



PENNOZA

SPELREGELS



Scan de QR-Code
voor de online
speluitleg video
www.justgames.nl



PENOA

SPEEL HET MISDAADSPEL

Leeftijd:



Spelers:



Speelduur:



Met dit spannende spel stap je regelrecht in de criminele wereld van de tv-serie Penoa. Je krijgt onverwachts 10 pakketjes met drugs in je schoot geworpen. Eerst was je van plan de politie in te schakelen, maar je hebt schulden en zo'n pakketje is veel geld waard. Dat is ook eigenlijk het enige wat je ervan weet. Je besluit het te gaan verhandelen, zodat je je schulden kunt aflossen. En er het liefst nog een klein zakcentje aan overhoudt.

In het begin doe je, naïef als je bent, bijna alles zelf. Maar al snel breid je je netwerk uit en krijg je te maken met de harde wetten van de drugshandel. Concurrenten rippen en bedriegen je waar ze kunnen en de recherche is je ook al op het spoor.

Weet jij het hoofd koel te houden in deze slangenkuil?

SPEL IN HET KORT:

Door je pakketjes steeds op het juiste moment aan te bieden op de markt, kun je veel zwart geld verdienen en een crimineel netwerk opbouwen waar een echte Penoa zich niet voor zou schamen. Zo krijg je steeds meer goederen binnen en andere voordelen om uiteindelijk een voorsprong te krijgen. Jij en je rivalen proberen zo veel mogelijk zwart geld, verkregen uit deals, wit te wassen.

DOEL VAN HET SPEL:

De speler die aan het eind van het spel het meeste zwarte geld heeft witgewassen, en dus het verst is gekomen op de scorebaan van het spelbord, is de winnaar.

INHOUD VAN DE DOOS:



UITKLAPBAAR SPEELBORD



4 ×
PIONNEN (KOGELS)



1 ×
RECHERCHEUR



90 ×
ZWART GELD
(20 × 25', 20 × 50', 30 × 100',
10 × 200', 10 × 500')



4 ×
CHECKLIST



20 ×
MARKTKAARTEN



76 ×
PERSONEELSKAARTEN



2 ×
DOBBELSTEEN



60 ×
BLOKJES (PAKKETJES)



1 ×
MUNT

DE EERSTE KEER SPELEN:

Sorteer de spelonderdelen als volgt in de doos:



- 1 Het zwarte geld, gesorteerd van hoog naar laag
- 2 De pakketjes / de munt
- 3 De pionnen (kogels)
- 4 De Rechercheur
- 5 De dobbelstenen

- 6 De marktkaarten
- 7 De Huurlingen
- 8 De Witwassers
- 9 De Runners

STARTSITUATIE:

- 1 Klap het speelbord uit en leg deze midden op tafel, tussen de spelers.
- 2 Schud de marktkaarten en leg ze gesloten op het speelbord op het vakje MARKT.
- 3 Sorteert de Runners en Witwassers op prijs en leg deze open ook op de daarvoor bestemde plekken op de zijvlakken van het speelbord.
- 4 Schud de Huurlingen en leg ze gesloten op een stapel naast het speelbord.
- 5 Leg ook de twee dobbelstenen, de munt en de Rechercheur klaar.



De spelers kiezen een kleur kogel, dit is hun pion. Iedereen zet zijn pion op het startvlak. Iedere speler ontvangt 10 pakketjes, 150K zwart geld en een checklist.

Vervolgens kiest iedere speler twee personeelskaarten van 250K om mee te beginnen. Iedere speler legt deze twee kaarten open voor zich neer op tafel.

De speler met het meeste contante geld op zak is de startspeler.

SPELVERLOOP:

De speler die aan de beurt is, kan in zijn beurt vijf acties uitvoeren. Hiervan zijn er twee verplicht en drie optioneel.

Tijdens je beurt mag je al deze acties maximaal één keer in willekeurige volgorde uitvoeren. Als je tijdens jouw beurt één van deze acties vergeet uit te voeren, mag je dit niet op een later moment alsnog doen.

Daarnaast mag je op elk willekeurig moment in het spel een Huurling inzetten, ook als het niet jouw beurt is.

