



Fiasko  
Ravensburger, 1997  
STAUPE Reinhard  
02 - 05 spelers vanaf 10 jaar  
± 30 minuten

# Spelmateriaal

- 80 speelkaarten ;  
De kaarten zijn opgedeeld in 5 verschillende producten : van elk product zijn er telkens 3 kaarten voorhanden met de waarde 1, 2, 4 en 5 en 4 kaarten met de waarde 3.
- 6 fiascokaarten ;
- 2 kaarten sliepuut ;
- 1 scoreformulier.



## Doel van het spel

De speler die op het einde van het spel de hoogste toren heeft opgebouwd in de supermarkt en op deze manier de meeste punten heeft verdiend, wint het spel.

Hoe meer kaarten een speler tijdens het spel in zijn handen heeft, hoe meer producten hij kan gebruiken om een toren met een bepaald product te maken.

**Maar ... let op :** de speler die een fiascokaart neemt, verliest al zijn kaarten en moet terug van voor af aan beginnen !

## Spelvoorbereiding

Er wordt een speler aangeduid als spelleider. Hij noteert de namen van de spelers op het scoreformulier en speelt ook zelf mee. Alle kaarten worden grondig geschud en als verdeckte voorraadstapel in het midden op de tafel gelegd.

## Spelverloop

Beginnend met de linkerbuur van de spelleider, nemen de spelers om beurt de bovenste kaart van de voorraadstapel. Er wordt steeds gespeeld met de klok mee. Dus : een speler neemt een kaart, de volgende speler neemt een kaart, de volgende neemt een kaart enz.

Telkens een speler aan de beurt is, beschikt hij over twee mogelijkheden :

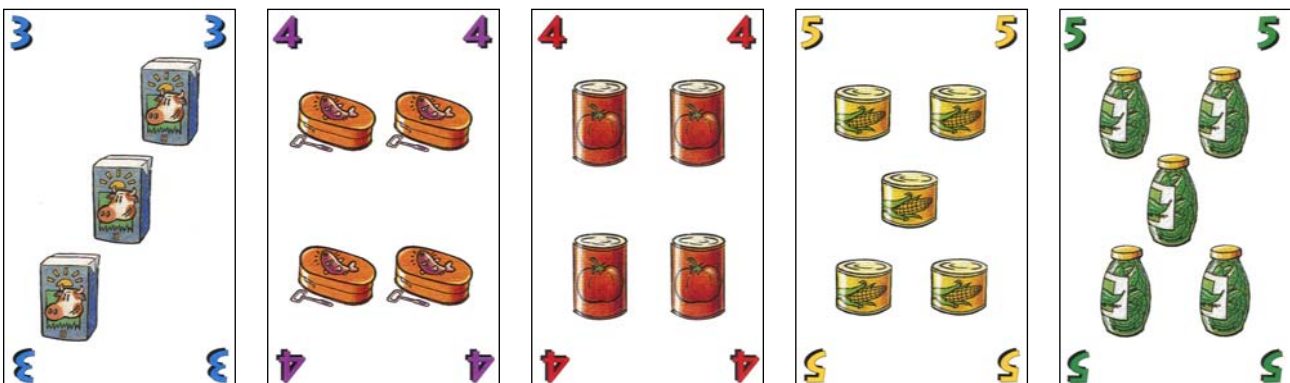
- of hij neemt de bovenste verdeckte kaart van de stapel en verhoogt daarmee het aantal handkaarten ;
- of hij levert producten in voor een bepaald aantal punten.

Het is niet toegestaan om eerst een kaart te nemen en vervolgens producten in te leveren !

## Kaart nemen

Zolang een speler de mening is toegedaan dat hij kaarten kan bijnemen zonder daarbij een fiascokaart te trekken, neemt hij eenvoudigweg de bovenste kaart van de voorraadstapel.

Als dit een normale speelkaart met producten is, heeft hij geluk gehad en neemt hij de genomen kaart in de hand.



