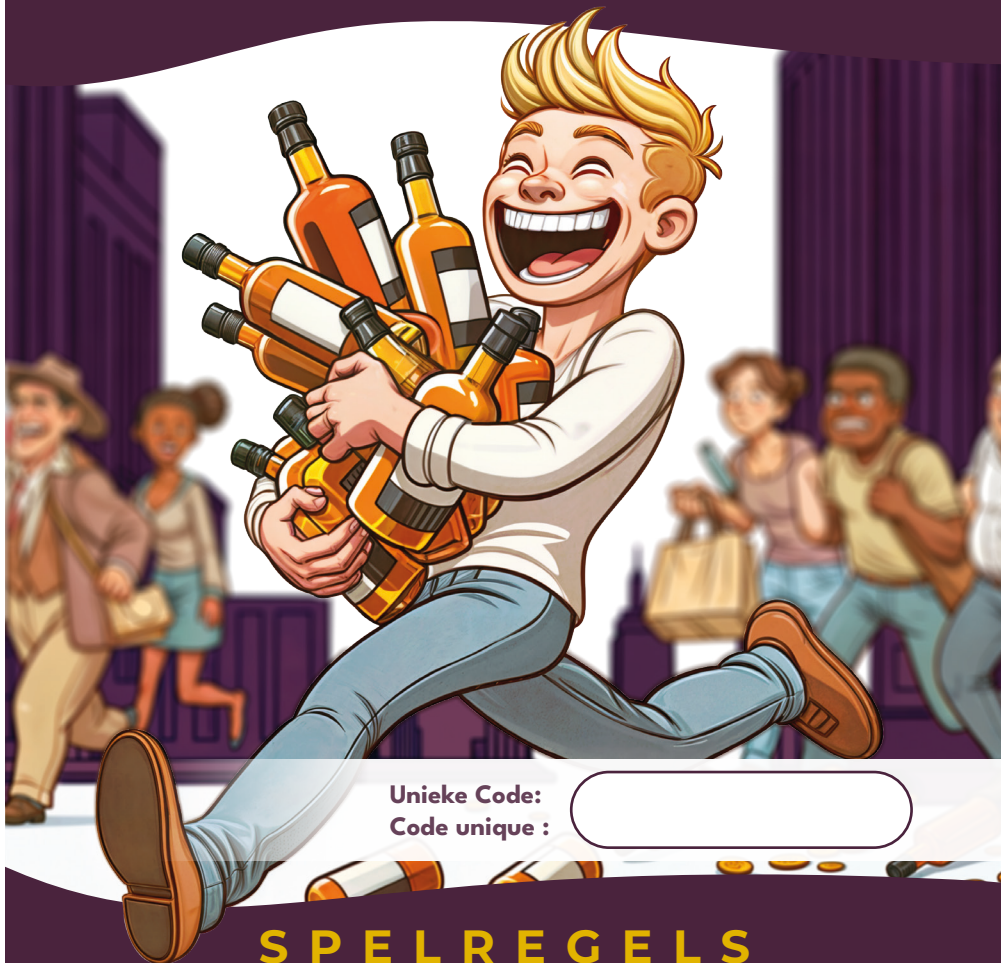


BROEKMANS

DRANKENSHOPPER

Wees de slimste onderhandelaar!



Unieke Code:
Code unique :

SPELREGELS

BROEKMANS DRANKSHOPPER SPELREGELS

INHOUD

- 40 Drinkkaarten
- 13 Kanskaarten
- 2 Veilinghuisuitbreiding-kaarten
- 5 Rollenkaarten
- 50 Geldkaarten
 - 5× 0
 - 25× 10
 - 10× 50
 - 5× 100
 - 5× 200



VOORBEREIDING

1. Schud de drank- en kanskaarten (met uitzondering van de 'veilinghuisuitbreiding-kaarten' gezamenlijk en plaats deze in een gedekte trekstapel in het midden van de tafel.

2. Steek de 2 veilinghuisuitbreiding-kaarten (met de achterkant naar boven) op ongeveer 1/3e en 2/3e van de stapel.

3. Geef iedere speler de volgende geldkaarten: 1× 0, 5× 10 en 1× 50. De spelers houden deze geldkaarten in de hand of leggen ze omgekeerd voor zich neer. Leg de overige geldkaarten opzij, gesorteerd op waarde.

