

ANNO  1822

Lindemans

AUTHENTIC LAMBIC BREWERY

SPELREGELS

The Fool's Faith





NL

The Fool's Faith

Een slagenspel van zwart en goud
in samenwerking met
Lindemans Tarot 8%
3 tot 5 spelers

contents

INHOUD

- 10 Opdrachtkaarten
- 44 Speelkaarten:
 - 11 Tarot kaarten (zwarte rand)
 - 32 kaarten in 4 verschillende kleuren met waardes van 1 tot 8
 - 1 kaart 'De Dwaas' die geen waarde heeft

DOEL VAN HET SPEL

- Spelers dienen per spelronde zoveel mogelijk 'slagen' te halen.
- De winnaar van een spelronde krijgt een opdrachtkaart.
- Wanneer iemand 2 opdrachtkaarten in zijn bezit heeft is het spel gespeeld en mag de winnaar de opdrachtkaarten uitdelen aan de verliezers. Meer info over de opdrachten volgt later.

SET - UP

- De jongste speler begint; hij of zij is de deler.
- Schud de opdrachtkaarten en leg deze omgekeerd op de tafel.
- Schud de speelkaarten en verdeel deze als volgt:
 - Geef iedere speler 2 kaarten.

- Leg daarna 1 kaart omgekeerd in het midden, deze stapel is de '**Chien**' of *Hond*.
- Herhaal dit nog drie keer zodat ieder speler 8 kaarten heeft en de Chien 4 kaarten bevat.
- Overgebleven speelkaarten doen in deze spelronde **niet** mee.

VERLOOP VAN EEN SPELRONDE

De Chien: kiezen...of niet?

- De speler links van de deler mag als eerste kiezen of hij de *Chien* neemt: Hij of zij mag hieruit 1 tot 3 kaarten wisselen. Leg na het wisselen van de kaarten de Chien terug gedekt op tafel.
- Ga nu verder in wijzerzin, waarbij elke speler om de beurt de mogelijkheid krijgt om kaarten met de *Chien* te wisselen.

- De speler links van de deler mag als eerste uitkomen. Hij of zij speelt een kaart die de rest moet 'volgen': ieder speler kiest een kaart van dezelfde kleur, met als doel de slag te winnen door de hoogste kaart te spelen. De kaart met de hoogste waarde in die kleur, wint de slag en deze speler komt als eerste uit in de volgende slag.
- De ronde eindigt wanneer alle kaarten gespeeld zijn.
- Spelers die de gespeelde kleur NIET kunnen volgen, **MOETEN een Tarot kaart spelen** – de hoogste Tarotkaart waarde wint altijd de slag van de normale speelkaarten. Als je niet kan volgen en geen Tarot kaart of speelkaart De Dwaas hebt,

gooi je een kaart van een andere kleur naar keuze, deze volgt niet meer op de origineel gespeelde kleur dus heeft bij gevolg geen waarde voor deze slag.

- De volgende spelers moeten opnieuw de eerst gespeelde kaart volgen.

SPEELKAART DE DWAAS

- De Dwaas heeft geen waarde en kan **ALTIJD** worden uitgespeeld, hij moet geen kleur volgen. De andere spelers moeten terug de kleur volgen.
- Indien de speler die in bezit van De Dwaas is niet kan volgen én geen Tarot kaart meer heeft **MOET** De Dwaas worden gespeeld.

- Omdat hij geen waarde heeft, kan hij geen slag winnen. **Eén uitzondering:** als er in dezelfde slag dat de Dwaas wordt gespeeld ook een Tarot kaart wordt gespeeld, wint de Dwaas deze slag!

EINDE VAN EEN RONDE:

- Een ronde eindigt als alle kaarten zijn uitgespeeld. De speler met de meeste slagen is de winnaar. Hij mag de bovenste opdrachtkaart van de stapel nemen. De winnaar wordt de deler.
- Hebben spelers hetzelfde aantal slagen gewonnen? Dan wint niemand een opdrachtkaart en zijn er in de volgende ronde twee opdrachtkaarten te verdienen en wint deze dus het spel.

EINDE VAN HET SPEL:

- Als een speler 2 opdrachtkaarten in zijn bezit heeft stopt het spel. De winnaar mag deze opdrachtkaarten uitdelen aan zijn medespelers. Degene die de kaart ontvangt **MOET** de opdracht uitvoeren.
- Alle kaarten worden opnieuw geschud en men begint opnieuw.

*Vond je The Fool's Faith leuk?
Plaats dan een foto van jou en je vrienden terwijl jullie spelen met #LindemansTarotGame voor een kans om op onze sociale kanalen te verschijnen!*

by Jason St. Just

Bier met liefde gebrouwen, drink je met verstand.