

# Razzia!

Een spel van R. Knizia voor 2 tot 5 spelers (duur: 45')

## Inhoud

21 agenten

6 infokaartjes voor de waardering

16 cheques (1.000 - 16.000)

1 "hulpkaartje"

99 buitkaarten

Er zijn 6 verschillende soorten buit, elke soort met een verschillende kleur aan de rand van de kaart.

20x rood = 20 juwelen (telkens 4 ringen, uurwerken, broches, halsnoeren en diamanten).

16x violet = 16 lijfwachten. 26x groen = 16 auto's en 10 chauffeurs. 6x blauw = 6 dieven.

3x geel = 3 gouden munten. 28x bruin = 28 handelszaken (telkens 4 casino's, transportbedrijven, filmzalen, paardenrenbanen, immobiliën, nachtclubs en restaurants).

## Spelidee

Elke speler vertegenwoordigt het familiehoofd van een eerbiedwaardige familie. De speler beschikt in elk van de drie spelrondes over precies drie cheques (bij drie spelers over precies vier cheques). Wanneer een speler een cheque met succes kan inzetten, dan wint hij een daarmee een reeks buitkaarten. Deze kaarten neemt de speler van het midden van de tafel en legt ze open voor zich af bij zijn familiebezit. Een speler wacht best niet te lang met het inzetten van de cheques, want zodra er zeven agenten op de plaats van het gebeuren zijn, is er een razzia en wordt de spelronde onmiddellijk beëindigd.

Bij het einde van een spelronde krijgen de spelers voor alle buitkaarten in hun familiebezit, punten. Wie na drie spelrondes de meeste punten heeft behaald, wint het spel.

## Het familiebezit

Telkens wanneer een speler tijdens het opbieden buitkaarten kan verzamelen, neemt hij die van het midden van de tafel en legt ze open voor zich af. De buit hoort voortaan bij zijn familiebezit. De kaarten worden, goed zichtbaar voor alle spelers, per soort (kleur) gesorteerd.

Een voorbeeld:

(zie figuur op p.2 van de Duitse handleiding)

Alle kaarten worden per soort naast elkaar gelegd.

Gelijke juwelen en handelszaken worden op stapeltjes gelegd. Zorg er wel voor dat alle kaarten zichtbaar blijven.

Let op: Alle kaarten met een zwart kruis in de hoek rechtsonder, worden aan het einde van een spelronde (na de waardering) uit het spel verwijderd. Ze zijn niet langer nodig en kunnen terug in de speldoos worden geplaatst. Alle andere kaarten blijven na de waardering van de spelronde in het spel. De spelers laten ze vóór zich liggen.

## Spelvoorbereiding (3 - 5 spelers)

Het langwerpige “hulpkaartje” wordt in het midden van de tafel gelegd. Elke speler krijgt een infokaartje dat hij voor zich aflegt. De overige infokaartjes komen terug in de speldoos. Bij vijf spelers zijn alle 16 cheques nodig. Bij drie of vier spelers worden alleen de cheques met de waarden van 1.000 tot 13.000 gebruikt; de cheques van 14.000 tot 16.000 worden weggelegd.

De cheque met waarde 1.000 wordt open naast de pijl op het “hulpkaartje” gelegd. Van de overige cheques krijgen alle spelers er drie. Bij drie spelers ontvangt iedereen 4 cheques.

3 spelers: speler A: 2.000, 5.000, 8.000, 13.000; speler B: 3.000, 6.000, 9.000, 12.000; speler C: 4.000, 7.000, 10.000, 11.000.

4 spelers: speler A: 2.000, 6.000, 13.000; speler B: 3.000, 7.000, 12.000; speler C: 4.000, 8.000, 11.000; speler D: 5.000, 9.000, 10.000.

5 spelers: speler A: 2.000, 7.000, 16.000; speler B: 3.000, 8.000, 15.000; speler C: 4.000, 9.000, 14.000; speler D: 5.000, 10.000, 13.000; speler E: 6.000, 11.000, 12.000.

(zie figuur op p.3 van de Duitse handleiding)

Voorbeeld van een spelopbouw bij 4 spelers. De cheques worden verdeeld onder de spelers.

