

Alles in één overzicht:

Alles in één overzicht:		Dit gebeurt er, als je...				
De openliggende kaarten tonen:	Dit moet je doen:	...klopt	...correct roept	...een blauwe pion grijpt	...de rode pion grijpt	...verkeerd roept
2 regenwormen op 1 kaart	KLOPPEN	Neem alle openliggende kaarten (als je als eerste klopt)	Niets	Niets bij minimaal twee gelijke kenmerken Anders kaart inleveren	Lever een kaart in	Lever een kaart in
1 gelijkgekleurd kenmerk	ROEPEN (het juiste kenmerk)	Lever een kaart in	Neem alle openliggende kaarten (als je als eerste roept)	Lever een kaart in	Lever een kaart in	
Meerdere gelijkgekleurde kenmerken	BLAUWE PION GRIJPEN	Lever een kaart in	Niets	Neem een kaart	Lever een kaart in	
2 volkomen identieke kaarten	RODE PION GRIJPEN	Lever een kaart in	Niets	Lever een kaart in	Neem alle openliggende kaarten	

Fazantenbal!

Een chaotisch, bontgekleurd spel voor 2 tot 7 goedgeklede fazanten vanaf 6 jaar

Wat moet Karen de Fazant nu weer aan naar dit gala voor bonte vogels? De rode of de blauwe sjaal? Past de gele hoed er wel bij? Een beetje rode lippenstift op de snavel of toch maar paars? En wat als het regent? De groene paraplu??? Moet Daan, de huisworm, mee? Maar dan moet zijn broertje Wim er ook bij zijn! Het beantwoorden van deze vragen is dagelijks werk voor een elegante aristocrate... En als die nouveau riche snob Froukje nu ook een blauwe sjaal draagt?? En een gele hoed?! Dat vinden wij niet in orde...

Spelmateriaal:

64 speelkaarten (46 fazantenhennen met een regenworm, 6 fazantenhennen met twee regenwormen, 12 vergrotingen)
4 grijppionnen (3 blauwe, 1 rode)
de spelregels

Vorbereiding van het spel

- Zet de rode grijppion op het midden van de tafel.
- Zet de drie blauwe pionnen er omheen (zie afb. 2), op ongeveer 15 cm afstand van elkaar.

Gebruik in een spel voor drie personen twee blauwe pionnen en in een spel voor twee personen één blauwe pion.

- Schud alle 64 speelkaarten goed en leg deze als dichte stapel op tafel.

Afb. 1:



Afb. 2: startopstelling voor 4 tot 7 spelers.

Doel van het spel

De spelers zijn door de organisator van het grote fazantengala aangenomen als keurmeesters. Fazantendames worden niet toegelaten als hun kostuums niet voldoende van elkaar afwijken. Ook dames die twee regenwormen bij zich hebben, krijgen geen toegang. De speler die de meeste overtredingen van de kleding- en regenwormetikette constateert en daarmee **de meeste kaarten verzamelt**, wint het spel.

Spelverloop

De speler met de bontste kleding begint. Hij pakt de gedekte stapel kaarten en draait langzaam één voor één kaarten om en legt ze open naast elkaar op tafel.

Alle spelers (ook de kaartendraaier) zoeken daarbij tegelijkertijd naar gelijkgekleurde paraplu's, hoeden, sjaals, snavels, staartveren of begeleidende wormen. Daarnaast zoeken ze naar fazantendames die twee regenwormen aan de lijn hebben.

Andere fazantenlichaamsdelen (die op alle kaarten dezelfde kleur hebben) zijn niet van belang. De 12 kaarten "uitvergroting" tonen slechts één gekleurd kenmerk (bijv. hoed).