4. Schud de rollenkaarten met de 'combi bonus' kant naar boven en geef iedere speler 1 rolkaart. Bekijk jouw rolkaart goed en laat deze niet aan andere spelers zien! Leg deze daarna met de 'Combi bonus' kant naar boven op tafel. Jouw rolkaart geeft aan welke type dranken jou bonuspunten of minpunten opleveren.

5. De speler die de duurste fles drank in zijn/haar bezit heeft wordt de startspeler!

SPELDOEL

Koop drankkaarten op de drankveiling, handel met andere spelers en verzilver collecties die voor jou zoveel mogelijk punten opleveren. De speler met de meeste punten wint!

SPELVERLOOP

Neem wanneer je aan de beurt bent de volgende stappen:

1. **A** Open een drankveiling OF
B Doe een verplichte ruil
2. Handel
3. Verzilver

Daarna gaat de beurt naar de volgende speler.

1A. Open een drankveiling

Draai de bovenste kaart van de trekstapel om en plaats deze in het midden van de tafel. Er zitten 2 verschillende soorten kaarten in de stapel:

Kanskaarten

Voer, wanneer je een kanskaart omdraait, onmiddellijk uit wat er op de kaart beschreven staat. Draai daarna een nieuwe kaart om.

Drinkkaarten

Wanneer je een drankkaart omdraait wordt een drankveiling geopend. Jij bent de veilingmeester en doet zelf niet mee aan de veiling. De andere spelers mogen met de klok mee, beginnend met de speler links van jou, bieden op de drankkaart. Elk nieuw bod moet hoger zijn dan het vorige bod. Ga door totdat geen enkele speler een hoger bod uit wil brengen.



Hierna krijg jij, als veilingmeester, de keuze om het hoogste bod te evenaren.

- Als je het hoogste bod evenaart, krijg je de geveilde drankkaart en betaal je het geboden bedrag aan de hoogste bieder. Wanneer je een drankkaart trekt, leg deze dan open voor je neer, in jouw 'verzameling'.
- Als je het hoogste bod niet wil/kan evenaren, krijgt de speler met het hoogste bod de geveilde drankkaart en betaalt hij zijn bod aan jou.
- Heeft geen enkele speler een bod uitgebracht, dan mag jij als veilingmeester de drankkaart gratis hebben!

Blufstraf: Je mag meer geld bieden dan je daadwerkelijk hebt, maar wanneer jouw bod als hoogste bod eindigt, de veilingmeester het bod niet evenaart en je niet het gehele bedrag kan betalen, wordt jouw bod ongeldig verklaard. Betaal als boete een drankfles naar keuze aan de veilingmeester. Indien je geen drankfles bezit, betaal dan al je geld aan de veilingmeester. De speler met het op een na hoogste bod wordt nu de hoogste bieder.

Gepast betalen: Je moet altijd gepast betalen. Er wordt niet gewisseld. Kan je niet gepast betalen? Rond dan af naar boven.

1B. Verplichte ruil

1. Kies één of meer drankkaarten van een speler naar keuze uit waarop je wilt bieden. Kies uit jouw eigen verzameling evenveel drankkaarten uit waarvan de som van de punten bovenaan de kaarten gelijk is aan - of hoger is dan - die van de gewenste kaarten.

2. Beide spelers brengen nu, beginnend met de startspeler, ieder een bod uit op elkaar geselecteerde kaarten door een aantal geldkaarten naar keuze gesloten op tafel te leggen.

Tip: Zet geldkaarten met waarde '0' in om de andere speler te doen geloven dat je meer geld biedt dan je daadwerkelijk biedt.

3. Draai vervolgens beide biedingen open. De speler met het hoogste bod betaalt zijn bod aan de andere speler en krijgt daar diens geselecteerde kaarten voor terug. Bij gelijke biedingen gebeurt er niks.

High-stakes variant

Wil je meer competitie en bluf-elementen in het spel? Vervang dan stap 3 van de 'Verplichte ruil':

3. De speler met het hoogste bod krijgt de geselecteerde kaarten van de andere speler. Daarna wisselen beide spelers van bod. Hierdoor zou je door strategisch te bieden voor een prikkie de kaarten van je tegenstander kunnen overkopen, of juist door te bluffen je eigen kaarten heel duur kunnen verkopen!

