

OMÉA

SPELREGELS

(Oméa, de titel van dit spel, is een fantasienaam, die ontstaan is door de Latijnse woorden “omen” en “idéa” samen te voegen)

**DE TOEKOMST LIGT IN JOUW HANDEN,
KUN JIJ ER HET BESTE VAN MAKEN?**

👁 KORT SPELOVERZICHT

Werk met je team samen om kaarten kwijt te raken totdat één van jullie nog maar 1 kaart in zijn hand overheeft. Gespeelde kaarten beïnvloeden de gespeelde kaarten van jouw team maar ook die van de tegenstanders. Speel je kaarten op het juiste moment!

Jouw team wint een ronde als jij of één van je teamleden nog maar 1 handkaart overheeft. Het eerste team dat 2 rondes wint, wint het spel.

📁 SPEELMATERIAAL



35 **arcane kaarten met waarden** 1-35.
Kaarten met waarden 30-35 noemen we “de volmaakten”.



7 **overzichtskaarten**
2x 🌟, 2x 🔥 en 3x 🌿

👉 VOORBEREIDING

- 1 **Neem de 6 kaarten met waarden 30 tot en met 35 uit de stapel arcane kaarten** (deze 6 kaarten noemen we “de volmaakten”), schud die en geef iedere speler er open 1. Doen er maar 4 of 5 spelers mee, doe resterende “volmaakten” dan terug in de doos. Die worden in dit spel niet gebruikt.

- 2 **Vorm nu als volgt teams:**

- ✦ **In een spel met 4 of 5 spelers:** de speler die de “volmaakte” met de hoogste waarde heeft, vormt een team met de speler die de “volmaakte” met de laagste waarde heeft. De overige 2 of 3 spelers vormen het andere team.
- ✦ **In een spel met 6 spelers:** vorm 3 teams van 2 spelers op basis van de waarden van de “volmaakten” die ze hebben: kaart 30 vormt een team met kaart 31, kaart 31 speelt samen met kaart 34, en kaart 32 vormt een team met kaart 33.

- 3 **Geef iedere speler een overzichtskaart met het lauriersymbool naar beneden.**

De 🌟-, 🔥- en 🌿-symbolen zijn teamsymbolen, dus geef overzichtskaarten met gelijke symbolen aan spelers binnen hetzelfde team.

De kant met de laurierbladeren wordt later gebruikt om aan te geven welk team een ronde heeft gewonnen.

Opmerking: in een spel met 5 spelers moet het team van 3 spelers dit symbool gebruiken: 🌿.

Belangrijk: tijdens het spel wisselen spelers nooit van team.

Evelien, die de "volmaakte" met waarde 30 heeft. De overige 7 spelers vormen het andere team. Lana en Evelien nemen de overzichtskaarten met het -symbool en de andere 3 spelers de kaarten met het -symbool (laurierkant naar beneden).

- 4 Iedere speler neemt zijn "volmaakte" nu in zijn hand. Schud de resterende arcanekaarten en geef iedereen het volgende aantal kaarten gedekt:

- 4 spelers: geef iedere speler 4 arcanekaarten (5 handkaarten per speler).
- 5 spelers: geef iedere speler van het team met 3 spelers 4 arcanekaarten (5 handkaarten per speler) en geef iedere speler van het team met 2 spelers 3 arcanekaarten (4 handkaarten per speler).
- 6 spelers: geef iedere speler 3 arcanekaarten (4 handkaarten per speler).

* SPELVERLOOP

Elke ronde van het spel bestaat uit een aantal slagen en eindigt zodra een speler nog maar 1 kaart in zijn hand overheeft. Wint een team 2 ronden, dan wint dat team het spel. Tijdens een slag spelen de spelers met de klok mee een arcanekaart naar keuze open voor zich.

Speelt een speler een kaart met een -effect, dan voert hij dat direct uit, nog voordat de volgende speler zijn kaart speelt. Aan het begin van het spel is de speler met de "volmaakte" met de hoogste waarde als eerste aan de beurt. In volgende slagen start de speler die de voorgaande slag heeft gewonnen.

