















Overzicht van de houten elementen: kosten en te nemen nieuwe kaarten (met een paarse versiering als voorbeeld)

Houten element	Kosten	Te nemen nieuwe kaarten	Voorbeeld
 Lijst	1 materiaalkaart in de kleur van de versiering 	Geen	
 Middenstuk	2 materiaalkaarten in de kleur van de versiering 	1 materiaalkaart (maar niet in de kleur van de versiering en geen joker) 	
 Kern	3 materiaalkaarten in de kleur van de versiering 	2 materiaalkaarten (maar niet in de kleur van de versiering en geen joker) 	
 Tafel	4 materiaalkaarten in de kleur van de versiering 	Schuif de <i>beloningensteen</i> op het <i>beloningenspoor</i> 1 of 2 velden (met de klok mee) vooruit en neem de 3 op dat veld aangegeven materiaalkaarten. 	
 Verbinder	Op de A-kant van het vloertableau: 4 materiaalkaarten in 1 kleur naar keuze, bijvoorbeeld:  Op de B-kant van het vloertableau: 4 materiaalkaarten in de kleur van het veld waar de verbinder wordt gelegd		



Michael Kiesling
INTARSIA
SPELREGELS



© 2024 Deep Print Games
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900-999 0000
999games.nl/klantenservice

Auteur: Michael Kiesling
Illustraties: Lukas Siegmon
Ontwikkeling: Moritz Bornkast, Peter Eggert
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden.
Made in China



INT01-03381-2404



Kort speloverzicht

Het Café de Paris heeft inmiddels ontelbare jaren gezorgd voor momenten van zorgenvrije ontspanning en heerlijke mogelijkheden om in een bruisende stad op adem te komen. Helaas moet het café voor dringende renovaties sluiten.

Jij bent gevraagd om de waardevolle parketvloer opnieuw te ontwerpen en die met stijlvolle intarsia's te verfraaien. Je moet in een wedstrijd bewijzen dat jij je vak beter verstaat dan je concurrenten. Lukt het je om de meest waardevolle versieringen te creëren en ondertussen goed te vorderen, dan kun je nieuw gereedschap en veel punten verdienen. De wedstrijd eindigt na 3 ronden. De speler met de meeste punten wint het spel en verzekert zich van de opdracht om de vloer te mogen leggen.

Spelmateriaal

4 vloertableaus (1 per speler)

A-kant:



B-kant:



5 starthandkaarten



76 materiaalkaarten

16 van elk van de 4 kleuren 12 jokers



1 gereedschapstableau



48 gereedschaptegels

Voorkant:



Achterkant:

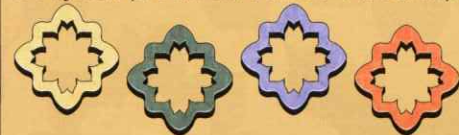


1 scorebord



150 houten elementen

36 lijsten (9 van elk van de 4 kleuren)



36 middenstukken



28 kernen



20 tafels



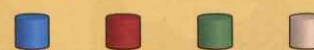
30 verbinders



4 puntentegels



4 scorestenen



1 rondensteen en 1 beloningsteen



Vorbereiding

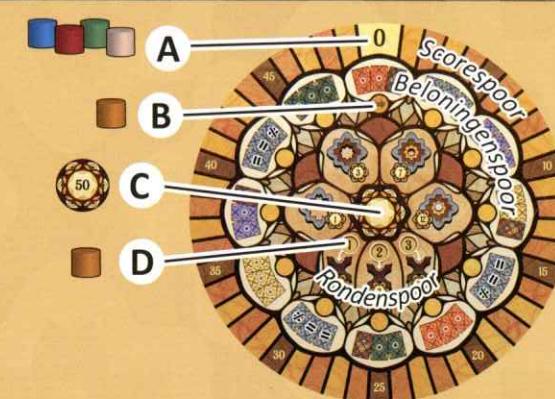
1 Leg het **scorebord** midden op tafel en zet de volgende dingen erop:

Iedere speler kiest een **scoresteen** en zet die op veld 0 van het **scorespoor** **A**.