2. Open handel

Je mag drankkaarten ruilen met andere spelers. Spelers die niet aan de beurt zijn mogen niet ruilen met elkaar. Bij de ruil mag er (extra) geld geboden worden en (strikst spelgerelateerde) afspraken gemaakt worden.

3. Verzilveren

Nu krijg jij (en alleen jij) de kans om drankkaarten te verzilveren. Kies een aantal drankkaarten naar keuze (minimaal 2) uit jouw verzameling uit en leg deze in een aparte gesloten stapel voor je neer om een collectie te vormen. De kaarten uit de collectie kunnen niet meer verhandeld worden of door middel van kanskaarten

beïnvloed worden. De volgende keer dat je kaarten verzilverd vormen die een nieuwe collectie. Er kunnen dus achteraf geen kaarten meer aan een collectie worden toegevoegd! Je mag maximaal één collectie per beurt verzilveren.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt zodra een speler 3 collecties heeft verzilverd of wanneer er bij het begin van een beurt geen kaarten meer in de trekstapel zitten. Iedere speler die nog niet 3 collecties heeft verzilverd mag nu nog maximaal één collectie verzilveren. Daarna worden de punten geteld.

COLLECTIES

Bereken de punten voor elke collectie in jouw bezit als volgt:

1. Tel de puntenaantallen bovenaan de drankkaarten bij elkaar op.
2. Tel de kaartbonus van elke kaart (afhankelijk van jouw rol) daarbij op.
3. Vermenigvuldig de som met maximaal 1 combi-bonus, als jouw collectie een van de volgende combinaties bevat.

De collecties mogen naast de benodigde combinatie ook extra kaarten bevatten, behalve bij de 'verschillende' combinaties.

- 1 paar ×2
- 2 paar ×3
- 3 dezelfde ×4
- full house (3 dezelfde + 2 dezelfde) ×5
- 4 dezelfde ×7
- 4 verschillend ×2
- 5 verschillend ×3
- 6 verschillend ×4

COMBI BONUS BONUS COMBINÉ	
Combinatie	Punten
1 paar	×2
2 paar	×3
3 dezelfde	×4
full house (3 dezelfde + 2 dezelfde)	×5
4 dezelfde	×7
4 verschillend	×2
5 verschillend	×3
6 verschillend	×4

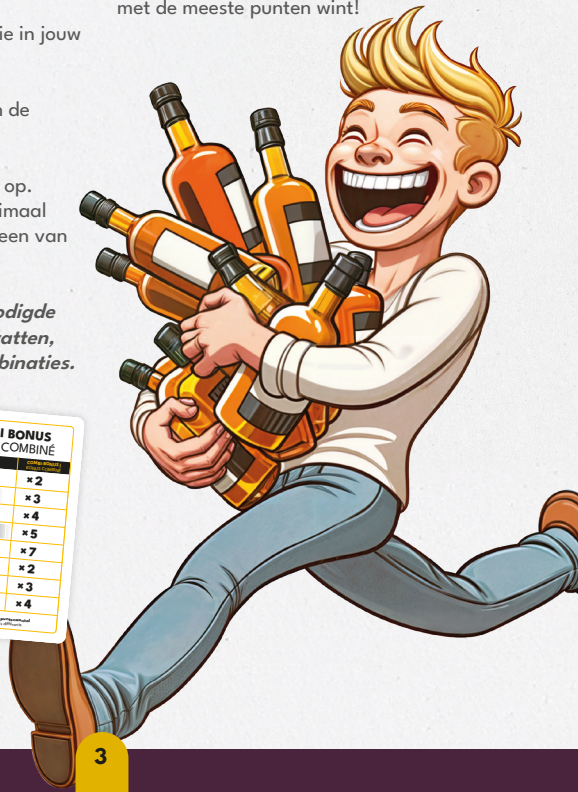
Paar: 2 kaarten van dezelfde kleur (oorsprong)
Dezelfde: kaarten van dezelfde kleur (oorsprong)
Verschillend: ALLE kaarten in de collectie verschillen van kleur EN puntenaantal (bovenaan de kaart).

Overige kaarten

Kaarten in jouw verzameling die niet in een collectie zijn verzilverd leveren hun prijs + kaartbonus op, maar maken geen kans op een combi-bonus.

Totaal

Tel al jouw punten bij elkaar op. De speler met de meeste punten wint!



