

LASCAUX

Een spel van Dominique Ehrhard & Michel Lalet

voor 3 tot 5 spelers vanaf 8 jaar

Inhoud

- 1.0 Introductie
- 2.0 Speelmateriaal
- 3.0 Voorbereiding
- 4.0 Spelverloop
- 5.0 Einde van het spel
- 6.0 Overige spelregels

2.0 SPEELMATERIAAL

Lascaux bevat:

- 👉 54 speelkaarten (de dieren)
- 👉 50 stenen
- 👉 30 fiches
- 👉 de spelregels

Als één of meerdere onderdelen ontbreken of beschadigd zijn, kunt u rechtstreeks contact met ons opnemen. Wij sturen ze u in de regel nog dezelfde dag toe.

Phalanx Games b.v.

T.a.v: Klantenservice

Postbus 60230

NL 1320 AG Almere

customerservice@phalanxgames.nl

Telefoon: 0900 – 999 0000

2.1 De speelkaarten

Lascaux bevat 54 kaarten. Elke kaart toont één van zes verschillende dieren (bizon, steenbok,



1.0 INTRODUCTIE

In 1940 ontdekten vier tieners een grottenstelsel bij **Lascaux**, Zuid-Frankrijk. Deze grotten zijn tegenwoordig populaire toeristische attracties vanwege hun prachtige prehistorische muurschilderingen. Archeologische vondsten tonen aan dat de geschilderde dieren daar in die tijd hebben geleefd. De oudste afbeeldingen dateren uit het Stenen Tijdperk, zo tussen 13.000 en 17.000 voor Christus.

In **Lascaux** draaien de spelers aan het begin van elke ronde een aantal kaarten om. Vervolgens kiezen de spelers in het geheim een kleur. Dan bieden zij om en om stenen, om als eerste de kaarten van hun kleur te mogen opeisen. Als iedereen heeft gepast, mogen de spelers om beurten de kaarten van hun kleur pakken, voor zover nog aanwezig. Zo bouwen zij een verzameling dieren op.

hert, mammoet, paard en neushoorn) én twee kleuren. De spelers proberen zoveel mogelijk van deze kaarten te winnen.

2.2 De fiches

Er zijn vijf sets van zes fiches in het spel (voor iedere speler één). Per set hebben de fiches op de achterkant hetzelfde symbool en op de voorkant de zes verschillende kleuren in het spel. Deze kleuren corresponderen met de kleuren van de speelkaarten.



2.3 De stenen

De stenen zijn het "geld" in het spel. In de loop van het spel leggen de spelers om beurten stenen in het midden van de tafel om hun interesse in de kaarten te laten zien.



3.0 VOORBEREIDING

- ✎ Schud de kaarten en leg deze als gedekte trekstapel op tafel.
- ✎ Iedere speler kiest een set van 6 fiches met



een identiek symbool op de achterzijden.

- ✎ Iedere speler ontvangt 12 stenen (10 in een spel met 5 spelers).
- ✎ Doe de overgebleven fiches en stenen terug in de doos. Deze zijn in dit spel niet nodig.
- ✎ De jongste speler is de startspeler in de eerste ronde.

4.0 SPELVERLOOP

Elke speelronde bestaat uit drie fasen die na elkaar worden afgehandeld:

1. Kaarten trekken en neerleggen
2. Kleur kiezen
3. Stenen offeren en kaarten winnen

4.1 Kaarten trekken en neerleggen

De startspeler trekt de bovenste kaart van de gedekte stapel en legt deze open in het midden van de tafel. Daarna trekt hij de volgende kaart van de stapel en legt deze naast de eerste. Hij gaat door met het trekken en neerleggen van kaarten totdat:

- ✎ er op alle kaarten samen zes verschillende kleuren zichtbaar zijn;

of

- ✎ er zeven kaarten open in het midden van de tafel liggen.



4.2 Kleur kiezen

Iedere speler kiest nu **in het geheim** een kleur door een van zijn fiches gedekt voor zich neer te leggen. Hij legt zijn andere fiches opzij. Deze worden in deze ronde niet gebruikt.

4.3 Stenen offeren en kaarten winnen

Als alle spelers een kleur hebben gekozen,



mag de startspeler één van zijn stenen in het midden van de tafel leggen. Met de klok mee doet de volgende speler hetzelfde, enzovoort. Als de startspeler weer aan de beurt is, mag hij opnieuw één steen in het midden leggen, enzovoort.

Opmerking: De spelers mogen hun voorraad stenen niet voor de andere spelers verborgen houden.

Tip: De spelers kunnen ingezette stenen ook in het centrale vak in de doos doen (in plaats van in het midden van de tafel).

