



**Uitgever:** Pegasus Spiele • **Auteur:** Volker Cullmann • **Jaar:** 2006  
**Spelers:** 3 tot 5 • **Leeftijd:** vanaf 8 jaar • **Spelduur:** ± 60 min.

*In het kleine dorpje Peperoni is de hel losgebarsten. Binnenkort zijn er burgemeesterverkiezingen en verschillende medeburgers uit het dorp voelen zich geroepen om dit ambt op te nemen. Het is dan ook niet verwonderlijk dat één en ander er tijdens de laatste acht dagen voor slag om de stembus, niet helemaal eerlijk aan toe gaat: campagnevoerders lopen af en aan en overtuigen de kiezers met kleine - en soms ook grote - sommen geld, spionnen sluipen door de buurt, revolverhelden en advocaten worden ingehuurd om de tegenstrevers op te jatten en zelfs de poetsvrouw is in staat om de concurrenten te intimideren.*

*Don Peperoni is een amusant bluffspel voor 3-5 kandidaat burgemeesters vanaf 8 jaar. Winnaar is degene die aan het einde van het spel de meeste voorkeurstemmen achter zijn naam krijgt. Ten minste tot aan de volgende verkiezingen mag deze speler zich 'Don Peperoni' noemen.*

## Spelmateriaal

- spelbord
- 5 voorzetschermen
- 5x20 geldbiljetten (2x1, 2x2, 2x5, 2x10, 2x20, 4x50, 2x100, 2x200 en 2x500)
- 25 agenten (ronde fiches): 5x advocaat, 5x spion, 5x lijfwacht, 5x revolverheld en 5x poetsvrouw
- 2 politiepenningen
- 5x15 verkiezingsaffiches
- 6 hangsloten (voor de variant met 3 spelers)
- 5x2 campagnevoerders (houten pionnen)
- 5 stemmentelstenen
- 1 rondetelsteen

## Het spelbord

- 1. Voorkeurstemmentellijst (1-70).**  
In het begin staan alle stemmentelstenen op de "8". Bij elke waardering in het spel wordt de voorkeurstemmentellijst onmiddellijk aangepast.
- 2. Rondetellijst (1-8)**  
In het begin staat de rondetelsteen op de "1". Bij het begin van elke volgende ronde wordt de telsteen één veld verder geschoven. Als de telsteen op de "8" staat, zijn alle spelers nog één keer aan de beurt. Daarna is het spel voorbij en volgt de slotwaardering.
- 3. Speelvelden**  
De speelvelden zijn aan hun omranding te herkennen. Elk huis is eveneens een speelveld en kan enkel langs de deur betreden of verlaten worden. Bij 3 en 4 spelers wordt het kleinere gebied aan de overzijde van de rivier niet gebruikt.

## Doel van het spel

In de acht dagen voor de verkiezingen zijn je onvermoeibare helpers ononderbroken in de weer om geldcadeautjes uit te delen. Door het schrander inzetten van je geld tracht je om van méér huizen de voorkeurstemmen te winnen dan je tegenspelers. Voor elk gewonnen huis krijg je punten. Huizen wier stemmen al door een tegenstander gewonnen zijn, kan je met behulp van je agenten alsnog binnen rijven. Wie aan het einde van het spel de meeste stemmen heeft, wint het spel.

## Vorbereidingen

- Elke speler kiest één van de vijf personages (El General, Isabela de las Flores, Tequila Pedro, Ramón Ramirez en Señor Ziggo) en neemt in de overeenkomstige kleur twee campagnevoerders, een voorzetscherm, een reeks geldbiljetten, zijn agenten (advokaat, spion, revolverheld, lijfwacht en poetsvrouw), de stemmentelsteen evenals de 15 verkiezingsaffiches met de beeltenis zijn personage.
- Het voorzetscherm dient enkel om je voorraad geld en agenten te behoeden voor de nieuwsgierige blikken van de andere spelers.
- Nu kiest elke speler op het spelbord één van de huizen met waarde "8" uit om als thuisbasis te dienen. (Bij drie of vier spelers mag de thuisbasis zich niet in het gebied aan de overzijde van de rivier bevinden.) De spelers leggen één van hun verkiezingsaffiches in hun respectieve thuisbasis. Ook de beide campagnevoerders worden in dit huis geplaatst.
- De stemmentelstenen van de spelers worden op het veld "8" van de voorkeurstemmentellijst geplaatst. De "8" stemt daarbij overeen met de waarde van hun thuisbasis.
- De rondetelsteen wordt op het eerste veld van de rondetellijst geplaatst. De speler die als eerste verjaart, mag beginnen.

