

 2  10+  20'

Fika

Koffiebreak voor knappe koppen



SPELREGELS

 Beth Sobel  Pieter Van Gompel

KOFFIEBREAK VOOR KNAPPE KOPPEN

Een fika is een koffiepauze op z'n Zweeds. Je drinkt samen een kopje koffie of thee met een lekker gebakje erbij. Bij een fika gaat het niet om wat je eet of drinkt, maar om de gezelligheid: je neemt tussen de bedrijven door even bewust de tijd om samen met je vrienden, collega's of familie te zijn.

In **FIKA** concurreer je met het café aan de overkant. Leg je kaarten tactisch neer in je eigen café en beïnvloed het café aan de overkant. De winnaar is de cafébaas die als eerste twee rondes wint.

INHOUD

18 CAFÉKAARTEN (3 kleuren, elk met de cijfers 1 tot en met 6)

5 STRAATKAARTEN (met 4 plakkertjes om ze te verbinden)

3 FOOIKAARTEN

4 GEHEUGENSTEUNTJES

3 SPEELSTUKKEN (3 kleuren)

SPELREGELS

FIKA IN HET KORT

FIKA speel je in rondes. De speler die als eerste 2 rondes wint, wint het spel. Je speelt dus maximaal 3 rondes. In een ronde plaats je om beurten kaarten (hapjes en drankjes) bij de tafeltjes in je eigen café. Vervolgens voer je de actie die bij die kaart hoort uit. Aan het eind van een ronde tel je de punten. Elke kaart heeft een eigen doel en afhankelijk van de moeilijkheid daarvan krijg je meer of minder punten. Wie de meeste punten heeft, wint de ronde.

SPELVOORBEREIDING

- 1 Maak ruimte op tafel zodat er tussen jou en je tegenstander **3 rijen** kaarten kunnen liggen. Leg in het midden de **5 straatkaarten** (je mag zelf kiezen of je het zomer- of wintertafereel mooier vindt). Op de straat kun je in de loop van het spel **gezelschappen** plaatsen.
- 2 Aan beide kanten van de straat hou je 5 plaatsen vrij. Deze vrije plaatsen zijn de tafeltjes in **jouw café** en **het café van je tegenstander**. Op de vrije plaatsen leggen jullie straks je kaarten neer.



- 3 Schud de **18 cafékaarten** en vorm een stapel. Trek **4 cafékaarten** en leg die open links naast de straat als **voorraad**. Zorg dat er minstens 2 verschillende kleuren en 3 verschillende cijfers liggen. Trek indien nodig nieuwe cafékaarten totdat je 4 geschikte cafékaarten als voorraad hebt liggen. Schud daarna de kaarten die je hebt vervangen door de stapel.
- 4 Geef jezelf en je tegenstander gedekt **6 cafékaarten als handkaarten**. Hou je handkaarten gedurende het spel geheim voor elkaar.
- 5 Leg de overgebleven **2 cafékaarten** gedekt rechts naast de straat. Die kaarten staan elk voor een gezelschap dat ergens op de fika wil.
- 6 Leg de **3 speelstukken** binnen handbereik. Leg voor de eerste ronde de **3 fooikaarten** links naast de voorraad.



A 6 Dammsugare

B

C Verplaats 1 kaart of ruil 2 kaart in jouw café OF het andere c

D 9

Ligt deze kaart tegenover een dan wordt deze kaart een 2, 3, 4



HOE SPEEL JE EEN RONDE?

Bereid het spel voor zoals eerder beschreven. Bepaal wie de eerste ronde mag beginnen (hint: de speler die als laatste een gebakje heeft gegeten). In volgende rondes begint de speler die de vorige ronde heeft verloren.

Voor je de ronde begint, moeten jullie nog de **rang van de kaartkleuren** bepalen. De kleur die hoger in rang is, wint als jullie hetzelfde cijfer spelen. De startspeler bepaalt de kleur met de hoogste rang (de troefkleur). Daarna bepaalt de ander de kleur met de laagste rang. Maak een stapel van de 3 gekleurde speelstenen om je tijdens de ronde te helpen herinneren aan de rangorde: de kleur met de hoogste rang boven en de laagste rang onderop.

