

Maus au Chocolat
 Kosmos, 2009
 Christian FIORA & Knut HAPPEL
 2 - 6 spelers vanaf 10 jaar
 ± 30 minuten

Spelmateriaal

- ⇒ **80 ingrediëntkaarten**
 Telkens 16 kaarten per ingrediënt met de snoepwaardes 3 - 7. Elk ingrediënt heeft daarbij een eigen kleur.
- ⇒ **7 hulpkaarten**
- ⇒ **1 overzichtkaart**
- ⇒ **1 handleiding**

Nestor, de beroemdste chocolatier van Parijs, zit dik in de miserie. Alle inwoners houden van zijn lekkere pralines, zijn smakelijke taarten en zijn geraffineerde eclairs van de handige muis. Zijn keukenpersoneel heeft hem echter in de steek gelaten en Nestors ongeduldige klanten wachten op de bestelde heerlijkheden. Help Nestor om de passende ingrediënten te verzamelen en samen met Nestors kleine dierenvriendjes ervoor te zorgen dat hij zijn beroemde lekkernijen op tijd kan bereiden en afleveren.

Ingrediëntkaarten



snoepwaarde

chocoladedaalder

Hulpkaarten



functie

volgorde

overzichtkaart



Waarover gaat het ?

De spelers zetten hun ingrediëntkaarten in om andere ingrediëntkaarten te kunnen kopen. Daarbij moeten ze ook beslissen welke van hun handkaarten ze willen afgeven om zo snel mogelijk nieuwe ingrediëntkaarten te kunnen uitzoeken. Wie drie ingrediëntkaarten met opeenvolgende of gelijke snoepwaardes kan afleggen, verzamelt zegepunten. De speler die aan het einde van een ronde 30 of meer zegepunten heeft behaald, wint het spel.

Spelvoorbereiding

Eén van de spelers mixt verdekt alle ingrediëntkaarten zeer grondig en verdeelt dan om de beurt aan alle spelers (ook aan zichzelf) 5 kaarten.

De overige kaarten worden als verdekte voorraadstapel in het midden van de tafel gelegd. Van de voorraadstapel worden ingrediëntkaarten in het midden van de tafel uitgestald. Hierbij wordt één kaart meer uitgestald dan het aantal deelnemers.

De overzichtkaart wordt naast de voorraadstapel gelegd.

Iedere speler ontvangt, toevallig verdekt getrokken, één van de hulpkaarten.

De andere hulpkaarten worden naast elkaar en open links naast de oudste speler gelegd.

speler A



5 ingrediënten
(4 spelers + 1)



speler B



overzichtkaart en
voorraadstapel



speler D



overige
hulpkaarten



speler A

speler C



Spelverloop

Het spel loopt over meerdere rondes. Aan het begin van iedere volgende ronde worden nieuwe ingrediëntkaarten van de voorraadstapel in het midden van de tafel open neergelegd. Hierbij worden steeds zoveel nieuwe kaarten gelegd als er deelnemers zijn. Als er nog onvoldoende kaarten in de voorraadstapel zijn, wordt de aflegstapel zeer grondig gemixt en als nieuwe voorraadstapel klaargelegd.

Iedere speler legt verdekt één ingrediëntkaart verdekt voor zich neer. Als alle spelers een kaart hebben neergelegd, worden deze tegelijkertijd blootgelegd. Nu worden de chocoladedaalders van de neergelegde kaarten vergeleken. De chocoladedaalders zijn op de ingrediëntkaarten in de bovenste hoeken vermeld. De speler met **de meeste chocoladedaalders** neemt **als eerste** uit het midden van de tafel twee ingrediëntkaarten in de hand en legt zijn zonet gespeelde ingrediëntkaart in het midden bij de andere ingrediëntkaarten die daar nog liggen. Nu kiest de speler met de tweede meeste chocoladedaalders. Ook hij kiest twee ingrediëntkaarten uit het midden en legt hiervoor zijn gespeelde kaart in het midden. De andere spelers volgen dan om de beurt in de volgorde van het aantal chocoladedaalders. De uitgespeelde kaart van de laatste speler blijft voor de volgende ronde in het midden van de tafel liggen.

Als er meerdere spelers een kaart hebben gespeeld met even veel chocoladedaalders, beslist het getal op de hulpkaart over de volgorde. Van die spelers mag de speler die **de hulpkaart met de hoogste waarde** heeft als eerste kiezen.

Voorbeeld

Spelers A, B, C en D spelen 'Maus au chocolat'. In het midden liggen 5 ingrediëntkaarten. Speler A speelt een kaart met 3 chocoladedaalders uit, speler B één met 5. Speler C heeft eveneens 5 chocoladedaalders en speler D speelt een kaart met 7 chocoladedaalders uit. Speler D kiest als eerste twee ingrediëntkaarten uit het midden en neemt die kaarten in de hand. Dan schuift hij zijn gespeelde ingrediëntkaart in het midden. Daarna is speler B aan de beurt omdat hij de hulpkaart met het getal 5 (Mathieu de mestkever) voor zich heeft liggen. Voor speler C ligt de hulpkaart met het getal 3 (Lilly de bij), daarom komt speler C pas na speler B aan de beurt. Speler B kiest twee ingrediëntkaarten en legt zijn gespeelde ingrediëntkaart in het midden van de tafel. Daarna doet speler C hetzelfde. Tot slot neemt speler A de beide overige ingrediëntkaarten in de hand en legt hiervoor zijn gespeelde ingrediëntkaart in het midden.