Zet 1 van de lichtbruine stenen als **beloningsteen** op het veld van het **beloningenspoor** met de pijl **B**.

Leg de 4 **puntentegels** als stapel in het midden van het scorebord **C**.

Zet de tweede lichtbruine steen als **rondensteen** op veld 1 van het **rondenspoor** **D**.



2 Leg het **gereedschapstableau** naast het scorebord. Pak dan de **gereedschaptegels**. Verwijder er afhankelijk van het aantal spelers een paar:



Bij 2 spelers: doe alle gereedschaptegels met een 3(+)- of 4-spelerssymbool op de achterkant in de doos terug.



Bij 3 spelers: doe alle gereedschaptegels met een 4-spelerssymbool op de achterkant in de doos terug.

Bij 4 spelers: verwijder geen gereedschaptegels.



Leg de resterende gereedschaptegels open op het gereedschapstableau, elk op het bijbehorende veld in de kolom van de aangegeven gereedschapssoort. In spellen met 3 of 4 spelers zijn er ten hoogste 2 gereedschaptegels per veld. Tonen deze 2 tegels verschillende puntenwaarden (en achtergronden), leg dan de tegel met de hoogste puntenwaarde bovenop.



3 Sorteert de **materiaalkaarten** op kleur en leg die als 5 open **materiaalstapels** binnen bereik van alle spelers.



4 Sorteert de **houten elementen** op vorm en kleur. Leg deze als **voorraad** binnen bereik van alle spelers. Verwijder afhankelijk van het aantal spelers een paar **lijsten** uit de voorraad en doe die in de doos terug:

Bij 2 spelers: verwijder 4 lijsten per kleur.

Bij 3 spelers: verwijder 2 lijsten per kleur.

Bij 4 spelers: verwijder geen lijsten.



5 Iedere speler neemt het **vloertableau** waarvan de kleur van de muur met die van zijn gekozen scoresteen overeenkomt. De spelers beslissen samen welke kant ze gebruiken (A of B). Daarna legt iedere speler zijn vloertableau met de betreffende kant naar boven voor zich neer. *We raden aan om het eerste spel met kant A te spelen. Zie bladzijde 11 voor de spelregels van kant B.*

Iedere speler neemt dan **1 verbinder** uit de voorraad en legt die midden op zijn vloertableau.



6 Pak de **starthandkaarten**.

Leg de kaart die 5 kaartparen toont naast het scorebord. Dat gebied noemen we de **rustruimte**.

Schud de andere 4 kaarten en geef iedere speler er willekeurig 1. Leg eventuele overgebleven starthandkaarten ook in de rustruimte.



Opmerking met betrekking tot de kleursymbolen

Heb je moeite met het onderscheiden van de kleuren van de versieringen, dan kun je gebruik maken van de kleine symbolen op de spelonderdelen. Deze symbolen vind je in het midden van de afgebeelde versieringen op de materiaalkaarten en de vloertableaus. Op de gereedschaptegels vind je de symbolen in de rechteronderhoek.



Deze symbolen hebben geen andere functie in het spel.



Geel:
Ruit



Rood:
Zeshoek



Groen:
Vierkant



Paars:
Cirkel

Omdat de houten **lijsten** niet van zo'n symbool zijn voorzien, raden we aan om die zo als voorraad naast het **gereedschapstableau** te leggen dat ze naast de rij van de betreffende kleur liggen.

In plaats daarvan kun je de houten elementen ook op hun plekken in de doos laten en die naast het tableau leggen. Zorg er echter voor dat je in dat geval de lijsten die je tijdens de voorbereiding van een spel met 2 of 3 spelers moet verwijderen ergens anders bewaart (bijvoorbeeld in de deksel van de doos).