De spelers proberen elkaar te vlug af te zijn door bij elke situatie de juiste actie uit te voeren:

- o Bij precies één gelijk kenmerk moet het juiste kenmerk geroepen worden.
- o Bij meerdere gelijke kenmerken tegelijkertijd moet een blauwe pion gegrepen worden.
- o Bij twee identieke kaarten moet de rode pion gegrepen worden.
- o Bij een kaart met twee regenwormen dient op tafel geklopt te worden.
- Het als eerste uitvoeren van de juiste actie levert de spelers kaarten op, terwijl het onjuist uitvoeren de spelers kaarten kost.
- Nadat de openliggende kaarten zijn verdeeld, geeft de speler die de kaarten omdraaide, de resterende kaarten aan zijn linkerbuurman door. Deze is nu aan de beurt om kaarten om te draaien, enzovoort.

Let op: om ervoor te zorgen, dat de speler die de kaarten omdraait, geen voordeel heeft, moet hij de kaarten altijd "van zich af" draaien. Dat betekent, dat zijn medespelers de afbeelding fractioneel eerder zien dan hij. Om ervoor te zorgen, dat de speler die de kaarten omdraait, geen nadeel heeft, moeten zijn medespelers hun handen aan de rand van de tafel houden totdat geroepen, gegrepen of geklopt moet worden.

Roepen, grijpen, kloppen

De tabel op pagina 8 geeft een overzicht van alle situaties, die in het spel kunnen optreden.

1. Roepen: een gelijkgekleurd kenmerk

Als op verschillende kaarten precies één gelijkgekleurd kenmerk staat afgebeeld, proberen de spelers als eerste de naam van dat kenmerk te roepen. Wie dit als eerste lukt, krijgt alle tot dan toe omgedraaide kaarten (zie afb. 3), tenzij op één kaart twee regenwormen zijn afgebeeld.



Verkeerd roepen

Een speler, die een kenmerk roept, waarvan er geen gelijke openliggen, krijgt geen kaarten. Hij moet één van zijn verzamelde kaarten teruggeven (zie afb. 3).

Leg ingeleverde kaarten altijd gedekt onder de stapel terug. Wie nog geen kaarten bezit, hoeft er ook geen in te leveren.

Afb. 3: twee fazantenhennens hebben allebei een rode hoed op. Michel en Nicolette roepen "hoed". Omdat Nicolette sneller was, krijgt ze alle openliggende kaarten. Michel krijgt niets. Wietske, die het onjuiste "sjaal" riep, moet één van haar kaarten onder de stapel leggen.



3. Rode pion grijpen: twee identieke kaarten

Als er twee identieke kaarten op tafel liggen, proberen de spelers de rode pion te grijpen. Wie dat lukt, krijgt alle openliggende kaarten (zie afb. 7), tenzij op één kaart twee regenwormen zijn afgebeeld.



Afb. 7: twee openliggende kaarten zijn volkomen identiek. Nicolette reageert het snelst en grijpt de rode pion. Zij krijgt daarvoor alle openliggende kaarten. Marc en Wietske hebben per abuis een blauwe pion gegrepen en moeten ieder een kaart inleveren.

Verkeerd grijpen (rode pion)

Een speler die de rode pion grijpt, terwijl er geen twee volkomen identieke kaarten openliggen, moet één van zijn kaarten inleveren (zie afb. 6). Een speler, die een rode pion grijpt, terwijl zich twee regenwormen op één van de kaarten bevinden, moet één van zijn kaarten inleveren.

4. Kloppen: twee regenwormen op één kaart

Als een kaart met twee regenwormen verschijnt, krijgt de speler, die als eerste op de tafel klopt, alle openliggende kaarten. Dit geldt ook als op dat moment al iemand geroepen of gegrepen heeft (zie afb. 8 en 9).



Opmerking: correct kloppen verslaat altijd roepen en grijpen!

Afb. 8: op de openliggende kaarten staat één gelijkgekleurd kenmerk. Wietske roept "sjaal" en heeft daarmee gelijk. Nicolette heeft echter ontdekt, dat zich op één kaart twee regenwormen bevinden. Zij klopt en krijgt alle openliggende kaarten. Wietske krijgt niets.



Afb. 9: op de openliggende kaarten staan meerdere gelijkgekleurde kenmerken, namelijk twee sjaals, twee wormen, twee snavels en drie hoeden. Nicolette en Wietske grijpen een blauwe pion. Ze hebben weliswaar gelijk, maar Michel ontdekt, dat zich op één kaart twee regenwormen bevinden. Hij klopt en krijgt alle openliggende kaarten. Nicolette en Wietske krijgen niets.