Alle mogelijke acties kun je terugvinden op je checklist:



In het volgende hoofdstuk worden alle acties uitgebreid beschreven.



Acties per beurt:

VERPLICHTE ACTIES

o Ontvang pakketjes:

Elke beurt ontvang je zoveel pakketjes als staat aangegeven op je Runners. Als je een Runner hebt van +1 pakketje, ontvang je elke beurt 1 pakketje.

1 BLOKJE () = 1 PAKKETJE

Je kunt Runners ook combineren. Als je bijvoorbeeld twee Runners hebt van +1 pakketje en één Runner van +4 pakketjes, ontvang je dus elke beurt 6 pakketjes.

Probeer jouw pakketjes altijd zoveel mogelijk te verbergen voor je medespelers, zodat ze niet kunnen inschatten hoeveel pakketjes jij in je bezit hebt. Je kunt ze bijvoorbeeld verbergen in je hand of op schoot. Daarnaast is het aan jou om te onthouden dat je pakketjes mag ontvangen. Als je vergeet een pakketje te pakken in jouw beurt, dan is dat pech; je mag het later niet alsnog pakken.

o Dealen:

Om je pakketjes om te zetten in zwart geld, moet je deze dealen op de markt. Je probeert voor je pakketje natuurlijk zoveel mogelijk zwart geld te krijgen. Dit kun je vervolgens investeren in personeel. Je kunt ook besluiten je zwarte geld wit te wassen om verder te komen op het bord.

De speler die aan de beurt is, draait in zijn beurt de bovenste marktkaart open op de waardestapel. Daarop zie je de prijs die je kunt verdienen per pakketje.



Je moet met je medespelers uitmaken wie voor deze prijs zijn pakketjes mag verkopen. Dit gebeurt door middel van bieden.

De spelers pakken 'verborgen' uit hun voorraad het aantal pakketjes dat ze willen inzetten. Ze houden deze in hun gesloten hand naar voren boven het bord. Als alle spelers hebben besloten hoeveel ze willen inzetten en hun hand naar voren hebben, pakt de speler die aan de beurt is de munt en tost hem.

LOW: Als de munt LOW laat zien, gaat de deal naar de speler die het laagste aantal pakketjes biedt (als je niets kunt bieden, pas je automatisch).



HIGH: Als de munt HIGH laat zien, gaat de deal naar de speler die het hoogste aantal pakketjes biedt.



Hierna opent iedereen tegelijk zijn hand, waardoor zichtbaar wordt wat iedereen heeft geboden. De speler die voldoet aan de vraag van de munt (het laagste óf het hoogste aantal pakketjes) wint de bieding. Hij levert zijn pakketjes in en krijgt hiervoor het zwarte geld dat hij met deze deal heeft verdiend. Daarnaast mag hij gelijk de Rechercheur verplaatsen (zie het kopje 'Tip de Rechercheur'). De spelers die de bieding niet hebben gewonnen, leggen hun pakketjes weer terug in hun voorraad.

Gelijkspel: Als meerdere spelers het winnende bod hebben gedaan (doordat ze hetzelfde bieden), wint de speler die op dat moment aan de beurt is.

Geen voorraad: Als je een pakketje hebt moet je minimaal 1 pakketje inzetten. Wanneer je geen voorraad meer hebt, mag je eventueel 'fake' mee bieden of passen.

Tip de Rechercheur: Elke keer als er een deal wordt gesloten op de markt is de Rechercheur op zijn hoede. De speler die de deal heeft gewonnen, mag daarom de Rechercheur een anonieme tip geven. Hij zet de Rechercheur op een van de personeelsleden van zijn medespelers. Doordat dit personeelslid nu in de gaten wordt gehouden door de Rechercheur, kan de speler hem niet gebruiken. Dit personeelslid blijft net zolang geblokkeerd totdat de Rechercheur weer een andere tip heeft gehad en wordt verplaatst naar een andere speler.



LET OP: Huurlingen hebben geen effect op een personeelslid waar de Rechercheur op staat.

LET OP: Als een speler maar één Runner heeft, mag daar geen Rechercheur op worden gezet.

OPTIONELE ACTIES

o Rippen:

Rippen is pakketjes stelen van je medespelers. Hiervoor moet je dobbelen.

