



4-8



12+



15'

Vandaag is het 2 november en het is Fiesta de los Muertos.

Op deze heilige dag zijn de doden terug! En de doden zijn maar voor één ding bang: dat ze niet meer herinnerd zullen worden. Inderdaad, zolang we aan hem denken, is een dode nooit echt dood, maar als we hem vergeten... dan dwaalt hij voor eeuwig rond!

Kan jij alle doden herinneren die zich vanavond zullen presenteren?

Veel succes, of liever «Buena suerte»!

## DOEL VAN HET SPEL

Fiesta de los Muertos is een **coöperatief** spel waarin spelers elk overleden personage moeten terugvinden dat zich tijdens het spel presenteert.

## SPELVOORBEREIDING

Elke speler neemt een **shedelschrijfleij**, een **deductielei** en een **uitwisbare stift**.

Mix de **personagekaarten** zeer grondig (behalve de witte kaarten) en maak er een verdeckte stapel van.

Neem de **cijferkaarten** in overeenstemming met het aantal spelers en leg ze opzij.

Voorbeeld : Als men met 5 spelers speelt, neem dan de **cijferkaarten** van 1 tot 5.



shedelschrijfleij



deductielei



uitwisbare stift



personagekaarten



cijferkaarten

Neem zoveel **geheugenbotjes** als hieronder is afgebeeld:

4 SPELERS



geen botje

5 SPELERS



1 botje

6 SPELERS



2 botjes

7 SPELERS



3 botjes

8 SPELERS



4 botjes

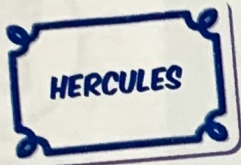


“Wie de dood vreest, verliest zelfs 't leven dat hij heeft.”

Cato



## FASE 1 : EEN PERSONAGE TREKKEN

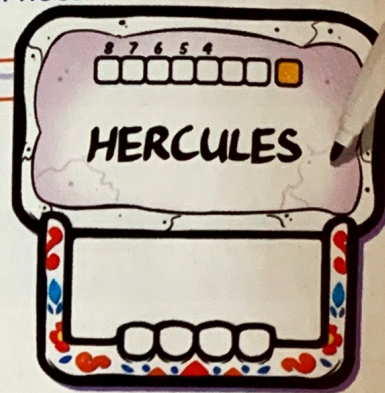


Elke speler trekt een **personagekaart** die hij in het geheim raadpleegt. Vervolgens legt hij deze verdekt voor zich neer.

Vervolgens opent iedereen zijn **schedelschrijflei** en noteert in het geheim de naam van zijn **personage** erin en sluit zijn **schrijflei**.

**AANDACHT** : Vanaf dit moment en dat tot de fase «De doden bedaren», mag de **schedelschrijflei** nooit meer worden geopend!

**OPMERKING** : Als de speler het **personage** dat hij heeft getrokken niet kent, kan hij deze weggelaten en een nieuwe trekken.



## FASE 2 : DE PERSONAGES RADEN

### SCHRIJF EEN WOORD, KLEUR EEN TAND EN GEEF DIT DOOR AAN DE BUURMAN



In de witte ruimte van de kaak van de **schedel** schrijft elke speler in het geheim één woord (niet meer!) dat hem aan zijn **personage** doet denken.

Voorbeeld : Filip heeft het **personage** « Hercules ». Hij schrijft het woord « STERK » op zijn **schrijflei**.

Als een speler zijn woord heeft geschreven, kleurt hij één **tand** onderaan in zijn **schedel**. Vervolgens geeft hij zijn **schedel** door aan zijn linkerbuurman.

**AANDACHT** : bij het doorgeven van de **schedel** aan de buurman moet men ervoor zorgen dat andere spelers het woord niet kunnen zien!



“Sterven is niet sterven, mijn vrienden, het is veranderen.”

Plato



## ONTVANG EEN WOORD, WIS HET WOORD EN HERBEGIN



Elke speler neemt de doorgegeven **schedel**, leest het woord in de kaak, wist het woord en schrijft in de plaats daarvan een ander woord. Dit andere woord zou hem moeten laten denken aan het woord dat hij zojuist heeft gewist.

Voorbeeld : Marc leest « STERK ». Hij wist dit woord en schrijft « ENERGIE ».

Nogmaals, als een speler zijn woord heeft geschreven, kleurt hij een **tand** onderaan de **schedel**. Vervolgens geeft hij de **schedel** door aan zijn linkerbuurman.

**BELANGRIJK** : het gaat er niet om te proberen te raden welk **personage** het is, maar gewoon om een woord te schrijven dat doet denken aan het woord dat men zojuist heeft ontvangen.

