



Welkom op het koninklijke diner van Louis XIV! Als ober is het jouw taak om de kieskeurige edelen op dit extravagante feest te bedienen. Geniet in de avond van het gemaskerde bal maar raak niet te afgeleid. Niemand houdt ervan om op z'n eten te wachten!



72 Voedselkaarten



24 Edelen



4 Bedriegers



9 Solokaarten



1 Einde-feestkaart

SPELOPZET

Schud de voedselkaarten en maak drie gelijke stapels. Neem de Einde-feestkaart en schud deze in één van deze stapels. Stapel de drie stapels op elkaar, waarbij de stapel met de einde-feestkaart onderop ligt. Dit wordt de trekstapel.

Trek de bovenste negen voedselkaarten van de trekstapel en maak een matrix van 3x3. Dit wordt gezien als het 'Dienblad'. Sorteert de edelen en bedriegers per spelers-icoon. Iedere speler krijgt zeven kaarten. De spelers bepalen of ze allemaal de gemaskerde of ongemaskerde kant spelen. Speel je voor het eerst, begin dan met de ongemaskerde kant. Leg je edelen met de bedrieger aan het uiteinde naast elkaar in een rij voor je. Je bent klaar om te beginnen!



DOEL VAN HET SPEL

Win door alle edelen te scoren of door de meeste punten te behalen aan het einde van het spel.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt direct zodra één speler alle edelen heeft gescoord of als de einde-feestkaart voor de tweede keer is getrokken. Is er een gelijkspel, dan wint de speler met de meeste voedselkaarten op tafel.

SPELOVERZICHT

Kies een startspeler om de ronde te beginnen. Vervolg dan, om de beurt, met de klok mee. In je beurt speel je de volgende acties in de onderstaande volgorde:

1. Neem voedselkaarten van het Dienblad.
2. Bedien edelen met voedsel.
3. Scoor edelen en/of gooi voedsel weg indien van toepassing
4. Ververs het Dienblad.

1. NEEM VOEDSELKAARTEN VAN HET DIENBLAD.

Er zijn zes verschillende soorten voedsel: blauw/dessert, groen/drankjes, paars/fruit, roze/gebak, geel/hartig en wit/overvloed. Elke voedselkaart heeft een andere waarde, variërend van 1 tot 12. De overvloedkaarten (wit) kunnen gebruikt worden als ieder soort voedsel. Om voedsel van het Dienblad te pakken, kies je één van de volgende opties:

- A) Neem 3 kaarten uit een enkele rij, of...
- B) Neem 3 kaarten uit een enkele kolom, of...
- C) Gebruik de speciale kracht van de bedrieger.



Bedrieger: De bedrieger kun je maar 1x in het spel gebruiken. Wanneer je deze gebruikt, draai deze een kwartslag. Je mag kaarten pakken volgens het patroon van je bedrieger. Je mag het patroon roteren.

2. BEDIEN EDELEN MET VOEDSEL

Nadat je drie kaarten van het Dienblad hebt gepakt **MOET** je deze bij je edelen plaatsen. Gespeelde kaarten mogen niet meer van plek veranderen, dus denk goed na waar je

deze plaatst. Je mag de drie gekozen kaarten over de edelen verdelen. De edelen vragen om specifieke combinaties van voedselkaarten, afhankelijk van de kant waarvoor je speelt. Een paar bestaat uit twee voedselkaarten met dezelfde waarde. **Het maakt niet uit in welke volgorde je de kaarten speelt.** Hieronder de uitleg van alle voorwaarden (de gevraagde kleuren variëren per speler):



1. Deze edele heeft vier voedselkaarten nodig, allemaal met dezelfde waarde. Eén van de kaarten moet geel zijn.
2. Deze edele heeft twee paren nodig, waarbij ieder paar één blauwe kaart nodig heeft.
3. Deze edele heeft vier paarse kaarten nodig, waarbij de totale waarde lager is dan 15.
4. Deze edele heeft drie groene kaarten nodig, waarbij twee kaarten samen de waarde hebben van de derde kaart.
5. Deze edele heeft vier roze kaarten nodig, waarbij de totale waarde hoger is dan 38.
6. Deze edele heeft exact 25 voedsel nodig, het maakt niet uit welke voedselsoort.

Onthoud: overvloedkaarten mogen gebruikt worden als elke kleur! Je kan geen kaarten spelen onder een edele die al gescoord is.



3. SCOOR EDELEN EN/OF GOOI ETEN WEG WANNEER TOEPASBAAR.

Je scoort edelen wanneer exact aan de voorwaarden zijn voldaan. Draai je edele een kwartslag om te laten zien dat je deze hebt gescoord. Leg alle voedselkaarten van de gescoorde edele af.