Spelverloop

Intarsia duurt **3 ronden**. Elke ronde bestaat uit de volgende **3 fasen**:

De **voorbereidingsfase**, de **bouwfase** en de **eindfase**.

Na de 3^e ronde eindigt het spel met een **eindtelling**.

Vorbereidingsfase

Iedere speler neemt de **10 materiaalkaarten** die op zijn **starthandkaart** zijn afgebeeld van de **materiaalstapels**. Hij krijgt zo 8 of 9 materiaalkaarten van bepaalde kleuren en 1 of 2 jokers. Hij neemt deze kaarten in zijn hand. Vanaf de tweede ronde is het mogelijk dat een speler daarnaast nog kaarten uit de vorige ronde overheeft. Zodra een speler zijn kaarten heeft genomen, legt hij zijn starthandkaart naast zijn vloertableau.

Voorbeeld:

Annie voegt op basis van haar starthandkaart 4 paarse materiaalkaarten, 3 groene materiaalkaarten, 2 gele materiaalkaarten en 1 joker aan haar hand toe. Ze heeft nu 12 kaarten, want ze had nog 2 gele materiaalkaarten uit de vorige ronde over. Dan legt ze haar starthandkaart naast haar vloertableau.



Bouwfase

Bepaal eerst de startspeler van deze ronde. In de eerste ronde kan dat een willekeurige speler zijn. In latere ronden is de speler die in de voorgaande ronde als **laatste** heeft gepast de startspeler.

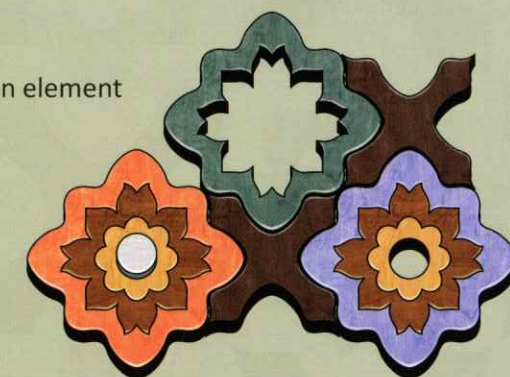
Te beginnen met de startspeler en dan met de klok mee, voert iedere speler steeds een beurt uit. De speler die aan de beurt is, voert **1 bouwactie** uit, die uit 4 stappen bestaat. Kan of wil een speler geen bouwactie uitvoeren, dan moet hij in plaats daarvan **passen** en uit de ronde stappen. Zodra alle spelers hebben gepast, is de bouwfase voorbij en gaan de spelers door met de eindfase.

Bouwactie

Met elke bouwactie voegt de speler die aan de beurt is precies 1 houten element aan zijn vloertableau toe.

De bouwactie bestaat uit de volgende **4 stappen**:

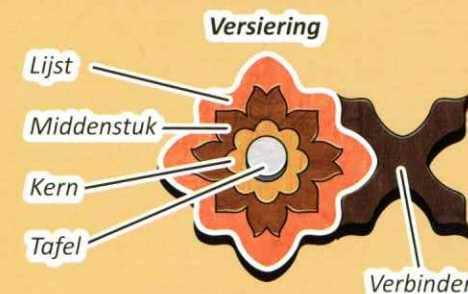
- 1) Voor het houten element betalen
- 2) Het houten element bouwen
- 3) Een gereedschaptegel verdienen (indien van toepassing)
- 4) Nieuwe materiaalkaarten nemen (indien van toepassing)



De houten elementen

In *Intarsia* stel je versieringen uit houten elementen samen. Een **versiering** bestaat altijd uit één **lijst** waaraan je geleidelijk één **middenstuk**, één **kern** en één **tafel** (in die volgorde) kunt toevoegen. Elke versiering kan dus uit 1 tot en met 4 houten elementen bestaan en heeft een vaste kleur, die door de kleur van zijn lijst wordt bepaald.

