren geen huurgeld op bij fase 3 'huur innen'. Krakers die door de politie verdreven werden, komen op de aflegstapel terecht.
- ⇒ **EIGENBEDARF** : De 'eigen behoefte'-kaart wordt uitgespeeld in een willekeurig huis. De bezitter van dit huis neemt alle huurders er uit terug ter hand. De huizen zijn vrij voor nieuwehuurders. 'Eigen behoefte'-kaarten kunnen ingezet worden tegen gekraakte huizen, maar de krakers verhuizen er niet door. Na het uitspelen verdwijnt deze kaart op de aflegstapel.

- ⇒ **GERICHT** : De rechtszaak-kaart kan een speler uitspelen tijdens zijn eigen beurt om te verhinderen dat hij door een politie-onderzoek n.a.v. een moord- of bomaanslag in de gevangenis zou belanden. De rechtszaak-kaart belandt op de aflegstapel.
- ⇒ **KNAST** : De cel-kaart wordt bij het begin van het spel uit de voorraadstapel verwijderd. Ze wordt gebruikt om aan te duiden welke speler zich in de gevangenis bevindt. In de cel kan een speler gewoon kaarten uitspelen, maar krijgt bij het innen van huurgeld slechts 1 DMW. Per beurt kan er slechts één speler in de cel zitten die daardoor automatisch een alibi heeft. Om uit de gevangenis te geraken kan een speler door tijdens fase 1 'huizen controleren' 5 DMW te betalen, of tijdens fase 2 'kaarten uitspelen' een rechtbank- of politiek-kaart uit te spelen, of doordat een andere speler in de cel terechtkomt.
- ⇒ **MAKLER** : Als reactie op een verhuis-kaart tegen één van zijn huurders kan een speler ook buiten zijn beurt deze makelaars-kaart uitspelen. De speler die hierdoor getroffen wordt, moet onmiddellijk de huur betalen die de uit zijn woning gezette huurder normaal aan zijn huisbaas zou moeten betalen hebben. De makelaar-kaart verdwijnt op de aflegstapel.
- ⇒ **MIETWEIGERUNG** : De weigering om huur te betalen wordt op een willekeurige huurder gelegd. De huurder zal tijdens de volgende keer dat de huisbaas huurgeld int, niet betalen. Daarna wordt de huurweigerings-kaart verwijderd en belandt op de aflegstapel.
- ⇒ **MORD** : Een moord-kaart wordt op een willekeurige huurder of kraker gelegd. De huurder- en de moordkaart belanden dan op de aflegstapel. De getroffen speler kan de moord verhinderen door een gek-kaart uit te spelen en een huurder van de eerste speler vermoorden. Bij een moord - maar niet door de gek - kan de politie onmiddellijk verwittigd worden.
- ⇒ **POLITIE** : De politie-kaart kan door een speler uitgespeeld worden buiten zijn beurt als hij getroffen wordt door een kraker, moord of bomaanslag. De politieke kaart komt dan op de aflegstapel terecht. Indien gewenst kan een speler ook tijdens fase 2 'kaarten uitspelen' alsnog de krakers uitdrijven. Wordt de politie-kaart uitgespeeld n.a.v. een bomaanslag of moord, wordt het spel tijdelijk stilgelegd. De politie kan de misdaad niet voorkomen, maar begint onmiddellijk een zoektocht naar de dader. De eerste verdachte is de speler die de moord- of bomkaart uitspeelde. Als hij zich niet kan verdedigen met een rechtzaak- of alibikaart, belandt hij in de gevangenis. Heeft hij een van deze kaarten uitgespeeld, dan gaat de politie aankloppen bij de linkerbuur van de dader. Indien deze zich kan verdedigen, gaat de politie verder op zoek in uurwijzerzin. Dit gaat zo verder tot er een dader gevonden is. Spelers die zich in de gevangenis bevinden, hebben automatisch een alibi. Op deze manier kan het gebeuren dat een speler tijdens de zoektocht naar een dader terug uitkomt bij iemand die zich voorheen had kunnen verdedigen. Bij elke verdenking moet de betrokken speler zich verdedigen met een gerechts- of alibikaart.
- ⇒ **POLITIEK** : Deze kaart is eigenlijk een joker en kan als sloop- of 'eigen belang'-kaart of als bevrijding uit de cel gebruikt worden. Een politiek-kaart geldt niet als alibi. Deze kaart komt na gebruik op de aflegstapel terecht.
- ⇒ **UMZUG** : Met de verhuis-kaart kan een speler een huurder of kraker uit een eigen of vreemde woning verwijderen en onder de voorraadstapel leggen, of onderbrengen in een andere vrije woning. Daarna komt ze op de aflegstapel terecht.