

# CARROUSEL

**Uitgever:** Asmodée **Auteur:** Max Gerchambeau **Spelers:** 2 tot 4 **Leeftijd:** vanaf 7 jaar **Spelduur:** ± 15 minuten

## Inleiding

De houten paarden van de draaimolen hebben zageheel in hun hoofden. Het is uw doel om hen de opgelegde figuren te doen uitvoeren, maar elke speler heeft zo zijn eigen idee van welke figuren dat zijn.

## Spelmateriaal

60 kaarten, 5 paardenpionnen, 1 spelbord met 7 velden.

## Doel van het spel

Iedere speler gaat zich inspannen om de drie paarden vooraan in de carrousel in precies dezelfde volgorde te plaatsen als aangegeven op één van de eigen, open liggende kaarten. Elk gelukt figuur levert een winstpunt op.

## Voorbereidingen

De 5 paarden worden op 5 opeenvolgende velden van het spelbord geplaatst. De kleurevolgorde doet er niet toe. De molen draait tegen de wijzers van de klok in (let op de pijlen op het spelbord).

De 60 kaarten worden geschud.

Bij twee spelers ontvangt ieder 9 kaarten die hij - met de afbeelding zichtbaar - voor zich neerlegt. Bij drie spelers krijgt ieder 6 kaarten; bij vier spelers zijn er dat nog 5.

De overblijvende kaarten worden als blinde stapel naast het spelbord gelegd.

## Spelverloop

Er is geen vaste spelersvolgorde in een partij *Carrousel*. Alle spelers nemen gelijktijdig aan het spel deel. Het komt er voor elkeen dus op aan om de snelste te zijn om de drie paarden vooraan in de draaimolen in de volgorde te plaatsen die op één van de eigen kaarten aangegeven staat. De *fair play* - die iedere speler typeert - wil dat "eerst aanraken ook eerst spelen" inhoudt. Van zodra een speler dus één of twee paarden met zijn hand heeft aangeraakt, moet hij ok de gelegenheid krijgen om zijn zet volledig uit te voeren zonder daarbij door de tegenspelers gehinderd te worden. Als de volgorde van de drie voorste paarden na het voltooien van de zet met geen enkele van de kaarten van die speler overeenstemt, verliest die speler een punt. (Hij legt hiervoor een eerder gewonnen kaart opnieuw omgekeerd onder de blinde stapel.) De volgorde van de 5 paarden wordt tegen de wijzers van de klok in gelezen, zoals in de afbeelding hiernaast. Blauw op positie 5, zwart op positie 4, enz.



## De paarden verplaatsen

Een verplaatsing houdt in dat telkens 1 of 2 paarden (nooit méér) verzet worden. Aan het einde van elke verplaatsing moeten de 5 paarden zich opnieuw op evenveel aaneengesloten velden bevinden. Ze moeten m.a.w. één gesloten groep blijven vormen. Bovendien mag een speler niet zomaar eender wat doen. Een verplaatsing moet steeds gebeuren volgens één van de methodes die verderop beschreven worden.

## Winnende zet

Als, na één of twee paarden verplaatst te hebben, de volgorde van de drie voorste paarden overeenstemt met de volgorde op één van de open liggende kaarten van de speler die de zet uitvoerde, verdient hij een punt. De kaart in kwestie wordt daartoe omgedraaid en voor de speler gelegd, die alle gewonnen kaarten in de loop van het spel op een stapeltje bewaart. Vervang deze kaart onmiddellijk door een nieuwe kaart van de blinde stapel, wederom met de afbeelding naar boven.

Als de verplaatsing geen winnende zet oplevert, verliest de speler een punt zoals beschreven onder "Spelverloop".

## Het spel winnen

De winnaar van het spel is diegene die als eerste 20 punten verzamelt bij 2 spelers; 15 punten bij 3 spelers of 10 punten bij 4 spelers.

## De methodes om de paarden te verplaatsen

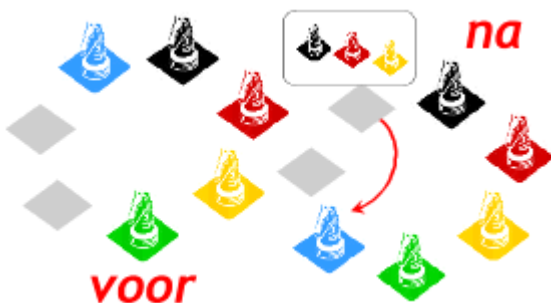
### ⊕ Eenvoudige verplaatsing

Verwissel eenvoudigweg twee paarden van plaats, zoals in de afbeelding hieronder.



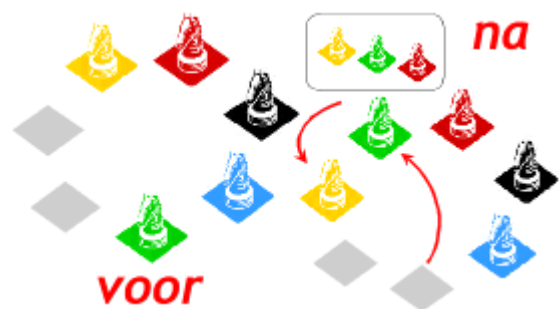
### ⊕ De laatsten zullen de eersten zijn (en omgekeerd)

Plaats het paard dat vooraan staat in de carrousel helemaal achteraan, zoals in de afbeelding hieronder *of* plaats het paard dat zich achteraan bevindt, helemaal vooraan.



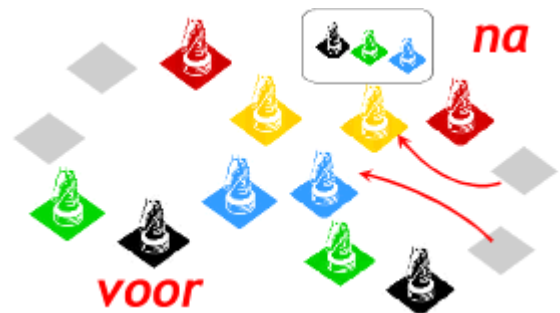
### ⊕ Het ene paard jaagt het andere op

Het paard dat zich achteraan bevindt, neemt de plaats van een ander paard in; dat paard wordt vervolgens zelf vooraan geplaatst *of* het voorste paard neemt de plaats van een ander paard in dat zelf achteraan komt te staan.



### ⊕ Totale chaos!

Neem twee aangrenzende paarden en verdeel ze naar keuze over de twee andere lege velden.



## Speciale gevallen

**Impasse:** Als niemand erin slaagt om gedurende (bij benadering) twintig seconden een winnende zet uit te voeren, wordt het paard achteraan in de carrousel naar de voorste positie gebracht. Doe dit telkens het spel vast komt te zitten.

**Hoefijzer-geluk:** Als bij aanvang van het spel, na een impasse of na een foute zet van een tegenstander de drie voorste paarden een combinatie tonen die je zelf hebt, mag je het punt verzilveren zonder een zet uit te voeren. Je moet dit echter doen alvorens een andere speler begint met het uitvoeren van een zet.

## Variant voor gevorderde spelers

In deze versie mogen de open liggende kaarten van *alle* spelers gebruikt worden om winnende figuren uit te voeren. Diegene die de winnende zet doet, wint de kaart, ook al lag ze bij een tegenspeler.

