

Het is handig eerst de basisversie van de Schout van Lokeren door te nemen.  
Enkel de wijzigingen en uitzonderingen op de standaard spelregels worden vermeld in dit document.

## STARTOPSTELLING

De kans- en gebeurteniskaarten worden in 3 decks verdeeld:

- deck A K1-6, K13, K17-19 & G1-2, G6-7
- deck B K7-10, K14, K24-28 & G3, G8, G11-12
- deck C K11-12, K15-16, K20-23 & G4-5, G9-10

Schud de drie decks afzonderlijk. Bij 3 Spelers haal je uit elke deck random 3 kaarten uit het spel.

Leg ze in de goede volgorde: deck A bovenaan de stapel. Deck C onderaan en deck B daar tussenin.

*tip: Markeer de kaarten met een stift (A, B, C) om ze zo gemakkelijk te sorteren in de toekomst.*

Leg de 4 eigendomsaktes met 2 punten open naast het spelbord. (Wagenmaker, Molen, Kerk en Stadhuis)

Pas als deze alle 4 aangekocht zijn, worden de overige 6 eigendomsaktes te koop aangeboden.

Elke speler plaatst de **handkar** van zijn gekozen kleur **op de markt**. Elke speler ontvangt **600 Vlaamse pond**. (Vp)

**Kies een startspeler.** De startspeler zet een ongebruikte pion (paardenkar of vrachtwagen) van zijn kleur op het keuzebord in de kolom "gekozen". Hij kiest zo het aantal ogen van zijn 'worp'. Elke speler maakt in wijzerzin ook een keuze uit de overgebleven opties. De speler die het laagste aantal ogen kiest, wordt de Schout van Lokeren, krijgt de schoutmunt en start dus in de eerste ronde.

Elke speler plaatst **één grondstof** naar keuze op het spelbord (haas, vlas, raap), het spel staat klaar om te starten.

## VERLOOP VAN DE SPEELRONDES

Het verloop van de speelrondes blijft behouden, dat wil zeggen :

**STAP 1** De Schout vult kans- en gebeurteniskaarten aan. Hij mag 1x kiezen om de oudste kanskaart uit het spel te verwijderen. Elke gerealiseerde of weggenomen kans/gebeurtenis-kaart verdwijnt uit het spel.

**STAP 2** De Schout vult grondstoffen aan. De Schout vult telkens evenveel grondstoffen aan als er spelers zijn, min één.

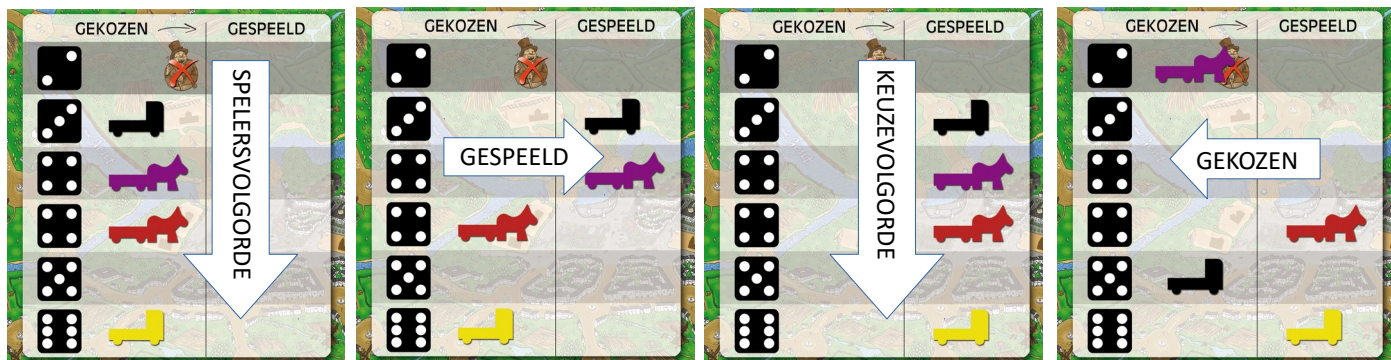
**STAP 3** De Schout verplaatst zijn actieve pion op het spelbord volgens het aantal ogen dat hij koos op het keuzebord. De andere spelers doen dit daarna in oplopende volgorde. (zie het voorbeeld onderaan)

Nadat een speler zijn actieve pion op het spelbord verzet, verschuift hij zijn pion op het keuzebord van links (*gekozen*) naar rechts (*gespeeld*). Op die manier blijft het spelverloop duidelijk.

*tip: één speler doet dit gedurende het hele spel.*

Wanneer elke speler aan de beurt is geweest, mag de Schout als eerste een nieuwe keuze maken. Alle spelers maken zo in oplopende volgorde hun nieuwe keuze. **De Schout mag niet voor de 'bovenste' keuze met twee ogen kiezen.** De speler met het laagste aantal ogen wordt de nieuwe Schout, neemt de schoutmunt en zet de volgende speelronde in. (Stap 1, 2 & 3)

Een voorbeeld;




In het voorbeeld is de spelersvolgorde: Zwart (Schout), Paars, Rood, Geel.

Zwart en paars hebben hun beurt gespeeld. Het is aan Rood.

Alle spelers hebben gespeeld. Zwart maakt zijn nieuwe keuze (niet de bovenste keuze)

Zwart koos '5 ogen', paars wil absoluut startspeler en Schout zijn. Nu moet rood kiezen.