## Spelverloop

In het begin van het spel bevinden alle campagnevoerder zich in de thuisbasis. De spelers verplaatsen beurtelings in uurwijzerzin hun beide campagnevoerders. Wanneer deze een huis betreden, kunnen ze onmiddellijk een aantal acties uitvoeren. Als alle spelers aan de beurt waren, wordt de rondetelsteen één veld vooruit geschoven en begint de volgende ronde. Het spel verloopt in totaal over 8 rondes en eindigt met de slotwaardering.

### *De beweging*

Elke speler beschikt per ronde over 8 bewegingspunten die willekeurig over beide campagnevoerders opgedeeld kunnen worden. Elk speelveld kost één bewegingspunt. Zo kan één campagnevoerder bv. over 8 velden verplaatst worden terwijl de andere in het geheel niet beweegt. Of de ene beweegt zich over 6 velden en de andere over 2. Huizen tellen eveneens als een veld. De eventuele niet gebruikte bewegingspunten komen te vervallen.

Betreedt een campagnevoerder een huis om er een geldcadeau aan te bieden, kan hij

daarna zijn beweging verderzetten om nog een tweede of derde huis te bezoeken en ook daar geldcadeautjes te deponeren.

De groene campagnevoerder (zie afb.) verlaat de kerk en beweegt zich zoals aangegeven. Met vijf bewegingspunten betreedt hij het huis met waarde "2", met z'n zesde punt verlaat hij het weer en met z'n zevende betreedt hij het veld aan de overzijde van de rivier, zonder dat hij voor de brug zelf een bewegingspunt moet aanrekenen.



### **Geldcadeau's**

Betreden de campagnevoerders een huis waarin ze nog geen geldcadeau achtergelaten hebben of een huis dat zich in een patstelling (zie verder) bevindt, kunnen ze hier een geldcadeau achterlaten door één geldbiljet naar keuze verdekt in het huis neer te leggen.

**Belangrijk:** In elk huis mag per speler slechts één geldbiljet neergelegd worden. Je talent om te combineren, te bluffen en je tegenspelers in de gaten te houden, zak hier een rol spelen!

*Geldcadeau's zijn bovendien enkel mogelijk in huizen die nog niet gewaardeerd werden, en waarin dus nog geen verkiezingsaffiche werd neergelegd, dit in tegenstelling tot agenten die wel nog in een reeds gewaardeerd huis neergelegd kunnen worden. Meer hierover verderop in de spelregels.*

### **Kleine en grote huizen**

Elk huis heeft een cijferwaarde die met het aantal te ronselen voorkeurstemmen overeenstemt. Bij de thuisbasis van de spelers is dat bv. 8 stemmen (= punten). Bij de andere huizen schommelt deze waarde tussen 2 en 10 stemmen. Bij een waardering ontvangt die speler de waarde van het huis die zich als meestbiedende speler van de voorkeurstemmen van de bewoners verzekert.

**Opgelet:** Eens een huis gewaardeerd is, is de speler in kwestie nog niet zeker van de stemmen. Door het inzetten van agenten (zie verder) kunnen de medespelers alsnog proberen om de gewonnen stemmen weer af te pakken.

### **Onmiddellijke waardering**

Betreedt een campagnevoerder een huis waarin een andere speler reeds een geldcadeau heeft achtergelaten, lokt hij door het leggen van een tweede geldcadeau een onmiddellijke waardering uit. Daarvoor worden de geldbiljetten in het huis omdgedraaid (echter niet de eventuele aanwezige agenten). De speler die het meeste geld cadeau gedaan heeft, wint de stemmen van de bewoners. Om dit aan te duiden, legt hij een verkiezingsaffiche in het huis en beweegt zijn stemmentelsteen zoveel velden vooruit als de waarde van het huis. **Alle geldcadeau's** die in dit huis gedaan werden, worden door de bewoners geïncasseerd en worden uit het spel genomen.

**Belangrijk:** Bij huizen met een **waarde van "10"**, zijn **drie in plaats van twee** geldcadeau's nodig om een waardering uit te lokken. De bewoners zijn immers talrijker en vergen meer overtuigingskracht.

## Patstelling

Een patstelling ontstaat wanneer bij een onmiddellijke waardering wanneer het bedrag op de biljetten van twee of meer spelers hetzelfde is en ook het hoogst geboden bedrag in dat huis is. De bewoners van het huis zijn dan besluiteloos. De spelers waartussen de patstelling heerst, hebben nog éénmaal de kans om hun "argumenten" bij te stellen en een bijkomend geldcadeau achter te laten. De speler die met z'n campagnevoerder ter plaatse is (en de waardering uitlokte) kan dit meteen doen. Het geldbiljet blijft echter verdekt liggen tot de tegenstrever - ten vroegste in zijn volgende beurt - ook een tweede geldcadeau aflevert en daardoor een nieuwe waardering uitlokt.

