

Klok. De stemmen worden getoond en drie andere spelers delen mijn mening. Hierdoor kan ik zelf 3 vakjes aankruisen tijdens mijn beurt en zo zal de schone 3 vakjes naar beneden stappen. Goede smaak wordt beloond!

Einde van het spel en de winnaar

Om het spel te winnen, moet je op het balkon getrokken waar zich ook jouw schone bevindt (op het einde van de beurt).

Wint er niemand op het einde van een beurt, dan speel je de volgende. De speler links van de startspeler wordt dan de volgende startspeler.

Komt de schone aan op dezelfde verdieping als haar geliefde (de aangekruiste vakjes op de ladder en op de trap hebben hetzelfde niveau bereikt), dan wint de speler die erin geslaagd is om ze samen te brengen!

Loop je jouw geliefde mis en beand je op een hogere verdieping dan haar, dan doe ze er zelf niet moeilijk over en zal ze terug de trappen beklimmen om in jouw armen te belanden... liefde kan zo mooi zijn!

Brengen meerdere spelers tegelijkertijd hun geliefden samen, dan is er een gelijkspel... vriendschap kan nog mooier zijn!

Het laatste duel voor zij die geen vrienden hebben!

Saan meerdere spelers op het punt te winnen op het einde van een beurt, en wens niemand dat het spel uitdraait op een gelijkspel, dan kijkt men welke speler de hoogste verdieping heeft bereikt. Is er een gelijkspel, dan moet dit beslecht worden in een rijmend duel!

De speler die als eerste mag rijmen, wordt willekeurig getrokken uit de symboolkaarten.

De andere spelers draaien een rijmkaart om. De spelers moeten een zin samenstellen die eindigt op een woord dat rijmt op het opgelegde rijm, zonder de voorbeelden voor te lezen.

Het thema kan vrij gekozen worden.

De eerste die lijst moet een zin samenstellen, dan de volgende speler (volgens de wijzers van een klok) ... en zo verder.

Staat een speler er niet in om een rijmende zin te maken, dan kan hij een ander rijm vragen. De andere spelers trekken een nieuwe kaart en lezen het nieuwe rijm voor, zonder de voorbeelden. Elke speler kan dit slechts één maal vragen tijdens een duel.

Faalt hij een tweede maal, dan tellen de andere spelers af van '5' naar '0' en heeft hij nog steeds niets gevonden na deze tijd, dan is hij onherroepelijk geëlimineerd.

Het duel is beëindigd zodra er maar één rijmende speler overblijft.

Deze wint het spel!

Een speler wint het spel als Gyramo en zijn geliefde Roxanne zich op dezelfde verdieping bevinden (zelfde kleur van het lint als van de gordijnen).



Voorbeeld:	Voorbeeld:	Voorbeeld:
<i>Ik sta op de blauwe verdieping maar mijn geliefde beïnvloedt zich nog op de paarste verdieping...</i>	<i>Ik sta op de blauwe verdieping en mijn geliefde ook...</i>	<i>Ik sta op de blauwe verdieping maar mijn geliefde beïnvloedt zich op de paarste verdieping...</i>
<i>Ik heb het spel gewonnen!</i>	<i>Ik heb het spel gewonnen!</i>	<i>me tegemoet... en ik heb het spel gewonnen!</i>

Bij een gelijkspel, kijkt men wie de hoogste verdieping bereikt heeft.

Er volgt een rijmend duel als spelers op dezelfde verdieping staan.

- Je draait een rijmkaart om.
 - Het thema staat vrij.
 - De eerste die mag rijmen wordt willekeurig getrokken en stelt een zin samen die eindigt met het rijm.
 - Hierna is de volgende speler aan de beurt die de volgende zin samenstelt volgens dezelfde regels.
 - Faalt een speler in zijn opdracht, dan mag hij een nieuw rijm vragen (maar mag dit maximaal één maal doen).
 - Faalt hij nogmaals, dan is het spel voor hem gedaan.
- Het duel is beëindigd zodra er maar één rijmende speler overblijft.**

Gyramo is een spel van Repos Production

Tel. +32 (0) 477 254 518 • Lambert Vanderveidestraat 7 • 1170 Brussels - België • www.prod.com

Spel: Ludovic Maublanc & Angèle

Aanpassing: "De Belgen met de Sombheros" aka Cédric Camont & Thomas Provost

Pagina Opmaak: Alexis Vanmeerbeek

Illustraties: Pieter

Vertaling: Dimitri Galakowakis & Sandra Wyncke

De Belgen met de Sombheros danken Martine en Des, Benoît en Anne-Marie, Nicolas Doque, Frédéric Daguene, Elime & Gwendoline, Georges Brasseur en Jacques Bril.

