

BELLADONNE

Bluff

TAAL:	Nederlands
SPELERS:	2-4
DUUR:	20 min
LEEFTIJD:	8 <

Bijsluiter: informatie voor gebruikers

Posologie: dagelijkse dosering. Geschikt voor zwangere vrouwen. Heeft geen invloed op het besturen van voertuigen. Bijwerkingen: risico op verslaving, raadpleeg uw arts.

BELLADONNA:

kruidachtige plant uit de nachtschadefamilie. Zeer giftig, kan tot de dood leiden. De werkzame stof, atropine, wordt nog steeds gebruikt in de moderne geneeskunde.

MAGISTRALE BEREIDING:

geneesmiddel bereid door een apotheker volgens een specifiek voorschrift en bedoeld voor een specifieke ontvanger.

BESTANDELEN:

80 kaarten verdeeld in 5 sets van 16 kaarten met 5 verschillende kleuren, met een waarde tussen -6 en +6, en 4 'speciale actie'-kaarten met een waarde 0.

2 'herinnering speciale actie'-kaarten.



1 scoreboekje.



FORMULERING:

Schud de 80 kaarten en geef elke speler 5 kaarten.

Maak een stapel met de resterende kaarten en leg ze met de afbeelding naar beneden op een plaats waar alle spelers er goed bij kunnen. Laat naast de stapel kaarten voldoende ruimte over om 3x7 kaarten op het speeloppervlak te kunnen leggen.

Neem de bovenste 3 kaarten van de stapel en leg ze met de afbeelding naar boven in een kolom van 3 kaarten naast de stapel. Deze 3 kaarten zijn het beginpunt voor de magistrale bereidingen.



LET OP: als tijdens het spel een 'speciale actie'-kaart wordt omgedraaid aan het begin van de bereiding (eerste kaart van de bereidingslijn), wordt deze afgelegd en vervangen door de volgende kaart van de stapel kaarten.

VOORSCHRIFT:

Belladonna Bluf is een kaartspel waarin je geneesmiddelen of gif bereid door aan verschillende magistrale bereidingen ingrediënten toe te voegen. Om een bereiding te winnen moet je het 7e en laatste ingrediënt toevoegen. Maar win je een geneesmiddel met een positieve

score of een gif met een negatieve score? Om te winnen moet je de hoogste score hebben. Dus bluf, tel en durf je tegenstanders te verslaan.

TOEDIENING:

De speler die als laatste een medicijn heeft genomen, begint het spel. De ronde gaat dan verder met de wijzers van de klok mee. Elke speler houdt zijn/haar hand zo dat hij/zij de enige is die naar de ingrediënten en/of speciale acties op zijn/haar kaarten kan kijken.

De rug van de hand moet zichtbaar zijn, zodat de kleuren van de kaarten voor iedereen zichtbaar zijn. Wanneer hij/zij aan de beurt is, voegt een speler aan 1 van de 3 magistrale bereidingen (dus in een rij kaarten naar keuze) zoveel kaarten uit zijn/haar hand toe als hij/zij wil, met inachtname van de volgende regels:

1. Alle kaarten die hij/zij speelt moeten **dezelfde kleur** hebben.
2. De kaarten moeten **afwisselend** met de afbeelding naar boven en met de afbeelding naar beneden worden gelegd.
3. De 'speciale actie'-kaarten zijn **alleen** actief als ze met de afbeelding naar boven worden gelegd.
4. Om een magistrale bereiding te voltooien en alle kaarten te winnen, moet de speler degene zijn die de **7e kaart** aan de bereiding toevoegt. Deze 7e kaart moet altijd **dezelfde kleur hebben als de 6e kaart** van de bereiding in kwestie.



Nadat een speler aan de beurt is geweest en een of meer van zijn/haar kaarten aan een bereiding zijn toegevoegd, neemt de speler zoveel kaarten van de stapel als hij/zij heeft gespeeld om zijn/haar hand aan te vullen en bij de volgende beurt weer over 5 kaarten te beschikken.

Wanneer een speler een bereiding voltooit en wint, draait hij/zij alle kaarten die hij/zij heeft verzameld om en telt al hun waarden op. De behaalde score (dit kan een positief of negatief getal zijn, of zelfs gelijk aan 0 zijn) wordt bij zijn/haar naam genoteerd in het scoreboekje.



In dit voorbeeld is de speciale actie van de tweede kaart inactief omdat deze tijdens de bereiding met de afbeelding naar beneden lag.

De speler die de 7e kaart aan deze bereiding heeft toegevoegd, wint deze bereiding en verdient in totaal 7 punten.