Belangrijk: bij het spelen van een kaart moet je het effect ervan hardop voorlezen.

DE SLAG IS AFGELOPEN ZODRA IEDERE SPELER EEN KAART HEEFT GESPEELD.

Handel aan het einde van een slag alle -effecten op de gespeelde kaarten tegelijkertijd af. Op hetzelfde moment bepaal je de winnaar van de slag:

De speler die de arcanekaart met de hoogste waarde heeft gespeeld, wint de slag, tenzij het effect van een kaart anders aangeeft. De winnaar van een slag legt zijn kaart af.

Geeft een -effect aan dat bepaalde kaarten in het spel moeten worden afgelegd, doe dat dan.

Is jouw kaart niet afgelegd, neem hem dan terug in je hand.



BELANGRIJK: kaarten met een -effect worden aan het einde van een slag **allemaal** tegelijk afgehandeld. Ook als een effect aangeeft dat je een kaart moet afleggen, dan wordt het -effect van de afgelegde kaart nog steeds toegepast. Alle kaarten die door effecten worden afgelegd, worden op hetzelfde moment afgelegd als de winnende kaart.

Opmerking: er wordt elke slag minimaal 1 kaart afgelegd (de kaart die de slag wint), maar het kan voorkomen dat kaarten van meerdere spelers in 1 slag worden afgelegd!

Heeft geen van de teams de ronde gewonnen (1 handkaart aan het einde van een slag), start dan een nieuwe slag. De speler die deze slag won, begint de volgende.

VOORBEELD:



Aan het einde van een slag met de afgebeelde kaarten leg je de volgende kaarten af:

- Geheim, omdat die de hoogste waarde heeft en de slag wint, maar ook omdat het -effect van de kaart "Dag" aangeeft dat je de rode kaart met de hoogste waarde moet afleggen.
- Kalm, omdat er minimaal 1 rode kaart in het spel is, maar ook omdat het -effect van de kaart "Dood" aangeeft dat je de groene kaart met de laagste waarde moet afleggen.
- Zomer, omdat die de enige gele kaart in het spel is.

De overige kaarten gaan terug in de hand van de eigenaars ervan, omdat geen van de effecten toestaat om die kaarten af te leggen.

🔗 EINDE VAN EEN RONDE / EINDE VAN HET SPEL

- Heeft een speler aan het einde van een slag nog maar 1 kaart in zijn hand, dan wint zijn team de ronde.



Hebben meerdere spelers aan het einde van een slag nog maar 1 handkaart, dan wint de **speler met de handkaart met de hoogste waarde** de ronde voor zijn team.

Alle spelers van het team dat de ronde won, draaien hun overzichtskaarten naar de laurierkant.

VOORBEELD:

Lana en Sabine hebben na de slag nog maar 1 handkaart. Lana heeft de "volmaakte" met waarde 31 en Sabine de kaart "Leugen" met waarde 9. Lana heeft de hogere waarde, dus zij wint de ronde voor haar team.

- Heeft geen van de teams 2 ronden gewonnen, start dan een nieuwe ronde. Schud alle arca-kaarten, inclusief de resterende handkaarten van de spelers en de in dit spel gebruikte "volmaakten", door elkaar. De teams blijven gelijk.

Geef iedere speler het volgende aantal kaarten:

- ✦ **4 spelers:** ieder 5 kaarten.
- ✦ **5 spelers:** het team met 3 spelers ieder 5 kaarten en het team met 2 spelers ieder 4 kaarten.
- ✦ **6 spelers:** ieder 4 kaarten.

Opmerking: omdat alle in dit spel gebruikte "volmaakten" door de stapel zijn geschud, kan het nu voorkomen dat een speler er geen of juist meer dan 1 heeft.

De speler die de ronde voor zijn team won, start de eerste slag van de nieuwe ronde.