© REPOS PRODUCTION 2010. ALLE RECHTEN VOORBEHOUDEN.

Dit spel mag enkel gebruikt worden in een prive-sfeer.

REPOS PRODUCTION



Gyramo

Een spel voor 4 tot 9 dichters.
Door Angèle & Ludovic Maublanc.

Het spelmateriaal

- 1 schriftblok (1)
- 81 stemkaarten (9 sets van 9 symboolkaarten) (2)
- 9 symboolpionnen + 9 sokkels (3)
- 9 potloden (4)
- 55 meertalige rijm- en themakaarten (5)
- 1 kaartlezer (6)
- de spelregels

Doel van het spel

Net als Gyramo help je een verliefde die aan de voet van een toren staat waar zijn liefste huist. Help hem met het reciteren van gedichten zodat hij haar hart kan veroveren en haar balkon mag betreden. Hoe origineel de gedichten, hoe sneller hij zal kunnen klimmen. Laat je bovendien blijken dat je goede smaak hebt als op het de dichtkunst aankomt en als jouw gedicht het mooiste is, dan zal de schone deerne er misschien mee instemmen om via de trappen naar beneden te gaan en jou op die manier tegemoet te komen. De eerste die erin slaagt om de minnaars bij elkaar te getalenteerd brengen, wint het spel.

Opmerking: Maak je geen zorgen, je moet geen dichter zijn om het spel te kunnen spelen en winnen. Gebruik gewoon je fantasie en finesse en het komt wel goed.

Opstelling

- Elke speler neemt en plaatst een symboolpion (3) voor zich neer, goed zichtbaar voor de andere spelers.
- Elke speler ontvangt bovendien een set kaarten die de symbolen van de andere spelers voorstellen (en natuurlijk ook zijn symbool) (2) Zijn er minder dan 9 spelers, verwijder dan de kaarten met de ongebruikte symbolen.
- De 55 rijm- en themakaarten (5) plaats je gedekt in een stapel, goed bereikbaar voor iedereen en niet ver verwijderd van de kaartlezer.

- Elke speler ontvangt een blad van het schriftblok (1) en een potlood (4). Op het linker deel van het blad, zal de speler zijn zeemzoete gedichten kunnen neerschrijven. Op het rechter deel van het blad staat de voet van de toren afgebeeld waar de verliefde zit staat.



- Elke speler ontvangt:**
- Een blad van het schriftblok (1)
 - Een potlood (4)
 - Een symboolpion met de sokkel (3)
 - Een set van 9 kaarten die de symbolen van de andere spelers voorstellen (2) – zijn eigen symbool inbegrepen

Zijn er minder dan 9 spelers, verwijder dan de kaarten met de ongebruikte symbolen.

Schud de 55 rijm- en themakaarten en plaats ze gedekt in een stapel, goed bereikbaar voor iedereen. (5)

Het spel

Er worden meerdere beurten gespeeld. Tijdens elke beurt schrijven de spelers een kwartijn (een gedicht met vier lijnen of verzen) neer. Afhankelijk van de originaliteit en de schoonheid hiervan, kunnen de spelers bepaalde vakjes aankruisen op hun blad en hierdoor trachten om de geleefden samen te brengen.

Hoe speel je een beurt

Fase 1: Het schrijven van de gedichten

De startspeler draait de eerste kaart om van de stapel, plaatst deze in de kaartlezer (van hoog naar laag) en kondigt het thema aan (1). Voor de rijmen draait hij de twee volgende kaarten om, plaatst deze ook in de kaartlezer (2 & 3) en deelt deze twee rijmen mee aan de andere spelers. Deze zullen gebruikt worden tijdens deze beurt. De spelers mogen hierna aan de slag gaan om hun origineel kwartijn te verzinnen dat het thema volgt en de twee rijmen bevat.

