



# Fairy Lights

## OVERZICHT & DOEL VAN HET SPEL

Verzamel setjes identieke lampjes om de mooiste guirlande samen te stellen en de meeste punten te verdienen (☆). De speler met de meeste punten aan het einde van het spel wint.

## INHOUD

- ★ 1 spelregelboekje
- ★ 103 kaarten bestaande uit:

	<i>Aantal kaarten die 1 lampje tonen</i>	<i>Aantal kaarten die 2 lampjes tonen</i>	<i>Kaarthkleur</i>
<i>Kater-Kuiken</i>	28	6	Geel
<i>Konijn-Egel</i>	23	5	Roos
<i>Uil-Vlinder</i>	16	4	Oranje
<i>Vos-Hert</i>	13	3	Zilver
<i>Draak-Libel</i>	5	0	Goud

# ANATOMIE VAN DE KAARTEN

## Voorbeelden van voorkanten



## Achterkant



Alle kaarten hebben dezelfde achterkant.

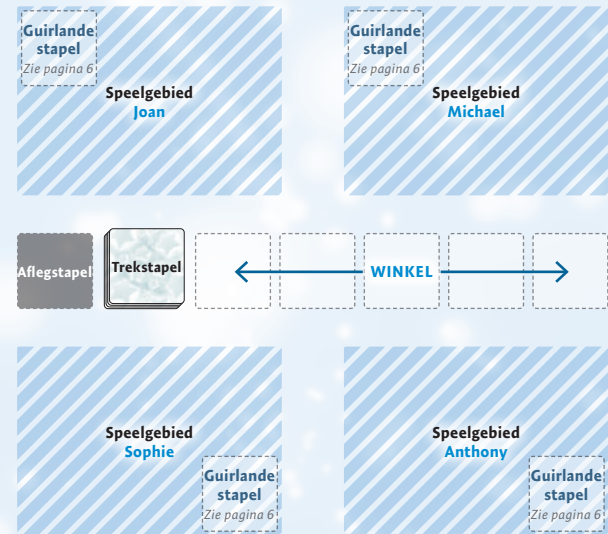
# VOORBEREIDING

Schud alle kaarten en leg de stapel gedekt in het midden van de tafel. Laat naast deze trekstapel voldoende ruimte om 5 kaarten open te leggen, deze vormen de "winkel".

Voorzie ook wat ruimte naast de trekstapel om een aflegstapel te maken.

Elke speler heeft z'n eigen speelgebied.

Bepaal willekeurig een startspeler.



Voorbeeld van een 4-speler voorbereiding.

# HET SPEL SPELEN

De spelers voeren kloksgewijs hun beurten uit. Tijdens je beurt moet/mag (afhankelijk van onderstaande beschreven situaties) je een **Onthul** actie en dan een **Neem** actie uitvoeren. Hierna eindigt je beurt.

## BELANGRIJK

Vergis je tijdens het spel niet in het aantal afgebeelde lampjes en het nummer van **kaarten** (1 kaart kan 1 of 2 lampjes tonen)!

## ONTHUL ACTIE

Je hebt verschillende opties afhankelijk van de kaarten die reeds openliggen in de winkel:

### Indien er 0 kaarten onthuld zijn

Je **moet** een kaart onthullen.

### Indien er 1 – 4 kaarten onthuld zijn

Je **mag** een kaart onthullen.

### Indien er 5 kaarten onthuld zijn

Je **mag geen** kaart onthullen.

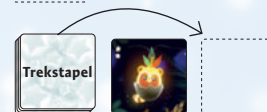


Om een kaart te onthullen neem je de bovenste kaart van de trekstapel en legt deze in de winkel:

★ Indien er nog geen kaarten onthuld zijn, plaats je de kaart naast de trekstapel om de winkel te openen.



★ Indien er al minstens één kaart ligt, plaats je de nieuwe kaart naast de laatst geplaatste kaart in de winkel (deze kan onthuld zijn door een andere speler).



