

KORT SPELOVERZICHT

De spelers zijn zwijgende wandelaars in afgelegen landen. Ze trekken voortdurend door prachtige landschappen en verzamelen daarbij fragmentarische indrukken van hun gezamenlijke reis.

SILENCIO is een spel waarin de spelers als team samenwerken. Ze mogen echter geen woord met elkaar spreken. Wie aan de beurt is, speelt één van zijn handkaarten. Elk van de 4 kleuren heeft daarbij zijn eigen rij. Elke nieuw gespeelde kaart moet een hogere waarde hebben dan die van de laatst gespeelde kaart van dezelfde kleur. Afhankelijk van het verschil tussen die waarden activeert de speler verschillende effecten. De spelers moeten deze effecten handig gebruiken om als team zoveel mogelijk kaarten te spelen.

SPEELMATERIAAL



48 reiskaarten
in 4 kleuren



1 startspelerkaart



1 kaart "Grote runensteen"



1 taveernekkaart
(voor de variant)



4 kaarten "Kleine runensteen"

4 overzichten

2

VOORBEREIDING



Leg de "Grote runensteen" en de 4 "Kleine runensteen"-kaarten met de verlichte kant naar boven onder elkaar op tafel.



Gebruik de reiskaarten van alle 4 kleuren. Het aantal spelers bepaalt welke waarden nodig zijn (zie de tabel). Doe de niet benodigde reiskaarten terug in de doos.



Kaarten-waarden	Personen	Uitgevoerd
2-8	2	6
2-10	3	6
2-13	4	5

Schud alle niet uit het spel verwijderde reiskaarten en geef iedere speler 6 of 5 handkaarten. Iedere speler houdt deze geheim voor de andere spelers.

Voorbeeld:



Zeg nooit iets over kaarten of beurten die zijn uitgevoerd of nog mogelijk zijn. Geen woord, geen andere geluiden: **SILENCIO!**

3

Leg de resterende reiskaarten als gedekte trekstapel op tafel en draai zoveel kaarten om als er spelers zijn. Deze open kaarten vormen het orakel. Leg de startspelerkaart naast het orakel.

Geef iedere speler 1 overzicht.

STARTSPELER & KAART DOORGEVEN

Bepaal een startspeler zonder met elkaar te praten. Eén speler neemt de startspelerkaart en begint het spel.

Iedere speler geeft dan, te beginnen bij de startspeler, één voor één steeds 1 handkaart met de klok mee door. Een speler mag eerst zijn nieuwe handkaart bekijken voordat hij er 1 doorgeeft. Heeft ook de startspeler een nieuwe handkaart gekregen, dan begint het eigenlijke spel.

Lukt het niet om zwijgend een startspeler te bepalen, dan hebben de spelers gezamenlijk verloren.



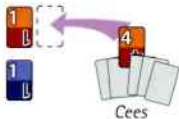
4

SPELYERLOOP

Er wordt met de klok mee gespeeld. De speler die aan de beurt is **speelt, indien mogelijk, 1 handkaart**. Hij moet de nieuwe kaart in de rij van de betreffende kleur leggen. De **waarde van de nieuw gespeelde reiskaart moet hoger zijn dan die van de kaart ervoor in die rij**.

Altijd de passende kleur, altijd oplopend!

Voorbeelden:



Cees

Cees speelt de rode 4 in de rode rij en oplopend (4 is hoger dan 1).



Berend

Berend wilde eigenlijk zijn rode 2 spelen. Dat kan echter niet, omdat er al een hogere rode kaart ligt. In plaats daarvan speelt hij de blauwe 3.

Als een speler een reiskaart speelt, activeert hij het lichte of het donkere effect van die kaart.

- De speler activeert het **lichte effect** als de waarde van zijn gespeelde reiskaart **niet direct op de waarde van de kaart ervoor volgt**. Hij speelt zijn reiskaart dan met de lichte kant naar boven. Hij bepaalt zelf (alleen) **of en hoe** hij het lichte effect gebruikt. Het is toegestaan om ervan af te zien.

- De speler activeert het **donkere effect** als de waarde van zijn gespeelde reiskaart **direct op de waarde van de kaart ervoor volgt** en zijn gespeelde kaart niet zijn laatste handkaart was. Hij speelt zijn reiskaart dan met de donkere kant naar boven. Hij mag niet van het donkere effect afzien. **Is er een beslissing te nemen, dan neemt hij die zelf (alleen).**

Wie zich graag haast, moet ook regelmatig in het donker wandelen!

Opmerking: speelt een speler zijn laatste handkaart met de donkere kant naar boven, dan vervalt eenvoudigweg het donkere effect. Speelt hij zijn laatste handkaart met de lichte kant naar boven, dan mag hij dat zoals gebruikelijk wel uitvoeren of laten vervallen.

Voorbeelden:



Berend

Berends blauwe 3 volgt niet direct op de waarde van de kaart ervoor, de blauwe kleine runenstein (kaartwaarde 1). Berend speelt zijn gespeelde kaart met de lichte kant naar boven om aan te geven dat hij het lichte blauwe effect heeft geactiveerd. Nu mag hij beslissen of en hoe hij het effect ervan gebruikt (hij neemt de rode 4 in zijn hand, zie verduidelijking verderop).



Anja

Anja speelt de blauwe 4, waarvan de waarde direct op die van de al liggende blauwe 3 volgt. Anja speelt haar kaart met de donkere kant naar boven om aan te geven dat ze het donkere blauwe effect heeft geactiveerd. Nu moet ze beslissen hoe ze dat gebruikt (ze moet een orakelkaart naar keuze aan Cees of Berend geven, zie verduidelijking verderop).