In extreme gevallen wil dit zeggen dat drie spelers in een huis met waarde "10" een nieuw geldcadeau moeten bezorgen als ze voorheen alledrie hetzelfde cadeau achtergelaten hebben. Verbeterd slechts één speler vóór de slotwaardering zijn geldcadeau, wint deze automatisch de gunst van de bewoners van het huis in kwestie.

**Belangrijk:** Komt het bij het waarderen van een tweede geldcadeau opnieuw tot een patstelling, kunnen de spelers een derde geldcadeau bezorgen, enz.

## Agenten

Behalve het afleveren van geldcadeau's kunnen de campagnevoerders ook agenten in een huis binnenloodsen. Agenten kunnen in plaats van of samen met een geldcadeau achtergelaten worden. Ze worden, net als geldcadeau's, verdekt in het huis neergelegd en worden *pas bij de slotwaardering omgedraaid*. In een huis kan een speler willekeurig veel agenten plaatsen, maar slechts één per huis per beurt!

**Belangrijk:** Met behulp van zijn agenten kan een speler ook een reeds gewaardeerd huis of de thuisbasis van een andere speler overnemen.

De campagnevoerders kunnen beschikken over de volgende agenten om de kiezers te overtuigen:

- **Advocaat**

Is de advocaat *de enige* agent in een huis, dreigt hij bij de slotwaardering met gerechtelijke stappen als de bewoners niet voor 'zijn kandidaat' stemmen. Een speler die het huis in kwestie voorheen voor zich gewonnen had, verliest op deze manier ook stemmen op de voorkeurstemmenlijst terwijl de eigenaar van de agent deze stemmen erbij krijgt.



**Belangrijk:** De advocaat verliest zijn uitwerking van zodra er zich een andere agent (ook een eigen agent) in hetzelfde huis bevindt. Dat geldt ook wanneer twee of meer agenten elkaar opheffen

- **Spion**

De spion heeft éénmaal, op een willekeurig tijdstip in het spel, de mogelijkheid om onmiddellijk de gezamenlijke verdekte geldbiljetten te bekijken in een huis waar hij voorheen achtergelaten werd. Geen van de medespelers mag de biljetten mee bekijken. De spion in kwestie wordt aansluitend uit het spel genomen.



- **Revolverheld**

De revolverheld overtuigt bij de slotwaardering de bewoners van het huis om op 'zijn kandidaat' te stemmen door hen een pistool voor de neus te houden. Twee of meer revolverhelden heffen elkaar op. Net als bij de advocaat betekent winst voor de ene partij, verlies voor de andere.



**Belangrijk:** een revolverheld verjaagt alle aanwezige advocaten maar blijft zelf zonder uitwerking indien zich in hetzelfde huis ook een lijfwacht bevindt.

- **Lijfwacht**

De lijfwacht dient uitsluitend ter verdediging. Hij weert alle aanvallen van advocaten en revolverhelden in een huis af, waarin hij zich bevindt. Daarbij speelt het geen rol of de speler die de lijfwacht er geplaatst heeft, bij de slotwaardering ook de bezitter van het huis is of niet. De lijfwacht oefent zelf geen invloed uit op het stemgedrag van de bewoners.



- **Poetsvrouw**

Zij is instaat om de advocaat te verdrijven maar heeft verder geen invloed op de slotwaardering en dient vooral om mee te bluffen.



### **De politie komt op de proppen**

*Tussen de 4<sup>de</sup> en de 5<sup>de</sup> ronde* wordt het spel kort onderbroken waarbij de politie op het toneel verschijnt. De aanloop naar de verkiezingen schijnt immers niet helemaal volgens de regels te verlopen, maar waar moet ze met het onderzoek beginnen? Verwarring heerst alom, maar het blijft verstandig om zich bij één partij aan te sluiten en dat is natuurlijk de best betalende.

Om dat uit te maken, worden de politiepenningen op de tafel gelegd. Nu leggen de spelers beurtelings één of meer geldbiljetten verdekt neer bij één of allebei de politiepenningen. De spelers kunnen vervolgens naar believen geldbiljetten aan hun bod toevoegen. Een speler kan ook aan het bieden verzaken.

Nadat alle spelers hun definitieve bod hebben uitgebracht, worden alle geboden geldbiljetten omgedraaid en uit het spel genomen. De politiepenningen worden telkens aan de speler met het hoogste bod gegeven. Wanneer het tot een gelijke stand zou komen, kunnen de spelers in kwestie - zoals bij een patstelling - net zo lang geldbiljetten aan hun bod toevoegen, tot er een winnaar is.