Verkeerd kloppen

Een speler, die klopt, terwijl zich op geen van de kaarten twee regenwormen bevinden, moet één van zijn kaarten inleveren (zie afb. 7).

Einde van het spel en winnaar

Zodra de laatste kaart is omgedraaid, hebben de spelers nog één keer de kans om te kloppen, te roepen of te grijpen. Daarna is het spel afgelopen. De speler, die de meeste kaarten heeft verzameld, wint het spel.

Als meerdere spelers ervan overtuigd zijn, dat ze als eerste geklopt of het juiste kenmerk geroepen hebben, beslist de meerderheid van de spelers wie er gelijk heeft. Als daarbij geen beslissing valt, krijgt iedere betrokken speler één van de openliggende kaarten. Handel bij te veel of te weinig kaarten als beschreven in het bovenste kader op blz. 4 (zie ook afb. 4 en 5).

Een speler, die roept, terwijl er naast het geroepen kenmerk nog meer gelijkgekleurde kenmerken openliggen, krijgt geen kaarten, maar hoeft er ook geen in te leveren. Dat geldt ook voor spelers die een gelijkgekleurd kenmerk roepen, terwijl zich twee regenwormen op één van de kaarten bevinden (zie afb. 8). Deze spelers mogen daarna nog wel grijpen of kloppen als dat de goede oplossing is (zie afb. 4).

2. Blauwe pion grijpen: meerdere gelijke kenmerken

Als op de omgedraaide kaarten meer dan één gelijkgekleurd kenmerk staat afgebeeld, proberen de spelers een blauwe pion te grijpen. Iedere speler, die terecht een blauwe pion gegrepen heeft, krijgt één van de openliggende kaarten (zie afb. 4 en 5), tenzij op één kaart twee regenwormen staan afgebeeld.



Als er **meer** kaarten dan winnaars zijn, leg dan de kaarten die overblijven weer dicht onder de stapel terug (zie afb. 4).

Als er **minder** kaarten dan winnaars zijn, neem dan de ontbrekende kaarten van de stapel (zie afb. 5). Als de stapel niet voldoende kaarten bevat om aan de winnaars te geven, is het spel afgelopen. De spelers die nog een kaart moesten krijgen, mogen deze bij hun totaal optellen.



Zet alle gegrepen pionnen weer terug op hun oorspronkelijke plek voordat de volgende kaart omgedraaid wordt.



Afb. 4: Michel en Nicolette roepen "sjaal". Maar opeens merkt Michel ook de gelijkgekleurde (groene) staartveren op en grijpt een blauwe pion. Ook Wietske en Marc slagen daarin. Michel, Wietske en Marc krijgen ieder één van de openliggende kaarten. De vierde kaart gaat onder de stapel. Nicolette krijgt niets.

Afb. 5: beide fazantendames hebben groene staartveren en een gele sjaal. Michel, Wietske en Marc zien de twee gelijke kenmerken en grijpen een blauwe pion. Daarvoor krijgen ze een kaart. Omdat er maar twee kaarten openliggen, krijgt één van hen de bovenste kaart van de dichte stapel.



Verkeerd grijpen (blauwe pion)

Een speler, die een blauwe pion grijpt, terwijl er geen of maar één kenmerk gelijkgekleurd is, moet één van zijn kaarten inleveren (zie afb. 6). Een speler die een blauwe pion grijpt, terwijl er twee volkomen identieke kaarten openliggen, moet ook één van zijn kaarten inleveren (zie afb. 7). Deze speler mag nu de rode pion niet meer grijpen. Een speler die een blauwe pion grijpt, terwijl zich twee regenwormen op één van de kaarten bevinden, krijgt geen kaarten, maar hoeft er ook geen in te leveren (zie afb. 9).

Afb. 6: op de openliggende kaarten is slechts één gelijkgekleurd kenmerk te zien (rode snavel). Toch heeft Marc een blauwe pion gegrepen. Hij moet een kaart inleveren.