*Voorbeeld: Nathan mag beginnen en kiest roze als hoogste rang. Lara kiest vervolgens groen als laagste rang. In deze ronde is de kleurvolgorde dus **roze > bruin > groen**. Ze maken een stapel met de roze speelsteen bovenop.*

WAT ZIE JE OP EEN CAFÉKAART?

- A De 18 kaarten hebben de cijfers 1 tot en met 6. Kaarten die hetzelfde cijfer hebben, zijn afgezien van de illustratie en kleur identiek.
- B Elk cijfer is er in 3 kleuren: bruin , groen  en roze .
- C Bij elk cijfer hoort een unieke actie. Er zijn dus 6 verschillende acties. Een actie mag je uitvoeren als je een kaart plaatst.
- D Elke kaart levert aan het einde van de ronde de aangegeven punten op als je het afgebeelde doel weet te halen. De gebruikte icoontjes worden verderop uitgelegd.
- E Kaarten met cijfer 6 zijn bijzonder en de tekst onderaan de kaart herinnert je daaraan.

KAARTEN SPELEN EN PLAATSEN

In het vervolg van de ronde kiezen jullie steeds tegelijkertijd een handkaart. De speler met de hoogste kaart mag deze als eerste plaatsen en daarna desgewenst de bijbehorende actie uitvoeren:

A. Kaarten spelen en beurtvolgorde bepalen

Kies allebei een kaart uit je eigen hand en leg deze gedekt op tafel. Draai deze vervolgens tegelijkertijd om. Als jij de kaart met het hoogste cijfer hebt gespeeld, moet jij deze als eerste plaatsen. Als de kaarten hetzelfde cijfer hebben, dan gaat de kleur met de hogere rang voor.

B. Kaarten plaatsen en desgewenst de bijbehorende actie uitvoeren

Leg je kaart op een van de vrije plaatsen in je eigen café. Je mag de actie op de kaart uitvoeren, maar dat hoeft niet. Als je de actie nu niet uitvoert, kun je dat echter later in het spel **niet alsnog** doen (tenzij je de kaart weer terug op hand neemt en later opnieuw plaatst).

Nu mag je tegenstander de gespeelde kaart in het eigen café plaatsen en desgewenst de bijbehorende actie uitvoeren.

Speel zo door tot in beide cafés **alle vrije plaatsen bezet** zijn en er dus in elk café 5 kaarten liggen. Het kan voorkomen dat er al 5 kaarten in het café van je tegenstander liggen, maar nog niet in jouw café. Je mag dan nog maximaal 2 kaarten uit je hand spelen en plaatsen.

Let op: zodra er 5 kaarten in het café van je tegenstander liggen, mag je niet meer aan de kaarten van je tegenstander komen.

LARA

2



NATHAN

Voorbeeld: Nathan en Lara spelen allebei een 6. 1 Omdat roze een hogere rang heeft dan bruin 2, moet Nathan zijn kaart eerst plaatsen. Hij legt zijn kaart op een vrije plaats in zijn café 3 en voert de actie die op de kaart staat uit. Merk op dat als Nathan een groene 6 had gespeeld, Lara als eerst haar kaart had mogen plaatsen.

GEZELSCHAPPEN

De 2 gezelschappen (cafékaarten met de rugzijde naar boven) verhogen de puntenopbrengst van cafékaarten als je ze naar een van de 5 straatkaarten verplaatst.

Ligt een gezelschap met de kant met 2 kopjes **F** **direct voor** jouw kaart, dan verdubbelt dat de punten die je met die kaart kunt halen. Liggen de 3 kopjes **G** bij jouw kaart, dan verdrievoudigt het gezelschap de punten op jouw kaart.

Let op: niet alleen jij, maar ook je tegenstander profiteert van een gezelschap. De andere helft van het gezelschap ligt immers bij een van diens cafékaarten.



PUNTEENTELLING

Als de ronde is afgelopen begint de puntentelling. Loop van links naar rechts langs de kaarten in je café om te kijken hoeveel punten ze opleveren. Op elke kaart staat een doel afgebeeld (verderop leggen we die in detail uit). Als je dat **doel hebt gehaald**, krijg je de aangegeven punten.

Let op: als je het doel van een kaart op meerdere manieren kunt halen, krijg je nog steeds maar 1 keer de aangegeven punten.