EINDE VAN HET SPEL

Een speler die aan de beurt is en geen handkaart kan spelen of er geen meer heeft, moet passen:

Kan niemand nog een handkaart spelen, dan is het spel afgelopen.

Tel het totaal aantal overgebleven handkaarten. Hoe minder, hoe beter:

Passen hoeft geen probleem te zijn! Als je de volgende keer aan de beurt bent, kun je misschien weer een kaart spelen.

Zolang je "legaal" een handkaart kunt spelen, mag je niet passen!

2 人	3 人	4 人	
0 牌	0 牌	0 牌	Perfect! <i>(Zie de variant "Gedoofte runenstenen").</i>
1-2 牌	1-3 牌	1-4 牌	Zo dichtbij en toch zo ver weg.
3+ 牌	4+ 牌	5+ 牌	Laat je niet ontmoedigen. <i>(Zie de variant "Taverne").</i>

EFFECTEN

Niet vergeten, lichte effecten mogen en donkere effecten moeten!



Activeert de volgende gespeelde reiskaart een **donker effect**, dan gebeurt dat niet.

Activeert de volgende gespeelde reiskaart een **licht effect**, dan gebeurt dat niet.



Neem de laatste kaart van één van de andere 3 rijen kaarten in je hand.

Geef één van de orakelkaarten aan een andere speler. Draai dan een kaart van de trekstapel als nieuwe orakelkaart om.

Uitsluitend blauwe reiskaarten blijven na het spelen ervan gegarandeerd tot het einde van het spel liggen.

Je mag een orakelkaart ook aan een speler met een lege hand geven.



Leg één handkaart open voor je neer. Vanaf nu mag iedere speler deze in zijn beurt spelen alsof hij die in zijn hand heeft.

Is die kaart de enige die je in jouw beurt "legaal" mag spelen, dan mag je niet passen en moet je hem spelen. Heeft een andere speler in zijn beurt geen kaart die hij "legaal" mag spelen, dan hoeft hij jouw kaart niet te spelen en mag hij passen.

De volgende speler die een handkaart speelt, schudt zijn kaarten en trekt er **zonder te kijken** 1 uit, die hij moet spelen. Kan hij de kaart niet legaal spelen (passende kleur en olopend), dan neemt hij de kaart weer in zijn hand en voert hij in plaats daarvan een gewone beurt uit.

Een kaart die open voor je ligt, mag je nooit als willekeurig getrokken handkaart spelen.

Zo'n kaart geldt uitsluitend voor jou als "handkaart".



Kies één speler. Deze speler voert één van de 3 mogelijke ruilacties uit:

- 1) Ruil speler ↔ speler:** De aangewezen speler geeft een handkaart aan een andere speler. Die geeft hem daarna een handkaart terug.
- 2) Ruil speler ↔ orakel:** De aangewezen speler neemt een orakelkaart. Hij legt daarna één van zijn handkaarten open als orakelkaart terug.
- 3) Orakel opruimen:** De aangewezen speler doet alle orakelkaarten in de doos. Daarna draait hij zoveel kaarten van de trekstapel om als er spelers meedoen en legt hij die als nieuwe orakelkaarten neer.

De volgende gespeelde kaart moet groen zijn.

Met de **hoogste** groene kaart die in het spel zit, activeer je nooit het donkere groene effect.



Wie groen niet kan bekennen, moet passen! Passen alle spelers, dan is het spel afgelopen.

Je mag ook jezelf aanwijzen om een ruilactie uit te voeren.

RUNENSTENEN



Zolang een runenstein "verlicht" op tafel ligt, mag een speler die aan het begin of einde van zijn beurt nemen. Neemt hij de **grote runenstein**, dan activeert hij direct een **licht effect** naar keuze. Neemt hij een **kleine runenstein**, dan activeert hij direct het betreffende **lichte effect**. Draai de runenstein dan om en leg deze "gedoofd" terug op zijn plek. Per beurt mag een speler maar **1 runenstein** gebruiken.

"Kosteloze" extra effecten! Maar niet als je post!

Verlichte runenstenen

Gedoofde runenstenen

VARIANTEN

Taveerne De spelers kunnen **SILENCIO** eenvoudiger maken door de "Taveerkaart" te gebruiken. Leg deze bij de voorbereiding met de gesloten zijde naar boven op tafel. **Draai de taveerkaart naar de geopende kant zodra de spelers het derde donkere effect hebben geactiveerd.** Zolang de taveerkaart geopend op tafel ligt, mag een speler die aan het begin



Gesloten



Geopend

of einde van zijn beurt nemen. Neemt hij de taveerkaart, dan doet hij direct één van de 3 mogelijke uitspraken:

- "Ik heb X handkaarten die ik niet kan spelen."
- "Ik heb van de kleur Y uitsluitend hoge kaarten."
- "Graag niet kleur Z spelen!"

Leg de taveerkaart daarna weer gesloten op tafel. Draai de kaart weer naar de geopende kant zodra er 3 nieuwe donkere effecten zijn geactiveerd.

Gedoofde runenstenen



De spelers kunnen **SILENCIO** moeilijker maken door bij de voorbereiding de grote runenstein of de kleine runenstenen of zelfs alle 5 runenstenen met de gedoofde kant naar boven op tafel te leggen.



2020 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl



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

Auteur:
César Gómez Bernardino
Illustraties:
Sébastien Caiveau
Vertaling en eindredactie:
999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden.
Made in EU

César Gómez Bernardino

SILENCIO

Gezamenlijk. Zwijgend.



Spelregels