

BOUWZAK

(NL vertaling van BAUSACK / SAC O' BRICKS / SAC NOIR)

De klassieker van Zoch Verlag

Een spel van Klaus Zoch

BAUSACK is een spelverzameling. Ontelbare bouw mogelijkheden zorgen ervoor dat geen enkel bouwwerk gelijk is aan een ander. Jouw fantasie is bij de keuze van de bouwdelen en bij het bouwen onbegrensd.

Daarnaast zijn TORENBOUW VAN BABEL en de BOUWKETEN heel geschikt om kinderen te laten meespelen.

Bij KNOCK-OUT gaat het om veilingsspellen voor de oudere en volwassen spelers.

Inhoud:

Ongeveer 70 bouwdelen uit hout

1 buidel bonen (speelgeld)

1 hoogtemeter (die uiteraard niet mee verbouwd wordt)

1 spelhandleiding met de 5 spelvarianten:

- Torenbouw van babel
- Bouwketen
- Knock out
- Hoog stapelen
- 3x rood wint

ALGEMEEN (voor elk spel)

Spelvoorbereiding:

Alle bouwdelen worden uit de buidel geschud en goed zichtbaar in het midden van de tafel uitgesteld. Een effen grondvlak is het meest geschikt om te spelen, zoals bv. een stabiele tafel zonder tafelkleed.

Algemeen geldt voor alle spelvarianten het volgende:

Eerlijkheid is het hoogste gebod. Aan de tafel stoten, is verboden!

De eerste bouwsteen, die een speler moet bouwen, vormt het fundament. Dit betekent dat alle overige delen ergens daarop gebouwd moeten worden. Ze mogen in geen geval meer aan de tafel raken.

Reeds bestaande torens mogen met de handen niet aangeraakt worden. Dit betekent dat men de toren niet mag vasthouden, geen delen mag verschuiven of helemaal ombouwen. Enkel door het aanraken van de aan te bouwen bouwsteen mogen reeds gebouwde delen verschoven worden. De spelers moeten daarop letten dat de verscheidene torens niet te dicht naast elkaar worden gebouwd, zodat bij het instorten van een toren de andere bouwwerken niet mee instorten.

Bij de drie veilingsspellen (**KNOCK-OUT, HOOG STAPELEN, 3x ROOD WINT**) ontvangt elke speler 10 bonen als speelgeld. Gebruikte bonen komen in de bonenbuidel weer.

(1) ● ▲ ■

TORENBOUW VAN BABEL (TURMBAU ZU BABEL)

vanaf 5 jaar, tot 8 spelers,

Spelduur: ca. 20 tot 30 minuten

Ideaal voor de ganse familie

Alle spelers bouwen samen een toren. De jongste speler begint: hij legt een bouwdeel dat het fundament vormt. De volgende speler die aan de beurt is, kiest een willekeurig bouwdeel en plaatst het op het fundament. Zo wordt om beurt verder gespeeld, totdat een speler de toren tot instorten brengt. Als één toren instort, ontvangt de speler die het laatste deel gebouwd heeft en bij wie de toren nog is blijven staan, een boon.

TORENBOUW VAN BABEL wordt over meerdere ronden gespeeld. De speler die als eerste vijf bonen voor zich heeft liggen, wint.

Variant: de bouwdelen worden niet uitgestrooid, maar “blind” uit de buidel getrokken.

(2) ● ▲ ■

BOUWKETEN (BAUKETTE)

vanaf 6 jaar, 2-6 spelers

Spelduur: ongeveer 30 minuten

*Waarop het aankomt, zullen jullie onmiddellijk zien.***Doel van het spel:**

Bij de **BOUWKETEN** bouwt elke speler zijn eigen toren. Doel van het spel is zoveel mogelijk delen op het fundament te bouwen. Als fundament ontvangt een speler een grondvlaksteen met de maten 6x3x1,5 cm. De andere spelers zoeken eveneens een fundament met vergelijkbare grondvlakken (bv. 6x3x3 cm evenals de beide L-delen).

Keuze van de bouwdelen en het bouwen van de bouwketen:

De jongste bouwmeester begint. Hij neemt een willekeurig deel uit het midden en legt het voor zich af. Om beurt wordt deze handeling zo vaak herhaald tot elke speler 12 bouwdelen voor zich heeft liggen. Daarnaast moet elke speler met zijn bouwdelen een keten bouwen, die precies met de volgorde overeenstemt zoals hij de bouwdelen genomen heeft (het best bouwen alle spelers hun keten rechts van het fundament weg). De overige delen worden niet meer gebruikt en komen weer in de buidel.