Verbinders helpen je om ruimte voor nieuwe versieringen op je vloertableau te maken, want nieuwe verbinders kunnen uitsluitend grenzend aan lijsten worden gelegd en nieuwe lijsten kunnen uitsluitend grenzend aan verbinders worden gelegd.



Stap 1) Voor het houten element betalen
















De speler kiest een houten element en betaalt de kosten ervan door op basis van de tabel hieronder **materiaalkaarten** uit zijn hand te betalen. Deze kaarten moeten de kleur van de versiering hebben waaraan de speler het element in de volgende stap wil toevoegen. Alleen verbinders hebben geen specifieke kleur (*tenminste niet op de A-kant van het vloertableau*).

Jokers: een joker mag worden gespeeld als een materiaalkaart van een kleur naar keuze.

2:1-ruil: een speler mag altijd 2 materiaalkaarten naar keuze spelen ter vervanging van 1 kaart van de benodigde kleur. Hij mag dit bij het betalen van kosten zo vaak doen als hij wil.



De kosten van houten elementen (met een paarse versiering als voorbeeld)

Houten element	Kosten	Voorbeeld van een alternatieve betaling
Lijst 	1 materiaalkaart in de kleur van de versiering 	
Middenstuk 	2 materiaalkaarten in de kleur van de versiering 	
Kern 	3 materiaalkaarten in de kleur van de versiering 	
Tafel 	4 materiaalkaarten in de kleur van de versiering 	
Verbinder 	4 materiaalkaarten in 1 kleur naar keuze, bijvoorbeeld: 	

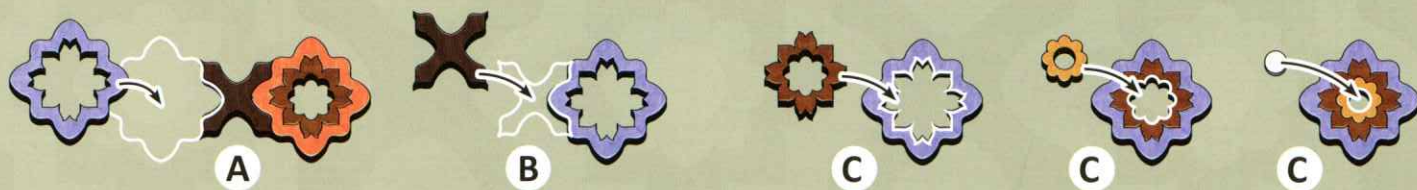
Belangrijk: de speler mag uitsluitend voor houten elementen betalen die hij kan bouwen (*zie verderop*).

De speler legt de gespeelde kaarten voor zich neer en neemt dan het houten element uit de voorraad.

Merk op dat het aantal houten elementen in de voorraad beperkt is. Is een houten element niet in voorraad, dan kan het niet meer worden gebouwd. Vooral lijsten zijn schaars.

Stap 2) Het houten element bouwen

De speler voegt het nieuwe houten element aan zijn vloertableau toe. Hij moet het element grenzend aan ten minste 1 ander houten element bouwen. Dat betekent dat lijsten uitsluitend grenzend aan ten minste 1 verbinder **A** en verbinders uitsluitend grenzend aan ten minste 1 lijst **B** kunnen worden gebouwd. Middenstukken, kernen en tafels kunnen uitsluitend aan bestaande versieringen worden toegevoegd en alleen in die volgorde **C**.



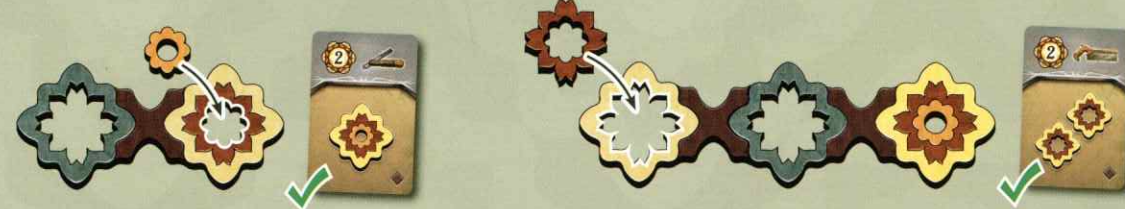
Verder mag de speler een houten element uitsluitend op een **leeg** daarvoor bedoeld veld op zijn vloertableau bouwen. De velden voor de lijsten hebben de betreffende kleur **D**. Middenstukken, kernen en tafels hebben hun eigen kleur. Die mogen echter uitsluitend worden toegevoegd aan een versiering in de kleur van de kaarten die hij in stap 1 **E** heeft gespeeld.



