



Jullie staan op de Chinese Muur en natuurlijk wil jij de beste foto's mee naar huis nemen! Wissel, schuif en speur de Chinese Muur af op zoek naar de beste compositie voor jouw foto's. Maar zorg dat je snel genoeg bent, anders heeft je tegenstander de foto al gemaakt!



Muurkaarten
(47x)



Riksjakaarten
(3x)



Compositie-
kaarten
(25x)



Actiekaarten
(35x)

Start opstelling

Geef elke speler vijf handkaarten: drie actiekaarten en twee compositiekaarten. Deze houd je gesloten voor je medespelers.

Leg vervolgens drie compositiekaarten open op tafel. Staan hier draken of panda's op, schud deze kaarten dan terug in de stapel en trek nieuwe kaarten.

Leg de drie riksjakaarten apart. Schud de overige muurkaarten en leg de bovenste vier open in een rij op het midden van de tafel. Deze vormen het begin van de Chinese Muur. Leg vervolgens drie muurkaarten open bij de drie open compositiekaarten. Deze muurkaarten vormen de bank.

open muurkaarten (bank)



actiekaarten



afleg
stapel



open compositiekaarten



de Chinese Muur

Verdeel de overige muurkaarten in drie gelijke stapels. Schud door elke stapel één riksjakaart en plaats de drie stapels gesloten op elkaar. Leg als laatste de stapel actiekaarten gesloten op tafel.

Kies een startspeler en jullie zijn klaar om te beginnen!

Het spel

Om te winnen dien je zoveel mogelijk foto's van de Chinese Muur te maken. Door de verschillende stukken muur te wisselen en nieuwe stukken toe te voegen, creëer je de juiste composities. Schiet wel op, want medespelers kunnen ook tijdens jouw beurt hun foto's maken!



Zo ziet een beurt eruit

Elke beurt heeft de volgende stappen:

1. Indien er riksj'a's in het spel zijn, verplaats je deze eerst één plek naar rechts.
2. Kies één open muurkaart en plaats die links of rechts aan de muur. Vul direct de open muurkaarten aan. Wil je geen van de drie open muurkaarten hebben? Dan mag je ook een dichte muurkaart trekken en die aansluiten.
3. Speel altijd één actiekaart. Bij drie spelers **mag** je twee actiekaarten spelen, en bij vier spelers **mag** je er drie spelen.
4. Vul je hand weer aan tot drie actiekaarten.

Wanneer de muur- of actiekaarten op zijn, schud je de aflegstapel en trek je daarna nieuwe kaarten.

Een foto maken

Alle spelers hebben twee compositiekaarten gekregen. Liggen de muurkaarten precies zo op tafel dat de volgorde overeenkomt met jouw compositiekaart, roep dan zo snel mogelijk "klik!" Zo maak je een foto van jouw compositie en win je de punten die op de compositiekaart staan.

De iconen op de compositiekaart komen exact overeen met dit deel van de muur



Voor deze foto krijg je één punt

Speloverzicht

Actiekaarten

1 plek verschuiven

Verplaats één muurkaart 1 plek naar links of rechts.



2 plekken verschuiven

Verplaats één muurkaart 2 plekken naar links of rechts.



Omwisselen

Verwissel twee muurkaarten uit de muur met elkaar om.



Verwijderen

Haal één muurkaart uit de muur en leg deze op de aflegstapel.



Extra compositiekaart

Pak een extra compositiekaart, je mag er nu tijdelijk meer in je hand hebben.



Bank wisselen en plaatsen

Vervang de drie open muurkaarten door drie nieuwe kaarten. Kies hiervan één muurkaart en plaats deze links of rechts van de muur.



Een kaart terughalen

Kies één muurkaart uit de aflegstapel en plaats deze ergens in de muur.



Spelersbeurt

1. Riksj'a opschuiven
2. Muurkaart plaatsen
3. Actiekaart(en) spelen
4. Handkaarten aanvullen

Hoeveel acties?

Een speler speelt altijd één actiekaart. Bij drie spelers **mag** je twee kaarten spelen en bij vier spelers **mag** je er drie spelen.

Liever geen actiekaart spelen?

Je mag er altijd voor kiezen om je hele hand af te leggen. Leg je actiekaarten op de aflegstapel en schud je compositiekaarten terug in de stapel. Pak nu drie nieuwe actiekaarten en twee nieuwe compositiekaarten. Je beurt is hierna wel voorbij.