Spelverloop en bouwfase:

Ook hier begint de jongste speler. Hij mag van alle eerste aan het begin van de ketens liggende stenen van zijn medespelers een passend deel uitzoeken en het in zijn bouwwerk inbouwen. Zo wordt om beurt verder gespeeld. Elke speler heeft altijd uit zoveel stenen te kiezen als bouwketens gebouwd worden.

Als een keten volledig werd aangewend, kan enkel nog uit de overblijvende ketens uitgekozen worden. Valt een toren om, dan houdt de speler op en heeft hij enkel nog een raadgevende functie. Zijn verbouwde delen worden uit het spel genomen. Zijn keten, voor zover nog niet aangewend, staat ter beschikking van de overblijvende medespelers.

Speleinde:

Overwinnaar is deze speler van wie het bouwwerk het langst overeind blijft. Als alle bouwstenen zijn verbouwd en meerdere bouwwerken nog overeind staan, wint de speler met het hoogste bouwwerk.

TIP: Het wordt aanbevolen over meerdere ronden te spelen. Wie als eerste minstens 2 partijen wint, is de eindwinnaar. De tweede ronde begint de verliezer van de eerste ronde, de derde ronde de eerst uitgescheiden speler van de tweede ronde, enzovoort.

(3) ● ▲ ■

KNOCK-OUT

vanaf 12 jaar, 2-6 spelers

Spelduur: ongeveer 30 tot 45 minuten

De favoriet van de BAUSACK-spelregels voor freaks.

Een bevend spel voor rustige handen.

Doel van het spel:

Bij **KNOCK-OUT** bouwt elke speler zijn eigen toren. Doel van het spel is: uit de geveilde bouwstenen een zo stabiel mogelijke toren te bouwen. Winnaar van het spel is degene, wiens toren als laatste nog overeind staat.

Betaalmiddel:

Als betaalmiddel worden bij aanvang van het spel aan elke speler 10 bonen uitgedeeld. Met dit bonenkapitaal moeten de spelers trachten om stenen van hun keuze te kopen.

Spelverloop en bouwfase:

De jongste speler begint en kiest een willekeurig bouwdeel uit, om het als te veilen object aan te bieden. Het eerste bouwdeel, dat een speler aankoopt, wordt automatisch zijn fundament, op welke alle verdere bouwdeelen moeten worden geplaatst. Is een bouwdeel geveild, wordt de linkerbuur de nieuwe veilingmeester.

De veilingmeester kan tussen twee veilingvormen kiezen: “voor de hoogst biedende” of “door eliminatie”.

1) De veilingmeester zegt: “voor de hoogst biedende!”. Dit bouwdeel wordt nu aan de hoogst biedende geveild, waarbij de veilingmeester zelf een eerste bod van willekeurige hoogte kan opgeven. Om beurt kunnen de spelers telkens het laatste bod willekeurig verhogen of zich uit de veiling terugtrekken. Enkel deze speler, die het hoogste bod heeft gedaan, betaalt het bedrag aan de bank en ontvangt het bouwdeel. Indien geen bod wordt gedaan, ontvangt de veilingmeester het bouwdeel gratis.

2) De tweede veilingvorm is heel ongewoon: hier biedt de veilingmeester een “gevaarlijke bouwsteen” van zijn keuze aan. De spelers moeten bieden om dit deel niet te ontvangen. De veilingmeester zegt in dit geval: “door eliminatie!”. Hij maakt zelf het bod van “nul” (0) en geeft het bouwdeel aan zijn rechterbuur verder. Deze moet het bouwdeel nemen of een boon betalen, om het aan zijn rechterbuur verder te kunnen geven. Deze moet zijn bod al naar 2 bonen verhogen om het mogelijke bouwdeel niet te ontvangen. De volgende speler betaalt al 3 bonen, enzovoort.

Wie het bouwdeel toch aanvaardt, ontvangt het bouwdeel gratis om aan te bouwen. De medespelers moeten daarentegen hun laatste bod aan de bank betalen. De spelers leggen de geboden bonen voor zich af, tot de weigeringronde beëindigd is. Pas dan wordt betaald!

Komt het te weigeren bouwdeel nogmaals bij de veilingmeester, moet ook deze zelf betalen wanneer hij het niet hebben wil.

OPGELET: wie niet meer genoeg bonen heeft, *moet* het bouwdeel nemen en bouwen, wanneer hij aan de beurt is.

Wie geen bonen meer heeft, speelt normaal verder. Maar uiteraard zullen de bouwdelen, die in de ronde “**door eliminatie**” bij hem terecht komen, voor hem zijn. Hij kan in zijn eigen beurt zelf tussen de twee veilingvormen kiezen. Veilt hij aan de hoogst biedende, moet hij nul (0) bieden en vervolgens hopen dat geen medespeler een hoger bod doet, zodat hij het deel dan gratis ontvangt. Hoe op het fundament verder wordt gebouwd, is de volledige vrije keuze van de betrokken bouwheren. Deze mogen de bouwdelen op of naast elkaar leggen, in elkaar steken of in elkaar leggen.

