

Don Juan

NL

Spelregels

Bij bent het liefje van Don Juan. Het enige natuurlijk! Elke dag wacht je bij de brievenbus op een liefdesbrief van je grote liefde, en hoe meer liefdesbrieven je krijgt, hoe zekerder je weet dat hij van je houdt. Dus je besluit de postbode te helpen bij het rondbrengen van zijn brieven. Maar er zitten ook allerlei andere brieven bij, en zo merk je dat hij ook andere liefjes heeft, en dat breekt je hart. Hoe zorg je ervoor dat hij alleen voor jou kiest, zodat je zo snel mogelijk met hem kunt trouwen?

Spelmateriaal



90 verschillende brieven



11 hartjes
11 gebroken hartjes



1 postzak (verder in de spelregels "zak" genoemd)



5 spelerstableaus
De spelregels

Port speloverzicht

Elke ronde worden de brieven in groepjes verdeeld, waarna iedere speler een groepje mag kiezen. Voor elke 3 brieven in jouw kleur krijg je 1 hartje en bij 3 hartjes heb je gewonnen. De andere brieven leveren misschien gebroken hartjes op en bij 3 gebroken hartjes moet je weer 1 hartje inleveren. Zorg ervoor dat je als eerste 3 hartjes hebt, voordat ze worden gebroken en iemand anders met Don Juan gaat trouwen.

Voorbereiding

Haal alle brieven uit de zak. Iedere speler kiest zijn favoriete kleur uit de spelerskleuren en neemt alle 11 brieven en het spelerstableau van deze kleur. Tel van alle kleuren het exacte aantal brieven uit zoals in dit overzicht aangegeven, en doe deze in de zak. **Opmerking:** de voorbereiding staat ook op de achterkant van het spelerstableau.

Verwijder de overige brieven en de brieven van ongebruikte spelerskleuren uit het spel (leg deze in de doos).

| | Brieven in spelerskleur | Slechte brieven | Zilveren brieven | Gouden brieven | Rode brieven |
|-----------|-------------------------|-----------------|------------------|----------------|--------------|
| 2 spelers | 8 | 11 | 6 | 1 | 1 |
| 3 spelers | 9 | 14 | 8 | 2 | 1 |
| 4 spelers | 10 | 17 | 8 | 3 | 1 |
| 5 spelers | 11 | 20 | 10 | 3 | 2 |

Leg alle hartjes en gebroken hartjes als algemene voorraad op tafel.

Spelverloop

De speler die het vorige spel heeft verloren, heeft misschien wel geluk in de liefde en wordt startspeler. Bepaal anders door loting een startspeler. Het spel bestaat uit een onbepaald aantal rondes, die elk uit 3 fasen bestaan:

1. Brieven uitdelen
2. Groepjes kiezen
3. Acties uitvoeren

1. Brieven uitdelen

Je wilt natuurlijk zo snel mogelijk die brief van Don Juan ontvangen en helpt de postbode om de post rond te brengen. De startspeler trekt zonder te kijken een aantal brieven uit de zak, zoals in dit overzicht aangegeven. Deze speler houdt de zak bij zich om aan te geven dat hij de startspeler is.

2 spelers: 5 brieven

4 spelers: 9 brieven

3 spelers: 7 brieven

5 spelers: 11 brieven

Vervolgens vormt hij groepjes van 1 of meer brieven. Het aantal groepjes moet gelijk zijn aan het aantal spelers.

Voorbeeld: er zijn 5 spelers. Elsa speelt met blauw en is startspeler. Ze trekt 11 brieven uit de zak: 2 lila, 1 roze, 1 gele, 1 blauwe, 4 slechte, 1 zilveren en 1 gouden. Ze vormt de volgende 5 groepjes:



2. Groepjes kiezen

Nadat de startspeler de groepjes heeft gevormd, kiest iedere speler **1 groepje** en legt het voor zich neer. De speler links van de startspeler begint en daarna volgen de andere spelers met de klok mee. De startspeler moet **altijd** het overgebleven groepje nemen. Om een goede keuze te kunnen maken, is het nuttig om te weten waar elke soort brief voor dient.