Twee verzen moeten eindigen op één van de twee rijmen en de laatste 2 verzen moeten eindigen op het andere. Enkel de fonetische uitspraak is van belang (de "toor" van het rijm), de schrijfwijze kan verschillend zijn.

Bijvoorbeeld: voor het rijm "-ant", kan je zowel "kant" gebruiken als "band".

Er zijn geen andere regels (de positie van de rijmen en het aantal lettergrepen in een rijm zijn niet belangrijk). Maar het is wel handig en welkom om een waardige titel voor je gedicht te verzinnen.

De "voorbeeld" woorden op de kaarten kunnen gebruikt worden door de spelers die geen passende rijmwoorden kunnen vinden maar de "voorbeeld" woorden leveren geen punten op.

Is het jullie eerste spel, wacht dan gewoon tot iedereen zijn kwartijn afgewerkt heeft... Dichten is al moeilijk genoeg... Daarom is het voor niets nodig om te gaan stressen, het is toch maar een spel, of niet soms? Eenmaal je gymano kent, kan je gezamenlijk beslissen om het spel te beëindigen na één minuut als er nog maar 2 spelers zijn die hun gedicht niet afgewerkt hebben.

Fase 2: Originaliteit van de gedichten

Iedere speler, te beginnen met de startspeler, leest vervolgens zijn gedicht hardop voor.

Waar het om draait in deze fase van de beurt, is het laatste woord van elke vers. Is het gedicht volledig voorgelezen, dan herhaalt de speler het laatste woord van elke vers (4 woorden dus).

De andere spelers moeten nu laten weten of ze identieke woorden hebben gebruikt in hun gedicht.

Voor elk woord dat de speler gebruikt heeft en dat niet gebruikt is door de andere spelers ("voorbeeld" woorden tellen niet mee), kan hij een vakje aankruisen op de trapladder (vanaf de grond).

Voorbeeld: Ik gebruik deze 4 woorden in mijn verzen: "Bank", "Dank", "Sla-



De startspeler plaatst de 3 gekozen kaarten in de Kaartlezer (let op waar je ze plaatst, het is taalfhankelijk).

Je leest de 2 rijmen en het thema voor.



De spelers schrijven gelijktijdig hun kwartijnen (een gedicht met 4 verzen) neer.

De spelers lezen elk hun gedicht voor, te beginnen met de titel.

Elke speler herhaalt de 4 laatste woorden om te weten indien hij de enige was die deze rijmen gebruikt heeft.

pen" en "Geben" en is alleen maar het woord "Geben" door mij gebruikt, dan kruis ik slechts één vakje aan. Dat zal me leren om de volgende keer wat origineel te zijn!

Hebben alle spelers hun gedicht voorgelezen en eventueel de nodige vakjes aangekruist, dan ga je over naar de volgende fase.

Kruist een speler een vakje aan naast een lint, dan heeft hij een nieuwe verdieping bereikt met de overeenstemmende kleur.

Onafgewerkt of verkeerd gedicht: Slaagt een speler er niet in om zijn kwartijn af te werken, dan kan hij nog altijd de vakjes aankruisen voor de originele rijmen die hij gebruikt heeft. Heeft een speler zich vergist en heeft hij bijvoorbeeld "ank" gebruikt in plaats van "ant", dan mag hij geen vakjes aankruisen voor deze verkeerde rijmen. Maar hij kan deze wel aankruisen als de andere rijmen uniek en juist zijn.

Fase 3: De schoonheid van een gedicht

Voordat je aan de stemronde begint, leest de startspeler nog eens de titels voor van alle gedichten, om het geheugen wat op te frissen.

Elke speler kiest hierna in het geheim het gedicht dat voor hem het leukste klonk. Elke speler kiest hiervoor de kaart met het symbool van de beste poëet en dit kan zelfs zijn eigen symbool zijn.

Opmerking: Wanneer de gedichten voorgelezen worden door de spe-



lers, kan je steekem alvast jouw symboolkaarten sorteren volgens wat je goed vond en wat niet. Het zal gemakkelijker worden om te stemmen eens alle gedichten voorgelezen zijn.

