

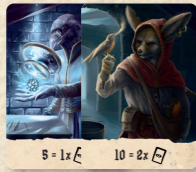


# ODD SHOP

Welkom in Odd Shop, het veilinghuis voor al je rariteiten. Verzamel op eigen inzicht de beste objecten of huur een expert in om meer zekerheid te krijgen. Want niet alle objecten zullen authentiek zijn!



49 Objectkaarten in 4 categorieën



2 Expertkaarten



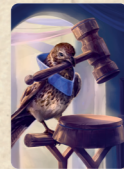
1 Profiteur



48 Kredietkaarten



8 Echtheidskaarten



1 Veilinghamer



1 Overzichtkaart

## SPELOPZET

Geef iedere speler een set Kredietkaarten (0,5,5,5,10,10,10,20), iedere set heeft zijn eigen markering. Leg de Expertkaarten binnen handbereik van iedereen. Leg de Veilinghamer nog even apart. Schud de 8 Echtheidskaarten en leg deze naast de Expertkaarten. Schud alle Objectkaarten en leg deze als trekstapel gedekt op tafel; dit wordt het 'veilinghuis'.

## DOEL VAN HET SPEL

Creëer de meest waardevolle collectie. Tel de waarden van je objecten, samen met eventuele bonussen bij elkaar op. De speler met de meeste waarde in Goud wint het spel. Bij een gelijkspel wint de collectie met de meeste authentieke objecten.

## EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt wanneer de Veilinghamer wordt getrokken. De positie van de Veilinghamer in het veilinghuis bepaalt hoe lang het spel duurt.

- 5 rondes = 30 minuten (Veilinghamer na 25 kaarten)
- 7 rondes = 40 minuten (Veilinghamer na 35 kaarten)
- 9 rondes = 60 minuten (Veilinghamer na 45 kaarten)
- Alle kaarten = 80 minuten (Geen Veilinghamer)

Een ronde bestaat uit 5 kaarten. Speel je 5 rondes, leg dan de Veilinghamer gedekt na de 25e kaart van het Veilinghuis. Let op: niet alle kaarten zullen in het spel verschijnen als je de Veilinghamer gebruikt. Dit heeft effect op de bonuspunten (zie Bonuspunten).

## VERLOOP VAN HET SPEL

Iedere ronde begint met een veiling door 5 Object- en Echtheidskaarten op tafel te leggen. Er is nu ruimte om een Expert te raadplegen. Vervolgens gaan de spelers bieden met de Kredietkaarten. Na het aanschaffen van Objectkaarten kunnen spelers met elkaar ruilen of handelen en worden er eventuele waardes bekend gemaakt. Wanneer er niet meer gehandeld wordt, start er een nieuwe ronde en daarmee een nieuwe veiling. Iedereen neemt de Kredietkaarten weer op hand.

## DE VEILING OPENEN

Schud de Echtheidskaarten en leg er 5 gesloten neer in een rij. De overgebleven 3 Echtheidskaarten leg je gesloten terug. Trek vervolgens 5 kaarten van het Veilinghuis en leg deze bovenop de 5 Echtheidskaarten. De opzet zou er zo uit moeten zien:



Alle Objectkaarten worden om en om geveild, startend met het object het dichtstbij het Veilinghuis tot aan de Objectkaart het verste er vandaan. Zodra de 5 Objectkaarten zijn geveild eindigt de Veiling en start het handelen (zie Handelen).

## BIEDEN

Iedere speler **moet** een bod doen per Objectkaart. Iedere speler mag zelf bepalen hoeveel Krediet deze inzet. Je gebruikt je Kredietkaarten om een bod te doen. Wanneer je geen Kredietkaarten meer hebt, doe je deze ronde niet meer mee met bieden.

## STANDAARD VEILINGRONDE

Ieder potje Odd Shop begint met een standaard ronde. Daarna zal de Profiteur de volgorde bepalen (zie Profiteur). In de standaard ronde is er geen volgorde. Iedere speler

legt tegelijkertijd Kredietkaarten naar keuze open op tafel. De speler met het hoogste ingezette bedrag wint het object. Deze speler neemt dit object samen met de Echtheidskaart die eronder ligt en plaatst deze voor zich op tafel. Houd de Echtheidskaart gesloten. De Kredietkaarten die gebruikt zijn om dit Object te winnen worden aan de kant gelegd. Deze kan de speler deze ronde niet meer gebruiken. Alle andere spelers mogen hun voor deze Objectkaart ingezette Kredietkaarten weer op hand nemen.

## GELIJKE BIJDINGEN

Als meerdere spelers hetzelfde bedrag hebben geboden, dan wordt er een extra biedmoment ingelast. De spelers mogen ervoor kiezen om zich terug te trekken van deze bieding. Als twee of meer spelers door willen gaan, mogen deze spelers in de huidige biedingsvolgorde een extra Kredietkaart gedekt toevoegen aan hun oorspronkelijke bieding. Na het spelen van extra Kredietkaarten worden ook deze biedingen opengedraaid. Als er weer een gelijkspel is, stopt de bieding. De betrokken spelers moeten 1 Kredietkaart die ze gebruikt hebben bij de huidige bieding afleggen voor deze ronde. Leg de Objectkaart af, deze gaat uit het spel. Leg de Echtheidskaart zonder te kijken terug in de voorraad Echtheidskaarten.