Iedereen legt zijn cheques open voor zich.

De cheque van 1.000 ligt naast het “hulpkaartje”.

Wie de cheques krijgt voor speler A, B, C enz., wordt door het lot bepaald. De cheques worden verdeeld en aan de spelers toegewezen. Elke speler legt zijn cheques open voor zich.

De 120 speelkaarten worden goed geschud en dan in twee (ongeveer gelijke) stapels verdeeld. De beide stapels worden gedekt naast het “hulpkaartje” gelegd.

## Spelverloop (bij 3 - 5 spelers)

De speler die de grootste cheque bezit, begint. Wie aan de beurt is, moet één van de drie acties A, B of C kiezen en uitvoeren. Daarna is de volgende speler in uurwijzerzin aan de beurt en moet deze kiezen uit actie A, B of C. Op deze manier wordt er verder gespeeld tot de spelronde eindigt en de waardering volgt.

### *Actiemogelijkheid A:*

De speler neemt de bovenste kaart van een gedekte stapel naar keuze en legt deze naast het “hulpkaartje” in het midden van de tafel. Bij het openleggen van een kaart zijn er twee mogelijkheden:

- Een buitkaart wordt opgelegd. De buit wordt (in de richting van de pijl) naast het “hulpkaartje” gelegd, onder de cheque en eventueel naast vroeger uitgelegde kaarten. Dat was het.

(zie figuur op p.4 van de Duitse handleiding)

Voorbeeld: Miriam begint en neemt een juweel (uurwerk). Ze legt het onmiddellijk naast het “hulpkaartje”. Felix neemt dan een auto en legt hem rechts naast het juweel. Elke neemt een lijfwacht en legt die rechts naast de auto.

Buitkaarten worden dus van links naar rechts naast het “hulpkaartje” gelegd.

- Een agent wordt van de stapel genomen. De agent wordt boven de cheque naast het “hulpkaartje” gelegd, eventueel naast vroeger gelegde agenten. Nu wordt het spelverloop kort onderbroken en er wordt onmiddellijk een normale biedronde gehouden.

(zie figuur op p.5 van de Duitse handleiding)

Dennis neemt een agent van de stapel. De agent wordt rechts naast het “hulpkaartje” gelegd. Het spelverloop wordt kort onderbroken om een normale biedronde te houden.

Agenten worden dus ook van links naar rechts naast het “hulpkaartje” gelegd.

## Gewone biedronde:

Bij een dergelijke biedronde komen alle spelers precies één keer aan de beurt. Iedereen moet één van zijn cheques bieden of passen. De linker buur van de speler die de agent getrokken heeft, komt eerst aan de beurt, dan volgen de anderen in uurwijzerzin. Zodra een cheque geboden is, mogen de andere spelers alleen hogere cheques bieden (of passen).

Wie de hoogste cheque geboden heeft, krijgt de toewijzing en:

- neemt alle buitkaarten van het midden van de tafel. De buitkaarten legt hij open bij zijn eigen familiebezit (naast zijn cheques).
- neemt de cheque van het midden van de tafel. Deze wordt gedekt naast het familiebezit gelegd. Aandacht: deze cheque blijft tot het einde van de spelronde gedekt liggen en kan pas opnieuw ingezet worden in de volgende spelronde.
- legt zijn geboden cheque open naast de pijl.

Belangrijk: Alle andere spelers krijgen hun geboden cheques terug. De agenten blijven allemaal naast het “hulpkaartje” liggen.

Voorbeeld: Dennis heeft de agent genomen. Zijn linker buur, Miriam, begint met de gewone biedronde en biedt een cheque van 7.000. Felix past. Elke biedt 9.000. Dennis komt als laatste aan de beurt en past ook. Elke krijgt de buitkaarten van het midden van de tafel en legt deze open bij haar familiebezit. Ze neemt de cheque van 1.000 die klaar lag en legt deze gedekt naast zich. Haar cheque van 9.000 die ze geboden had, legt ze open naast het “hulpkaartje”. Miriam houdt haar cheque van 7.000.

