



Faulpelz
Kosmos, 2014
Rüdiger DORN
2 - 4 spelers vanaf 8 jaar
± 45 minuten



FAULPELZ

Eerst een rondje afwachten !

Het verzamelspel met luie dieren en rare vogels.

Spelidee

Luaards ... overal zit het vol met luaards !

Alle dieren liggen lui en loom te wachten om door de spelers verzameld te worden. Maar elke luaard is niet gelijk aan elke luaard. Sommigen leveren veel meer punten op dan anderen op voorwaarde dat men er genoeg van kan verzamelen. Met zijn handkaarten bepaalt men welke dieren men wil verzamelen. Maar alleen vrij liggende dierkaarten kunnen worden genomen. Men moet dus steeds aandachtig toekijken om de medespelers niet te veel voordeel te bieden. Wie verzamelt de meest waardevolle luilakken ?

Doel van het spel

De spelers verzamelen dierkaarten en stellen deze samen tot sets van een gelijke soort. Elke set dieren levert punten op. De speler die aan het einde van het spel de meeste punten heeft behaald, wint het spel.

Spelmateriaal

⇒ **105 diertegels**

(telkens 15x walrus, everzwijn, nijlpaard, panda, leeuw, luaard en telkens 5x pelikaan, toekan, kaketo)

⇒ **24 dierkaarten**

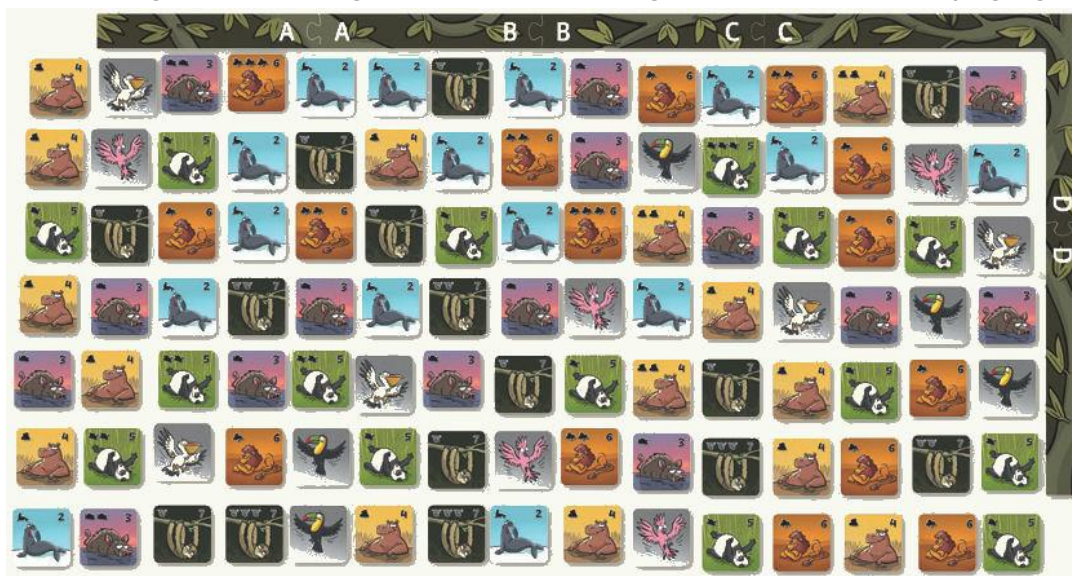
(telkens 6 in de spelerskleuren rood, geel, groen en blauw)

⇒ **1 grenskader** (bestaat uit 5 delen)