Iedere speler heeft zijn eigen kleur met bijbehorend symbool, die met de kleuren en het symbool op zijn spelersstapleau overeenkomen. De spelers willen brieven in hun eigen kleur graag ontvangen. Met een **witte brief** wordt altijd **een brief in een spelerskleur naar keuze** bedoeld. Een speler kan de andere spelers aan gebroken hartjes helpen als hij brieven in hun kleuren verzamelt.



Slechte brieven zijn brieven met vervelend nieuws. Deze kunnen de speler **gebroken hartjes** geven.



Zilveren brieven zijn geluksbrieven en gelden als **joker**. Een speler kan deze gebruiken ter vervanging van de eigen spelerskleur of die van een andere speler.



Gouden brieven zijn extra geluk en gelden als **dubbele joker**. Een speler kan deze gebruiken ter vervanging van de eigen spelerskleur of die van een andere speler.



Een rode brief zorgt ervoor dat **2 spelers** samen ieder een **gebroken hartje** kunnen helen.



3. Acties uitvoeren

Nadat alle spelers hebben gekozen, **moet** iedere speler, te beginnen met de startspeler en daarna met de klok mee, alle onderstaande acties in volgorde uitvoeren, indien deze van toepassing zijn. Pas als een speler alle 6 stappen heeft doorlopen, is de volgende speler aan de beurt.

Opmerking: deze staan ook in de juiste volgorde op het spelerstabeau. In de praktijk zullen per beurt meestal niet meer dan 1 of 2 acties per speler aan de orde zijn.

1. Heeft de speler een rode brief, dan mag hij een gebroken hartje inleveren (indien aanwezig) en **moet** hij ook een **andere speler** kiezen met een gebroken hartje (indien mogelijk), die ook een **gebroken hartje mag inleveren**. Doe de rode brief daarna terug in de zak.



2. Heeft de speler nu 3 **slechte brieven**, dan moet hij een **gebroken hartje** uit de voorraad nemen. Doe de 3 brieven daarna terug in de zak.



3. Heeft de speler nu 3 **zilveren brieven** (jokers), dan heeft hij 2 keuzes: hij neemt zelf een **hartje** uit de voorraad of hij geeft een andere speler naar keuze een **gebroken hartje** uit de voorraad. Doe de 3 brieven daarna terug in de zak.



4. Heeft de speler nu 3 **brieven in de kleur van een andere speler**, dan krijgt de betreffende speler een **gebroken hartje** uit de voorraad. Doe de 3 brieven daarna terug in de zak.



Iedere speler legt zijn hartjes en gebroken hartjes op zijn spelerstabeau.

3 gebroken hartjes: heeft een speler **op enig moment** tijdens het uitvoeren van bovenstaande acties 3 gebroken hartjes (ook in de beurt van een andere speler), dan **moet** hij **direct** 1 hartje en de 3 gebroken hartjes in de voorraad terugleggen. Heeft een speler 3 gebroken hartjes maar **geen** hartje om in te leveren, dan moet hij **alle** brieven die voor hem liggen **plus** de 3 gebroken hartjes inleveren (hij begint zo dus weer op 0). Doe de ingeleverde brieven in de zak en de 3 gebroken hartjes in de algemene voorraad.

5. Heeft de speler nu 3 **brieven in zijn eigen kleur**, dan neemt hij een **hartje** uit de voorraad. Doe de 3 brieven daarna terug in de zak.



Opmerking: het is dus niet mogelijk om 3 of meer brieven van dezelfde kleur te bewaren (uitzondering: 3 gouden brieven).

6. Tot slot mag de speler ervoor kiezen om een combinatie van twee **dezelfde** spelersbrieven met een "joker" of één spelersbrief met een "dubbele joker" te maken en zo drie **gelijke** brieven in te leveren. Hierbij gelden dezelfde regels als bij actie 4. en 5. Dit is **niet** verplicht. Doe gebruikte brieven daarna terug in de zak. Een combinatie van een "dubbele joker" met een andere brief is niet mogelijk.



