

GUILLOTINE

Doel van het spel

In dit spel zullen er tot op het einde vele koppen rollen. Twaalf edelen staan klaar voor de guillotine. Per speelbeurt wordt diegene die vooraan in de rij staat, getroffen door de valbijl. De spelers kunnen de volgorde van de edelen in de rij veranderen door actiekaarten uit te spelen. De speler die de edelste hoofden verzamelt, is de andere spelers steeds een stapje (hoofdje) voor. Elke edele die verzameld wordt, levert een speler plus- of minpunten op. Een graaf of hertog brengt meer punten op dan bijvoorbeeld een geestelijke of een tragische figuur uit het gewone volk. De speler die op het einde van het spel de meeste punten heeft verzameld, wint het spel.

Spelmateriaal

- 50 edelenkaarten
- 60 actiekaarten
- 1 guillotine

Spelvoorbereiding

- De edelen- en actiekaarten worden van elkaar gescheiden en afzonderlijk geschud.
- Elke speler ontvangt verdekt **5 actiekaarten** en neemt deze ter hand.
- Vervolgens worden er van de stapel edelenkaarten **12** kaarten afgenomen en **zichtbaar** in een rij op tafel naast elkaar gelegd.
- De resterende actie- en edelenkaarten worden als afzonderlijke, verdekte stapels midden op tafel gelegd. Tussen de beide stapels dient voldoende ruimte voorzien te worden om 2 aflegstapeltjes te kunnen vormen.
- Een speler neemt de guillotine en zet deze aan één van uiteinden van de rij edelen. De plaats waar de guillotine staat, bepaalt de kop van de rij. Daar zal in de loop van het spel steeds de meest vooraan staande edele onthoofd worden.
- De speler met de langste hals, begint het spel.
- Je kan een afbeelding van de startopstelling terugvinden op pagina 2 van het originele spelreglement.

Spelverloop

- **Eerste dag :**

De speelbeurt van een speler moet steeds in de aangegeven volgorde gespeeld worden :

1. Hij mag een actiekaart uitspelen ;
2. Hij moet de edele vooraan in de rij onthoofden ;
3. Hij moet een actiekaart bijnemen.

- **Actiekaart uitspelen (mag) :** Eerst moet een speler beslissen of hij al dan niet een actiekaart uitspeelt. Als hij hiertoe beslist, neemt hij deze uit zijn hand, leest ze luidop voor, voert de daarbijhorende actie uit en legt tot slot de actiekaart op de aflegstapel. Er zijn actiekaarten die na het uitspelen niet onmiddellijk op de aflegstapel belanden, maar zichtbaar voor een speler gelegd worden. Actiekaarten die voor een speler op tafel liggen, worden niet als handkaarten beschouwd. Actiekaarten maken het mogelijk om de volgorde van de edelen aan het schavot te veranderen, edelen uit de rij te verwijderen en op de aflegstapel te leggen, edelen toe te voegen aan de rij, extra punten te verkrijgen of extra kaarten bij te nemen. Als een speler beslist om geen actiekaart uit te spelen, gaat hij onmiddellijk naar de volgende fase in zijn beurt nl. een edele onthoofden.
- **Edele onthoofden (moet) :** Een edele wordt onthoofd door de edelenkaart die vooraan in de rij ligt, te verwijderen uit de rij en zichtbaar voor zich op tafel te leggen. Edelenkaarten die later verzameld worden, worden zichtbaar bovenop deze kaart gelegd zodat er een soort 'puntenstapel' ontstaat. Belangrijk : Sommige edelenkaarten bevatten extra aanwijzingen. Als een speler een dergelijke edele onthoofdt, moet hij deze aanwijzing onmiddellijk uitvoeren. De edelenkaarten hebben verschillende waarden. Er zijn er met pluspunten, met minpunten en met een ster in plaats van een cijfer.
- **Actiekaart bijnemen (moet) :** Een speler beëindigt zijn speelbeurt door een actiekaart van de voorraadstapel midden op tafel ter hand te nemen. Als een speler dit op het einde van zijn beurt vergeet te doen, mag hij dit achteraf niet meer doen ! Er is geen maximum gesteld op het aantal actiekaarten dat een speler in zijn hand mag hebben.
- Als een speler zijn speelbeurt beëindigd heeft, is de speler links van hem aan de beurt. Elke speler moet tijdens zijn speelbeurt steeds de hierboven beschreven volgorde doorlopen. Op bladzijde 3 en 4 zijn er voorbeelden beschikbaar van hoe een speelbeurt kan verlopen.
- **Tweede en derde dag :** De eerste dag eindigt zodra er bij het begin van de speelbeurt van een speler geen edele meer voor het schavot ligt. Voor de tweede en derde dag moet de speler voor hij speelt 12 nieuwe edelenkaarten nemen en deze (beginnende bij de guillotine) zichtbaar in een rij op tafel leggen. De spelers behouden de actiekaarten die ze nog in hun handen hebben en ook de actie- of edelenkaarten voor hen op tafel blijven liggen. Als op het einde van de tweede dag geen edele meer voor de guillotine ligt, eindigt de tweede dag en begint de derde (en laatste). Belangrijk : de kaarten 'Robespierre' en 'Scharlachroter Rächer' kunnen een dag voortijdig beëindigen !