Wint een team 2 ronden (het team wint een ronde als de overzichtskaarten van die spelers al met de laurierkant naar boven liggen), dan wint dit team het spel!



BELANGRIJK: Oméa is een teamspel, maar zonder communicatie!

Het is niet toegestaan om informatie over je kaarten te geven of teamgenoten te vertellen hoe je bepaalde kaarten zou kunnen spelen (tenzij een kaarteffect dat toestaat).

📖 AANVULLENDE SPELREGELS

- Je moet het effect van een kaart altijd toepassen.
- Kun je een effect niet toepassen, dan mag je de kaart spelen, maar het effect ervan doet niets.
- **⚡-effecten** worden bij het spelen van de kaart direct afgehandeld.
- Een **⚡-effect** moet altijd volledig worden afgehandeld voordat de volgende speler zijn kaart speelt.
- De term "in het spel" verwijst naar alle kaarten die open voor de spelers op tafel liggen.



SPIEGEL

Deze kaart verandert de winstvoorwaarden van de slag. In plaats van de kaart met de hoogste waarde wint de kaart met de laagste waarde (leg die dus af). Negeer het effect van "Verdriet" als die in dezelfde slag als "Spiegel" wordt gespeeld, omdat de hoogste waarde niet kan winnen.



GELUK

Eindig je na een slag door het effect van "Geluk" met 0 handkaarten, dan win je de ronde voor je team, ook als andere spelers 1 kaart in hun hand hebben. Je kunt "Angst" niet afleggen door het effect van "Geluk".



ANGST

Negeer effecten die aangeven dat je "Angst" moet afleggen, omdat je deze kaart aan het einde van een slag altijd terugkrijgt. Je kunt "Angst" uitsluitend afleggen als je er de slag mee wint.



WET

Heb je geen kaart waarmee je aan de voorwaarden van "Wet" voldoet, dan mag je een kaart naar keuze spelen.



DROOM

Speel je "Droom" voor jezelf, dan heeft die geen effect. Speel je hem bij een ander, dan moet dat iemand zijn die deze slag nog geen kaart heeft gespeeld. Die speler moet dan direct een kaart uit zijn hand voor jou neerleggen. Is dat een kaart met een -effect, pas dat effect dan direct toe.



JALOEZIE

Heeft de kaart die je in ruil neemt een -effect, dan pas je dat effect niet toe (de kaart wordt als gespeeld beschouwd).



VERDRIET

Negeer de kaart met de hoogste waarde bij het bepalen van de winnaar van de slag. De kaart met de op één na hoogste waarde wint. Uitsluitend de waarde van de kaart wordt genegeerd, het effect ervan is wel van toepassing!



TOORN

Is de aan de andere speler teruggegeven kaart "Wet", dan zijn de voorwaarden ervan de rest van de slag niet meer van toepassing. Heeft de nieuwe kaart een -effect, pas dat dan direct toe.



VERRAAD

Nadat je deze kaart voor jezelf hebt gespeeld, neem je een deze slag al door een ander gespeelde kaart in je hand. Speel daarna een kaart uit je hand voor die speler. Die handelt dan direct een eventueel effect ervan af. Is de genomen kaart "Wet", dan zijn de voorwaarden ervan de rest van deze slag niet meer van toepassing.



DE VOLMAAKTE

Ruil de kaarten tegelijk en in het geheim. Leg die gedekt op tafel. Daarna pakken beide spelers de kaart van de ander.



© 2025 Spiral Éditions

Uitgever en distributeur:

999 Games b.v.

Postbus 60230

NL - 1320 AG Almere

www.999games.nl

Klantenservice:

0900 - 999 0000

999games.nl/klantenservice

Auteur:

Maxime Rambourg

Illustraties:

Ben Renaut

Grafische vormgeving:

Ben Renaut

Vertaling en eindredactie:

999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden

Made in China



SPIRAL
ÉDITIONS



Blackrock
GAMES