

# CARNAVALO



**SPELREGELS**

In **CARNAVALO** loopt een ontgoochelde Prins Carnaval 4 dagen voor zijn magere stoet door de stad. Toch zijn er uit alle windstreken grote drommen carnavalsvierders naar Carnavalo getrokken. Die geven echter de voorkeur aan een verblijf in de feesttenten. Ze kopen liever geen praalwagen voor de stoet.

Iedere speler leidt in dit spel een carnavalsvereniging en probeert zoveel mogelijk confetti en veren te verdienen. Prins Carnaval zorgt daarbij voor moeilijkheden door de carnavalsvierders naar zijn stoet te slepen. Ook de verleidelijke Miss Carnavalo en de strenge Barricadol beïnvloeden het feest in de stad. Wie stuurt de 3 speciale burgers het beste en wint de meeste confetti en veren?



## Vorbereiding

Vóór het eerste spel: druk de kartonnen onderdelen voorzichtig uit het stanstableau. Bevestig dan aan elk van de 3 burgers één van de kunststof voetjes.

- Leg het speelbord midden op tafel.
- Iedere speler krijgt een carnavalsbus **A**, 6 confettischijfjes en een set carnavalskaarten **B** in 1 kleur.
- Iedere speler legt 1 confettischijfje van zijn kleur op het startveld **C** van elke feesttent.
- Alle spelers leggen gedekt 1 carnavalskaart naar keuze in het midden van het speelbord. De oudste speler schudt deze

- carnavalskaarten en verdeelt ze over de feesttenten zodat er overal maximaal 1 ligt.
- Schud de beweegfiches **D** en geef elke speler er 1. Op de voorkant staat een feesttent. Iedere speler verplaatst zijn confettischijfje op de aangegeven feesttent van het startveld naar veld 1. Hij legt zijn beweegfiche daarna met de achterkant naar boven voor zich neer. Leg alle overige beweegfiches gedekt als stapel rechts naast de bovenkant van het speelbord.
- Schud de groene feesttentfiches **E** gedekt en leg links naast elke feesttent een stapel van 4 gedekte fiches. **Opmerking:** doe de fiches '2x' en '3x' in de doos. Deze worden uitsluitend in de variant gebruikt (zie blz. 8).
- Schud de blauwe stoetfiches **F** gedekt en leg 4 stoetfiches als gedekte stapel op Prins Carnaval onderaan het speelbord (leg de 2 resterende fiches gedekt in de doos).
- Leg de praalwagens **G** als stapel rechts naast de stoetfiches.
- Zet de speciale burgers **H** op hun op het speelbord aangegeven startvelden.
- Leg de beweging **I** op veld 1 van het beweegspoor.
- Draai nu alle gespeelde carnavalskaarten, het bovenste feesttentfiche naast elke feesttent en het stoetfiche om (zodat de getallen erop zichtbaar worden).

## Speelmateriaal

- ▶ 1 speelbord
- ▶ 36 speelkaarten:
  - 6 carnavalsbussen met kort speloverzicht (1 per spelerskleur)
  - 30 carnavalskaarten: 6 sets van 5 kaarten (waarden 1 t/m 5 per spelerskleur)
- ▶ 39 pionnen:
  - 36 confettischijfjes (6 per spelerskleur)
  - 3 speciale burgers (Prins Carnaval, Miss Carnavalo, Barricadol) met kunststof voetje
- ▶ 43 fiches:
  - 26 feesttentfiches (6 fiches van elk van de waarden 1 t/m 4, 1 fiche '2x' en 1 fiche '3x')
  - 6 stoetfiches (2 fiches van elk van de waarden 3 t/m 5)
  - 4 praalwagens
  - 6 beweegfiches
  - 1 beweging

De spelregels



## Kort speloverzicht



Iedere speler probeert in maximaal 4 dagen zoveel mogelijk van zijn confettischijfjes (= elk 5 punten) en veren te verzamelen. Daartoe moet hij zijn carnavalskaarten efficiënt inzetten en de speciale burgers handig gebruiken. Aan het einde van elke dag kunnen de spelers in de feesttenten en de stoet confetti en veerfiches winnen of gedwongen worden om een ongewenste praalwagen te kopen. Het spel eindigt als een speler ten minste 5 confettischijfjes heeft verzameld of na dag 4. De speler met de meeste punten wint het spel.