- **Actiekaarten :**

- Als een speler een actiekaart uitspeelt waarop staat 'Bestimme einen Spieler' (kies een speler), mag hij ook zichzelf aanduiden.
- Als een speler 'Späte Ankunft' uitspeelt, neemt hij de 3 bovenste kaarten van de voorraadstapel van de edelen, kiest er zich 1 uit, legt deze op het einde van de rij edelen en legt de 2 resterende kaarten op de aflegstapel.
- De speler die 'Regenpause' uitspeelt, neemt de handkaarten van alle spelers, schudt deze onder de stapel met edelenkaarten en geeft elke spelers 5 nieuwe actiekaarten.
- De speler die 'Verzählt' (vertel) uitspeelde, duidt een medespeler aan, neemt diens puntenstapel die voor hem ligt en geeft hem in ruil daarvoor zijn eigen puntenstapel. Beiden zoeken vervolgens in de stapel van de andere 1 edele uit. Tot slot worden de puntenstapels terug gegeven aan hun eigenaars en wordt de gekozen edele toegevoegd aan de eigen puntenstapel.
- 'Warte Mal' is de enige kaart die uitgespeeld kan worden buiten zijn eigen speelbeurt. Deze kaart kan uitgespeeld worden op het moment dat een andere speler aanstalten maakt om een edele te onthoofden om op zijn puntenstapel te leggen. De speler die deze kaart uitspeelt, roept 'Wacht even', neemt alle edelen die in de rij liggen, schudt deze grondig en legt ze vervolgens (beginnend bij de guillotine) terug op tafel. Pas dan kan de speler die aan de beurt was, de eerste edele in de rij onthoofden.
- Met uitzondering van de speler die de kaart 'Zwangpause' uitspeelde, moeten alle spelers de actiekaarten die ze in hun handen hebben schudden, er eentje uitnemen en deze zichtbaar op de aflegstapel leggen.
- De speler die 'Fehlende Köpfe' uitspeelt, duidt een medespeler aan die zijn puntenstapel moet schudden en de bovenste kaart ervan op de aflegstapel moet leggen. De resterende kaarten worden terug zichtbaar voor zich op tafel gelegd.
- De speler die 'Herzlose Wachen' uitspeelt, legt deze zichtbaar voor zich op tafel. Zo lang deze kaart voor hem ligt, mag niemand (dus ook hij zelf niet) een actiekaart uitspelen die de volgorde van de edelen zou veranderen. Bij deze kaarten horen ook de kaarten die een edele uit de rij verwijderen of toevoegen. De speler die deze kaart voor zich heeft liggen, mag de kaart op gelijk welk moment op de aflegstapel leggen.
- De speler die 'Gleichgültiges Volk' (onverschillig volk) uitspeelt, legt deze zichtbaar voor zich op tafel. Voor hem levert elke grijze edele in zijn puntenstapel op het einde van het spel 1 extra punt op (in plaats van de afgebeelde minpunten).
- Normaal gezien eindigt een dag als er geen edelen meer aanschuiven aan het schavot. De speler die 'Scharlachroter Rächer' uitspeelt, beëindigt de dag onmiddellijk op het einde van zijn beurt. Hij zelf onthoofdt nog wel één edele en neemt een actiekaart. Vervolgens belanden alle edelen die zich nog in de rij bevonden op de aflegstapel en begint een nieuwe dag (12 nieuwe edelenkaarten).

- **Edelenkaarten :**

- Als er zich 1 'Palastwache' in de puntenstapel bevindt, telt deze als 1 punt. Twee paleiswachters leveren elk 2 punten op. Aangezien er 5 paleiswachters in het spel zijn, kan elke paleiswacht dus maximaal 5 punten opleveren als ze zich allemaal in de puntenstapel van één speler bevinden.
- Als de 'Tragischer Figur' zich als enige in de puntenstapel van een speler bevindt, kost deze 1 minpunt. Als er zich nog een tragische figuur in de puntenstapel van een speler bevindt, kost deze 2 minpunten. Als alle 7 tragische figuren zich in de puntenstapel van één speler bevinden, kosten ze 7 minpunten per stuk.
- Als 'Robespierre' onthoofd wordt, wordt een dag vroegtijdig beëindigd. De speler neemt nog een actiekaart en legt vervolgens de nog in de rij resterende edelenkaarten op de aflegstapel. De volgende speler begint een nieuwe dag.

Einde van het spel

- Zodra de derde dag beëindigd werd, worden er punten toegekend.
- Belangrijk : De spelers mogen nog één of meerdere actiekaarten uitspelen die de punten in de puntenstapel met edelen positief of negatief kunnen beïnvloeden.
- De spelers tellen de punten van de door hen onthoofde edelen samen. De speler met de meeste punten, wint het spel. Op bladzijde 4 van het originele spelreglement kan U een voorbeeld van een afrekening terugvinden.

GUILLOTINE		
Amigo	Paul Peterson	2002
2-5 spelers	vanaf 12 jaar	45 min.

© Marc Van den Branden, Forum-Federatie Gezelschapspellenclubs, 2003

Invoer & Verkoop, Speciaalzaak Gezelschapspellen Adriaensen

Cuperusstraat 7 - 8, 2018 Antwerpen, tel. 03/239.25.25