Iedere speler kan nu **één combinatie** van drie van zijn kaarten open neerleggen en waarderen. Hierbij mogen alleen drielingen van opeenvolgende kaarten worden neergelegd. Hier telt niet de waarde van de chocoladedaalders in de bovenste hoeken, maar wel de centraal afgedrukte **snoepwaarde**.

Het waarderen gebeurt in de volgorde van de hulpkaarten. De speler die de hulpkaart met het hoogste getal heeft, waardeert als eerste. Daarna volgt de speler met de hulpkaart met het tweede hoogste getal ... enzovoort.

Na het uitspelen van zijn combinatie moet de speler in elk geval nog **minstens één eigen handkaart** bezitten, anders is het uitspelen van een combinatie niet toegelaten!

In elk geval mag een speler ook nooit meer dan 8 ingrediëntkaarten in de hand hebben. Eventuele overtollige kaarten moeten op de aflegstapel worden gelegd.

AANDACHT

Dankzij de hulpkaarten zijn ook andere combinaties mogelijk.

Dit wordt duidelijk toegelicht bij de hulpkaarten.

Daarna geeft iedere speler zijn hulpkaart aan zijn linkerbuurman. De oudste speler legt zijn hulpkaart rechts aan de reeds terzijde gelegde hulpkaarten. Zijn linkerbuurman neemt van deze etalage van hulpkaarten de kaart die uiterst links ligt. Zo zijn steeds alle hulpkaarten betrokken in het spel.



De nieuwe ronde begint opnieuw met het neerleggen van ingrediëntkaarten. De kaart in het midden blijft daarbij liggen voor de volgende ronde.

De waardering



Bij **opeenvolgende kaarten van verschillende kleuren** behoudt de speler de nederigste van deze kaarten. De beide andere kaarten worden op de aflegstapel gelegd.

Bij **opeenvolgende kaarten van één kleur** ontvangt de speler de hoogste van deze kaarten als zegepunten en legt de anderen op de aflegstapel.

Bij een **drieling** die uit **verschillende ingrediënten** bestaat, mag de speler één van deze kaarten als zegepunten open naast zich neerleggen. De beide andere kaarten worden op de aflegstapel gelegd.

Bij een **drieling** die uit **één kleur** bestaat, behoudt de speler zelfs **twee** kaarten als zegepunten. De overige kaarten worden op de aflegstapel gelegd.

De ingrediëntkaarten die als zegepunten werden behaald, legt iedere speler zo naast zich neer dat de waarde ervan voor iedereen goed is te zien.

De hulpkaarten

In iedere ronde staat één van Nestors dierenvriendjes elke speler ter hulp. Met elke hulpkaart kan één bijzondere actie éénmaal per ronde worden benut.



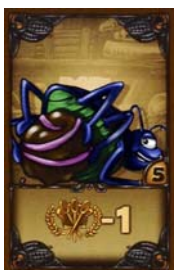
Etienne, de eekhoorn

De speler mag één van zijn ingrediëntkaarten open op de aflegstapel leggen. Hiervoor mag hij de bovenste kaart van de voorraadstapel in de hand nemen. Dit kan te allen tijde tijdens zijn speelbeurt.



Henri, de hamster

De hamster verhoogt het aantal van de chocoladedaalders van de uitgespeelde kaart met 2.



Mathieu, de mestkever

De speler mag de snoepwaarde van één kaart met 1 verminderen om hiermee een combinatie te kunnen neerleggen. Ontvangt de speler de kaart waarvan de waarde werd verminderd als zegepunten, telt toch de afgedrukte waarde voor de bepaling van de zegepunten.



Maurice, de mol

De speler mag de snoepwaarde van één kaart met 1 verhogen om hiermee een combinatie te kunnen neerleggen. Ontvangt de speler de kaart waarvan de waarde werd verminderd als zegepunten, telt toch de afgedrukte waarde voor de bepaling van de zegepunten.



Lilly, de bij

Bij het neerleggen van een combinatie van meerkleurige opeenvolgende kaarten, ontvangt de speler de hoogste kaart als zegepunten als ware het een combinatie van opeenvolgende kaarten van één kleur.



Amélie, de mier

De speler mag een combinatie van vier kaarten neerleggen. Hierbij moet de waarde ofwel opeenvolgend of wel identiek zijn. De speler mag hierbij telkens één kaart meer behouden als bij de combinatie van drie, dit moet telkens de nederigste nog beschikbare kaart zijn.

Einde van het spel

Het spel eindigt zodra een speler ingrediëntkaarten met 30 of meer zegepunten open voor zich heeft neergelegd. De ronde wordt nog tot het einde gespeeld.

De speler die dan de meeste zegepunten heeft behaald, wordt de winnaar van het spel. Bij een gelijke stand wint van die spelers de speler die op dat moment de hoogste hulpkaart heeft.



Claude, de kakkerlak

De speler mag de kleur van één kaart veranderen om hiermee een combinatie te kunnen neerleggen. Hierdoor wordt meestal een éénkleurige en dus ook waardevollere combinatie gemaakt.