De speler die het hoogste bod uitbracht op gelijk welke politiepenning, mag beslissen welke speler in de vijfde (en alle volgende) ronde(s) begint.

### **Controle van de campagnevoerders**

Een speler die een politiepenning bezit, kan één keer en tijdens z'n beurt een willekeurige andere campagnevoerder aanhouden en fouilleren. De gecontroleerde campagnevoerder kan zich daardoor een ronde lang niet verplaatsen. Het totale aantal bewegingspunten van de speler in kwestie vermindert echter niet en kunnen ten

volle benut worden door de andere, niet gecontroleerde campagnevoerder van deze speler.

Om dit aan te geven, wordt de politiepenning onder de uitgekozen campagnevoerder gelegd. De speler in kwestie mag de penning aan het einde van z'n volgende beurt - waarin hij de campagnevoerder niet mocht verplaatsen - verwijderen. De politiepenning wordt uit het spel genomen.

**Belangrijk:** Wanneer een campagnevoerder van een speler onderzocht wordt, is het niet toegestaan dat op hetzelfde ogenblik ook zijn tweede campagnevoerder onderzocht wordt.

## Slotwaardering

Van zodra de laatste speler in de 8ste ronde, zijn beurt beëindigt heeft, is het spel voorbij en begint de slotwaardering.

Huizen waarin weliswaar een geldbiljet ligt, maar die nog niet gewaardeerd werden (inclusief de huizen waar een patstelling was), worden nu één voor één afgehandeld alsof het een onmiddellijke waardering betrof.

Huizen waarin nog steeds een patstelling heerst, worden niet gewaardeerd. De stemmen uit dit huis gaan hierdoor verloren.

Aansluitend draaien de spelers de agenten in de verschillende huizen om. Nu wordt voor elk huis nagegaan of de agenten elkaar opheffen of stand houden (zie hoger). Een speler die aanvankelijk de stemmen van een huis gewonnen had, kan dus nog steeds stemmen op het voorkeurstemmentelspoor verliezen in het voordeel van een andere speler!

Wie na de slotwaardering de meeste voorkeurstemmen bezit, wint het spel en wordt Don Peperoni. Bij een gelijke stand wint de speler met het meeste geld.

## Het spel met 3 en 5 spelers

Wanneer er slechts drie spelers zijn, wordt vóór het begin van het spel in elk huis met een rood cijfer, een hangslot gelegd. Deze huizen zijn niet bewoond en kunnen in de loop van het spel niet betreden of gewaardeerd worden. Daarenboven worden per speler alle geldbiljetten met waarde "1" evenals één geldbiljet met waarde "500" uit het spel genomen.

Enkel in een spel met vijf spelers, mag ook het kleinere gebied aan de overzijde van de rivier gebruikt worden. Bovendien moeten in elk huis dan drie geldcadeau's liggen om een onmiddellijke waardering uit te lokken.

## Optionele spelregels

Ervaren spelers kunnen ook de volgende varianten eens proberen.

### ***Agenten in de thuisbasis***

Agenten die nog niet uitgespeeld worden, houden zich in de thuisbasis schuil. Slaagt een speler erin om agenten in de thuisbasis van een andere speler binnen te loodsen, kunnen ze deze agent dus weerwerk bieden, mits de juiste agenten hiervoor zich nog in de thuisbasis bevinden.

### ***Opdelen van de bewegingspunten***

Elke speler beschikt voor elke beurt nog steeds over 8 bewegingspunten maar kan er daarvan maximaal 6 voor één campagnevoerder benutten. Het kan dus niet dat één campagnevoerder 8 velden verplaatst wordt, terwijl de andere blijft staan. De ene kan wel 6 velden en de andere 2 velden verplaatst worden. Wordt een campagnevoerder onderzocht door de politie, beschikt de speler in kwestie in die ronde slechts over 6 bewegingspunten voor zijn andere campagnevoerder.

### ***Meer bevoegdheden voor de politie***

**Razzia houden:** De politie doorzoekt een willekeurig huis. Een ronde lang kunnen hier geen geldcadeau's afgegeven of agenten achtergelaten worden. De reeds aanwezige geldbiljetten en agenten blijven gewoon liggen.

**Wegversperring opwerpen:** Een uitgekozen weg (straat) kan een ronde lang niet gepasseerd worden, ook niet door de speler die wegversperring heeft opgeworpen.

Net als in het basisspel kan elke politiepenning slechts één keer ingezet worden.