

SEASONS

KORT SPELOVERZICHT

Beide spelers proberen in elk van de 4 verschillende jaargetijden meer invloedspunten te verzamelen dan hun tegenstander om zo de overwinningspunten van het betreffende seizoen te winnen. De speler die in totaal de meeste overwinningspunten scoort, wint het spel.

De spelers controleren echter elkaars kaarten en bepalen dus wanneer hun tegenstander die moet spelen!

SPEELMATERIAAL

48 speelkaarten, verdeeld in 4 seizoenen (kleuren) met elk 12 kaarten van verschillende waarden: 4x waarde 1, 6x waarde 2 en 2x waarde 3. De achterkant van een kaart toont ook de waarde ervan, maar niet het seizoen.



12x lente



12x zomer



12x herfst



12x winter



Achterkant

VOORBEREIDING

Sorteer alle kaarten aan de hand van de **achterkanten** op waarden 1, 2 en 3. Schud de 3 **stapels** apart en leg deze even opzij.

Neem dan eerst de stapel met waarde 1 en vorm daarmee **8 nieuwe stapels** van 2 kaarten. Neem dan de stapel van waarde 2 en verdeel de kaarten erin over de 8 stapels. Doe daarna hetzelfde met de stapel met waarde 3. Zo ontstaan er 8 stapels met van onder naar boven kaarten met waarden **1-1-2-2-2-3**.



Verwijder nu 2 van deze stapels uit het spel (doe ze in de doos zonder de voorkanten te bekijken).

Iedere speler neemt nu **3 van de overige stapels** en legt deze op elkaar zonder de voorkanten te bekijken of de kaarten te schudden. Zo ontstaat voor iedere speler **1 gedekte stapel van 18 kaarten**. Beide spelers trekken nu **8 kaarten** van hun stapel en nemen deze in hun hand.

Bepaal een **startspeler** door loting.

TAFELINDELING



In de loop van het spel leggen de spelers steeds kaarten op tafel. We onderscheiden **3 verschillende gebieden**:

Het gebied midden op tafel is het **seizoenengebied**. De kaarten die hier liggen, bepalen aan het einde van het spel de **overwinningspunten**.

Verder heeft iedere speler direct vóór zich een **invloedsgebied**. De kaarten die hier liggen, bepalen de invloedspunten van de betreffende speler.

Leg kaarten altijd zo neer dat gelijke kleuren in de verschillende gebieden tegenover elkaar of in dezelfde kolom liggen. Er ontstaan dus 4 kolommen, die elk uit 3 gebieden met kaarten van dezelfde kleur bestaan. Leg kaarten van dezelfde kleur in één gebied overlappend neer, zodat beide spelers de waarden ervan altijd goed kunnen zien.

ALGEMEEN SPELVERLOOP

Het spel bestaat uit **9 rondes**. Elke ronde voeren beide spelers na elkaar **1 speelbeurt** uit, **steeds te beginnen met de startspeler**.

Elke speelbeurt bestaat uit het kiezen van 2 handkaarten om die aan de andere speler te geven. Deze moet er daar 1 van in het seizoenengebied leggen en 1 in zijn invloedsg gebied. Aan het einde van elke ronde trekken beide spelers 2 nieuwe kaarten, waarna de volgende ronde begint.

Na 9 rondes liggen er 9 kaarten in elk invloedsg gebied en 18 in het seizoenengebied. De speler die bij een seizoen de meeste invloedspunten heeft, krijgt de overwinningspunten van dat seizoen. Wie na het tellen van alle 4 seizoenen de meeste overwinningspunten heeft, wint het spel.

VERLOOP VAN EEN RONDE

De **startspeler** (speler A) voert zijn **speelbeurt** als volgt uit:

- 1) Hij kiest **2 van zijn handkaarten** en geeft deze aan de andere speler (speler B). Deze mag de voorkanten nu bekijken.
- 2) Speler B legt nu 1 van deze kaarten open in het **seizoenengebied** in de kolom van de corresponderende kleur. Daarmee verhoogt hij het aantal **overwinningspunten** voor het betreffende seizoen.
- 3) Daarna legt speler B de overgebleven tweede kaart in **zijn invloedsg gebied** in de kolom van de corresponderende kleur. Daarmee verhoogt hij zijn **invloedspunten** voor het betreffende seizoen.

Een speler mag er **niet** voor kiezen om beide kaarten in zijn invloedsg gebied of beide kaarten in het seizoenengebied te leggen.

Daarna voert speler B zijn beurt op dezelfde manier uit: hij geeft 2 van zijn handkaarten aan speler A, die er daarvan 1 in het seizoenengebied en 1 in **zijn** invloedsg gebied legt.

Dat betekent dat de kaarten in de hand van speler A de kaarten zijn die speler B speelt (en andersom)! Maar, beide spelers beslissen over het tijdstip waarop hun tegenstander de kaarten speelt!

Aan het **einde van elke ronde** trekken beide spelers **2 kaarten** van hun eigen gedekte **stapel**. Daarna begint de volgende ronde. Zijn de gedekte stapels leeg, dan trekken de spelers geen kaarten meer en spelen ze door totdat **alle kaarten** open op tafel zijn gelegd. Dan volgt de **puntentelling**.

TIPS

- Op de achterkant van elke kaart staat in de hoek de waarde ervan. Een speler mag op elk moment de andere speler vragen om alle achterkanten te mogen zien. Zo kan hij beter inschatten welke kaarten hij in de loop van het spel nog zal krijgen.
- Omdat de startspeler gedurende het spel niet wisselt, raden we aan om meteen nog een spel met een andere startspeler te spelen. Tel de score van beide spellen bij elkaar op om de winnaar te bepalen.

PUNTENTELLING

Iedere speler telt **voor elk seizoen** zijn invloedspunten bij het betreffende seizoen bij elkaar op en vergelijkt het totaal met het totaal van de andere speler bij dit seizoen. De speler met het **hoogste** totaal krijgt de **overwinningspunten** van dit seizoen. Bij een gelijke stand wint geen van beiden de overwinningspunten van dit seizoen.

De speler die na het afhandelen van alle 4 seizoenen de meeste **overwinningspunten** heeft, **wint** het spel. Bij een gelijke stand wint de speler die bij méér seizoenen overwinningspunten heeft gescoord. Is dit ook gelijk, dan eindigt het spel onbeslist.

Invloedsg gebied Michael

6
invloedspunten

7
overwinningspunten

Seizoenengebied

5
invloedspunten

Invloedsg gebied Bob

Voorbeeld: Michael heeft 6 invloedspunten (1+2+3) bij de lente, Bob heeft er maar 5 (1+2+2). Michael wint de lente en krijgt 7 overwinningspunten (1+2+2+2). Zou Bob nog een groene "1" in zijn invloedsg gebied hebben gehad, dan had hij ook 6 invloedspunten gehad. In dat geval had geen van beiden dit seizoen gewonnen.



Een spel van Team SAIEN en Pegasus Spiele
© 2018 Pegasus Spiele GmbH, www.pegasus.de, Germany
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 999 0000
999games.nl/klantenservice

Auteur: Team SAIEN
Illustraties: Dennis Lohausen
Verpakking & spelregels: Hans-Georg Schneider
Ontwikkeling: Thygra Spiele, Sebastian Hein
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden.
Made in EU

saien