## PROFITEUR

De speler die aan het einde van een veilingronde nog het meeste Krediet in handen heeft wordt de Profiteur. Pak dan de Profiteurkaart en leg deze voor je neer. Als Profiteur heb je het voorrecht om de volgende veilingronde als laatste een bod te





plaatsen. De spelers moeten dan om en om een bod gedekt plaatsen, beginnend met de speler links van de Profiteur en vervolgens met de klok mee. Als er meerdere mensen evenveel Krediet over hebben aan het eind van een ronde, dan wordt de Profiteur in het midden van de tafel gelegd. We spelen dan een Standaard veilingronde.

### DE ECHTHEID CONTROLEREN

Als alle 5 Objectkaarten zijn geveild mogen de spelers hun aanwinsten controleren of gaan handelen. De spelers mogen zelf bepalen of ze hun verzamelde Objecten al willen controleren voordat ze gaan handelen.

Objecten kunnen Authentiek, een Replica of Onbekend zijn. Onthul de Echtheidskaarten per Object om te kijken hoeveel ze waard zijn. Plaats de Objectkaarten op de juiste manier bij je collectie. Het goudgekleurde getal geeft de waarde in goud aan.

### HANDELEN

Handelen kan alleen als alle 5 Objectkaarten zijn geveild. De spelers zijn vrij in hoe zij willen handelen. Zo mogen ze Objecten ruilen, weggeven of verkopen. Alle Kredietkaarten



in bezit mogen hiervoor gebruikt worden. Let op: Kredietkaarten die gebruikt worden om Objecten van de ander te kopen gaan permanent naar de andere speler. Je speelt dan nu met minder Krediet het spel verder.

*Voorbeeld: Sietse koopt een Object van Vicky voor 20 Krediet. Hij geeft zijn Kredietkaart(en) ter waarde van 20 aan Vicky. Zij mag deze nu gebruiken in toekomstige veiling rondes. Sietse moet het nu met 20 Krediet minder doen.*

### DE EXPERTS

Aan het begin van een veilingronde (dus voor het bieden en nadat de 5 Object- en Echtheidskaarten zijn klaargelegd) mogen de spelers 1 of 2 Experts raadplegen. Je mag beide Experts maar 1 keer inschakelen per ronde. De goedkoopste Expert kost je 5 Krediet. Leg een Kredietkaart t.w.v. 5 af, deze kun je deze ronde niet gebruiken. Je mag nu 1 gesloten Echtheidskaart op tafel bekijken. Doe dit zonder dat andere spelers kunnen zien wat op deze kaart staat. Leg vervolgens de Echtheidskaart weer terug op zijn plek. Je weet nu iets meer dan de rest. De duurste Expert kost je 10 Krediet. Leg Kredietkaarten t.w.v. 10 af, deze mag je deze ronde niet meer gebruiken. Je mag nu 2 Echtheidskaarten bekijken zonder dat anderen deze zien. **Let op:** Je mag alleen de Echtheidskaarten bekijken die gekoppeld zijn aan Objectkaarten.



### DE CATEGORIEËN

Er zijn 4 verschillende categorieën;



Iedere categorie heeft een andere balans qua waardes. Zo zijn Magische Objecten meer Goud waard als ze authentiek zijn dan bijvoorbeeld Toverdranken. Magische Objecten zijn juist weer minder waard als het Replica's blijken te zijn.

De Uitrusting categorie vergt nog extra toelichting. De twee of drie extra iconen op de kaarten geven aan dat deze in setjes horen.

Als je alle twee of drie kaarten bezit die in een setje horen, dan verdubbeld de waarde van deze kaarten. Het maakt niet uit of deze authentiek of replica's zijn.



### ONBEKENDE ITEMS CONTROLEREN

Als het spel eindigt en niemand wil meer handelen gaan we de **onbekende** items controleren. Per speler wordt gekeken of de onbekende items authentiek of replica's zijn. Neem alle Echtheidskaarten en haal de twee '?'-kaarten uit de stapel. Schud nu de Echtheidskaarten en draai voor elke onbekende kaart een Echtheidskaart open

om de status en waarde te bepalen. Doe dit per speler en schud tussendoor de Echtheidskaarten.

### BONUSPUNTEN

Je kunt bonuspunten verzamelen door meer van dezelfde categorie te verzamelen. De objecten in elke categorie variëren van 11 tot 13 kaarten. De exacte verdeling is terug te vinden op de Overzichtskaart. De bonus die gegeven wordt ligt aan het aantal rondes dat je speelt. Hoe meer rondes je speelt, hoe groter de sets moeten worden, hoe hoger de beloning.

- 5 rondes: set van 4 = 200 Goud
- 7 rondes: set van 5 = 300 Goud
- 9 rondes: set van 6 = 400 Goud
- Volledig Potje: set van 7 = 500 Goud.

Je krijgt maar 1 keer bonuspunten per categorie. Dit overzicht vind je ook op de Overzichtskaart onder het Veilinghuis. Speel je 9 rondes, leg dan de Overzichtskaart als volgt onder het Veilinghuis. Zo kan iedere speler makkelijk onthouden hoeveel rondes er gespeeld worden en hoeveel kaarten ze moeten verzamelen voor bonuspunten.



### CREDITS

**Auteur:** Adrie Drent  
**Illustraties:** Nicholas Westgård  
**Grafische vormgeving:** Vicky Trouerbach  
**Uitgever:** Jolly Dutch  
**Versie:** 2023

BEKIJK ONZE  
 UITLEGVIDEO

