

## VI. Variant

Als je de basisversie enkele malen hebt gespeeld, kun je deze variant spelen voor een meer strategisch spel; telkens als een speler een steunkaart gebruikt om een onderwerp te versterken, lokt hij een speciaal effect uit, afhankelijk van het onderwerp. De spelers moeten het effect uitvoeren als dat mogelijk is.



### Passie

De slag is direct gedaan na deze beurt. Jij begint de volgende slag.



### Talent

Kies na deze beurt een onderwerpfiche (niet Talent) en schuif het 1 niveau omhoog.



### Geld

Als je een steunkaart gebruikt om Geld te versterken, telt die als 2 kaarten. Met 1 steunkaart schuif je het Geldfiche dus 2 in plaats van 1 niveau omhoog. Als Geld slechts 1 niveau moet worden versterkt, kun je geen steunkaart gebruiken.



### Inspiratie

Kies na deze beurt 1 onderwerpkaart uit je hand en geef die aan de andere speler. Hij moet je een kaart van een ander onderwerp teruggeven. Heeft hij die niet, dan krijg je geen kaart. Als je geen kaart terugkrijgt en je hebt geen kaarten meer in je hand, win je de ronde. Je krijgt je laatst gespeelde onderwerpkaart (de Inspiratiekaart) als beloning.

- Er is geen limiet op het aantal niveaus dat de onderwerpfiches kunnen opschuiven. Schuif in het zeldzame geval dat een onderwerpfiche boven niveau 8 stijgt, alle onderwerpfiches 1 niveau omlaag.
- De speciale effecten staan ook op de overzichtkaarten. Iedere speler legt een overzichtkaart voor zich bij het spelen van deze variant.

## COLOFON

- Auteur: Geonil
- Illustraties: Edu Valls
- Grafisch ontwerp: Chong, Eva Dream
- Ontwikkeling: Tylor Kim
- Nederlandse vertaling: Anja De Lombaert

■ Projectmanagement: Marco Jung

© 2025. Mandoo Games Co.,Ltd.  
All rights reserved.  
Published by Mandoo Games.  
[www.mandooogames.com](http://www.mandooogames.com)



# the yellow House

Game by Geonil  
Artwork by Edu Valls



Het Gele Huis is het pand waarin Van Gogh woonde toen hij in Arles in Frankrijk verbleef. Hij huurde het pand dat lange tijd had leeggestaan en schilderde het in zijn lievelingskleur geel. Van Gogh wilde er een kunstenaarsverblijf van maken. Hij nodigde Gauguin uit om er samen te werken en zo leek Van Goghs droom uit te komen. Helaas konden ze het niet met elkaar vinden.

In dit spel, gemaakt met kunstenaars zoals Van Gogh en Gauguin in het achterhoofd, debatteren de spelers over cruciale onderwerpen in de kunst. Hun doel is hun handkaarten kwijt te raken tijdens het debat. In hun beurt kunnen de spelers een kaart spelen om een argument aan te voeren of om hun argument te versterken door kaarten af te leggen als het onderwerp dat ze aanbrengen niet sterker is. Speel slim om het laatste woord te hebben en win zo het debat van de eeuw!

## I. Speelmateriaal

■ 35 kaarten

28 onderwerpkaarten

7 x 4 identieke onderwerpkaarten (kleuren)



voorkant

achterkant

5 steunkaarten



2 overzichtkaarten  
(voor de variant)



■ 4 onderwerpfiches



■ 2 schilderspaletten



■ 1 schilderij



## II. Voorbereiding

- 1 Leg het schilderij in het midden van de tafel. Voorzie ernaast plaats voor kaarten.
- 2 Iedere speler neemt 1 schilderspalet en legt het voor zich.
- 3 Leg de 4 onderwerpfiches onder aan het schilderij.
- 4 De speler die als laatste een museum bezocht, of een willekeurige speler, is deler. De deler schudt de 28 onderwerpkaarten en geeft zichzelf en de andere speler 12 kaarten. De spelers houden die kaarten in de hand en tonen ze niet aan elkaar.
- 5 Leg de overgebleven 4 kaarten gedekt naast het speelgebied. Ze worden in de eerste ronde niet gebruikt. Voorzie daarnaast plaats voor een aflegstapel.
- 6 Leg de 5 steunkaarten in een stapel binnen bereik van alle spelers.
- 7 Doe de overzichtkaarten terug in de doos, ze worden niet gebruikt in het basisspel.



- 8 Iedere speler kiest 2 onderwerpkaarten uit zijn hand en ruilt die met de andere speler.



- 9 De spelers leggen die kaarten open en schuiven per kaart het overeenkomstige onderwerpfiche 1 niveau omhoog. Dan nemen ze de kaarten in de hand.