Je **mag** de Onthul actie verschillende keren herhalen in dezelfde beurt, tot er **een maximum van 5 kaarten in de winkel ligt**.

## BELANGRIJK

Zo gauw je een kaart onthult in dezelfde kleur\* als de **vorige** kaart in de winkel, eindigt je beurt **zonder dat je de Neem actie kan uitvoeren** (zie volgende pagina).

\* In dit geval is het aantal lampjes en ★ op de kaart onbelangrijk.

Je kan slechts 1 kaart terzelfdertijd onthullen.



In dit voorbeeld was er al 1 roze kaart onthuld in de beurt van Michael. Hij kiest ervoor om nog een nieuwe kaart **A** te onthullen (hij had de keuze om dit niet te doen), en trekt een zilveren kaart. Deze plaatst hij naast de roze kaart. Hij beslist om nog 1 kaart te onthullen en dit is wederom een zilveren kaart **B** die hij naast de vorige plaatst. Omdat deze laatste kaart dezelfde kleur heeft als de vorige kaart **moet Michael zijn beurt eindigen zonder een kaart te nemen!**

## NEEM ACTIE

Indien je jouw beurt nog niet beëindigde (zie vorige pagina) **moet** je nu een Neem actie uitvoeren.

### Wat moet je nemen uit de winkel?

Het aantal onthulde kaarten in de winkel bepaalt de kaarten die je **moet** nemen:

#### Indien er 1 – 4 kaarten zijn onthuld

Je **moet één kleur** kaarten nemen.

Je **moet elke** kaart in deze kleur uit de winkel nemen.

#### Indien er 5 kaarten zijn onthuld

Je **moet twee kleuren** kaarten nemen.

Je **moet elke** kaart in deze twee kleuren uit de winkel nemen.

### OPMERKING

Indien er slechts één kleur kaarten in de winkel ligt, neem je enkel deze kleur.

### Wat moet ik met de kaarten doen die ik uit de winkel neem?

Voeg de kaarten die je nam toe aan je speelgebied, sorteer ze per kleur. Op deze manier vorm of vervolledig je setjes.

Je **mag geen** meerdere setjes van eenzelfde kleur vormen.

Indien een set **1 of 2 lampjes** heeft, dan is deze set “in aanbouw” en **blijft deze** open liggen in je speelgebied; je kan deze later vervolledigen.

Indien een set **een veelvoud van 3 lampjes** (3, 6, 9, 12) heeft, dan **moet je deze onmiddellijk gedekt opslaan** in je Guirlande stapel. De ☆ in je Guirlande stapel worden aan het einde van het spel geteld.

Indien een set **eender welk ander aantal lampjes** (4, 5, 7, 8, 10 of 11) heeft, dan moeten deze kaarten **onmiddellijk afgelegd worden** op de algemene aflegstapel. Kaarten die je aflegt zijn verloren, ze hebben geen verdere betekenis in het spel.

### OPMERKING

Er zijn slechts 5 kaarten die een Draak-Libel lampje tonen.

Je kan er dus slechts **één enkele set** mee vormen tijdens het spel.

### Wat doe ik met resterende kaarten in de winkel?

Schuif alle resterende kaarten in de winkel - diegene die niet genomen zijn - richting de trekstapel voor de volgende speler zijn beurt.

## EINDE VAN JOUW BEURT

Je beurt is voorbij als één van volgende zaken zich voordoet:

- ★ Je onthult een kaart in dezelfde kleur als de laatste kaart in de winkel.
- ★ Je hebt de Neem actie volledig uitgevoerd.

### OPMERKING

Je kan je beurt nooit vroeger beëindigen om het nemen van kaarten die je liever niet wil te vermijden.



## EINDE VAN HET SPEL

Zo gauw de laatste kaart van de trekstapel wordt onthuld, eindigt het spel na de beurt van de actieve speler.

### OPMERKING

Indien de laatst onthulde kaart dezelfde kleur heeft als de laatste kaart in de winkel eindigt het spel onmiddellijk.

Indien er op dit moment nog kaarten in de winkel liggen, worden ze afgelegd.

