

Figaro™

NL

Voor 3 tot 6 spelers vanaf 8 jaar

De koning is wanhopig! De ganse hofhouding woont het steekspel bij en niemand werkt in het kasteel. De koning heeft echt een helper nodig! Figaro wil graag helpen, maar hij is een klungel die altijd kattenkwaad uithaalt! Kan jij hem helpen zijn job te doen, terwijl je de vuile streken van je tegenstanders probeert te vermijden?

INHOUD

- 60 kaarten (in 5 kleuren: 3x1, 6x2, 1x3; 5 narren 3x1, 2x2, 5 "rondedans")
- 15 wegtegels
- kasteelmuur
- koningsfiguur met een houten sokkel
- stoffen zak
- deze spelregels.



VOORBEREIDING

Voor het eerste spel, verwijder je voorzichtig alle elementen uit hun frame. Plaats de koning in de houten sokkel. Stop de wegtegels in de zak.

Elk spel wordt in drie rondes gespeeld: leg in het midden de wegtegels voor de drie rondes. Elke ronde gebruikt zoveel tegels als er spelers zijn min één. Trek de tegels willekeurig uit de zak en rangschik ze in drie groepen, van de langste naar de kortste.



Begintegels bij 5 spelers.

Bij het begin van elke ronde schud je alle kaarten en verdeel je ze gelijk onder de spelers. Hou de kasteelmuur binnen handbereik.

Speciale regel voor drie spelers: gebruik slechts 45 kaarten. Plaats 1 van de vijf kleuren in de doos, samen met 2 narren (1 x 1 en 1 x 2) en 3 "rondedans" kaarten.

HET SPEL

De eigenaar van het spel kiest een startspeler, of je kan hem ook willekeurig kiezen. De startspeler plaatst de koningsfiguur voor zich.

Het spel wordt in wijzerszin in rondes gespeeld. Tijdens je beurt kies je een kaart uit je hand en legt deze open voor een speler (jezelf inbegrepen) - dit is een slechte indruk die Figaro op de koning maakt! De volgende regels zijn van toepassing:

- voor een speler mogen slechts kaarten van één enkele kleur liggen. Zodra een kleur voor een speler ligt, moeten de andere kaarten voor hem van dezelfde kleur zijn;
- elke speler moet een andere kleur voor zich hebben liggen. Twee spelers mogen geen kaarten van dezelfde kleur voor zich hebben liggen.

Van zodra een speler een totale waarde van 6 of meer voor zich heeft liggen, is de koning het beu! Die speler moet alle open kaarten van alle spelers nemen en deze in een gedekte stapel voor zich leggen. Onafhankelijk van wie de laatste kaart speelde, de speler die de kaarten nam begint de nieuwe beurt en speelt een kaart voor een andere speler. Het spel verloopt verder in wijzerszin.



De speler moet dit nemen!

Indien je deze ronde geen kaart kunt spelen (omdat alle spelers reeds een kleur voor zich hebben liggen en je enkel kaarten van de overblijvende kleuren hebt), moet je eveneens alle open kaarten nemen en ze op je gedekte stapel leggen. Je mag tijdens je beurt ook beslissen om alle open kaarten in je hand te nemen, zelfs als je kon spelen; aanvaard je lot voor het erger wordt.

Einde van de ronde

De ronde stopt wanneer een speler zijn beurt start zonder kaarten in zijn hand. (Spelers moeten aangeven dat ze hun laatste kaart speelden, om zo het einde aan te kondigen). Deze speler neemt de koningsfiguur.

Elke speler telt de kaarten in zijn stapel (negeer de waarden tijdens deze stap). Open liggende kaarten en kaarten in de hand van de spelers worden genegeerd.

De speler met de meeste kaarten krijgt het langste stuk weg voor de ronde en legt dit voor zich. De speler met het tweede meeste aantal kaarten neemt het tweede langste stuk, enzovoort. Bij gelijkstand krijgt de speler die in wijzerszin het dichtst bij de koning zit (hijzelf telt niet mee) het langste stuk. De speler met de minste kaarten of de spelers zonder kaarten hebben vrijspel en moeten geen stuk weg nemen (overblijvende wegtegels worden terug in de doos gelegd). De kaarten worden geschud en opnieuw uitgedeeld voor een nieuwe ronde: de speler met de koningsfiguur begint.

Speciale regel voor de derde ronde. Op het einde van de derde ronde, voordat je wegtegels toekent, mag de speler met het minste aantal kaarten (bij gelijkstand is dit de speler die in wijzerszin het dichtst bij de koning zit) zijn langste stuk weg wisselen tegen het kortste stuk weg van deze ronde.

Opmerking: indien de speler enkel wegtegels heeft die korter zijn dan de tegels die op de tafel liggen, dan moet hij deze niet omruilen.

Belangrijk! Tijdens het spel mag je de kaarten in de stapels niet tellen. Verder mag je je wegtegels niet vergelijken met die van andere spelers.

Speciale kaarten

"Rondedans" kaarten worden open voor je gespeeld. Elke speler geeft de kaarten die open voor hem liggen dan aan zijn linkerbuur! (Dit omvat de speler die de rondedans-kaart speelde).

Narren zijn jokers die eender welke kleur kunnen voorstellen. Met zes spelers mag je zelfs kaarten voor de zesde speler spelen wanneer de andere vijf kleuren reeds voor de andere spelers liggen.

Wanneer een speler enkel narren en rondedans-kaarten voor zich heeft liggen, blijft de kleur van deze speler onbepaald.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel stopt na de derde ronde. Elke speler legt zijn wegtegels onder mekaar tegen de kasteelmuur.

De speler met de kortste weg zit dichtst bij de koning, waardoor zijn Figaro de job krijgt: hij is de winnaar! Bij gelijkstand om de eerste plaats wint de speler uit de gelijkstand die de koning bezit, of anders de speler uit de gelijkstand die in wijzerszin het dichtst bij de koning zit.



Spelidee: Reiner Knizia
Ontwikkeling: Domenico Di Giorgio, Roberto Corbelli
Illustraties: Daniele Barletta
Art Director: Roberta Barletta
Regel editing: Roberto Corbelli, Andrés J. Voicu
Vertaling: Tom Van 't veld, Sandra Vyncke



©2006 daVinci Editrice S.r.l.
Via T. Tittoni, 3
I-06131 - Perugia - Italy
Alle rechten voorbehouden.

Onze speciale dank aan Luca Simone Giovanni Betti, Riccardo Caneba, Max Colamesta, Pietro Cremona, Daniele Lostia, Devan Maggi, Marcello Mannino, Alessandro Mongelli, Tommaso Percivale, Andrea Puggelli, Sergio Roscini, Emiliano Sciarra, aan hun spelgroepen en alle spelers voor hun belangrijke opmerkingen. Reiner Knizia wenst alle testspelers die betrokken waren bij de ontwikkeling van dit spel te bedanken, en in het bijzonder Iain Adams, Chris Bowyer, David Farquhar, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Chris Lawson en Markus Welbourne.

Voor vragen, opmerkingen en suggesties: www.davincigames.com - info@davincigames.com