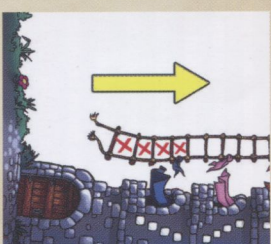
Dankzij deze stemronde, kunnen de spelers de schone doen afdalen tijdens deze beurt.

Heeft iedereen zijn stem uitgebracht dan draaien de spelers gelijktijdig de kaart om die ze gekozen hebben!

Elke speler kan een vakje aankruisen voor elke speler die dezelfde stem heeft uitgebracht als zijn stem! Het gaat er dus om je goede smaak en intuïtie te bewijzen door te raden welke speler de meeste stemmen zal krijgen. Men kruist de vakjes aan vanaf de bovenste verdieping van de toren en zo naar beneden toe, de trappen volgend.

Voorbeeld: Ik kies het gedicht van Mieke omdat haar gedicht het leukste

Hij kan een vakje aankruisen voor elk woord dat hij als enige gebruikt heeft (Gymano beklint het koord).



Elke speler stemt voor het gedicht dat hij het mooiste vond.

Elke speler kruist een vakje aan voor elke speler die zoals hij gestemd heeft. (Gymano daalt af in de toren)



Exemple : Je vote pour Angèle car son poème me semble le plus chouette. On révèle les votes. Trois autres joueurs ont fait le même choix. Je peux donc cocher 3 cases sur ma tour et faire descendre la belle de 3 cases car j'ai bon goût!

Fin du jeu et victoire

Pour gagner la partie, il faut que le soupirant arrive à l'étage où se trouve sa belle à la fin d'une manche de jeu. Si personne ne gagne à la fin d'une manche, on en joue une nouvelle. Le voisin de gauche du premier joueur devient le nouveau premier joueur.

Si la belle arrive dans un étage où se trouve son soupirant (les cases cochées sur la corde et sur l'escalier ont atteint le même étage), le joueur qui les a fait se rejoindre gagne la partie!

Si par hasard la belle est dans un étage plus bas que celui où vous arrivez, elle n'est pas bête et remonte les escaliers... c'est beau l'amour!

Si plusieurs joueurs arrivent durant la même manche à faire se rejoindre leurs amoureux, il y a égalité... C'est encore mieux, l'amitié!

Duel de Rimes pour ceux qui n'ont pas d'amis!

Si, à la fin d'une manche, plusieurs joueurs sont en mesure de gagner et que l'on ne veut pas d'égalité, on regarde quel joueur a atteint l'étage le plus haut. Si l'égalité est parfaite, il faut les départager par un Duel de Rimes!

Tirez au sort le duelliste qui devra parler en premier. Les autres joueurs tirent une carte Rimes & Thème et annoncent la rime imposée que les duellistes vont devoir utiliser sans donner les exemples.

Il n'y a pas de thème imposé pour le Duel de Rimes.

Le premier duelliste doit faire une phrase terminant par la rime imposée. Le duelliste suivant dans le sens du jeu doit à son tour faire une phrase qui rime... et ainsi de suite.

Quand un joueur ne sait plus quoi dire, il peut demander une nouvelle rime: Les autres joueurs tirent une nouvelle carte Rime & Thème et annoncent la nouvelle rime sans donner les exemples. Chaque joueur ne peut demander un changement de rime qu'une seule fois au cours du duel.

S'il sèche une nouvelle fois, les autres joueurs comptent à rebours de 5 à 0. S'il n'a rien trouvé lorsque les joueurs ont atteint zéro, il est impitoyablement éliminé!

Le duel se termine quand il ne reste plus qu'un seul duelliste en jeu.

C'est lui qui gagne la partie!

La partie est gagnée lorsque l'amoureux et la belle Roxane se trouvent sur le même étage. (même couleur de foulard et de rideau).



- Exemple 1 :**
Je suis devant l'étage jaune, mais ma belle est encore dans un étage violet... ce n'est pas encore gagné!
- Exemple 2 :**
Je suis devant l'étage jaune, ma belle est aussi... un étage en dessous. Elle monte me rejoindre... c'est gagné!
- Exemple 3 :**
Je suis devant l'étage jaune, ma belle est un étage en dessous. Elle monte me rejoindre... c'est gagné!

En cas d'égalité, on regarde qui a atteint l'étage le plus haut.

Si l'égalité persiste, on fait un duel de rimes.