CONTENU

- 40 cartes boisson
- 13 cartes chance
- 2 cartes extension d'enchère
- 5 cartes rôle
- 50 cartes argent
- 5 × 0
- 25 × 10
- 10 × 50
- 5 × 100
- 5 × 200



PRÉPARATION

1. Mélangez les cartes boisson et chance (à l'exception des cartes extension d'enchère) et placez-les dans une pioche, face cachée, au centre de la table.

2. Insérez les 2 cartes extension d'enchère (face visible) à environ 1/3 et 2/3 de la pile.

3. Donnez à chaque joueur les cartes argent suivantes : 1 × 0, 5 × 10 et 1 × 50.

Les joueurs gardent ces cartes argent en main ou les posent face cachée devant eux. Mettez les cartes argent restantes de côté, triées par valeur.

4. Mélangez les cartes rôle avec la face « combi bonus » vers le haut et donnez 1 carte rôle à chaque joueur. Regardez attentivement votre carte rôle et ne la montrez pas aux autres joueurs ! Placez-la ensuite sur la table avec la face « Combi Bonus » vers le haut. Votre carte rôle indique les types de boissons qui vous apportent des points bonus ou des points négatifs.

5. Le joueur qui détient la bouteille la plus chère devient le premier joueur !

OBJECTIF DU JEU

Achetez des cartes boisson à la vente aux enchères, négociez avec d'autres joueurs et encaissez des collections qui vous rappor-

tent le plus de points possible. Le joueur qui obtient le plus de points gagne !

DÉROULEMENT DU JEU

Lorsque c'est votre tour, procédez comme suit :

1. **A** Ouvrez une vente aux enchères OU
B Faites un échange obligatoire

2. Négociez

3. Encaissez

Ensuite, le tour passe au joueur suivant.

1A. Ouvrez une vente aux enchères

Retournez la carte en haut de la pile et placez-la au centre de la table. Il y a 2 types de cartes dans la pile :

Cartes chance

Lorsque vous retournez une carte chance, faites immédiatement ce qui est indiqué sur la carte, puis retournez une nouvelle carte.



Carte boisson

Lorsque vous retournez une carte boisson, une vente aux enchères, est ouverte. Vous êtes le commissaire-priseur et ne participez pas vous-même à la vente aux enchères. Les autres joueurs peuvent enchérir dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le joueur à votre gauche, pour obtenir la carte boisson. Chaque nouvelle offre doit être supérieure à l'offre précédente. Continuez jusqu'à ce que plus aucun joueur ne veuille surenchérir. Ensuite, en tant que commissaire-priseur, vous avez le choix de vous aligner ou non sur l'offre la plus élevée.

- Si vous vous alignez sur l'offre la plus élevée, vous recevez la carte boisson mise aux enchères et vous payez le montant de

l'offre au plus offrant. Lorsque vous tirez une carte boisson, placez-la, face visible, devant vous, dans votre « collecte ».

- Si vous ne voulez/pouvez pas vous aligner sur l'offre la plus élevée, le joueur qui a fait l'offre la plus élevée reçoit la carte boisson mise aux enchères et vous paie son offre
- Si aucun joueur n'a fait d'offre, c'est vous, en tant que commissaire-priseur, qui recevez la carte boisson gratuitement !

Pénalité pour bluff : Vous pouvez miser plus d'argent que vous n'en avez réellement, mais si votre offre est la plus élevée, que le commissaire-priseur ne s'aligne pas sur celle-ci et que vous ne pouvez pas payer le montant total, votre offre sera déclarée nulle. À titre d'amende, vous offrez une bouteille de votre choix au commissaire-priseur. Si vous ne possédez pas de bouteille, donnez tout votre argent au commissaire-priseur. Le joueur ayant fait la deuxième meilleure offre devient alors le meilleur enchérisseur.

Payer le compte juste : Vous devez toujours payer le compte juste. Il n'y aura pas de change possible. Vous ne pouvez-vous pas payer le compte juste ? Arrondissez vers le haut.

1B. Échange obligatoire

1. Choisissez une ou plusieurs cartes boisson d'un joueur de votre choix sur lesquelles vous souhaitez faire une offre. Choisissez dans votre propre collecte autant de cartes boisson dont la somme des points en haut des cartes est égale - ou supérieure - à celle des cartes souhaitées.

2. Les deux joueurs, en commençant par le joueur de départ, misent alors chacun sur les cartes sélectionnées de l'autre en plaçant un certain nombre de cartes argent de leur

choix, face cachée, sur la table.