## Spelverloop



Het spel duurt maximaal 4 dagen, aangegeven door de praalwagens. Omdat aan het einde van elke dag 1 praalwagen wordt verkocht of weggehaald, geeft het aantal praalwagens op het speelbord aan hoeveel dagen er maximaal nog te spelen zijn.

Elke dag bestaat uit een aantal rondes, waarin de spelers carnavalskaarten spelen en speciale burgers bewegen. De speler waarvan zijn kaart in de feesttent ligt die het eerst door Prins Carnaval wordt bereikt, begint.



Blauw begint.

Daarna wordt er met de klok mee verder gespeeld. De speler die aan de beurt is, doorloopt de volgende fasen:

- Fase 1:** 1 of meer beweegfiches spelen (optioneel)
- Fase 2:** 1 actie uitvoeren:
  - A)** 1 beweging uitvoeren; **of**
  - B)** 1 carnavalskaart spelen
- Fase 3:** 1 of meer beweegfiches spelen (optioneel)

Daarna is de volgende speler aan de beurt, tenzij de dag is afgelopen (zie blz. 7, **Einde van een dag**).

### Fase 1) 1 of meer beweegfiches spelen (optioneel)

De speler die aan de beurt is, speelt één voor één zoveel van zijn beweegfiches als hij wil. Voor elk beweegfiche dat hij speelt, verplaatst hij een speciale burger naar keuze met de klok mee **maximaal** zoveel velden (maar ten minste 1) als de beweegring op het beweegspoor aangeeft **of** rechtstreeks naar de feesttent die op de voorkant van het betreffende fiche is afgebeeld. Eindigt de speciale burger in een feesttent, dan **moet** hij de bijbehorende actie uitvoeren (zie blz. 6, **Speciale burgers**). Verplaats daarna de beweegring naar het veld op het beweegspoor dat overeenkomt met het aantal velden dat de speciale burger zojuist heeft bewogen (leg de beweegring op 0 als de speciale burger rechtstreeks naar de op de achterkant van het beweegfiche afgebeelde feesttent is gegaan). Schuif het gespeelde beweegfiche vervolgens gedekt onder de stapel naast het speelbord.



**Voorbeeld:** de beweegring ligt op veld "5". De speler zet Prins Carnaval met de klok mee 1 veld vooruit. Hij moet de beweegring nu naar veld "1" schuiven.

### Opmerkingen:

- Ligt de beweegring op veld '0', dan kan de speler een speciale burger uitsluitend naar de op de achterkant van het fiche afgebeelde feesttent verplaatsen.
- Heeft een speler een beweegfiche met een feesttent waar al een speciale burger staat, dan kan hij die burger zelfs verplaatsen naar de feesttent waaruit hij vertrok.

### Fase 2) 1 actie uitvoeren

De speler **moet** in zijn beurt **één** van de volgende acties uitvoeren:

#### A) 1 beweging uitvoeren

De speler die aan de beurt is, verplaatst een speciale burger naar keuze met de klok mee **maximaal** zoveel velden (maar ten minste 1) als de beweegring op het beweegspoor aangeeft. Eindigt de speciale burger daarbij in een feesttent, dan **moet** hij de bijbehorende actie uitvoeren (zie blz. 6, **Speciale burgers**). Verplaats daarna de beweegring naar het veld op het beweegspoor dat overeenkomt met het aantal velden dat de speciale burger zojuist heeft bewogen.



**Opmerking:** de actie vindt uitsluitend plaats als een speciale burger zijn beweging in een feesttent eindigt.

#### B) 1 carnavalskaart spelen

De speler kiest een carnavalskaart uit zijn hand en legt deze in een feesttent naar keuze. Daarbij heeft hij de volgende mogelijkheden:

#### De feesttent is leeg:

Hij legt zijn kaart er **open** op.