Spelers kunnen op elk moment een foto maken van hun eigen compositiekaart. Dit mag in je eigen beurt, maar zeker ook in die van andere spelers. Met uitzondering van de drie open compositiekaarten op tafel. Van deze drie kaarten mag je alleen in je eigen beurt een foto maken.

Er mag geen foto worden gemaakt halverwege het uitvoeren van een actie. Een actie moet helemaal afgerond zijn. Je mag wel tussen twee actiekaarten in een foto maken.

Na het maken van een foto leg je je compositiekaart dicht voor je neer en vul je je handkaarten weer aan tot twee compositiekaarten. De drie open compositiekaarten op tafel worden niet aangevuld. Leg de muurkaarten die voor de foto zijn gebruikt op de aflegstapel. Mocht hierdoor de muur uit minder dan vier kaarten bestaan, dan wordt deze weer aangevuld tot vier kaarten. Deze kaarten worden altijd links aangelegd. Wanneer er een 'gat' in de muur ontstaat, schuif je de kaarten altijd weer naar elkaar toe.



Roepen er meerdere spelers "klik!", dan mag de speler die als eerste roept de foto maken. De muurkaarten worden dan eerst verwijderd, daarna kijkt de tweede speler of zijn foto nog steeds gemaakt kan worden.

Speciale kaarten

De riksja: Wanneer de riksja kaart wordt omgedraaid, wordt deze direct op de meest linkse muurkaart geplaatst. Ligt hier al een riksja, dan komt de nieuwe riksja op de eerstvolgende vrije muurkaart. Trek direct ook een vervangende muurkaart om verder te gaan met de handeling waar je mee bezig was.



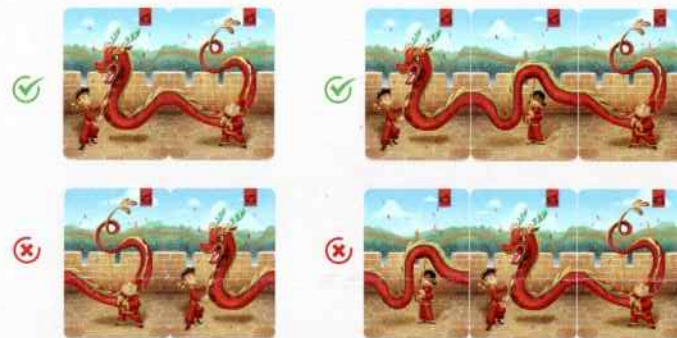
Zolang er een riksja op een muurkaart ligt, kan er geen foto van deze muurkaart worden gemaakt. Ook kan de muurkaart niet worden verplaatst of verwijderd. Bij aanvang van de volgende beurt schuift de riksja één plek op naar rechts. Houdt de muur op, dan gaat de riksja naar de aflegstapel.

De riksja kan zo op de muurkaart worden geplaatst dat het icoon op de muurkaart nog zichtbaar blijft. Zo weet iedereen welke kaart eronder ligt.



De toren: Deze muurkaart kan niet worden verplaatst of verwijderd met een actiekaart. Wel kunnen er met de verschuifkaarten andere muurkaarten naast worden gelegd.

Draken: Draken moeten altijd kloppend op de foto. Dit betekent dat voor een compositiekaart met twee draaksymbolen er een foto moet worden gemaakt met een voor- en achterkant van de draak. Bij drie draaksymbolen heb je ook een middenstuk nodig voor een geslaagde foto.



Einde van het spel

Het spel is direct afgelopen zodra alle drie de open compositiekaarten op tafel zijn gefotografeerd. Het spel eindigt ook wanneer de laatste dichte compositiekaart wordt getrokken. Wanneer dit gebeurt zijn alle spelers nog één keer aan de beurt.

De spelers tellen nu alle punten op hun behaalde compositiekaarten. De speler met de meeste punten heeft gewonnen. Bij gelijkspel wint de speler met de meeste compositiekaarten. Zijn dit er evenveel, dan hebben beide spelers gewonnen.



€4,99
per maand

Vind je dit spel leuk? Houd je van verrassingen?

Dan is Jolly Club echt iets voor jou!



Ontvang 6x per jaar een nieuw kaartspel. Dit zijn nieuwe releases van Jolly Dutch die nog niet in de winkel liggen en die niet van tevoren worden aangekondigd. Dus elke keer weer een verrassing!

jollyclub.nl

JOIN THE CLUB!

CREDITS

Auteur: Vicky Trouerbach
Illustraties: Gustavo Furstenau
Grafische Vormgeving: Vicky Trouerbach
Uitgever: Jolly Dutch
Versie: 2022

VRAGEN OVER HET
SPEL OF DE REGELS?

