

Fiësta MEXICANA



Isabella en Miguel vieren een groot familiefeest ter ere van de doden en de spelers hebben hen hun hulp aangeboden. Dat was echter voordat ze wisten wat er allemaal op hun af zou komen... zoveel mensen en zoveel verschillende gerechten! Als dat maar goed gaat?!

Iedere speler is voor één tafel verantwoordelijk en probeert de heerlijke gerechten bijzonder aantrekkelijk te presenteren. Het is daarbij van belang om zoveel mogelijk wensen van Isabella, Miguel en hun hongerige vrienden en familieleden te vervullen. Wie dat het beste lukt, wint dit turbulente Fiësta Mexicana.

► Kort speloverzicht

De spelers bieden om beurten op de Mexicaanse gerechten die vers uit de keuken komen om deze voor hun tafel te bemachtigen. De getallen op hun tafels bepalen echter zowel de mogelijke biedingen als de plek waar de gerechten kunnen worden gelegd. Een speler die niets krijgt, mag zijn tafel 90 graden draaien, waardoor hij direct weer een nieuwe uitgangspositie met andere biedwaarden heeft! Wie vult zijn tafel met de meest waardevolle gerechten? De speler die handig biedt, zijn gerechten passend kan leggen en aan het einde ook nog de wensen van de gasten vervult, heeft goede kansen om het spel te winnen.

De Dag van de Doden (Spaans: Día de los Muertos) is een van de belangrijkste Mexicaanse feestdagen. Aan het einde van de oogsttijd, zo zegt het oud-Mexicaanse geloof, komen de doden uit het hiernamaals op bezoek om samen met de levenden met muziek, dans en goed eten feest te vieren. Het feest is daardoor ook geen treurspel, maar een kleurrijk, vrolijk feest ter ere van de doden. Typische versieringen voor dit feest zijn naast bloemen ook symbolen van de dood, zoals bijvoorbeeld skeletten en schedels, die vaak bont beschilderd zijn. De gebruiken rondom de Dag van de Doden zijn in 2008 opgenomen in de Lijst van Meesterwerken van het Orale en Immateriële Erfgoed van de Mensheid van UNESCO.

► Voorbereiding

Iedere speler neemt 1 **tafel** (als tableau) en legt die zo voor zich neer dat de sambaballen ♣ zich rechtsonder in de hoek bevinden.

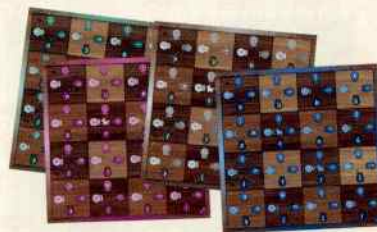
Zoek de 12 **startkaarten** uit de gerechten (te herkennen aan een piñata in de hoek).

Sorteer de startkaarten op de kleur van de piñata's en schud de 2 soorten gedekt en van elkaar gescheiden. Geef iedere speler van elke soort 1 kaart. Iedere speler legt zijn gerechten op de 2 piñatavelden van zijn tafel. Hij mag de oriëntatie ervan zelf bepalen. Daarna mogen de kaarten niet meer worden gedraaid. Leg de resterende startkaarten bij de andere **kaarten met gerechten**. Schud alle gerechten en leg deze als gedekte stapel op tafel.

Schud de 24 **wenskaarten** en geef iedere speler er 5. Iedere speler kiest daaruit 3 wenskaarten die hij wil behouden en legt deze gedekt voor zich neer.



► Speelmateriaal



4 tafels (als tableaux voor de spelers) met velden voor 16 Mexicaanse gerechten



56 puntenfiches met doodskoppen (20x waarde 1, 20x waarde 3, 12x waarde 10, 4x waarde 30)



24 wenskaarten, die de wensen van de gasten tonen



66 kaarten met Mexicaanse gerechten (afgekort "gerechten")



1 speloverzicht

De kaarten die hij behoudt, moeten verschillende kleuren hebben (kleding of achtergrond).

Voorbeeld: Daniel kiest uit de volgende 5 kaarten:



De eerste 2 wenskaarten zijn rood (kleding van de kinderen en achtergrond). Daarom mag hij maar 1 van deze 2 kaarten behouden. Hetzelfde geldt voor de 2 laatste kaarten, die beide blauw zijn. Ook daarvan mag Daniel er maar 1 houden. Hij kiest voor de 1^e, 3^e en 4^e wenskaart.

Kan een speler niet 3 kaarten van een verschillende kleur kiezen (omdat hij er teveel van 1 kleur heeft), dan toont hij zijn kaarten, legt hij deze af en trekt hij 5 nieuwe. De functies van de wenskaarten worden aan het einde van deze spelregels (bladzijde 4) verduidelijkt.

Doe overgebleven wenskaarten in de doos. Die zijn dit spel niet nodig.

Leg de **puntenfiches** als algemene voorraad en het **speloverzicht** voor iedereen goed bereikbaar op tafel.

Iedere speler neemt nu voor elke doodskop op zijn startkaarten 1 puntenfiche uit de voorraad en legt het voor zich neer.