**Belangrijk:** de bovenste open kaart op een feesttent noemen we in het vervolg de **podiumkaart**.

#### De feesttent is niet leeg:

Hij kiest of hij zijn kaart:



- **open op** de stapel carnavalskaarten legt, **of**
- **gedekt onder** de stapel carnavalskaarten doet.

Legt de speler zijn kaart **open op** de stapel, dan zet de speler die daarvoor de podiumkaart had zijn confettischijfje op de betreffende feesttent (indien nog aanwezig) 1 veld vooruit.



Doet de speler zijn kaart **gedekt onder** de stapel, dan krijgt de speler die er de podiumkaart heeft het bovenste beweegfiche van de stapel naast het speelbord.



**Belangrijk:** de speler mag **geen** carnavalskaart in een feesttent leggen waar hij **zelf** de podiumkaart bezit!

Verplaats daarna de beweegring op het beweegspoor naar het veld dat overeenkomt met het cijfer op de podiumkaart van de feesttent waar de speler zojuist een kaart heeft gespeeld.



**Voorbeeld:** de speler legt een carnavalskaart gedekt onder een stapel met een podiumkaart met waarde 4. De beweging wordt naar veld "4" verschoven. Daarna krijgt de blauwe speler een beweegfiche.

### Fase 3) 1 of meer beweegfiches spelen (optioneel)

Deze fase komt volledig overeen met fase 1.

### Einde beurt

Als een speler aan het einde van zijn beurt nog ongebruikte beweegfiches heeft, schuift hij deze gedekt onder de stapel naast het speelbord (hij mag zelf de volgorde bepalen). In dit geval wordt de beweging op het beweegspoor naar veld "0" verplaatst!



## Speciale burgers



### Prins Carnaval



Eindigt Prins Carnaval in een feesttent, dan stuurt hij de podiumkaart direct open naar de stoet (vorm een open rij carnavalskaarten onder het speelbord). De eigenaar van deze kaart zet zijn confettischijfje op de betreffende feesttent (indien nog aanwezig) 1 veld vooruit. De carnavalskaart die in de betreffende feesttent nu bovenop ligt, wordt de nieuwe podiumkaart (gaat het om een gedekte kaart, draai deze dan om).



### Miss Carnavalo

Eindigt Miss Carnavalo in een feesttent, neem daar dan de **onderste** kaart van de stapel carnavalskaarten en leg deze open midden op het speelbord. Deze carnavalskaart volgt Miss Carnavalo naar de volgende feesttent waar ze eindigt. Ligt er later in het spel al een kaart midden op het speelbord, leg deze dan **open op** de stapel carnavalskaarten van de betreffende feesttent. Dit is de **nieuwe podiumkaart**. De eigenaar van de vorige podiumkaart krijgt **geen** compensatie.

◀ **Voorbeeld:** er ligt al een kaart midden op het speelbord. Miss Carnavalo eindigt haar beweging in een feesttent. De speler neemt de onderste kaart van de stapel in deze feesttent en legt deze open midden op het speelbord, **nadat** hij eerst de kaart die midden op het speelbord **lag** open op de stapel in de betreffende feesttent legt.



### Barricadol

Eindigt Barricadol in een feesttent, zet hem dan op de podiumkaart. Er kunnen geen carnavalskaarten in of uit. Een speler mag er dus geen carnavalskaarten spelen. Als Prins Carnaval of Miss Carnavalo bij zo'n feesttent eindigen, gebeurt er niets.

## Einde van een dag



Een dag is **direct** afgelopen als:

- ▶ bij 2 spelers: 1 speler al zijn carnavalskaarten heeft gespeeld, **of**
- ▶ bij 3 of meer spelers: 2 spelers al hun carnavalskaarten hebben gespeeld, **of**
- ▶ er 5 carnavalskaarten in de stoet liggen.

Bezit de speler die de dag afsluit nog beweegfiches, dan schuift hij deze in een volgorde naar keuze gedekt onder de stapel naast het speelbord (de beweging gaat in dit geval niet naar "0"). De andere spelers mogen hun beweegfiches houden.