Spelvoorbereiding

- Voor het eerste spel worden alle onderdelen zeer voorzichtig uit de stanskartons losgemaakt.
- Het grenskader wordt samengesteld, rekening houdend met de letters, en in het midden van de tafel gelegd. Daarna worden de 105 diertegels zeer grondig gemixt en met **de beeldzijde naar boven** in een toevallige vitrine van **15 x 7 tegels** neergelegd, te beginnen in de hoeken van het grenskader. Tussen de tegels moet een klein beetje plaats gelaten worden zodat men ze gemakkelijk kan oppakken.
Tip: Het is uiteraard zeer overzichtelijk om alle tegels in dezelfde richting te leggen.
Door het grenskader zijn de tegels van twee zijden ingesloten.
Opmerking: De linkerkolom en de onderste rij liggen buiten het grenskader (zie afbeelding).
- Iedere speler kiest een kleur en ontvangt de bijhorende **set met zes verschillende dierkaarten**. Hij mixt deze kaarten en legt die als verdeckte voorraadstapel voor zich af en trekt hiervan **drie kaarten** die hij in de hand neemt.
De jongste speler begint het spel. daarna wordt er gespeeld met de wijzers van de klok mee.

Zo wordt het grenskader samengesteld en worden de diertegels in het midden van de tafel gelegd.



Spelverloop

1. Eén handkaart uitspelen en twee diertegels nemen

De speler die aan de beurt is, speelt **één kaart** uit zijn hand. Hij legt deze kaart open naast zijn voorraadstapel. Daarna moet hij één tegel uit de vitrine nemen waarop **hetzelfde dier** is afgebeeld zoals op de uitgespeelde kaart. In elk geval moet de diertegel bereikbaar zijn. Bereikbaar zijn alleen die tegels die **minstens één vrije zijde** hebben. Het grenskader en andere tegels verhinderen dat er veel tegels kunnen worden genomen.

OPMERKING

In een zeer zeldzaam geval kan het gebeuren dat geen passende tegel kan worden genomen. In dit geval moet de speler toch een handkaart uitspelen en dan zijn volgende speelbeurt afwachten.

Na het nemen van een diertegel uit de vitrine moet de speler onmiddellijk nog een **tweede diertegel** nemen. Deze tegel moet **horizontaal of verticaal** (niet diagonaal) naast de eerste tegel liggen. De tweede diertegel kan hetzelfde of een ander dier tonen. Een kaart wordt voor de tweede tegel **niet** gespeeld.

OPMERKING

In het verdere spelverloop zal het gebeuren dat tegels apart komen te liggen. Kiest een speler zulk een tegel dat neemt hij in deze speelbeurt geen tweede tegel.

Ingezamelde tegel legt de speler open voor zich neer. Tegels met dezelfde dieren worden onder elkaar gelegd en als sets samengesteld.

Voorbeeld

De speler speelt een everzwijnkaart uit en neemt de everzwijntegel van de onderste rand (1). Aansluitend neemt hij nog de aangrenzende pandategel (2). Met de beide tegels begint hij twee diersets door ze open en gescheiden voor zich neer te leggen.

De everzwijntegels die met een X zijn gemarkeerd, mocht hij niet nemen omdat geen van deze drie tegels een vrije zijde hebben.

De everzwijntegel aan de linkerzijde had hij wel mogen nemen, maar omdat die tegel maar één diersymbool heeft, koos hij voor de everzwijntegel met twee diersymbolen.



Complete diersets

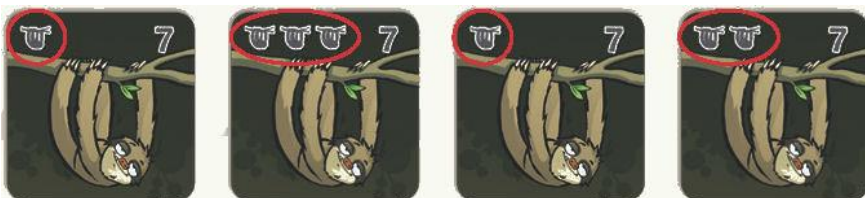
Opdat een set **compleet zou zijn**, moet het uit zoveel **symbolen (niet tegels !)** bestaan als het getal in de rechterbovenhoek dat op elke diertegel is vermeld.



Voorbeeld

Opdat een set met everzwijnen compleet zou zijn, moet men everzwijntegels verzamelen met in totaal minstens drie symbolen.

Een complete set luiaards bestaat uit zeven symbolen:



Zodra een speler een complete set heeft verzameld, schuift hij al deze tegels samen tot een stapel en legt die stapel **verdekt** voor zich neer.