Als er een **gezelschap voor je kaart** ligt, kijk dan met welke kant deze naar jouw kaart wijst (2 kopjes of 3 kopjes). Afhankelijk daarvan vermenigvuldigt je de punten op je kaart met respectievelijk 2 of 3.

Tel de punten die je met al je kaarten hebt gekregen bij elkaar op. Je wint de ronde als jij **de meeste punten** hebt gehaald.

Let op: kaarten met cijfer 6 zijn speciaal. Als ze tegenover een 1 liggen, tellen ze niet als een 6, maar naar keuze als een 2, 3, 4 of 5.


Bij een **gelijke stand** win je als jij de hoogste kaart in de troefkleur in je café hebt liggen. Het kan (door de speciale eigenschap van de 6) heel soms voorkomen dat daarmee de gelijkstand nog niet is opgelost. In dat geval win je als jij de op een na hoogste kaart in de troefkleur hebt liggen.


De winnaar van een ronde pakt een fooikaart van tafel. Als je **2 fooikaarten** hebt, win je het spel. Als er nog geen winnaar is, speel je een nieuwe ronde. Na drie rondes is er altijd een winnaar.




TOELICHTING OP DE KAARTEN


Op de cafékaarten wordt een aantal iconen gebuikt om de manier aan te geven waarop je met deze kaart punten kunt verdienen. Onderstaand een overzicht van de gebruikte iconen:

 = een kaart

 = een bepaald cijfer

 = een bepaalde kleur

 = naast elkaar

 = een gezelschap

In het overzicht hiernaast staat op elk van de zes verschillende kaarten een toelichting die uitlegt welke actie je mag uitvoeren als je de kaart in je café plaatst en op welke manier de kaart je punten kan opleveren.

1 KAARTEN MET CIJFER 1 (gebak)

(chokladbollar, kanelbullar, vaniljbullar)

Als je deze kaart plaatst, mag je daarna 1 kaart uit de voorraad ruilen met een kaart in je eigen café (dat mag dus ook deze kaart zijn) of een in het café van je tegenstander. De actie van de kaart waarvoor je ruilt mag je niet uitvoeren.

Je krijgt **5 punten** als je minstens 2 kaarten met hetzelfde cijfer naast elkaar in je café hebt liggen.

Let op: ook als je twee paar dezelfde cijfers in je café hebt liggen, krijg je nog steeds maar 5 punten.

2 KAARTEN MET CIJFER 2 (thee)

(groene thee, kruidenthee, thee met melk)

Als je deze kaart plaatst, mag je daarna 1 kaart uit je eigen café (dat mag ook deze kaart zijn) ruilen met de tegenoverliggende kaart in het café van je tegenstander. De acties van de kaarten die je ruilt voer je niet uit.

Je krijgt **6 punten** als je op de buitenste tafeltjes van je café – dus uiterst links en uiterst rechts – een kaart met cijfer 1 en een kaart met cijfer 6 hebt liggen. Het maakt niet uit of welke kaart links ligt of rechts.

3 KAARTEN MET CIJFER 3 (speciale thee)

(munthee, gemberthee, witte thee)

Als je deze kaart plaatst, mag je daarna 1 kaart uit je hand ruilen voor een van de 2 gezelschappen, ongeacht of die kaart nog naast de straat ligt of al op de straat. Neem 1 gezelschap op hand en leg dan een kaart uit je hand terug op de plaats van het gezelschap. Je mag ook de kaart die je net hebt gepakt weer terugleggen.

Let op: laat bij het terugleggen van het gezelschap de kant met 2 kopjes en 3 kopjes aan dezelfde kant liggen als voor de ruil.

Je krijgt **7 punten** als er aan het einde van de ronde een gezelschap op de straat voor deze kaart ligt. Afhankelijk van hoe het gezelschap ligt, moet je deze punten vervolgens nog met 2 of 3 vermenigvuldigen.



4

KAARTEN MET CIJFER 4 (koffie)

(espresso, koffie verkeerd, zwarte koffie)

Als je deze kaart plaatst, mag je daarna 1 of 2 kaarten (niet deze kaart) uit je eigen café op hand nemen. Vervolgens mag je 1 of 2 andere kaarten uit je hand in je café leggen. Vul daarbij altijd eerst de zojuist vrijgekomen plaatsen op. Je mag de acties op de kaart(en) die je neerlegt niet uitvoeren.