Zie bladzijde 4 voor een uitgebreid voorbeeld van een speelronde.

Nieuwe ronde

Heeft iedere speler zijn acties uitgevoerd en heeft niemand gewonnen (zie "Einde van het spel"), dan begint de volgende ronde. De startspeler geeft de zak aan de volgende speler (met de klok mee) om aan te geven dat deze de nieuwe startspeler is. Zorg ervoor dat alle ingeleverde brieven weer in de zak zitten voordat er nieuwe brieven uit de zak worden getrokken. Alle brieven die de spelers voor zich hadden liggen blijven daar liggen voor de volgende ronde.

Einde van het spel

Het spel is **direct** afgelopen zodra één van de spelers **3 hartjes** heeft (het is niet van belang hoeveel gebroken hartjes hij op dat moment heeft). Het is hierbij niet toegestaan om vóór je beurt brieven in te leveren en een hartje te nemen om de winst te claimen.

Opmerking: dit is de reden dat een speler de acties in de aangegeven volgorde moet uitvoeren. Het is dus niet toegestaan om bijvoorbeeld eerst stap 5 en dan pas stap 2 uit te voeren.



Voorbeeld: in onderstaand overzicht staan de spelers en het aantal brieven dat ze al voor zich hebben liggen. Elsa vormt 5 groepjes. Sem zit links van haar.

Fase 1.

| Speler | Groep A | Groep B | Groep C | Groep D | Groep E |
|--------|---------|---------|---------|---------|---------|
| Sem | | | | | |
| Max | | | | | |
| Sanne | | | | | |
| Lisa | | | | | |
| Elsa | | | | | |

Fase 2.

• Sem moet als eerste kiezen. Hij speelt met geel en kiest groepje C, want daar zit een gele brief in.



• Max speelt met lila en kiest groepje B, omdat daar een lila brief bij zit, maar ook een extra roze ten opzichte van groepje A.



• Sanne speelt met groen en kiest groepje D, want er is geen groene brief te kiezen, maar wel een joker.



• Lisa ziet dat Max het groepje met de roze brief koos, en neemt daarom zelf groepje A, om Max terug te pakken.



• Elsa heeft geen keuze en krijgt groepje E, en dat is een brief in haar eigen kleur.



Fase 3.

• Elsa is de startspeler en voert als eerste de acties uit. Ze heeft nu 3 brieven in haar eigen kleur en neemt een hartje. Ze levert haar 3 blauwe brieven in.



• Daarna is Sem aan de beurt. Hij had al 2 slechte brieven en kreeg nu de 3^e slechte brief. Hij levert deze in en krijgt een gebroken hartje. Daarna kiest hij ervoor om de gele en de gouden brief in te leveren. De gouden geldt als 2 gele brieven, waardoor hij een hartje ontvangt.



• Max had al 2 roze brieven en pakte de derde roze. Hij moet deze direct inleveren. Daardoor krijgt Lisa een gebroken hartje, want zij speelt met roze.



• Sanne koos groepje D. Er gebeurt niets. Sanne heeft nu 2 zilveren en 2 slechte brieven.



• Lisa wilde Max een hak zetten omdat hij ervoor zorgde dat ze een gebroken hartje kreeg. Daarom koos ze groepje A. Daarmee kan ze ervoor zorgen dat ook Max een gebroken hartje krijgt. De slechte brief nam ze op de koop toe.



© 2021 999 Games b.v.
 Uitgever en distributeur:
 999 Games b.v.
 Postbus 60230
 NL - 1320 AG Almere
 www.999games.nl
 Klantenservice:
 0900 - 999 0000
 999games.nl/klantenservice



Auteur: Marcelo Nery
 Illustraties: Gaël Lannurien
 Spelregels en eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden.
 Made in China

*Als we in deze spelregels van hij/hem/zijn spreken, bedoelen we ook zij/haar. Zie 999games.nl/faq voor meer informatie hierover.