BELANGRIJK

Een set is ook compleet wanneer de som van de symbolen meer bedraagt dan het noodzakelijke aantal.

Het is ook toegelaten dat een speler een nieuwe set van diertegels verzamelt die hij al compleet heeft verzameld. Deze sets worden aan het einde van het spel apart gewaardeerd.

Rare vogels



De rare vogels zijn **jokertegels**. Er zijn drie soorten van rare vogels (pelikaan, kakatoe en toekan). Omdat er voor de rare vogels geen kaarten bestaan, kunnen zij in een speelbeurt niet als eerste tegel uit de vitrine worden genomen. Zij kunnen alleen als tweede aangrenzende tegel worden genomen. Elke rare vogel kan in een set **1 diersymbool** vervangen.

Een rare vogel moet **steeds onmiddellijk** aan een dierset worden toegevoegd. Een latere herverdeling in een andere dierset is **niet toegelaten**.

Binnen één set mogen meerdere rare vogels worden ingezet. In elk geval moeten dan **alle rare vogels wel van dezelfde soort** zijn.

Voorbeeld

In een leeuwenset met een pelikaan kan een andere pelikaan worden gelegd, maar geen kakatoe of geen toekan.



BELANGRIJK

Met een rare vogel kan nooit een dierset worden gestart !

2. Eén handkaart natrekken

Als afsluiting van zijn speelbeurt trekt de speler de bovenste kaart van zijn voorraadstapel en vult zijn handkaarten opnieuw aan tot drie stuks. Wanneer geen kaart meer kan worden nagetrokken, worden in de volgende beide rondes eerst de beide resterende handkaarten uitgespeeld. Daarna wordt de aflegstapel met de zes gespeelde kaarten grondig gemixt en als nieuwe verdeckte voorraadstapel klaargelegd. Dan trekt de speler **opnieuw drie kaarten** en de voorraadstapel wordt een **tweede keer** doorgespeeld.

Einde van het spel en waardering

Zodra de **voorraadstapel een tweede keer werd doorgespeeld** (dus elke speler heeft elke dierkaart tweemaal gespeeld), **eindigt het spel**.

Het spel eindigt in een zeer zeldzaam geval vroegtijdig wanneer twee rondes lang geen enkele speler een diertegel kan nemen.

Iedere speler legt zijn diertegelstapels bloot en telt de waarde ervan op. **Een stapel** levert precies zoveel punten op als **het getal dat de diertegel aangeeft**. Hierbij speelt het geen rol uit hoeveel tegels die stapel bestaat en of er rare vogels zijn gebruikt of niet. Diertegels die nog open voor de spelers liggen, tellen niet mee.

Voorbeeld

Deze speler heeft $3 + 3 + 4 + 6 + 7 + 2 = 25$ punten. De beide begonnen sets walrus en panda zijn niet compleet en leveren dus geen punten op.



De speler die in totaal de meeste punten heeft verzameld, wint het spel.

Alleen bij een gelijke stand wint van die spelers de speler die nog de meeste open liggende tegels heeft (onafhankelijk van de waarde en het aantal symbolen). Als er dan nog een gelijke stand is, zijn er meerdere winnaars.



De auteur, Rüdiger DORN, werd geboren in 1969. Hij leeft met zijn vrouw en drie kinderen in het zuiden van Duitsland. Hij is een gediplomeerde leraar aan een handsschool en heeft al talrijke kinder-, familie- en volwassensspellen ontwikkeld, waaronder vele spellen die door KOSMOS werden uitgebracht. Met Faulpelz brengt hij een familiespel uit voor pientere koppen.

Redaktion: Wolfgang Lüdtker / TM-Spiele

Illustration: Michael Menzel

Gestaltung: Pohl & Rick

Der Autor und der Verlag danken allen Testspielern und Regelleseern.

© 2014 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstraße 5-7

D-70184 Stuttgart

Telefon: +49 711 2191-0

Fax: +49 711 2191-199

kosmos.de

Art.-Nr: 691998

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY

© vertaling: Herman BELLEKENS
herman.bellekens@skynet.be
21 april 2014