Stap 3) Een gereedschaptegel verdienen (indien van toepassing)

Op het gereedschapstableau liggen verschillende gereedschaptegels. Elke gereedschaptegel toont een *puntenbonus*, een *gereedschapsoort* en een *voorwaarde*, die betrekking heeft op 1, 2 of 3 versieringen van 1 kleur. De gekleurde kaders aan de bovenkant (hout, zilver, goud) dienen uitsluitend om de bijbehorende puntenbonus grafisch aan te geven (1, 2, 3 punten).

De speler controleert na het bouwen van een houten element of hij aan de voorwaarde van een gereedschaptegel op het gereedschapstableau voldoet. Dat is het geval als zijn vloertableau alle aangegeven versieringen bevat. Het is daarbij niet van belang of deze versieringen al dan niet uit meer houten elementen dan vereist bestaan.



Voldoet de speler aan de voorwaarde van een gereedschaptegel, dan neemt hij die en legt hij die open naast zijn vloertableau. Hij legt tegels van dezelfde gereedschapsoort bij elkaar. Een eenmaal genomen gereedschaptegel kan een speler niet meer worden afgenomen.

Nadat de speler de tegel naast zijn vloertableau heeft gelegd, krijgt hij er punten voor: de *puntenbonus* van de tegel zelf **PLUS** de *puntenbonus* van **elke** tegel van dezelfde **gereedschapsoort** die hij al eerder heeft genomen. Hij zet zijn scoresteen het betreffende aantal velden op het scorespoor vooruit.



Belangrijk: in spellen met 3 of 4 spelers kunnen er 2 tegels op een veld van het gereedschapstableau liggen (die beide dezelfde voorwaarde tonen, maar soms een andere puntenbonus geven). Een speler mag niet meer dan 1 van deze 2 tegels nemen.

Vergeet een speler een bepaalde gereedschaptegel te nemen, dan mag hij dat in zijn volgende beurt alsnog doen (mits de tegel nog beschikbaar is). Neemt een speler daardoor meer dan 1 tegel in zijn beurt, dan moet hij de punten ervan tellen in de volgorde waarin hij aan de voorwaarden van de tegels heeft voldaan.

Stap 4) Nieuwe materiaalkaarten nemen (indien van toepassing)

De speler legt eerst alle kaarten die hij in stap 1 heeft gespeeld op de betreffende materiaalstapels terug. Dan neemt hij nieuwe materiaalkaarten van de stapels en voegt die aan zijn hand toe. Hoeveel en welke kaarten hij mag nemen hangt af van het houten element dat hij in stap 2 heeft gebouwd en mogelijk van de kleur van de betreffende versiering (zie tabel hieronder).

Nieuwe materiaalkaarten nemen (met een parse versiering als voorbeeld)

Houten element	Te nemen nieuwe kaarten	Voorbeelden
Lijst 	Je mag geen nieuwe kaarten nemen.	
Middenstuk 	Neem 1 materiaalkaart naar keuze. Dat mag echter geen kaart in de kleur van de uitgebouwde versiering en geen joker zijn.	 / 
Kern 	Neem 2 materiaalkaarten naar keuze, maar geen kaarten in de kleur van de uitgebouwde versiering en geen jokers.	 / 
Tafel of Verbinder 	Schuif de beloningensteen op het beloningenspoor 1 of 2 velden met de klok mee vooruit.  Neem dan de 3 materiaalkaarten die zijn afgebeeld op het veld waar je de beloningensteen naartoe hebt geschoven.	  /  Neem 2 gele materiaalkaarten en 1 joker. / Neem 2 materiaalkaarten van 1 kleur EN 1 materiaalkaart van een andere kleur (maar geen joker). Eén van deze kleuren kan gelijk zijn aan die van de uitgebouwde versiering.