## Fiascokaart

Neemt een speler een fiascokaart, dan heeft hij zich vergist. Hij toont zijn medespelers de fiascokaart en verliest onmiddellijk alle handkaarten die hij op dat moment in zijn hand heeft.

Hij legt deze kaarten (inclusief de fiascokaart) op de aflegstapel.

De volgende ronde zal hij terug kaarten beginnen verzamelen.



## Sliepuitkaart

In tegenstelling met de fiascokaart, staat er op een sliepuitkaart meer dan één product afgebeeld wiens toren invalt.

De torens van alle producten storten in en alle medespelers (maar niet de speler die de kaart trekt) moeten hun handkaarten afgeven en opnieuw beginnen sparen.

Ook hier worden de kaarten (inclusief de sliepuitkaart) weggelegd op de aflegstapel.

**Tip :** Tel het aantal fiascokaarten en sliepuitkaarten. Zodra ze alle 8 uit het spel zijn verdwenen, kunnen de spelers zorgeloos kaarten verzamelen.



## Producten inruilen en punten verzamelen

Om producten in te ruilen en punten te ontvangen, noemt de speler het product dat hij wil inleveren (bijvoorbeeld tomaat in blik). Vervolgens legt hij al zijn productkaarten zichtbaar voor zich op tafel. Hij maakt twee rijen namelijk de kaarten van het product dat hij heeft genoemd en de andere productkaarten.

Om het aantal punten te bepalen, worden de waardes van de kaarten van het genoemde product opgeteld en vermenigvuldigd met het totaal aantal productkaarten.

Dus : som maken van de waardes van alle kaarten van één product dat je wil inruilen en dit vermenigvuldigen met het totaal aantal kaarten.

## Voorbeeld

Marc heeft in totaal 8 kaarten in de hand, waarvan 3 kaarten met melk. Hij wil het product melk inruilen en legt al zijn kaarten open op de tafel. De melkkaarten hebben de volgende waardes : een vijf, een twee en een vier. Deze waardes worden nu opgeteld :  $5 + 2 + 4 = 11$ . Deze som wordt nu vermenigvuldigd met het totaal aantal productkaarten die Marc had, en dat waren er 8. Dus  $11 \times 8 = 88$  punten. De spelleider noteert dus 88 punten bij Marc naast de melk.

Het behaalde aantal punten wordt door de spelleider op de juiste plaats op het scoreformulier genoteerd. Alle kaarten van één product waarvoor een speler punten heeft ontvangen, worden op de aflegstapel gelegd. Als de voorraadstapel is opgebruikt, wordt de aflegstapel geschud en opnieuw als voorraadstapel gebruikt.

**Belangrijk :** Elke speler mag één bepaald product tijdens het ganse spel slechts éénmaal inruilen !

Inruilen is pas mogelijk als een product minimaal 13 punten oplevert !

## Einde van het spel

Zodra een speler alle 5 producten heeft ingeruild, eindigt het spel. Dan volgt de eindafrekening.

## De eindafrekening

De speler die door het inruilen van producten het spel heeft beëindigd, ontvangt 20 bonuspunten die door de spelleider worden genoteerd.

Vervolgens gaat de spelleider per product op zoek naar het hoogste aantal punten dat daarvoor werd behaald. De speler die voor dit product het hoogste scoorde, ontvangt 30 bonuspunten. Als er twee spelers zijn die beiden het hoogst scoren, ontvangen ze elk 15 bonuspunten.

Vervolgens maakt de spelleider per speler de som van de punten die deze per ingeruild product heeft behaald. De som van deze punten en de bonuspunten levert het eindresultaat op.

## Tips

Ook een speler die per ingeleverd product weinig punten ontvangt, kan het spel winnen. Hij kan het spel immers snel beëindigen.

Het scoreformulier blijft steeds zichtbaar op tafel liggen. Zo kan elke speler nagaan welke producten hij nog kan inruilen en welke niet meer.

FIASKO						
NAAM						
melk						
augurk						
tomaat						
maïs						
vis						
PUNTEN						
EXTRA						
TOTAAL						

© 1997 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag  
Postfach 18 60  
D-88188 Ravensburg

**Ravensburger**