Speleinde en winnaar:

Stort een gebouw in, dan is deze bouwheer uitgeschakeld. Al zijn reeds gebouwde bouwdelen staan weer ter beschikking voor de veiling. Winnaar is deze speler, wiens toren als laatste nog overeind staat.

(4) ● ▲ ■

HOOG STAPELEN

vanaf 8 jaar, 2-6 spelers

Spelduur: ongeveer 30 minuten

Ach, zie toch, hoe schoon alles instort.

Doel van het spel:

Ieder bouwt zijn eigen toren. Het gaat erom de hoogste toren te bouwen. Met elke bouwvoortgang *moet* de toren aan hoogte winnen.

Betaalmiddel:

Ook hier heeft elke speler een kapitaal van 10 bonen. Met dit kapitaal moeten de spelers toekomen. Hier geldt hetzelfde principe als bij **KNOCK-OUT**.

Spelverloop en bouwfase:

Zoals bij **KNOCK-OUT** bestaan er ook hier twee veilingvormen:

“**hoogst biedende**” wordt precies hetzelfde geveild als bij **KNOCK-OUT**

De tweede veilingvorm heet hier: “**geef weg!**”

Hierbij mag de koper van het bouwdeel beslissen welke speler dit bouwdeel in zijn toren moet bouwen. Hij tracht hiermee de toren van de tegenstander door bouwdelen van ongelijke vormen (bv. door een ei) in zijn stabiliteit te verzwakken of verder bouwen riskanter te maken.

Heeft een speler zulk deel gekocht en biedt hij het aan een tegenstander van zijn keuze aan, dan zijn er 2 mogelijkheden:

1. De tegenstander accepteert het deel en bouwt het op eigen risico
2. De tegenstander vraagt de aanbieder om het deel zelf in de toren te bouwen. De aanbieder zal uiteraard trachten het deel op een ongunstige plek te plaatsen om verdere bouw te hinderen. Stort de toren daarbij in, is de ronde voor de aanbieder ten einde (die van hem wordt tot de alsdan bereikte hoogte gewaardeerd). De tegenstander mag evenwel zijn toren opnieuw tot de oude hoogte opbouwen en verder spelen.

VOORZICHTIG: wie zijn medespeler een kennelijk onmogelijk bouwdeel geeft, loopt daardoor het gevaar het spel zelf te verliezen.

Als een eigen toren omvalt, is de ronde voor de bouwer beëindigd. Aan het einde worden slechts de overeind gebleven torens gewaardeerd. Is een speler van oordeel dat hij geen bouwdeel meer aan zijn bouwwerk kan toevoegen, mag hij uit het spel stappen. De tot dan bereikte hoogte wordt dan in de eindwaardering opgenomen en met de hoogtemeter vastgesteld. De uitgestapte speler mag weliswaar verder bij de acties meedoen en delen aanbieden om “weg te geven” of te kopen.

Speleinde:

Gespeeld wordt, totdat niemand meer waagt hoger te bouwen of alle torens behalve één ingestort zijn. Winnaar is de speler die de hoogste toren gebouwd heeft.

(5) ● ▲ ■

3x ROOD WINT

vanaf 12 jaar, heel geschikt als tactisch spel voor 2 personen

Spelduur: ongeveer 20 minuten

Een trekspel voor 2. Opgelet: van verslavende aard!

Hier is het doel, als eerste speler 3 rode bouwdelen in zijn toren te bouwen. Het spelverloop is op de volgende twee punten anders dan bij KNOCK-OUT:

- 1) bij de veilingvorm “hoogst biedende”, mag de koper op het einde van de biedronde steeds beslissen of hij het gekochte deel zelf neemt of aan zijn tegenstander weggeeft.
- 2) Bovendien, in tegenstelling tot **HOOG STAPELEN**, kunnen hier ook bouwdelen doorgegeven worden, die het verder bouwen door de tegenstander onmogelijk maken.

Het is mogelijk meer fundamenten naast elkaar te plaatsen. Alleszins moet met elk ingezet bouwdeel de totale bouw hoger worden en moeten de fundamenten elkaar raken.

Speler is degene die als eerste 3 rode bouwstenen kan onderbrengen of wiens toren als laatste nog overeind staat.

3x ROOD WINT zou over meerdere ronden moeten worden gespeeld, waarbij de verliezer van de vorige ronde altijd startspeler is. Eindwinnaar is de speler die als eerste drie partijen wint.

www.zoch-verlag.com

© 1997, Zoch GmbH, Birenner Str. 54a, 80333 München

© vertaald naar het Nederlands door Sven Talboom