Wil je een materiaalkaart nemen, maar is de stapel ervan leeg?

Moet je van een lege stapel trekken, dan trek je resterende kaarten van een stapel naar keuze. Dat mag de stapel kaarten in de kleur van de uitgebouwde versiering zijn, maar niet de stapel jokers.

Voorbeeld van een bouwactie:

Annie wil een tafel aan de groene versiering op haar vloertableau toevoegen. Ze moet 4 groene materiaalkaarten betalen. Omdat ze er maar 3 heeft, vervangt ze de vierde door 2 parse kaarten.



Dan neemt ze de tafel uit de voorraad en voegt ze die aan de versiering toe.



Daarna bekijkt ze het gereedschapstableau en neemt ze de gereedschaptegelt met een hamer, die een volledige groene versiering vereist. Ze legt deze naast haar andere gereedschaptegelt met een hamer en scoort in totaal 4 punten: 2 voor de nieuwe en 2 voor de oude gereedschaptegelt met een hamer.



Tot slot legt ze de betaalde kaarten op de materiaalstapels en schuift ze de beloningensteen 1 veld vooruit. Ze volgt de aanwijzingen op het bereikte veld en kiest ervoor om 2 groene en 1 gele materiaalkaart te nemen. Die voegt ze aan haar hand toe. Nu is de volgende speler aan de beurt.



Passen

Wil of kan een speler geen bouwactie uitvoeren, dan moet hij in plaats daarvan passen. Hij legt daartoe zijn starthandkaart in de rustruimte en legt, indien nodig, zoveel materiaalkaarten op de materiaalstapels totdat hij er ten hoogste 3 over heeft. De rest van de ronde wordt hij overgeslagen. Zodra alle spelers hebben gepast, is de bouwfase voorbij en gaan de spelers door naar de eindfase.

Eindfase

Afhankelijk van de ronde waarin het spel zich bevindt, krijgt iedere speler punten voor de **verbinders** op zijn vloertableau:

Aan het einde van ronde 1: 1 punt per verbinder op je vloertableau.

Aan het einde van ronde 2: 2 punten per verbinder op je vloertableau.

Aan het einde van ronde 3: 3 punten per verbinder op je vloertableau.



Verwerk deze punten met de scorestenen op het scorespoor.

Schuif dan de rondenstein naar het volgende veld van het rondenspoor. Lag de rondenstein al op veld 3, dan is het spel voorbij en volgt de eindtelling.



Anders kiest de speler die in de voorgaande ronde als **laatste** heeft gepast 1 van de 5 starthandkaarten uit de rustruimte en legt hij die voor zich neer. Met de klok mee kiest iedere andere speler ook 1 van de overgebleven starthandkaarten uit de rustruimte. Start daarna de volgende ronde met de voorbereidingsfase.

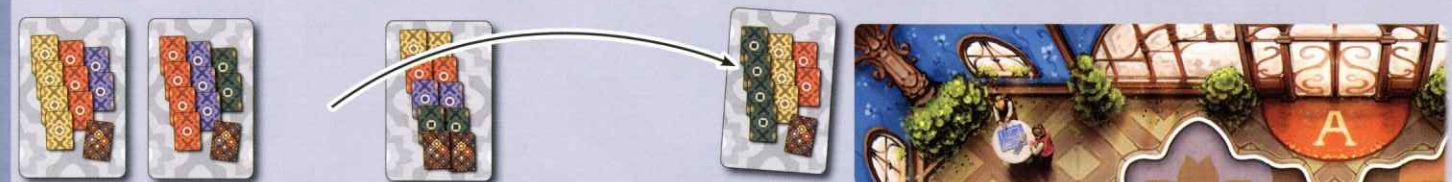


Voorbeeld van de eindfase:

Aan het einde van ronde 2 heeft Annie 4 verbinders op haar vloertableau, waar ze 8 punten voor scoort. Pieter en Jolanda hebben ieder 3 verbinders en scoren ieder 6 punten.