- ① Tafel
- ② Gerechten
- ③ Wenskaarten
- ④ Puntenfiches
- ⑤ Startkaarten



► Spelverloop

Het spel bestaat uit 2 fasen, die steeds afwisselend worden afgehandeld:

1. Gerecht omdraaien en om beurten bieden
2. Gerecht op tafel leggen en punten scoren

1. GERECHT OMDRAAIEN EN OM BEURTEN BIEDEN

De kok brengt heerlijke gerechten uit de keuken, waarna iedere speler goed moet overwegen of hij het gerecht voor zijn tafel wil hebben of niet. En dan begint het bieden!
De speler die als laatste iets Mexicaans heeft gegeten, begint:

Draai het bovenste gerecht van de gedekte stapel om. De startspeler MOET nu een bod op deze kaart uitbrengen, ook als hij deze niet wil hebben. Hij mag daarbij uitsluitend **getallen** gebruiken die op zijn tafel **in de juiste oriëntatie leesbaar** zijn.

Voorbeeld:

Maria draait een salade om en biedt er 9 op. De 9 op haar tafel is nog niet bedekt en voor haar in de juiste oriëntatie leesbaar.



13 kan ze niet bieden, omdat er op de voor haar in de juiste oriëntatie leesbare 13 al een gerecht ligt.



Nu mag de volgende speler (met de klok mee) een bod uitbrengen of passen. Brengt hij een bod uit, dan moet dat hoger zijn dan het voorgaande. Ook voor hem geldt dat hij uitsluitend een getal mag bieden dat op zijn tafel nog in de juiste oriëntatie leesbaar is. Het bieden gaat door totdat alle spelers (op de speler met het hoogste bod na) direct na elkaar passen. De spelers kunnen daarbij meermaals aan de beurt komen. Ook een speler die past, mag als hij weer aan de beurt komt alsnog instappen.

Tip: een speler zou eerst een kleiner getal dan dat van zijn gewenste veld kunnen bieden om niet direct prijs te geven waar hij de kaart bij voorkeur zou willen leggen.

De speler met het hoogste bod krijgt het gerecht. Alle andere spelers krijgen deze biedronde niets. Ter compensatie mag ieder van hen zijn tafel een kwartslag naar links of rechts draaien.

Opmerking: door het draaien van de tafel veranderen de getallen die de spelers voor het bieden tot hun beschikking hebben, omdat bijvoorbeeld het veld met de 1 na een kwartslag naar links 13 toont. Het draaien van de tafel is dus een belangrijk tactisch middel om de kans op een waardevol gerecht te vergroten.

EEN GERECHT VEILIG STELLEN

Een speler heeft de mogelijkheid om een gerecht voor zichzelf veilig te stellen. Als hij aan de beurt is, brengt hij volgens de gebruikelijke spelregels een bod uit. Hij mag nu direct daarna een van zijn wenskaarten afgeven (deze gaat uit het spel) en zo het gerecht direct voor het genoemde bod nemen. De andere spelers mogen dan dus niet meer op het betreffende gerecht bieden.



2. GERECHT OP TAFEL LEGGEN EN PUNTEN SCOREN

De speler die het hoogste bod heeft uitgebracht, krijgt het gerecht! Hij legt het nu zo handig mogelijk op zijn tafel.

Hij moet het gerecht op het veld leggen met het getal dat hij voor deze kaart heeft geboden. Een ander veld is NIET toegestaan.

Hij mag de kaart met het gerecht naar believen draaien. Lig de kaart eenmaal op de tafel, dan mag hij de oriëntatie ervan de rest van het spel niet meer wijzigen.

De speler krijgt nu punten voor doodskoppen en dips op het juist gelegde gerecht:

- Elk **doodskopsymbool** geeft hem **1 punt**.
- Elke uit 2 helften **in dezelfde kleur** samengestelde **dip** geeft hem **3 punten**.
- Elke uit 2 helften **in verschillende kleuren** samengestelde **dip** KOST hem **1 punt**.
- Elke **onvolledige dip** KOST hem **1 punt** als deze aan een andere kaart grenst. Heeft de speler de kaart zo gedraaid dat de onvolledige dip helft naar de rand van zijn tafel wijst, dan kost dat hem geen punten.

Hij telt nu alle verkregen punten voor zijn nieuwe gelegde gerecht bij elkaar op. Heeft hij een positief resultaat, dan neemt hij direct het betreffende aantal puntenfiches uit de algemene voorraad. Heeft hij een negatief resultaat, dan moet hij het betreffende aantal puntenfiches uit zijn eigen voorraad afgeven. Bezit hij niet voldoende puntenfiches, dan geeft hij er zoveel af als hij heeft.

Opmerking: puntenfiches mogen op elk moment worden gewisseld (bijvoorbeeld 3 puntenfiches van waarde 1 tegen 1 puntenfiche van waarde 3).

Daarna draait de speler met het hoogste bod het volgende gerecht van de stapel om. Hij MOET dan als eerste een bod op deze kaart uitbrengen.