## TEL DE PUNTEN

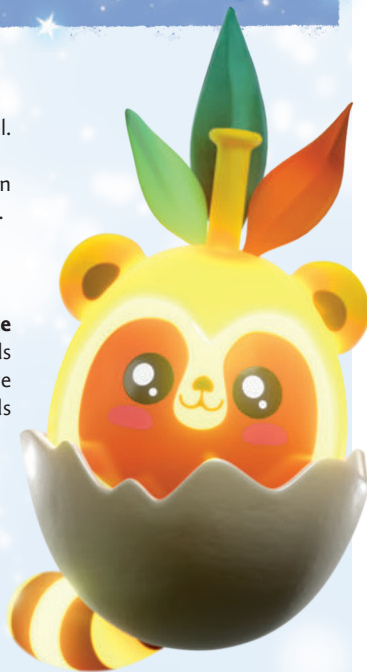
Enkel de ☆ tellen als punten.

Je **scoort 1 punt** voor elk ☆ in je Guirlande stapel.

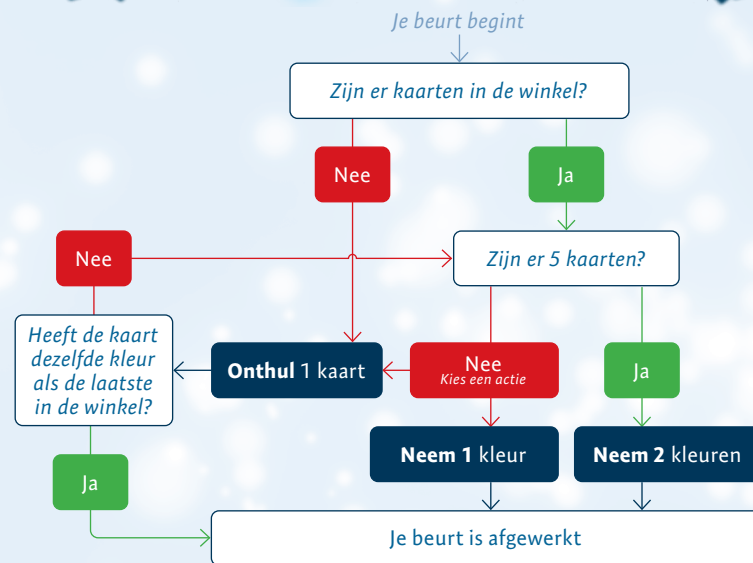
Je **verliest 1 punt** voor elk ☆ in de setjes "in aanbouw" (niet afgewerkt) in je speelgebied.

De speler met de meeste punten wint.

Bij gelijkstand wint de speler met de **meeste** kaarten in de Guirlande stapel. Indien nog steeds gelijk, wint de speler met de **meeste** negatieve punten in het speelgebied. Is het dan nog steeds gelijk delen de spelers de overwinning.



## HET SPEL IN EEN OOGOPZICHT



# SPELVOORBEELD

Joan, Michael en Sophie spelen een 3-speler spel. Het is **Joan** zijn beurt. Aangezien er geen kaarten in de winkel liggen, moet hij een kaart onthullen van de trekstapel **A**. Het is een roze kaart. Hij kiest ervoor om nog een kaart te onthullen **B**, maar ook dat is een roze kaart. Zijn beurt eindigt dus onmiddellijk.



Het is **Michael** zijn beurt. Hij heeft nog geen sets verzameld, dus hij beslist om geen kaarten te onthullen en neemt gewoon de 2 roze kaarten. Dit is een goede zet aangezien ze een volledige set vormen met hun 3 lampjes. Ze leveren 4 ☆ op en worden onmiddellijk veilig opgeborgen in de Guirlande stapel. Zijn beurt is voorbij.



**Sophie** is aan de beurt. Zij moet minstens 1 kaart onthullen; ze onthult een zilveren kaart. Daarna onthult ze er nog 4 extra, de ene na de andere, gelukkig nooit dezelfde kleur als de vorige: roos, zilver, roos, oranje.