Nadat de spelers de rondenstein naar ronde 3 hebben geschoven, kiezen ze nieuwe starthandkaarten. Pieter heeft in de voorgaande ronde als laatste gepast en mag als eerste een kaart uit de rustruimte kiezen. Daarna neemt Annie, die met de klok mee volgt, 1 van de 4 resterende starthandkaarten. Tot slot kiest Jolanda een kaart.



Opmerking: passeert de scoresteen van een speler veld 50 van het scorespoor, dan neemt deze een puntentegel uit het midden van het scorebord en legt hij die met de 50 naar boven voor zich neer. Passeert zijn scoresteen later nogmaals veld 50, dan draait hij zijn puntentegel naar de 100-kant.



Het spel is voorbij na ronde 3. Nu volgt de **eindtelling**, waarin iedere speler als volgt punten voor de versieringen op zijn vloertableau krijgt:



Voor elk van zijn **versieringen die uitsluitend uit 1 lijst bestaan** krijgt hij **1 punt**.



Voor elk van zijn **versieringen die uit precies 1 lijst en 1 middenstuk bestaan** krijgt hij **3 punten**.



Voor elk van zijn **versieringen die uit precies 1 lijst, 1 middenstuk en 1 kern bestaan** krijgt hij **7 punten**.



Voor elk van zijn **versieringen die uit precies 1 lijst, 1 middenstuk, 1 kern en 1 tafel bestaan** krijgt hij **12 punten**.

De speler met de meeste punten wint het spel. Bij een gelijke stand wint van hen de speler met de meeste gereedschaptiegels. Is het dan nog gelijk, dan delen de betreffende spelers de winst.



Voorbeeld van een eindtelling:

Annie heeft tijdens de 3 ronden van het spel 63 punten via gereedschaptiegels en verbinders gescoord.

Nu telt ze de versieringen op haar vloertableau:

- Voor haar 2 uit 1 element bestaande versieringen (A) scoort ze 2 punten.
- Voor haar 4 uit 2 elementen bestaande versieringen (B) scoort ze 12 punten.
- Voor haar enige uit 3 elementen bestaande versiering (C) scoort ze 7 punten.
- Voor haar 3 uit 4 elementen bestaande versieringen (D) scoort ze 36 punten.

Haar eindscore bedraagt zo 120 punten (63 + 2 + 12 + 7 + 36).

De B-kant van het vloertableau

De achterkant van het vloertableau biedt een uitdagendere variant. Kies je ervoor om met deze kant te spelen, let dan op de volgende wijzigingen:

- De 4 binnenste, normaal gesproken voor verbinders bedoelde, velden tonen nu **planten**. Er **kan niet** op worden gebouwd.
- De andere velden voor verbinders hebben elk een specifieke kleur. Wil je er een verbinder bouwen, dan moet je 4 kaarten in de kleur van dat veld betalen.



Voorbeeld: zodra dit veld ten minste 1 aangrenzende lijst heeft, kun je hier een verbinder bouwen als je in stap 1 van je bouwactie 4 rode materiaalkaarten betaalt.

De spelregels voor het einde van het spel en de eindtelling zijn gelijk aan die van de A-kant, met uitzondering van het volgende:

Voor elke **plant** die een speler volledig heeft omsloten, scoort hij **10 punten**. Een plant is volledig omsloten als de **4 aangrenzende versieringen EN de 4 verbinders aan de hoeken** zijn gebouwd. Het is niet van belang uit hoeveel houten elementen de betreffende versieringen bestaan (alleen de lijst is voldoende).