## ACTIES

**Kanskaarten benutten:** Kanskaarten die door de Schout vervangen of door spelers gerealiseerd worden, verdwijnen uit het spel. Gebeurteniskaarten  worden nog steeds onmiddellijk uitgevoerd en vervangen.

**Eigendomsaktes verwerven aan de bouwplaatsen:** De eigendomsakte van een gebouw wordt nog steeds gekocht op de overeenstemmende bouwplaats. Na de aankoop van een eigendomsakte is je beurt ten einde. De verkoop van eigendomsaktes gebeurt in twee fasen. Eerst worden alle gebouwen met twee punten verkocht. Pas als de laatste 2-puntenkaart gekocht is worden de overige 6 eigendomsaktes te koop aangeboden. **De gebouwen hoeven niet meer in chronologische volgorde gekocht te worden!** Het spel eindigt ook niet noodzakelijk wanneer gebouw nr. 10 (waterzuivering) gekocht is.

**600 Vlaamse pond lenen op het keuzebord:** Een speler mag wanneer hij aan de beurt is 600 Vlaamse pond lenen van de bank. De speler zet hiervoor zijn andere niet gebruikte pion in het vak "Geleend".

Vooraleer de speler een volgend gebouw koopt, moet hij het geleende bedrag vermeerderd met de interest terugbetalen aan de bank. De interest bedraagt 100 Vlaamse pond per eigendomsakte die de speler op dat moment in zijn bezit heeft. (Na de terugbetaling mag je dat speelstuk van het keuzebord afnemen.)

**!! Als het spel beëindigd is krijgen de spelers die nog een speelstuk op het huurveld "geleend" hebben staan nog de kans om hun lening terug te betalen aan bovenstaand tarief. **Lukt dit niet dan verliezen ze 2 punten!****

## BIJZONDERE GEBOUWEN

Wanneer een speler een eigendomsakte verwerft, is de nieuwe spelregel die hiermee gepaard gaat enkel van toepassing op de speler die eigenaar van dat gebouw wordt! Een overzicht:

1. **Wagenmaker** – De eigenaar ontvangt bij aankoop kosteloos een paardenkar. Andere spelers kunnen vanaf dit gebouw er staat, met hun handkar tot aan de wagenmaker rijden om de paardenkar aan te schaffen. Betalen gebeurt aan de bank. (300Vp)
2. **Molen** – De eigenaar mag, wanneer hij Schout is, één stap extra zetten. (blijft staan op het keuzebord)
3. **Kerk** – De eigenaar mag, wanneer hij Schout is, ervoor kiezen om 0 tot maximaal het aantal spelers grondstoffen aan te vullen. (in de plaats van het aantal spelers min één)
4. **Stadhuis** – De eigenaar mag, wanneer hij Schout is, tossen om belastingen te ontvangen. Opgelet! Muntzijde betekent dat de Schout 100 Vlaamse pond per speler met eigendomsakte(s) ontvangt.

*Nadat de 4 bovenstaande gebouwen gekocht zijn, worden de onderstaande aangeboden voor verkoop;*

5. **Drukkerij** – De eigenaar mag, wanneer hij Schout is, de gemeentewerker op een brug (ver)plaatsen. Andere Schouten mogen vanaf nu de gemeentewerker inhuren voor 100 Vlaamse pond (te betalen aan de eigenaar) en (ver)plaatsen. De gemeentewerker blokkeert de doorgang op een brug.
6. **Station** – De eigenaar waardeert bij aankoop zijn voertuig kosteloos op. (Paardenkar wordt vrachtwagen, of handkar wordt paardenkar) Andere spelers met een paardenkar kunnen vanaf het gebouw er staat, tot aan het station rijden om een vrachtwagen aan te schaffen. Betalen gebeurt aan de bank. (400Vp)
7. **Vrederecht** – De eigenaar mag, wanneer hij Schout is, dobbelen met de dobbelsteen uit de basisversie. In plaats van het aantal gekozen ogen op het keuzebord vooruit te gaan, gaat hij het aantal ogen van de dobbelsteen vooruit. Dit wijzigt niets aan de spelersvolgorde.
8. **Kasteel** – De eigenaar mag, wanneer hij Schout is, het derde rapenveld aanvullen. (staat los van stap 2) Die 3e raap mag enkel door de kasteel-eigenaar aangekocht worden, ook als hij geen Schout meer is.
9. **Post** – De eigenaar mag, wanneer hij Schout is, zijn grondstoffen verkopen aan 300 Vlaamse pond per grondstof op de markt.
10. **Waterzuivering** – De eigenaar van de waterzuivering is beschermd van belastingen komend van het stadhuis. Het spel is niet meer noodzakelijk ten einde.

## EINDE VAN HET SPEL

Het spel kan op twee manieren eindigen. Het stopt dan onmiddellijk. (Leningen terugbetalen kan wel nog)

**Eerste mogelijkheid:** Het spel eindigt wanneer alle kanskaarten op zijn. Als de schout één van de drie lege kanskaartvelden dient aan te vullen, maar dit niet meer kan, is het spel onmiddellijk ten einde.

**Tweede mogelijkheid:** Het spel eindigt onmiddellijk wanneer alle gebouwen gekocht zijn.

**De speler met de meeste punten wint het spel.** Bij gelijk spel is het geld doorslaggevend, de rijkste wint.