



6-99



2-5



15'

Papageno

Auteur:
Kevin Kim

Ontwerp:
Felix Kindelán

SPEL MATERIAAL

50 kaarten:

- 40 vogelkaarten, genummerd van -2 tot 9
- 4 Panfluit kaarten
- 4 Vang kaarten
- 2 Eierkaarten

1 spelregels

IDEE ACHTER HET SPEL

In jouw betoverde koninkrijk vliegt er een zwerm kleurrijke vogels rond. Lukt het jou om de mooiste te vangen om indruk te maken op de koningin? Wees voorzichtig, de draad waarop ze komen is fragiel, en de zwaarste vogels kunnen je de overwinning kosten Papageno, de beroemde vogelvangster uit *De Toverfluit*, is hier om je te helpen. Hij is je bondgenoot, bereid om vogels van je burens te vangen, of hun verzameling te verknoeien!

Papageno is een personage uit Mozarts opera *De Toverfluit*. Hij is de vogelvangster van de Koningin van de Nacht. Altijd vrolijk en grappig, deze vrolijke kerel volgt prins Tamino in zijn zoektocht naar prinses Tamina, en wil zelf ook zijn grote liefde vinden... Om zijn vriend te helpen heeft Papageno magische instrumenten: klokken en een panfluit.

DOEL VAN HET SPEL

"Klein is fijn": verzamel de kleinste vogels en win twee ronden om te winnen.



HET SPEL OPZETTEN

Schud alle kaarten (voor een spel met 2 spelers, verwijder je de panfluit kaarten). Verdeel 6 kaarten met de afbeelding naar beneden. Spelers schikken hun kaarten in hun speelgebied in 2 rijen van elk 3 kaarten, nog steeds met de afbeelding naar beneden, en spelers mogen deze niet bekijken. Alle spelers onthullen een van hun kaarten (hun keuze welke).

Leg de overige kaarten in het midden van de tafel om een trekstapel te vormen. Onthul de eerste kaart en leg deze naast de eerste kaart om een wegwerpstapel te vormen. Wanneer de trekstapel leeg is, schuif je de aflegstapel opnieuw om een nieuwe trekstapel te maken.



De speler die het beste het gezang van een vogel imiteert begint de eerste ronde. Voor de volgende rondes begint de speler met de meeste punten het spel.

HOE SPEEL JE

Spelers draaien om de beurt met de klok mee. Als een speler aan de beurt is kan deze een kaart van de trekstapel pakken en de kaart in het geheim bekijken, of de bovenste open kaart van de wegwerpstapel pakken. De speler ruilt de kaart in voor een van de kaarten (al met de afbeelding naar boven of de afbeelding naar beneden). De getrokken kaart wordt met de afbeelding naar boven in het speelveld gelegd, en de geruilde kaart komt bovenop de aflegstapel te liggen, ook met de afbeelding naar boven.

Als de speler een kaart van de trekstapel heeft gepakt, kan de speler deze na het bekijken direct wegleggen, zonder een van de kaarten te vervangen. Als de speler een kaart van de wegwerpstapel heeft gepakt, zoals de speler al weet, moet de speler deze ruilen met een van de eigen kaarten en kan de speler deze niet meteen weggooiden. Het wordt ook met de afbeelding naar boven voor de speler gelegd.

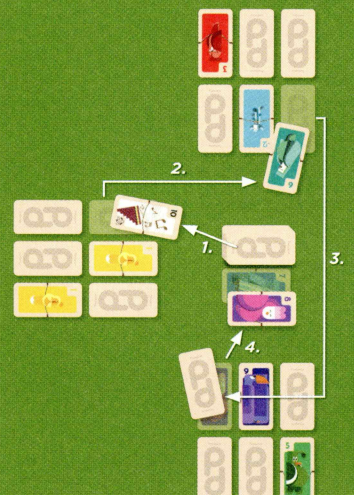
Let op: Wanneer een speler een kaart ruilt, kan de speler niet naar een eigen afbeelding naar beneden draaien voordat de overdracht heeft plaatsgevonden. Het wordt ook met de afbeelding naar boven in het speelgebied geplaatst.

Speciale kaarten

Er zijn 3 speciale kaarten. Hun kracht wordt geactiveerd al een speler deze in het speelgebied legt.

- **Vang:** Papageno is de beste in het vangen van vogels! Wanneer een speler deze kaart in het speelgebied legt, kan de speler een vogel of een speciale kaart uit de verzameling van een tegenstander pakken. Ze ruilen een kaart die naar bovenligt uit hun speelgebied in voor een kaart die naar bovenligt uit het speelgebied van een tegenstander. De speler die de Vang kaart heeft beslist welke kaarten worden geruild. Let op, je kunt op deze manier maar 2 open kaarten ruilen. De Vang kaart die zojuist is gespeeld kan niet de kaart zijn die met een andere speler wordt geruild.

- **Panfluit:** als Papageno zijn fluit speelt dansen de vogels rond! Na het leggen van deze kaart in het speelveld geeft de actieve speler de geruilde kaart aan de speler links. Deze speler moet deze in de spelveld leggen met de afbeelding naar boven op precies dezelfde plaats als waar deze eerder in de hand van de tegenstander was (d.w.z., als de eerste speler de Fluitkaart in de linkerbovenhoek van het speelveld legt, dan moet de volgende speler de ontvangen kaart in de linkerbovenhoek leggen, enz.). Vervolgens geeft de buurman de vervangen kaart aan de speler links van de speler, die de vervangen kaart weer op exact dezelfde plaats legt, en zo verder, totdat alle spelers een kaart in hun speelveld hebben vervangen. De laatste kaart (die van de speler rechts van de actieve speler) wordt weggelegd en het spel gaat verder.



Let op: Als een van deze speciale kaarten in jouw speelveld komt, maar je bent niet degene die hem legt (d.w.z. wanneer de kaarten worden verwisseld met een andere Vang of Panfluit kaart), worden ze niet geactiveerd.

- **Ei:** een eierkaart neemt de waarde van de kaart naar links of rechts. Wordt de kaart in de middelste kolom gelegd, dan kan de speler aan het eind van het spel beslissen of de waarde van deze kaart gelijk is aan de waarde van de kaart links of rechts.

EINDE VAN HET SPEL EN SCORE

Het spel eindigt zodra een speler alle kaarten open heeft liggen. De andere spelers laten dan ook hun kaarten zien en alle spelers tellen hun punten als volgt mee:

- De waarde van elke kaart is het gewicht van de vogel.

- De Ei-kaarten nemen de waarde van de kaart naar links of rechts - indien in het midden. Dit is naar de voorkeur van de speler.

- Als 2 kaarten van dezelfde waarde in dezelfde kolom worden gelegd, dan heffen ze elkaar op en is hun waarde 0.

Let op: Als de Ei kaart naast een geannuleerde kaart ligt, is de Ei kaart niet gelijk aan 0, maar aan de werkelijke waarde van de kaart. Dat wil zeggen, in het onderstaande voorbeeld neemt de Ei kaart de waarde van de kaart naar rechts, die 6 is, zelfs als deze kaart wordt geannuleerd en 0 punten scoort).

De eindscore komt overeen met de som van alle kaarten van een speler. De laagste score wint de ronde. De eerste speler die 2 ronden wint, wint het spel.