- On retourne une carte Rimes & Thème.
- Le thème est libre.
- Le premier duelliste à parler est tiré au sort et doit déclamer une phrase terminant par la rime.
- Le duelliste suivant fait à son tour une phrase selon les mêmes règles.
- Si un duelliste sèche, il a le droit de demander une autre carte Rimes & Thème mais ne peut le faire qu'une seule fois par Duel de Rimes.
- S'il sèche de nouveau, il est éliminé.

Le duel se termine quand il ne reste plus qu'un seul joueur.

Cyano est un jeu Repos Production
Tél. +32 (0) 477 254 518 - 7, Rue Lambert Vandervelde • 1170 Bruxelles - Belgique • www.rprod.com

Jeu: Angèle & Ludovic Maublanc

Adaptation: "Les Belges à Sombroso" aka Gédérick Caumont & Thomas Provoost

PIA: Alexis Vanmeirbeeck

Illustrations: Pierò

Les Belges à Sombroso remercient Marine et Dets, Benoît et Amis-Marie, Nicolas Doquet, Frédéric Daguene, Elfine & Gwendoline,

Georges Brasseaux et Jacques Brél.

© REPOS PRODUCTION 2010. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

Le matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement privé.



REPOS
PRODUCTION

Cyano

Un jeu pour 4 à 9 poètes
par Angèle & Ludovic Maublanc.

Matériel

- 1 bloc-note (1)
- 81 cartes de votes (9 sets de 9 cartes Symbole) (2)
- 9 Cartons Symbole + 9 socles (3)
- 9 crayons (4)
- 55 cartes Rimes & Thème multilingues (5)
- 1 règle du jeu
- Une tour à cartes (6)

But du jeu

Tel Cyano, vous aidez un amoureux transi qui, au pied de la tour où réside sa belle, doit déclamer des poèmes pour se voir accorder le droit de la rejoindre sur son balcon. Plus les poèmes seront originaux, plus il grimpera vite. De plus, si vous faites preuve de bon goût en matière de poésie, la belle sera séduite et descendra les escaliers pour rejoindre plus vite son soupirant.

Le premier joueur à faire se rencontrer les amants gagne la partie!

Conseil : Ne vous inquiétez pas, il n'est nullement nécessaire d'être doué en poésie pour jouer et pour gagner. Un peu d'astuce et de finesse seront vos meilleurs atouts.

Mise en place

• Chaque joueur prend un carton Symbole (3) qu'il place devant lui, bien visible des autres joueurs.



• Chaque joueur reçoit un paquet de cartes représentant les symboles de tous les joueurs, le sien compris. (2)



À moins de 9 joueurs, retirez les cartes du ou des symboles non utilisés.

• Les 55 cartes Rimes & Thème (5) sont placées en une pile face cachée au centre de la table, près de la tour à cartes.



• Chaque joueur reçoit une feuille du bloc-notes (1) et un crayon. (4) Sur la partie gauche de la feuille, le joueur pourra écrire ses doux poèmes. La partie droite représente la tour au pied de laquelle se trouve l'amoureux transi.



Chaque joueur reçoit :

- une feuille de bloc note (1)
- un crayon (4)
- un carton symbole sur son socle (3)
- un set de 9 cartes représentant les symboles de chaque joueur (2) (y compris lui-même).

À moins de 9 joueurs,
retirez les symboles non utilisés.

Mélangez et placez les 55 cartes
Rimes & Thème au centre de la table. (5)

Le jeu

Le jeu se déroule en plusieurs manches.

À chaque manche, les joueurs vont écrire un quatrain (poème de quatre vers ou lignes). En fonction de son originalité et de sa beauté, les joueurs pourront cocher des cases de leur tour et permettront ainsi aux amoureux de se rapprocher l'un de l'autre.

Déroulement d'un tour de jeu

Phase 1: Écriture des poèmes.

Le premier joueur (au choix) retourne la première carte de la pioche, l'insère dans la tour à cartes (de haut en bas) et annonce le thème. (1)

Ensuite, il retourne les deux cartes suivantes, les insère dans la tour (2 & 3) et annonce les deux rimes qui devront être utilisées lors de cette manche.