Nu worden alle feesttenten en de stoet één voor één geteld:

### Telling in een feesttent

Iedere speler telt de waarden van zijn carnavalskaarten en de plaats van zijn confettischijfje in een te tellen feesttent bij elkaar op. De speler met de hoogste waarde wint zijn confettischijfje bij deze feesttent. Heeft hij zijn confettischijfje al eerder gewonnen, dan wint hij het bijbehorende open feesttentfiche.

Heeft de speler met de meeste punten die dag zijn confettischijfje in deze feesttent gewonnen, dan gaat het open feesttentfiche naar de speler die de op één na hoogste waarde in de feesttent heeft.

**Belangrijk:** bij een gelijke stand krijgt geen van de betrokken spelers iets!

Leg gewonnen confettischijfjes en feesttentfiches open voor je neer.

### Telling in de stoet

Iedere speler telt de waarden van zijn carnavalskaarten in de stoet bij elkaar op. De speler met de hoogste waarde **moet** een praalwagen (= -5 punten) kopen. Een speler kan niet meer dan 1 praalwagen bezitten. Heeft hij al een praalwagen, dan pakt hij in plaats daarvan het bovenste stoetfiche en legt het open voor zich neer.

Koopt de speler met de hoogste waarde een praalwagen, dan pakt de speler met de op één na hoogste waarde het bovenste stoetfiche en legt het open voor zich neer.

**Belangrijk:** bij een gelijke stand krijgt geen van de betrokken spelers iets!

Na de tellingen begint een nieuwe dag (uitzondering: na de vierde dag is het spel afgelopen).

## Een nieuwe dag



- Iedere speler neemt zijn carnavalskaarten in zijn hand.
- De carnavalskaart die Miss Carnavalo volgt (en midden op het speelbord ligt), blijft liggen.
- Alle burgers en confettischijfjes blijven onveranderd op het speelbord staan/licgen.
- Zorg ervoor dat in elke feesttent en de stoet het bovenste fiche open ligt.
- Is de praalwagen in de afgelopen dag niet gekocht, verwijder deze dan uit het spel. Zo is steeds te zien hoeveel dagen er maximaal nog te spelen zijn.

De speler links van de speler die de vorige dag beëindigde, begint.

## Einde van het spel



Het spel is afgelopen na de vierde dag of zodra een speler 5 confettischijfjes heeft gewonnen. Iedere speler telt nu zijn punten:

- Elk gewonnen confettischijfje is 5 punten waard.
- Elk niet gewonnen confettischijfje is zoveel punten waard als het cijfer van het veld waar het op ligt.
- Een feesttent- of stoetfiche is zoveel punten waard als het cijfer erop.
- De praalwagen **kost** 5 punten.

De speler met de meeste punten wint het spel.

## Variant voor gevorderde spelers

Zijn de spelers met de spelregels van het basisspel vertrouwd, dan kunnen ze de fiches "2x" en "3x" tijdens de voorbereiding door de feesttentfiches schudden (leg de 2 resterende fiches gedekt in de doos).

De fiches hebben invloed op de puntentelling aan het einde van het spel:

- Heeft een speler ten minste 1 fiche van waarde 2 en het fiche "2x", dan mag hij **al zijn** fiches van waarde 2 met 2 vermenigvuldigen.
- Heeft een speler ten minste 1 fiche van waarde 1 en het fiche "3x", dan mag hij **al zijn** fiches van waarde 1 met 3 vermenigvuldigen.



© 2018 999 Games b.v.  
Uitgever en distributeur:  
999 Games b.v.  
Postbus 60230  
NL - 1320 AG Almere  
[www.999games.nl](http://www.999games.nl)  
Klantenservice:  
0900 - 999 0000  
[999games.nl/klantenservice](http://999games.nl/klantenservice)

Alle rechten voorbehouden  
Made in China

Auteur: Peter Verhaeghe  
Illustraties: Mark Borgions  
Spelregels en eindredactie: 999 Games b.v.