Na de gewone biedronde wordt het (onderbroken) spel in uurwijzerzin hervat. De speler die links zit van de speler die de agent nam, komt eerst aan de beurt.

Aandacht: als alle spelers passen bij de gewone biedronde, dan blijven de buitkaarten in het midden van de tafel liggen en wordt het spel gewoon in uurwijzerzin verder gezet.

## **Actiemogelijkheid B:**

De speler zet een dief in, die bij zijn familiebezittingen ligt. De speler neemt een buitkaart naar keuze uit de reeks die naast het “hulpkaartje” ligt. Deze buitkaart wordt bij de eigen familiebezittingen gelegd. De dief die uitgespeeld werd, wordt terug in de speldoos gelegd. Hij is niet meer nodig tijdens de rest van het spel.

Wanneer een speler meerdere dieven bij zijn familiebezittingen heeft, dan mag hij er meerdere in één keer gebruiken. De speler mag evenveel buitkaarten nemen als er dieven ingezet zijn. Als er leemtes ontstaan in het rijtje naast het “hulpkaartje”, dan worden deze in het verdere spelverloop weer gevuld.

Elke is aan de beurt. Zij heeft al één dief bij haar familiebezit. Ze zet de dief in en neemt een chauffeur van het midden van de tafel. De chauffeur legt zij bij haar familiebezittingen. De dief wordt weggelegd in de speldoos. Daarmee is de speelbeurt van Elke beëindigt. Dennis is nu aan de beurt.

## **Actiemogelijkheid C:**

De speler roept op tot een dwangverkoop. Hij zegt dit luid en duidelijk. Het spelverloop wordt kort onderbroken en de dwangverkoop wordt onmiddellijk uitgevoerd. De dwangverkoop verloopt net als de gewone biedronde (de speler links van diegene die tot dwangverkoop opriep, doet het eerste bod, daarna volgen de andere spelers in uurwijzerzin) maar met één belangrijk verschil: wanneer alle spelers passen, dan moet de laatste speler van de ronde (dus degene die tot de dwangverkoop opgeroepen heeft) in elk geval een cheque bieden. Hij mag niet passen. Indien er echter reeds iemand een cheque heeft geboden, dan mag de laatste speler wél passen!

De speler met het hoogste bod wordt het aanbod toegewezen. Dit verloopt net als bij de gewone biedronde (zie p. 5)! Vervolgens wordt het spel in uurwijzerzin verder gezet. De linker buur van de speler die opriep tot dwangverkoop hervat het spel.

Miriam is aan de beurt. Zij roept op tot een dwangverkoop. Haar linkse buur, Felix begint de biedronde. Felix past. Elke en Dennis passen eveneens. Miriam komt als laatste aan de beurt en moet nu een cheque bieden. Zij biedt haar kleinste cheque, die van 3.000. Miriam krijgt alle buitkaarten van het midden van de tafel. Deze worden bij haar familiebezittingen gelegd. Zij ontvangt ook de cheque van het midden van de tafel en legt die gedekt naast zich. De cheque van 3.000 wordt open naast het “hulpkaartje” gelegd. Daarmee is de dwangverkoop beëindigd en de volgende speler - Felix - zet het (onderbroken) spel verder.

*Speltip: Het uitroepen van een dwangverkoop is een belangrijk tactisch spelelement. Het is vaak zinvol een dwangverkoop uit te roepen wanneer er nog maar één of twee buitkaarten in het midden van de tafel liggen. Op deze manier kan men de bezitters van hoge cheques onder druk zetten en kan men anderzijds voor een kleine cheque aan zet komen.*

## **Verder verloop en einde van een spelronde**

Naast het “hulpkaartje” in het midden van de tafel mogen maximaal 7 buitkaarten openliggen. Zodra de zevende buitkaart daar uitgelegd is, wordt er een normale biedronde gehouden. De linker buur van de speler die de zevende buitkaart gelegd heeft, begint de gewone biedronde (met bieden of passen).

Wanneer alle spelers passen, dan worden de buitkaarten, die naast het “hulpkaartje” liggen, terug in de speldoos gelegd; ze zijn tijdens dit spel niet meer nodig. Vervolgens wordt het spel gewoon verder gezet in uurwijzerzin.