## III. Spelverloop

Het spel duurt maximaal 5 rondes die elk uit meerdere debatten (slagen) bestaan. Zodra een speler geen kaarten meer heeft, eindigt de ronde en wint die speler de ronde.

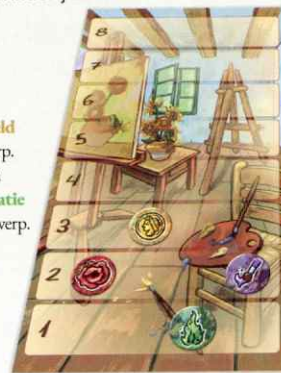
### Debat (slag)

- 1 Te beginnen met de deler voeren de spelers om beurten een actie uit; ze voeren een argument aan of versterken een onderwerp **en** voeren dan een argument aan.
- 2 Als een speler geen actie kan of wil uitvoeren, past hij. Het debat (slag) eindigt direct. De spelers leggen alle onderwerpkaarten van deze slag af op de aflgstapel.
- 3 De speler die als laatste iets beweerde, begint het volgende debat (slag).

#### Actie: een argument aanvoeren

- Elk debat (slag) begint met de actie 'een argument aanvoeren': de speler legt een **willekeurige** onderwerpkaart uit zijn hand in het speelgebied.
- Als de spelers daarna een argument willen aanvoeren, moeten ze een onderwerpkaart spelen van een onderwerp dat **sterker is dan het onderwerp van het laatste (het huidige) argument van de tegenstander en dat nieuw is (in deze slag nog niet gespeeld)**.
- Een onderwerp is sterker dan een ander als het zich op een hogere positie op het schilderij bevindt.

Op dit moment is **Geld** het sterkste onderwerp. **Passie** en **Talent** zijn even sterk, en **Inspiratie** is het zwakste onderwerp.



De spelers leggen de onderwerpkaarten die ze leggen om een argument aan te voeren, boven elkaar naast het schilderij.

- De spelers mogen onderwerpen die in de slag al werden gespeeld, niet nog een keer spelen. Er zijn 4 onderwerpen, een slag eindigt dus direct als de 4 onderwerpen zijn gespeeld.



De spelers mogen in deze slag geen kaarten van de onderwerpen **Geld** en **Passie** meer spelen.

- Als een speler een argument wil aanvoeren over een onderwerp dat gelijk aan of zwakker is dan dat van het huidige argument, moet hij de andere actie kiezen: een onderwerp versterken en een argument aanvoeren.

### Actie: een onderwerp versterken & een argument aanvoeren

- De spelers kunnen deze actie alleen kiezen als ze een argument willen aanvoeren over een onderwerp dat niet sterker is dan dat van het huidige argument.
- Een speler kan een onderwerp versterken door het onderwerpfiche omhoog te schuiven tot één niveau boven dat van het huidige onderwerp. Hij moet daarna een argument aanvoeren over het versterkte onderwerp.
  - De speler verschuift het onderwerpfiche tot het **PRECIES 1** niveau hoger ligt dan het onderwerpfiche van het huidige argument.
  - De speler speelt evenveel onderwerпкаarten van het betreffende onderwerp als het aantal niveaus dat hij het fiche verschoof. *Voorbeeld: als hij het fiche 3 niveaus verhoogde, moet hij 3 kaarten spelen. Hij legt ze voor zich, niet naast het schilderij, om duidelijk te maken dat hij ze gebruikte om een onderwerp te versterken.*
  - De speler mag ook een steunkaart in plaats van een onderwerпкаart gebruiken om te versterken. Hij legt dan 1 onderwerпкаart minder voor zich neer, neemt 1 steunkaart en legt die voor zich.

- Ten slotte moet de speler een argument aanvoeren door een kaart van het versterkte onderwerp naast het schilderij te leggen.



- Een onderwerp versterken vereist evenveel kaarten van dat onderwerp als het verschil in niveau tussen dat en het laatst gespeelde onderwerp van de andere speler + 1 (eventueel met een steunkaart). Daarna moet hij nog een kaart van hetzelfde onderwerp spelen om een argument aan te voeren. Als een speler onvoldoende onderwerпкаarten heeft (verschil in niveau + 2), zelfs met een steunkaart, mag hij de actie niet kiezen.

### OPMERKING

Het aantal onderwerпкаarten dat de spelers mogen spelen, is beperkt. Als een speler een slag begint of een sterker dan het huidige onderwerp wil spelen, mag hij met slechts 1 kaart een argument aanvoeren. Anders mag hij slechts het vereiste aantal kaarten (verschil in niveau + 2) spelen om te versterken & argument aan te voeren, of hij past. Alleen met een steunkaart kan hij met 1 kaart minder versterken.