Met 5 onthulde kaarten mag ze geen kaart meer onthullen en moet ze 2 kleuren aan kaarten nemen. Ze kiest voor zilver en roos.

Met 6 lampjes is de zilveren set volledig en moet deze opgeslagen worden. Haar roze set heeft er echter meer dan 3, maar geen veelvoud van 3, dus moet ze deze set afleggen. Indien ze de oranje kaart had genomen in plaats van de 2 roze, zou ze haar oranje set verloren hebben, maar deze kan potentieel meer ☆ opleveren.

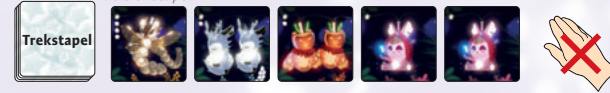


Doorschuiven richting de trekstapel



Voor Joan zijn beurt begint, schuift Sophie de resterende kaarten in de winkel richting de trekstapel. Dan begint **Joan** zijn beurt. Hij kiest ervoor om een kaart te onthullen, en daarna nog ééntje: goud en dan oranje. Hij beslist om te stoppen zodat hij de oranje set kan nemen, aangezien het een complete set is en hij er nog geen gestart was in zijn speelgebied. Dit resulteert in het onmiddellijk opslaan van deze set.

Doorschuiven richting de trekstapel



**Michael** onthult 4 extra kaarten. Jammerlijk genoeg heeft de laatst onthulde kaart dezelfde kleur als de vorige kaart. Hij eindigt zijn beurt zonder dat het hem kaarten oplevert.




**Sophie** kan geen nieuwe kaarten onthullen aangezien het maximum van 5 reeds bereikt is in de winkel. Hierdoor wordt ze gedwongen om 2 kleuren kaarten te nemen. Geen enkele keuze laat haar toe om volledige sets te vormen. Indien ze de oranje kaart zou nemen, zou ze haar oranje set (4 lampjes) verliezen.






rue Sanson 4, 5310 Longchamps, België

 [www.sitdown-games.com](http://www.sitdown-games.com)

 [info@sitdown-games.com](mailto:info@sitdown-games.com)

 SitDownGames

 Sitdown.jeux

 SitDownGames



Joan

**JOAN** «Ee dikke merci aan het volledige team van Sit Down! Mijn doel was een toegankelijk familiekaartspel te creëren. Vertrekkende van een simpel prototype waarvan het spelmechanisme gepresenteerd werd in Cannes in 2020, doorliep het spel héél wat werk en ontwikkeling om het spelverloop nog amuserender te maken. Ik bedank dan ook de vrienden van MALT voor het testen, mijn vrouw en mijn zoon voor hun ondersteuning.»

**SIT DOWN!** dank aan Claire & Pierrick.  
Ze weten waarom.

Een spel van Sit Down! gepubliceerd door Megalopole. © Megalopole (2022). Alle rechten voorbehouden. • Dit spel mag enkel voor private recreatieve doelen gebruikt worden. **WAARSCHUWING!** Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Dit spel bevat kleine onderdelen die ingeslikt of ingeademd kunnen worden. Bewaar deze informatie. • Afbeeldingen zijn niet bindend. Vormen en kleuren kunnen afwijken. • Elke reproductie van dit spel, geheel of gedeeltelijk, in om het even welk medium, fysiek of elektronisch, is ten strengste verboden zonder schriftelijke toestemming van Megalopole.

ONTWERPER  
**Joan DUFOUR**

ILLUSTRATOR (3D)  
**Maxime MOULINS**

ILLUSTRATOR (CONCEPT)  
& GRAFISCH ONTWERPER  
**Anthony MOULINS**

ONTWIKKELINGSMANAGER  
**Michaël DEROBERTMASURE**

ARTISTIEK DIRECTEUR  
**Marie OOMS**

PROJECTMANAGER  
**Didier DELHEZ**

NEDERLANDSTALIGE VERTALING  
**Arne DE CNODDER**