Als een speler geen steen in het midden van de tafel kan of wil leggen, past hij. Hij neemt alle stenen uit het midden en legt ze in zijn voorraad. Vervolgens legt hij het aan het begin van deze fase gekozen fiche gedekt naast de rij kaarten.

Voorbeeld: Daan is de startspeler en legt een steen in het midden van de tafel. Jürgen zit links van hem en doet hetzelfde. Ook Jan-Paul en Maarten leggen een steen in het midden. Daan



is weer aan de beurt. Hij besluit om te passen en alle stenen uit het midden in zijn voorraad te leggen. Hij legt zijn fiche naast de kaarten. De andere spelers spelen op de hierboven beschreven wijze door. Als een andere speler past, ontvangt hij de stenen uit het midden en legt zijn fiche gedekt op het fiche (de fiches) dat (die) al naast de kaarten ligt (liggen).

Voorbeeld: Na twee ronden besluit Maarten om te passen. Hij krijgt alle stenen uit het midden en legt zijn fiche op die van Daan. Jürgen en Jan-Paul spelen verder.



Als er nog maar één speler is met een gedekt fiche voor zich, draait hij dit fiche direct om. Hij neemt nu **alle** kaarten waarop de kleur van zijn fiche voorkomt. Hij legt deze kaarten open voor zich.



Vervolgens draait de eigenaar van het bovenste fiche van de stapel naast de kaarten zijn fiche om en pakt op zijn beurt alle kaarten met de corresponderende kleur, mits die er nog zijn. Zo gaan de spelers door totdat alle gedekte fiches zijn omgedraaid en de bijbehorende kaarten zijn gewonnen.

Eventuele kaarten die niet zijn gewonnen, blijven voor de volgende ronde op tafel liggen. Leg de nieuwe kaarten er gewoon naast, tot er weer 6 kleuren of 7 kaarten liggen. De spelers krijgen al hun fiches weer terug en een nieuwe speelronde begint.

4.4 Nieuwe ronde

De speler die in de afgelopen ronde als eerste heeft gepast (zijn fiche lag onderaan de stapel), is startspeler in de volgende ronde. Hij trekt nieuwe kaarten van de stapel zoals beschreven in 4.1 (totdat er in totaal 6 kleuren of 7 kaarten in het midden van de tafel liggen).

5.0 EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen als alle 54 kaarten door de spelers zijn gewonnen. De spelers bepalen nu hun score.

De speler die de meeste dierenkaarten van een soort heeft, krijgt zoveel punten als het aantal kaarten dat hij van deze soort heeft. De andere spelers krijgen geen punten voor de kaarten van deze soort.

Voorbeeld: Daan heeft de meeste bizons (vijf stuks). Hij krijgt er 5 punten voor.



Als twee of meer spelers de meeste kaarten van een soort hebben, krijgt **ieder van hen** zoveel

punten als hij kaarten van deze soort heeft.

Iedere speler krijgt daarnaast één punt voor **elke zes stenen** in zijn voorraad.

Voorbeeld: Jürgen heeft acht stenen in zijn voorraad en krijgt één punt; Jan-Paul heeft 14 stenen over en krijgt daar twee punten voor.

De speler met de meeste punten wint het spel.

6.0 OVERIGE SPELREGELS

- ✎ Als een speler geen stenen meer heeft en er liggen geen stenen in het midden van de tafel, heeft hij pech en krijgt hij geen stenen. Hij legt wél zijn fiche gedekt naast de kaarten (eventueel op de daar liggende fiches).
- ✎ Aan het einde van het spel is het mogelijk dat het bij het trekken van kaarten niet lukt om zes kleuren of zeven kaarten neer te leggen. Leg in dat geval alle resterende kaarten open in het midden van de tafel. Het spel gaat daarna gewoon verder.
- ✎ De spelers kunnen afspreken om meerdere partijen te spelen (bijvoorbeeld zoveel als er deelnemers zijn) en de behaalde scores bij elkaar op te tellen. We adviseren in dit geval om de speelvolgorde (met de klok mee, tegen de klok in) na elke partij te veranderen. Wijs voor elke partij een andere startspeler aan.
- ✎ **Variant:** Aan het begin van het spel kunnen de spelers afspreken om hun voorraad stenen voor de andere spelers **verborgen** te houden.

Auteurs: Dominique Ehrhard & Michel Lalet

Vertaling: Daniël Hogetoorn

Productontwikkeling: Philippe des Pallières

Productie: Uli Blennemann, Henning Kröpke

Grafische vormgeving: Harald Lieske

Grafische bewerking: Lin Lütke-Glanemann

Eindredactie: Michael Bruinsma