Conseil : Placez des cartes argent d'une valeur de 0 pour faire croire à l'autre joueur que vous offrez plus d'argent que vous n'en offrez réellement.

3. Retournez ensuite les cartes argent. Le joueur qui a fait l'offre la plus élevée paie son offre à l'autre joueur et reçoit en échange les cartes boisson sélectionnées. À offres égales, rien ne se passe.

Variante à enjeux élevés

Vous voulez ajouter plus de compétition et de bluff dans le jeu ? Remplacer alors l'étape 3 de l'« échange obligatoire » : **3. Le joueur qui a fait l'offre la plus élevée reçoit les cartes sélectionnées de l'autre joueur, puis les deux joueurs échangent leurs offres. Cela vous permet d'acheter les cartes de votre adversaire en enchérissant stratégiquement pour faire une bonne affaire, ou inversement, en bluffant, vous pouvez vendre vos propres cartes très cher !**

2. Négociation ouverte

Vous pouvez échanger des cartes boisson avec d'autres joueurs. Les joueurs dont ce n'est pas le tour ne peuvent pas négocier entre eux. Lors de l'échange, de l'argent (supplémentaire) peut être offert et des accords (strictement liés au jeu) peuvent être conclus.

3. Encaisser

Maintenant, vous (et vous seul) avez la possibilité d'encaisser des cartes boisson. Choisissez des cartes boisson (minimum 2) dans votre collecte et placez-les, face cachée, dans une pile séparée devant vous pour former une collection. Les cartes de la collection ne peuvent plus être négociées ou être impliquées par les actions des cartes chance. La prochaine fois que vous

encaisserez des cartes, elles formeront une nouvelle collection. Aucune carte ne peut donc être ajoutée à une collection par la suite ! Vous ne pouvez encaisser qu'une seule collection par tour.

FIN DU JEU

Le jeu se termine lorsqu'un joueur a encaissé 3 collections ou lorsqu'il n'y a plus de cartes dans la pioche au début d'un tour. Tout joueur qui n'a pas encore encaissé 3 collections ne peut dès lors plus en encaisser qu'une seule. Ensuite, les points sont comptabilisés.

COLLECTIONS

Calculez les points pour chaque collection en votre possession comme suit :

1. Additionnez les nombres de points figurant en haut des cartes boisson
2. Ajoutez-y le bonus de chaque carte (en fonction de votre rôle).
3. Multipliez la somme par 1 combi-bonus maximum, si votre collection contient une des combinaisons suivantes.

Les collections peuvent contenir des cartes supplémentaires en dehors de la combinaison requise, à l'exception des combinaisons « différentes ».

- 1 paire ×2
- 2 paires ×3
- 3 identiques ×4
- full house (3 identiques + 2 identiques) ×5
- 4 identiques ×7
- 4 différentes ×2
- 5 différentes ×3
- 6 différentes ×4

Paire : 2 cartes de la même couleur (origine)

Identique : cartes de la même couleur (origine)

Différent : TOUTES les cartes de la collection se distinguent par leur couleur ET leur nombre de points (en haut de la carte).

Autres cartes

Les cartes collectées qui n'ont pas été encaissées dans une collection rapportent leur prix + le bonus de carte, mais n'offrent aucune chance de combi-bonus.

Total

Additionnez tous vos points. Le joueur qui a le plus de points gagne !

COMBI BONUS BONUS COMBINÉ	
Cartes	Bonus combiné
	×2
	×3
	×4
	×5
	×7
	×2
	×3
	×4





BROEKMANS
DRANKENSHOPPER

Wees de slimste onderhandelaar!

De spelregels zijn ook online beschikbaar in meerdere talen.
Les règles du jeu sont aussi disponibles dans plusieurs langues en ligne.
These game rules are also available online in multiple languages.

www.drankenshopper.be/rules

Door dit spel online te registreren maak je kans
op kortingen en voordelen op broekmans.be.

En enregistrant ce jeu en ligne, vous avez une chance de recevoir
des réductions et des avantages sur broekmans.be.

By registering this game online, you have a chance
to get discounts and benefits on broekmans.be.

www.drankenshopper.be/register



MADE IN CHINA

©2024, Identity Games International bv
Westersingel 108, 3015 LD
Rotterdam | The Netherlands
www.identitygames.com