Voorbeeld:

Daniel legt de salade op zijn tafel. Hij krijgt daar de volgende punten voor: 1 (doodskop) + 3 (dip in passende kleur) – 1 (dip in 2 verschillende kleuren) – 1 (onvolledige dip) = 2 punten. Hij neemt 2 puntenfiches uit de algemene voorraad en legt die voor zich neer.



Het spel gaat op deze manier verder totdat het einde van het spel is bereikt.


► Einde van het spel

Het spel eindigt DIRECT als ÉÉN speler alle velden van zijn tafel met gerechten heeft gevuld.

Iedere speler krijgt nu punten voor zijn vervulde wenskaarten. De speler met de minste punten begint. Daarna volgt de speler met de op één na minste punten, enzovoort.



VARIANT VOOR GEVORDERDEN:

De achterkanten van de tafels (met  in de rechteronderhoek) tonen een variant, die zonder startkaarten wordt gespeeld en waarbij de spelers bepaalde velden moeten afdekken om aan het einde van het spel minpunten te voorkomen.

Elke wenskaart kan ten hoogste eenmaal worden vervuld. Een speler kan bijvoorbeeld niet tweemaal punten krijgen als hij tweemaal 4 gelijke gerechten in een rij op zijn tafel heeft. Zie de volgende bladzijde voor details met betrekking tot de wenskaarten.

Een speler krijgt geen punten voor niet vervulde wenskaarten.

De speler met de meeste punten wint het spel.

Bij een gelijke stand delen deze spelers de overwinning.

Schud alle gerechten (inclusief de startkaarten) en start het spel met lege tafels.

Elke tafel bevat 3 velden die een doodskopsymbool met een rood getal tonen. Heeft een speler zo'n veld aan het einde van het spel niet met een gerecht bedekt, dan moet hij het aangegeven aantal puntenfiches afgeven.



De kinderen (rode kleding, rode achtergrond).
Valentina en Daniel verheugen zich al op het feest. Ze vinden echter niet alles lekker en eten alleen bepaalde gerechten. Wie hen op zijn tafel veel van deze gerechten aanbiedt, krijgt ook veel punten.

Voor elk op de kaart aangegeven gerecht op zijn tafel krijgt de speler 1 punt.



De jongeren (witte kleding, witte achtergrond).
Carmen en Xavier zijn er zeker van dat hun lievelingsgerechten de toppers van het feest worden. Verzamel er meer van dan de andere spelers!

Heeft de speler ten minste zoveel gerechten van de afgebeelde soort op zijn tafel dan elk van de andere spelers, dan krijgt hij 5 punten.



De senioren (blauwe kleding, blauwe achtergrond).
Doña Ana en Don Alberto houden het graag georganiseerd. Doe hen een plezier en zet de gerechten in een bepaalde volgorde op tafel.

A: Voor 4 GELIJKE in een vierkant aan elkaar grenzende gerechten krijgt de speler 6 punten.



B: Voor 4 GELIJKE gerechten in 1 rij krijgt de speler 6 punten. De gerechten mogen horizontaal, verticaal of diagonaal een rij vormen.



C: Voor ten minste 3 GELIJKE in 1 rij aan elkaar grenzende gerechten krijgt de speler 4 punten. De gerechten mogen horizontaal, verticaal of diagonaal een rij vormen.



De gemaskerden (groene kleding, groene achtergrond).
Carlos en Anita zijn dol op dips. Wie veel passende dips op zijn tafel zet, maakt zich bij hen zeer geliefd!

Voor ten minste 6 volledige uit 2 gelijke kleuren samengestelde dips in kleuren naar keuze krijgt de speler 6 punten.



Voor ten minste 4 volledige uit 2 gelijke kleuren samengestelde dips in kleuren naar keuze krijgt de speler 4 punten.

Voor ten minste 3 volledige uit 2 gelijke kleuren samengestelde dips in DEZELFDE kleur krijgt de speler 6 punten.

Voorbeeld van een eindtelling:

Fernanda's tafel ziet er aan het einde van het spel zo uit:



Aan het begin van het spel heeft ze voor de volgende wenskaarten gekozen:



Ze heeft in totaal 4 borden chilipepers op haar tafel. Daniel heeft echter 5 borden chilipepers verzameld. Fernanda krijgt daarom helaas geen punten voor deze wenskaart.



De tweede wenskaart kan ze wel vervullen: er liggen 3 borden burrito's verticaal naast elkaar op haar tafel en op een andere plek liggen 3 salades in een diagonale rij. Omdat ze de wenskaart maar 1 keer mag vervullen, krijgt ze er 4 punten voor.



Ook de derde wenskaart is vervuld: Fernanda heeft ten minste 6 uit 2 gelijke kleuren samengestelde dips op haar tafel. In totaal krijgt Fernanda zo $4 + 6 = 10$ punten.



Zie 999games.nl/fiesta-mexicana voor een uitgebreid overzicht van gerechten uit de Mexicaanse keuken!



© 2020 HUCH!
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl

Klantenservice:
0900 - 999 0000
999games.nl/klantenservice

Alle rechten voorbehouden
Made in EU

Auteurs: Christian Fiore en Knut Happel
Illustraties: fiore-gmbh.de
Vertaling & eindredactie: 999 Games b.v.