Les joueurs peuvent maintenant commencer à écrire leurs poèmes en respectant le thème et les deux rimes imposées. 2 vers doivent se terminer par une des rimes tirées au sort et les deux autres par l'autre rime. L'important pour la sélection des mots est de respecter la phonétique (le son de la rime), l'orthographe peut être différente.

Exemple: pour les rimes en «-ment», les mots «maman» et «avidement» sont corrects.

Il n'y a pas d'autres contraintes (la position des rimes ainsi que le nombre de pieds du vers ne comptent pas). Il est utile et bienvenu de donner un titre à son poème.

Les mots «exemples» sur les cartes peuvent être utilisés par les joueurs ne trouvant pas de mots qui riment, mais ceux-ci ne permettront pas de grimper à l'échelle.

Lors de vos premières parties de jeu, nous vous conseillons d'attendre simplement que tout le monde ait terminé son poème... Inutile de stresser les gens, ce n'est qu'un jeu ! Il n'est pas toujours évident de se lancer dans la poésie comme ça...

Pour vos prochaines parties, vous pouvez décider que lorsqu'il ne reste plus que 2 joueurs qui n'ont pas fini leurs poèmes, ils ont une minute pour le finir.

Phase 2: Originalité des Poèmes.

Tout à tour, en commençant par le premier joueur, chacun va déclamer son poème en commençant par le titre.

Ce qui compte réellement pour cette phase du jeu, c'est le dernier mot de chaque vers. Une fois le poème terminé, le joueur devra relire les quatre mots qui terminent ses vers.

Les autres joueurs doivent alors lui dire s'ils ont utilisé des mots identiques pour terminer leurs vers.

Pour chaque mot qu'il est le seul à avoir utilisé (les mots «exemple» ne comptent pas), le joueur peut cocher une nouvelle case sur de l'échelle en partant du sol.

Exemple: Si mes 4 mots de fin de vers sont «Partir», «Mourir», «Belle» et «Mirabelle» et que seul «Mirabelle» n'a pas été utilisé par un autre joueur, je ne pourrai cocher qu'une seule case sur mon échelle... ça m'apprendra à être original!

Une fois que tous les joueurs ont déclaré leur poème et éventuellement coché leurs cases, on passe à la phase de jeu suivante.

Quand un joueur coche une case d'échelle avec un ruban, cela signifie qu'il a atteint l'étage de la couleur correspondante.

Poème incomplet ou faux: Si un joueur n'a pas réussi à terminer son quatrain, il peut quand même cocher des cases pour les rimes originales qu'il a trouvées. Si un joueur s'est trompé et a fait une rime en «-ime» au lieu de «-ine» par exemple, il ne marque rien pour ce mot, mais pourra marquer des points pour les autres rimes correctes.

Phase 3: Beauté du poème:

Avant de passer au vote, le premier joueur redonne le titre de Chaque poème afin de rafraîchir la mémoire de chacun.

Ensuite, chaque joueur choisit secrètement le poème qu'il a le plus apprécié. Pour cela, il sélectionne la carte portant le symbole de son poète préféré pour cette manche. Il est tout à fait permis de voter pour soi!

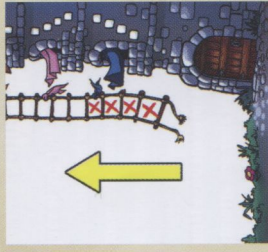


Conseil: Commencez à trier vos cartes en mettant discrètement de côté celles qui correspondent aux poèmes qui vous plaisent lors des déclarations. Il sera plus facile de voter une fois tous les poèmes déclamés.

Grâce à ce vote, les joueurs vont pouvoir faire descendre la belle de leur tour. Dès que tout le monde a voté, les joueurs dévoilent simultanément la carte qu'ils ont choisie!

Chaque joueur peut cocher une case sur sa tour par joueur ayant voté comme lui ! Il s'agit donc de faire preuve de bon goût en devinant quel joueur va recevoir le plus de votes ! On coche les cases dans l'ordre en commençant par la plus haute de la tour puis en descendant un peu plus les escaliers à chaque manche.

Il score le nombre de mots qu'il est le seul à avoir utilisés. (L'amoureux monte l'échelle)



Chaque joueur vote pour le poème qui lui semble le plus beau.

Chaque joueur coche une case par joueur ayant voté comme lui.

(La belle Roxane descend de la tour)