Het is mogelijk dat je 1 kaart uit je café pakt en 2 kaarten uit je hand teruglegt. Of andersom. Of dat je 2 kaarten pakt en ook weer 2 kaarten teruglegt.

Je krijgt **7 punten** als je aan het einde van de ronde ten minste 3 kaarten van dezelfde kleur naast elkaar in je café hebt liggen.

Let op: omdat je met de actie van deze kaart een extra kaart in je café kunt plaatsen of er juist weer een uit kunt halen, kan het voorkomen dat een ronde meer of minder dan 5 beurten duurt (maar nooit meer dan 7 beurten).



5

KAARTEN MET CIJFER 5 (speciale koffie)

(mokka, cappuccino, macchiato)

Als je deze kaart plaatst, mag je daarna een gezelschap verplaatsen. Dat mag een gezelschap zijn dat naast de straat ligt of dat al op de straat ligt. Leg het gezelschap op een straatkaart. Draai de kaart met de kant met de 3 kopjes richting jouw café. Je hoeft een gezelschap niet per se te verplaatsen: als je wilt mag je deze ook enkel omdraaien, zodat de 3 kopjes naar jouw café wijzen.

Je krijgt **8 punten** als je aan het einde van de ronde minstens 3 kaarten naast elkaar hebt liggen met oplopende dan wel aflopende cijfers. Bijvoorbeeld een rijtje 2-3-4 of 6-5-4. Je krijgt geen extra punten voor langere rijtjes.



6 KAARTEN MET CIJFER 6 (speciaal gebak)

(prinsesstårta, kladdkaka, dammsugare)

Als je deze kaart plaatst, mag je daarna in je eigen café OF dat van je tegenstander 1 kaart verplaatsen of 2 kaarten omruilen. Je mag ook deze kaart verplaatsen of ruilen.

Let op: je mag niet een kaart in jouw café omruilen met een kaart in het café van je tegenstander.

Je krijgt **9 punten** als je aan het einde van de ronde minstens 4 kaarten van dezelfde kleur in je café hebt liggen. De kaarten hoeven niet allemaal naast elkaar te liggen.

Als een 6 aan het einde van de ronde tegenover een 1 ligt, dan moet je voor de puntentelling het cijfer van deze kaart naar keuze veranderen in een 2, 3, 4 of 5. Dat kan dus invloed hebben op de doelen van andere kaarten.

Let op: het op de kaart aangegeven doel, de bijbehorende punten en de kleur blijven onveranderd.



BEDENKER: Pieter Van Gompel

ILLUSTRATRICE: Beth Sobel

VORMGEVING: Aleksandra Bilic

SPELREDACTIE: Daniel Theuerkaufner, Lisa Prohaska

VERTALING: Michiel de Wit

Is er onverhoopt iets niet in orde met je exemplaar van FIKA of heb je een andere vraag over dit spel, stuur ons dan een berichtje op service@gaminbiz.nl.

Veel mensen hebben bijgedragen aan de totstandkoming van dit spel. Pieter wil Angela, Liam en Ayla bedanken. Speciale dank gaat ook uit naar zijn zus Edith en haar man Joren. Dank aan Ken Vandenbroek, Tim Van Der Hoeven, Mike Bruner, Emiel Ament, Joshua Blaylock, Karl Schwiegershausen, Paul Wake, John Kean, Rick Kanazawa, Michelle Skevington-Carter, Frank Harvie, Greg Okulov, Roger Abshire, Filip De Cavel, Glenn Dejaeger, Arne De Cnodder, Bert Heyman en Amina Van Imschoot. Last but not least ook dank aan Daniel Theuerkaufner en zijn team voor de optimale verwezenlijking van dit project.

Board Game Circus bedankt Pieter Van Gompel, Lisa Prohaska, Beth Sobel, Aleksandra Bilic, Dirk Huesmann, Frank Thuro, Martin Piscosquito, Michiel de Wit en iedereen die (al dan niet online) heeft geholpen met testen.

Gam'inBIZ wil Daniel van Essen bedanken voor zijn aanstekelijke enthousiasme over FIKA.

©2023 Board Game Circus. Vertaling ©2023 Gam'inBIZ. Alle rechten voorbehouden.