Wanneer een speler zijn laatste cheque heeft ingezet (bij vier of vijf spelers na de derde cheque, bij 3 spelers na de vierde), dan speelt hij niet meer mee in deze spelronde. De speler wacht tot de spelronde beëindigd is. De anderen spelen verder zoals gewoonlijk en slaan de uitgespeelde speler over.

**Aandacht:** Wanneer er maar één speler meer meespeelt in de spelronde, dan speelt hij (vrijwel voor zich alleen) volkomen normaal verder. De speler maakt telkens uit of hij kiest voor actie A, B of C.

Wanneer tijdens het spel één van de gedekte voorraadstapels opgebruikt is, dan wordt het overblijvende stapeltje in twee (ongeveer gelijke) delen gesplitst. Er zijn opnieuw twee gedekte stapels. Op deze manier wordt tot het einde steeds met twee (kleiner wordende) voorraadstapels gespeeld.

**Opmerking:** Wie dat wil, kan ook met één enkele voorraadstapel spelen. In het spel zijn er alleen maar twee voorraadstapels voorzien, om de spelers een (veeleer psychologische) keuzemogelijkheid te laten.

Een spelronde eindigt onmiddellijk van zodra:

- alle spelers al hun cheques gebruikt hebben, of
- er zeven agenten open in het midden van de tafel liggen.

In beide gevallen wordt er geen enkele actie meer uitgevoerd. De waardering begint onmiddellijk.

## De eerste twee waarderingen

Bij de eerste twee waarderingen (aan het einde van de eerste en tweede spelronde) krijgen de spelers punten voor de buitkaarten die bij hun familiebezit liggen.

**Uitzondering:** De handelszaken (kaarten met bruine rand) worden in de eerste twee waarderingen niet meegerekend. Zij blijven gewoon bij het familiebezit liggen. Alle punten worden op een briefje genoteerd.

**Dieven:**

Elke dief die niet ingezet werd, levert de eigenaar 2 punten op.

Elke heeft twee dieven in haar familiebezit. Zij krijgt daarvoor 4 punten.

**Lijfwachten:**

De speler met de meeste lijfwachten krijgt 5 punten en degene met de minste lijfwachten verliest 2 punten. Indien meerdere spelers meest of minst lijfwachten bezitten, krijgen zij allemaal de bijhorende punten. Als alle spelers evenveel lijfwachten hebben, krijgt niemand punten.

Miriam en Felix hebben elk vier lijfwachten, Dennis heeft er twee en Elke één. Miriam en Felix krijgen elk 5punten. Elke verliest 2 punten. Dennis krijgt 0 punten.

**Auto's en chauffeurs:**

Voor elke auto en voor elke chauffeur krijgt de bezitter een punt.

**Aandacht:** Indien een speler geen enkele chauffeur bezit, krijgt hij voor zijn auto's ook geen punten.

Felix heeft een auto en drie chauffeurs. Hij krijgt hiervoor 4 punten. Elke heeft vijf auto's, maar geen chauffeur. Zij krijgt hiervoor geen punten. Miriam heeft twee chauffeurs. Zij verdient 2 punten. Dennis heeft 3 auto's en een chauffeur. Daarvoor krijgt hij 4 punten.

**Juwelen:**

Indien een speler geen enkel juweel bezit, dan verliest hij 5 punten. Voor één of twee verschillende juwelen krijgt men geen punten.

Bezit een speler drie verschillende juwelen, krijgt hij hiervoor 5 punten. Vier verschillende juwelen leveren 10 punten op en vijf verschillende zelfs 15 punten.

Felix bezit twee uurwerken, drie halssnoeren en twee ringen. Hij heeft dus drie verschillende juwelen en krijgt daarvoor 5 punten. Elke bezit twee broches en een ring. Zij krijgt geen punten. Dennis en Miriam hebben geen juwelen. Zij verliezen elk 5 punten.

**Gouden munten:**

Voor elke kaart met gouden munten, krijgt men 3 punten.

Dennis bezit twee kaarten met gouden munten en verdient daardoor 6 punten.