Je wijst een medespeler aan die je wilt gaan rippen. Rippen vergt natuurlijk een investering om alles zorgvuldig te plannen en op touw te zetten. Je verklaart hoeveel je wilt gaan rippen (*maximaal 5 pakketjes*) en betaalt voor ieder pakketje 25K. Voordat je dit zwarte geld betaalt aan de pot, mag de speler die geript wordt nog een tegenbod doen.

Tegenbod: De speler die geript wordt, mag één tegenbod doen om de speler die gaat rippen te laten afzien van de rip.

VOORBEELD: Een tegenbod bij een rip van 3 pakketjes voor 75K zou bijvoorbeeld kunnen zijn: *"Jij mag 3 pakketjes hebben voor 100K en één Huurling."*

De speler die wil rippen, mag hiermee akkoord gaan. Als het tegenbod wordt geaccepteerd, worden de goederen uitgewisseld tussen de spelers. Als het tegenbod niet wordt geaccepteerd, gaat de rip door. De speler die gaat rippen, betaalt nu het verschuldigde zwarte geld van 25K per pakketje aan de pot en start de rip.

LET OP: Er mag maar één tegenbod worden gedaan, er mag dus niet worden onderhandeld. Als de speler die wordt geript geen pakketjes meer heeft of niet voldoende voor het aantal dat de andere speler wil rippen, mag hij geen tegenbod uitbrengen. Het enige dat hij mag zeggen is: *"Ik doe geen tegenbod."* De speler die ript, mag nu nog kiezen om zijn aantal bij te stellen of van de rip af te zien. Als je wel voldoende pakketjes hebt, mag je dit ook zeggen om de speler die ript om de tuin te leiden.

De rip: De speler die gaat rippen, pakt nu de twee dobbelstenen en werpt ze op tafel. Vervolgens pakt de speler die wordt geript de dobbelsteen met het laagst aantal ogen van de twee en probeert nu hoger te gooien dan de dobbelsteen die nog op tafel ligt.



Als de speler die wordt geript **gelijk** of **hoger** gooit, mislukt de rip. Als de speler die wordt geript **lager** gooit dan de speler die ript, is de rip geslaagd. Als het rippen lukt, ontvangt de speler die heeft geript van de geripte speler het aantal pakketjes waarop hij had ingezet. Als de geripte speler niet genoeg pakketjes heeft om uit te betalen, geeft hij zoveel als hij heeft en bewijst hij dat hij de rest niet kan uitbetalen.

o Uitbreiden:

In je beurt kun je personeelskaarten aanschaffen om je imperium uit te breiden. De kaarten die je hebt gekocht, leg je open voor je neer op tafel. Dit geldt niet voor de Huurlingen, deze houd je verborgen.



Er zijn drie soorten personeelskaarten:

RUNNER:



- 1 Naam
- 2 Kosten
- 3 Functie

- 4 Aantal pakketjes dat je ontvangt

Beschrijving: Een Runner bezorgt je elke beurt een pakketje. Afhankelijk van het soort Runner krijg je een aantal pakketjes binnen.

Bij goedkope Runners ontvang je 1 pakketje; bij de duurste ontvang je per beurt 4 pakketjes.

Runners worden gecombineerd. Als je bijvoorbeeld twee Runners hebt van +1 pakketje en één van +4 pakketjes, ontvang je elke beurt 6 pakketjes.

Als je deze ronde een Runner koopt, krijg je vanaf je volgende beurt nieuwe pakketjes.

Runners die je hebt gekocht, blijven het hele spel bij jou liggen.

WITWASSER:



- 1 Naam
- 2 Kosten
- 3 Functie

- 4 Aantal stappen dat je mag zetten

Beschrijving: Je uiteindelijke doel is vooruit te komen op het speelbord. De scorebaan geeft de totale hoeveelheid witgewassen geld aan. Iedere Witwasser kan het aantal aangegeven vakjes witwassen. Dus met de goedkope Witwassers mag je maximaal 1 stap per beurt vooruit op de scorebaan.

Witwassers worden gecombineerd. Als je bijvoorbeeld twee Witwassers hebt van 1 stap en één van 4 stappen, mag je in je beurt maximaal 6 stappen vooruit op de scorebaan.

