

Formissimo^{NL}

Een spel door Torsten Landsvogt voor 1 – 5 spelers vanaf 8 jaar.

Inhoud: 96 speelkaarten, 1 spelregel

Vorbereiding:

Van de goed geschudde kaarten worden 5 rijen à 6 kaarten open en voor alle spelers goed bereikbaar in het midden van de tafel gelegd. Nu krijgt elke speler verdekt een kaart en laat ze, zonder ze te bekijken, voor zich op de tafel liggen. De resterende kaarten worden als trekstapel aan de kant van het spel gelegd. De eerste ronde Formissimo kan beginnen.

Het spel:

Het spel begint doordat alle spelers tegelijk de voor hun liggende kaarten omdraaien. Nu moet iedereen snel een passende kaart uit het midden van de tafel nemen, die geen of hooguit één verschil tegenover de eigen kaart vertoont (zie afb.).

Als een speler een passende kaart heeft kunnen oppakken, legt hij deze open op zijn eigen open kaart en zoekt opnieuw naar een kaart in het midden van de tafel, die geen of hooguit één verschil met de net terzijde gelegde kaart vertoont. Deze volgorde herhalen de spelers zo lang tot iemand uit de ronde het gevoel heeft geen passende kaart te vinden, die hij nog zou kunnen opnemen. Deze speler roept nu luid:

“Stop!”

Na deze roep moeten alle spelers meteen ophouden met kaarten verzamelen. Er wordt gecontroleerd of de speler, die “Stop!” heeft geroepen, werkelijk geen kaart meer kon opnemen. Als de speler gelijk heeft, mag hij een willekeurige kaart als troost (omdat hij niets meer kon opnemen) uit het midden van de tafel nemen en bij zijn verzamelde kaarten leggen. Maar als de speler ongelijk heeft en er nog een kaart was, die hij had kunnen opnemen, moet hij als straf al zijn tot dan toe verzamelde kaarten op een algemene aflegstapel leggen en krijgt ervoor geen punten.

Score van de ronde:

Als het spel door Stop is onderbroken, worden bij alle spelers de verzamelde kaarten nagekeken, of ze juist zijn. De kaarten moeten, in volgorde na elkaar bekeken, geen of hooguit één verschil vertonen. Is alles juist, geeft iedere goed ingezamelde kaart een punt. Als er

een fout is gemaakt en een niet in de rij passende kaart wordt ontdekt, krijgt de speler voor de in deze ronde verzamelde kaarten geen punten.

Let op: De kaart die een speler als loon voor een juiste "Stop!" heeft gekregen telt automatisch als een punt en wordt niet als een element in de rij van verzamelde kaarten beschouwd.

De punten kunnen óf per speler op een blad papier worden opgeschreven, óf de kaarten worden per speler als winstapels tot aan het einde van het spel opzij gelegd en later geteld.

Een nieuwe ronde:

Om een nieuwe ronde te starten, krijgt elke speler opnieuw een verdeckte kaart. Vervolgens worden de tijdens de laatste ronde ontstane gaten in het kaartenveld met nieuwe kaarten van de trekstapel gevuld. Nu kan een nieuwe ronde Formissimo beginnen. Als er niet meer genoeg kaarten van de trekstapel kunnen worden uitgelegd, wordt met de resterende kaarten een laatste ronde gespeeld.

Einde van het spel:

Het spel is meteen afgelopen, als het niet meer mogelijk is aan elke speler een nieuwe verdeckte kaart van de trekstapel uit te geven. De speler met de meeste punten wint.

Formissimo alleen spelen:

Dit spel kun je ook goed alleen spelen. Maar dan verandert de basisvariant in een denkspel waarbij de opdracht is zo weinig mogelijk minpunten te krijgen. Eerst wordt een kaartenveld ter grootte van 4 x 8 open uitgelegd. Nu mag de speler een willekeurige kaart van het veld kiezen om ermee te beginnen. Vervolgens worden één voor één, zoals in de basis-variant, kaarten verzameld, die geen of hooguit één verschil met de vooraangaande kaart vertonen. Als het op een moment zover is gekomen dat geen kaart meer past, worden de resterende kaarten als minpunten opzij gelegd en later geteld. Vervolgens wordt een nieuw kaartenveld uitgelegd. Na drie ronden worden de minpunten van elke doorgang bij elkaar geteld. Hoe minder minpunten een speler heeft verzameld, des te beter is zijn spelresultaat.

In deze variant gaat het niet per se om snelheid, maar om een vooruitkijkende keus van de te verzamelende kaarten.