### Steunkaarten gebruiken

- De spelers kunnen steunkaarten alleen gebruiken om te versterken. Ze nemen 1 steunkaart van de stapel en gebruiken ze als 1 kaart van een willekeurig onderwerp.
- De spelers mogen slechts 1 steunkaart per actie gebruiken en iedere speler mag maximaal 3 steunkaarten per ronde gebruiken. Er zijn 5 steunkaarten, als de ene speler er 3 gebruikt, kan de andere er slechts 2 gebruiken.



- De spelers leggen gebruikte steunkaarten niet af aan het einde van de slag, maar laten ze liggen tot het einde van de ronde.
- Als een speler een onderwerpliche slechts 1 niveau hoeft te verhogen om te versterken, mag hij dat doen met 1 steunkaart, zonder onderwerpkart. De spelers mogen geen argument aanvoeren met een steunkaart.

## Voorbeeld van een ronde

**1** Startspeler (deler) Marco beweert dat **Passie** belangrijk is. Hij speelt een **Passie**kaart uit zijn hand en legt ze naast het schilderij. Er verandert niets aan de positie van het **Passie**fiche.



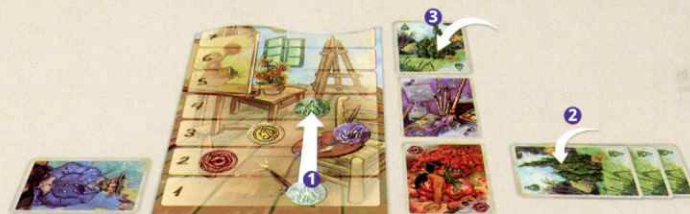
**2** Dan is Kevin aan de beurt. Omdat **Passie** al is gespeeld, kunnen de spelers **Passie** niet meer spelen in dit debat. Op dit moment is **Geld** sterker dan **Passie**, dus Kevin kan het argument aanvoeren dat **Geld** belangrijker is door een **Geld**kaart te spelen. Om het argument aan te voeren dat **Talent** of **Inspiratie** belangrijker is, moet hij dat onderwerp eerst versterken. Kevin wil het argument aanvoeren dat **Talent** belangrijker is. **Talent** en **Passie** liggen op hetzelfde niveau. Om de actie 'Versterken & argument aanvoeren' uit te voeren, heeft Kevin dus 2 **Talent**kaarten nodig. Hij heeft voldoende **Talent**kaarten in de hand maar kiest toch voor een steunkaart.

**1** Kevin schuift het **Talent**fiche 1 niveau omhoog, zodat het 1 niveau hoger ligt dan het **Passie**fiche. **2** Hij neemt een steunkaart en legt ze voor zich. **3** Daarna legt hij een **Talent**kaart uit zijn hand boven de **Passie**kaart naast het schilderij.



**3** Dan is Marco opnieuw aan de beurt. Hij heeft 2 **Geld**kaarten of 4 **Inspiratie**kaarten nodig. Als hij een steunkaart gebruikt, heeft hij 1 **Geld**kaart of 3 **Inspiratie**kaarten nodig. Anders moet hij passen. Marco wil het argument aanvoeren dat **Inspiratie** belangrijker is.

**1** Marco schuift het **Inspiratie**fiche 3 niveaus omhoog, zodat het 1 niveau hoger ligt dan het **Talent**fiche. **2** Hij legt 3 **Inspiratie**kaarten voor zich en **3** 1 **Inspiratie**kaart naast het schilderij.



**4** Kevin kan nu alleen nog **Geld**kaarten spelen. Hij heeft er 3 nodig (2 om **Geld** te versterken, 1 om een argument aan te voeren). Hij mag opnieuw een steunkaart gebruiken als hij dat wil. Kevin past. Het debat is gedaan. Kevin en Marco leggen de gespeelde onderwerpkarten op de aflegstapel (niet de gebruikte steunkaarten).

**5** Marco wint het debat en begint het volgende.

## IV. Einde van de ronde

Zodra een speler geen onderwerpkarten meer in de hand heeft, is de ronde gedaan en wint die speler de ronde. Hij krijgt de laatst gespeelde kaart als beloning. Hij legt die open onder zijn schilderspalet, om verwarring met andere onderwerpkarten te vermijden. Dan bereiden de spelers een nieuwe ronde voor zoals de eerste ronde, maar zonder de onderwerpkart die een speler als beloning kreeg. De winnaar wordt deler. Het aantal onderwerpkarten dat overblijft, daalt na elke ronde met 1. In de vijfde ronde zijn er nog maar 24 onderwerpkarten, die de deler allemaal uitdeelt.



## V. Einde van het spel

Als een speler aan het einde van een ronde 2 onderwerpkarten van hetzelfde onderwerp of 3 willekeurige onderwerpkarten onder zijn schilderspalet heeft, is het spel direct gedaan en wint die speler het spel.