Witwassers die je hebt gekocht, blijven het hele spel bij jou liggen.

HUURLING:



- 1 Naam
- 2 Kosten
- 3 Functie

- 4 Actie die je kan uitvoeren als je deze huurling speelt

Beschrijving: Huurlingen zijn personen die eenmalig een bijzondere dienst voor je kunnen verrichten. Een Huurling mag je altijd inzetten, ook als het niet jouw beurt is. Nadat je een Huurling hebt ingezet, gaat hij weer terug onder op de stapel.

Je mag maximaal vijf Huurlingen hebben. Je mag in jouw beurt Huurlingen wegdoen zonder ze te gebruiken. Je ontvangt hier dan niets voor.

o Witwassen:

Als je een Witwasser hebt, kun je zwart geld laten witwassen. Iedere stap kost 25K zwart geld. Als je aan de beurt bent, kun je zoveel stappen vooruit lopen als staat aangegeven op je Witwassers.

SCOREBAAN:



- ❶ Startvak
- ❷ Cijfer van de stap
- ❸ Totaal witgewassen geld

LET OP: Er is wel een beperking: je pion mag niet naar een vakje waarop al een pion staat. In dat geval moet je een vakje extra kopen of een stapje erachter gaan staan.

Als je in je beurt al je acties hebt uitgevoerd, gaat de beurt naar de volgende speler. Deze heeft de keus uit dezelfde vijf acties. Het spel gaat door totdat de laatste marktkaart is gespeeld.

EINDE VAN HET SPEL EN DE WINNAAR:

Zodra de markt is 'opgedroogd' – dus als de marktkaarten op zijn – is het spel bijna afgelopen.

De spelers mogen nu eerst om de beurt al hun Huurlingen uitspelen. Hiermee kun je bijvoorbeeld nog wat stappen vooruit zetten op het spelbord, of je pakketjes verdelen over de medespelers.

Als iedere speler zijn Huurlingen heeft uitgespeeld, wordt er gekeken hoeveel pakketjes iedereen nog heeft. Voor elk pakketje dat je niet hebt kunnen verhandelen, sta je in de schulden. Je betaalt de laatst opengedraaide marktwaarde terug aan de pot, zoveel als je kunt. Als je niet genoeg hebt, moet je voor elk pakketje dat je niet hebt kunnen aflossen één stap terug op de scorebaan.

PENOZA

SPEEL HET MISDAADSPEL



© 2016 Just Games*. Penozza het bordspel is door Just Games ontwikkeld en geproduceerd.

PENOZA het misdaadspel is gebaseerd op de televisieserie Penozza geproduceerd door NL Film en TV B.V. en uitgezonden door KRO-NCRV.

Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden vervaelvoudigd zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van Just Games.

N.B. Just Games heeft met zorg dit spel uitgegeven en kan geen enkele aansprakelijkheid aanvaarden voor enige fout of onduidelijkheid die in deze uitgave zou kunnen voorkomen en waaruit eventuele schade zou kunnen voortvloeien.

Spelautour
Co-creatie
Illustraties
Vormgeving

Coördinatie
Sales
Licensing
Spelregels
Eindredactie
Testers

KRO-NCRV
NL Film

Bo-Anthony Boersen
Ben Leijten en Joost van Zwieten
Paco Dana en Francisco J. Jiméneiz Garcia
Dennis van Schaijk, John van Es en
André Visser

Johan Slezenga en Anne Nijveld-Bijl
René Krip
Gerit van Dijk
Ben Leijten en Bo-Anthony Boersen
Marcel Ottevanger
Jailen Douma, Bernou Dijkstra,
Joanne van Winsen-Witteveen,
Daan van Winsen, Dirk Payens,
Iain Howitt, Nando de Brouwer

Speciale dank gaat uit naar Eric de Groot en Alexander Wächtler die de totstandkoming van dit spel mogelijk hebben gemaakt.



www.justgames.nl



WAARSCHUWING! Wegens kleine onderdelen niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. In verband met verstikkingsgevaar. Bewaar deze informatie zorgvuldig.

Just Games | Koninginneweg 31 | 1217 KR Hilversum | Nederland
Just Games is a member of Just Media Group