De verzamelde kaarten worden vervolgens afgelegd. De speler neemt de eerste kaart van de stapel en draait deze om om een nieuwe bereiding te starten (er moeten permanent 3 bereidingen in uitvoering zijn op het speeloppervlak). Hij/zij vult vervolgens zijn hand aan. De volgende speler is aan de beurt.

BELANGRIJK: als een speler **niet minstens 1** van zijn/haar kaarten kan spelen in een van de 3 bereidingen (of in de bereiding opgelegd door een 'speciale actie'-kaart), moet hij/zij zijn/haar beurt voorbij laten gaan. Als hij/zij wil, kan hij/zij echter zoveel kaarten uit zijn/haar hand afleggen als hij/zij wil en deze vervangen door nieuwe kaarten van de stapel.

NB: de kaarten die tijdens het spel worden afgelegd, blijven afgelegd en worden nooit opnieuw geschud om de stapel aan te vullen.

AFLEVERING:

Het spel eindigt wanneer, zodra de stapel uitgeput is, de eerste van de 3 lopende voorbereidingen is voltooid en gewonnen (als een speler in deze fase merkt dat hij/zij een van zijn/haar kaarten niet kan spelen,

eindigt het spel onmiddellijk). Elke speler telt vervolgens de scores op die hij/zij heeft behaald met de bereidingen die hij/zij heeft gewonnen. De speler met de hoogste score wint het spel.

GENERIEKE VARIANTEN:

-Spel met 4 spelers: bij een spel met 4 spelers spelen de spelers in teams van 2. De spelers van beide teams zitten afwisselend. Elke speler heeft zijn/haar eigen hand en kan dus de hand van zijn/haar teamgenoot niet zien (de spelers kunnen elkaar wel aankijken maar kunnen niet met elkaar over hun spel communiceren). Het spel wordt gespeeld zoals een gewoon spel,

behalve dat de 2 spelers van hetzelfde team hun scores optellen. Het team met de hoogste score wint het spel.

-Vereenvoudigde versie: voor beginners of om het spel in het algemeen eenvoudiger te maken, mag geen enkele speler onder een score van 0 gaan. Aan het begin van het spel begint elke speler met een score van 5.

DE 'SPECIALE ACTIE'-KAARTEN:

Herinnering: de 'speciale actie'-kaarten hebben een **waarde 0** en worden alleen geactiveerd als ze bij een bereiding met de afbeelding naar boven worden gelegd.

Draait de score van de bereiding om wanneer een speler deze wint. Alle negatieve waarden worden positief en alle positieve waarden worden negatief. Als een bereiding een score van -9 had, is ze nu een 9 waard!

Wanneer de bereiding is voltooid, moet de speler die de 7e kaart heeft gelegd en de bereiding heeft gewonnen, deze **aan een andere speler** naar keuze geven.

Als meerdere **verschillende 'speciale actie'-kaarten** met de afbeelding naar boven in dezelfde bereiding worden gelegd, is hun effect **cumulatief**.

Als meerdere **gelijksortige 'speciale actie'-kaarten** met de afbeelding naar boven in dezelfde bereiding worden gelegd:

: is hun effect **cumulatief**. Een even aantal kaarten met de afbeelding naar boven in dezelfde bereiding verandert dus niets aan de eindscore, terwijl **een oneven aantal kaarten het teken omkeert**.

: blijft hun effect **hetzelfde**. De speler die de bereiding voltooit, **moet deze** aan een andere speler geven.

: Zodra deze kaart bij een bereiding (met de afbeelding naar boven) is gelegd, zijn alle spelers verplicht om deze te voltooien tot deze is gewonnen. **Er mag dan geen kaart worden gespeeld in een van de twee andere bereidingen.**

: De speler die deze kaart (met de afbeelding naar boven) legt, mag discreet, mag discreet **naar de voorzijde van alle kaarten kijken** die met de afbeelding naar beneden zijn gelegd bij de bereiding waarin hij deze kaart heeft gelegd. Als hij/zij dat wil, mag hij/zij **een van deze kaarten ruilen** met een kaart uit zijn/haar hand (die hij/zij vervolgens met de afbeelding naar beneden in de bereiding legt terwijl hij/zij de andere in zijn/haar hand terugkrijgt).

: blijft hun effect **hetzelfde**. Alle spelers moeten verdergaan met het voltooien van **alleen** de relevante bereiding.

: is hun effect **cumulatief**. Elke speler die deze kaart met de afbeelding naar boven in dezelfde bereiding legt, kan profiteren van het effect (zelfs meerdere keren voor een enkele speler).

FARMACEUTISCHE CREDITS:
Auteur: Konstantinos Karagiannis

Illustratie: Martin Maigret
Uitgave: Pauline Devalte
Directie: Vincenzo Bianca