**Belangrijk:** Nadat de punten voor alle spelers genoteerd zijn, worden alle openliggende buitkaarten waar een klein zwart kruis op staat, weggelegd. Ze zijn niet meer nodig in het verdere spel. Alle andere buitkaarten blijven in het familiebezit en worden bij de volgende telling opnieuw meegeteld.

(zie figuur op p. 10 van de Duitse handleiding)

Buitkaarten met een zwart kruis verdwijnen na een waardering uit het spel.

**Op naar de volgende spelronde:** Elke speler legt nu alle cheques die hij bezit open voor zich. Iedereen begint de volgende spelronde dus met even veel cheques als men bij het spelbegin had (nu wel met andere waarden).

Alle buitkaarten, die nog open liggen in het midden van de tafel, verdwijnen uit het spel, net als de agenten. Deze kaarten kunnen terug verdekt in de speldoos.

De cheque die open ligt naast het “hulpkaartje”, blijft daar liggen.

De speler met de hoogste cheque begint de volgende spelronde waarin er, zoals gewoonlijk, kan gekozen worden uit drie actiemogelijkheden.

## De derde waardering en speleinde

Ook bij de derde waardering - na de derde spelronde - krijgen de spelers voor alle buitkaarten punten; net als bij de eerste twee waarderingen. Daar bovenop worden er ook punten gegeven voor alle handelszaken die een speler in zijn familiebezit heeft, net als voor de cheques.

**Handelszaken:**

De handelszaken worden twee maal gewaardeerd: men krijgt punten voor de verschillende handelszaken én voor de identieke:

- voor 1, 2, 3, 4, 5 of 6 verschillende handelszaken krijgt de eigenaar respectievelijk 1, 2, 3, 4, 5 of 6 punten. Wanneer een speler zeven verschillende handelszaken bezit, dan krijgt hij 10 punten.
- bovendien leveren drie identieke handelszaken 5 punten op. Voor vier identieke zaken krijgt men 10 punten. Wanneer een speler van meerdere handelszaken drie of vier kaarten heeft, dan krijgt hij voor al die zaken punten.

(zie figuur op p. 11 van de Duitse handleiding)

Dennis bezit 5 verschillende handelszaken. Hiervoor krijgt hij 5 punten. Bovendien heeft Dennis één keer vier identieke zaken (4 restaurants) en één keer drie identieke zaken (3 casino's). Voor de restaurants krijgt hij 10 punten, voor de casino's ontvangt hij 5 punten. Alles samen leveren de handelszaken hem 20 punten op.

**Cheques:**

Elke speler maakt de som van de waardes van zijn (open en gedekte) cheques. De speler met het hoogste totaal bedrag krijgt 5 punten. De speler met de laagste waarde verliest 5 punten. Wanneer meerdere spelers een zelfde hoogste resp. laagste waarde hebben, dan krijgen zij allemaal de bijhorende punten. Indien alle spelers dezelfde som hebben, krijgt niemand punten.

De drie cheques van Miriam hebben de totale waarde van 25.000, die van Felix 21.000. De cheques van Elke en van Dennis hebben een totale waarde van 17.000. Miriam krijgt 5 punten. Dennis en Elke verliezen 5 punten.

De speler die na de drie waarderingen het meeste punten heeft, is de winnaar van het spel.

## Spelvariante voor twee spelers

Wie dat wil kan Razzia ook met twee personen spelen.

De interactie tussen de twee spelers is hierbij directer en er worden heel waarschijnlijk minder buitkaarten opgelegd.

De cheques met de waarden 10.000 - 16.000 worden uit het spel gehaald en in de speldoos gelegd. Er zijn dus 9 cheques nodig voor dit spel.

Eén speler krijgt de cheques met waarden 2.000, 5.000, 6.000 en 9.000. De andere speler krijgt de cheques met waarde 3.000, 4.000, 7.000 en 8.000. De cheque van 1.000 wordt open naast het "hulpkaartje" gelegd in het midden van de tafel.

Een spelronde eindigt al wanneer de vijfde agent open gelegd wordt. Alle andere spelregels en het verdere verloop blijven zoals bij het spel voor 3 tot 5 spelers.