Voedsel weggooien

De edelen zijn kieskeurige eters. Soms moet je voedsel onder een edele plaatsen omdat het gewoon nergens anders past. Hierdoor kan het gebeuren dat je niet meer aan de kaartvoorwaarden kunt voldoen. Je **moet** dan alle voedselkaarten onder deze edele direct afleggen, inclusief de kaart die je er net hebt geplaatst. Dit kan gebeuren bij de eerste, tweede of derde kaart die je aanlegt. Mocht je na de eerste aangelegde kaart voedsel weg moeten gooien, dan **mag** je je tweede en/of derde kaart gewoon aanleggen bij de edele die zojuist gelegeed is.

Vrijwillig voedsel weggooien

Nadat je je drie kaarten hebt geplaatst ben je vrij om meer voedselkaarten weg te gooien. Je moet dan wel altijd **alle** voedselkaarten onder je edele(n) weggooien. Leg alle weggegooidde kaarten op de aflegstapel.

4. HET DIENBLAD VERVERSEN

Trek drie nieuwe kaarten van de trekstapel om het Dienblad aan te vullen. Vul aan van links naar rechts en van boven naar beneden. De volgende speler is aan de beurt.



EINDE-FEESTKAART EN EINDE VAN HET SPEL

Je zult de einde-feestkaart twee keer tegenkomen. De eerste keer dat je de einde-feestkaart trekt neem je de aflegstapel en schud je deze met de overgebleven kaarten van de trekstapel. Vorm opnieuw drie gelijke stapels en schud de eind kaart in één van deze stapels. Stapel de drie stapels boven op elkaar met de einde-feestkaart in het midden. Dit is de nieuwe trekstapel. Mocht je midden in het verversen zitten van het Dienblad, maak dit dan nu eerst af. Mocht je de einde-feestkaart voor de tweede keer tegenkomen, dan stopt het spel meteen. De speler met de meeste punten wint. Bij een gelijkspel wint de speler met de meeste voedselkaarten op tafel.

SOLOSPEL

In een solospel speel je tegen een A.I. bestaande uit de solokaarten. Neem de negen solokaarten en schud deze. Bepaal voor jezelf welke kant van de edelen je gaat spelen. Maak een trekstapel van de solokaarten en leg deze naast het Dienblad. Het opzetten van het spel is iets anders dan een standaard potje. Je gebruikt de einde-feestkaart niet en de A.I. heeft geen edelen of bedrieger. In een solospel probeer je zoveel mogelijk punten te scoren binnen negen beurten. A.I. start in een solospel.

Bekijk hoe goed je gescoord hebt a.d.h.v. deze lijst:

11/12: Ober van het jaar!

9/10: Jij verdient een dikke fooi!

7/8: Goed genoeg, maar kan beter.

0-6: Ontslagen.

Voorbeeld solospel

Alexander speelt tegen de A.I.. Alexander heeft zijn zes edelen en bedrieger voor zich. Hij trekt de eerste solokaart en verwijdert drie kaarten van het Dienblad zoals aangegeven op de solokaart.



Alexander vult het Dienblad aan met drie nieuwe voedselkaarten. Het is nu zijn beurt. Hij neemt de bovenste rij van het Dienblad en plaatst deze onder zijn edelen.

Vul het Dienblad aan met drie nieuwe kaarten. Nu is de A.I. weer aan de beurt. Trek een kaart van de solostapel en verwijder weer de voedselkaarten zoals aangegeven op de solokaart. Vul deze weer aan.

Alexander heeft zijn bedrieger geactiveerd door deze een kwartslag te draaien. Hij mag nu drie voedselkaarten in een hoek pakken.

Na een aantal ronden is Alexander bekroont tot ober van het jaar door vijf edelen te scoren binnen negen rondes!

CREDITS

Auteur: Wouter van Strien

Illustraties: Zhenya Lyapina


Grafische vormgeving: Vicky Trouerbach

Uitgever: Jolly Dutch

Versie: 2024

BEKIJK ONZE
UITLEGVIDEO



* Deze edelen hebben een bestellingsrestrictie. Met deze edelen is de volgorde waarin je de voedselkaarten speelt wel van belang. Voorbeeld: Wanneer je voedselkaarten bij edele nr. 5 wilt plaatsen, moet je eerst een gele kaart spelen, bij voorkeur met een zo laag mogelijke waarde. De tweede kaart moet hoger zijn dan de eerste. De derde kaart moet weer hoger zijn dan de tweede en de vierde kaart moet hoger zijn dan de derde en geel zijn. **Je kan deze bestelling restrictie gemakkelijk herkennen aan de  iconen.**