## VIER KEER IN TOTAAL

De spelers zullen opnieuw een **schedel** ontvangen en hetzelfde doen: een woord wissen, een ander woord schrijven, een **tand** kleuren en de **schedel** doorgeven... Herhaal deze handeling totdat de vier **tanden** van elke **schedel** zijn gekleurd (elke speler heeft dus ook vier woorden geschreven).

Als een speler de vierde **tand** van een **schedel** heeft gekleurd, legt hij deze **schedel** met de voorzijde naar beneden in het midden van de tafel (zodat we het laatste woord dat hij heeft geschreven nog niet kunnen zien).

Als alle spelers hun **schedels** in het midden van de tafel hebben gelegd, gaat men verder met **fase 3** « Deductie ».

## REGELS VOOR HET SCHRIJVEN VAN EEN WOORD

Het is verboden om een naam van een **personage** of een **persoonsnaam** te schrijven.

Voorbeeld : tijdens het spel kan een speler geen « Sneeuwwitje » of « Michel » schrijven.

**OPMERKING** : Het is ook verboden om een woord te schrijven dat al op de **personagekaart** staat (voor het eerste woord) of een woord met hetzelfde uitgangspunt als het woord dat men heeft ontvangen (voor de volgende woorden).

**OPMERKING** : Men mag slechts één woord schrijven, niet meer; maar samengestelde woorden, verbonden door een liggend streepje, zijn wel toegestaan.

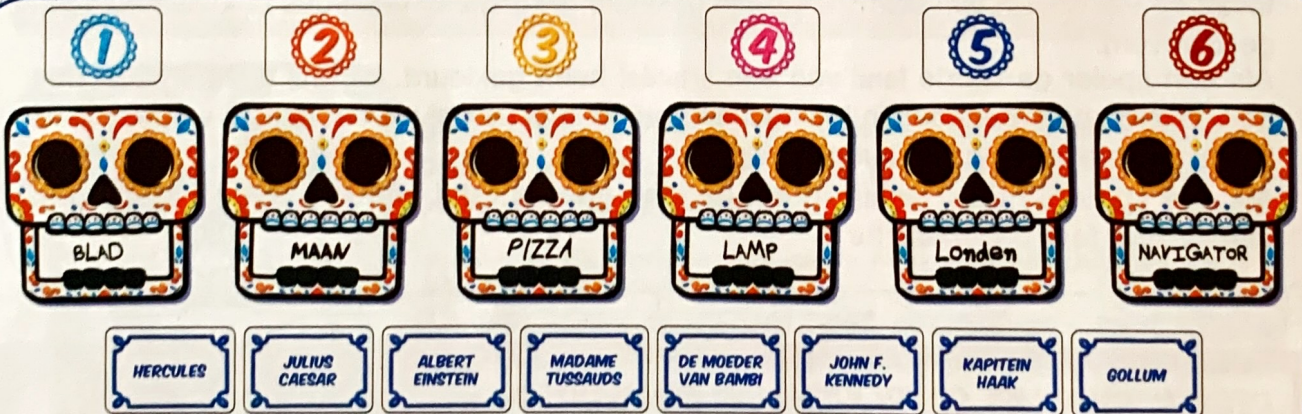


## FASE 3 : DEDUCTIE

### RANGSCHIKKEN VAN SCHEDELS EN PERSONAGES

- 1 Leg de **cijferkaarten** in een rij in het midden van de tafel. Verzamel alle **schedels die verdekt** liggen.
- 2 Mix de **verdekte schedels** en plaats elke **schedel zichtbaar** onder een **cijferkaart**.
- 3 Verzamel, zonder ernaar te kijken, de **personagekaart** van elke speler en voeg er verdekte **personagekaarten** van de stapel aan toe om tot 8 personages te komen. Mix de **8 personagekaarten** en leg ze open onder de **schedels**.

**OPMERKING** : In een spel met 8 spelers wordt er geen personagekaart toegevoegd.



Een voorbeeld met 6 spelers.



"Ik geloof niet in doden om wat voor reden dan ook!"

John Lennon



## WE PROBEREN TE RADEN WELK PERSONAGE OVEREENKOMT MET WELKE SCHEDEL

① De moeder van Bambi

② John F. Kennedy

③ Julius Caesar

④ Hercules

⑤ Madame Tussaud

⑥ Kapitein Haak

⑦

⑧

De spelers moeten dan proberen het **personage** te vinden dat overeenkomt met het laatste woord dat op **elke schedel** is geschreven.

Als ze denken dat ze een **personage** hebben gevonden, schrijven ze de naam van het **personage** naast het bijbehorende **schedelnummer** op hun **deductielei**.

**ADVIES** : Om de juiste **personages** te kunnen vinden, moet men proberen de woorden te onthouden die men tijdens de ronde heeft geschraapt en de verschillende ideeën met elkaar associëren. Dit kan helpen om het correcte **personage** te kunnen vinden...

**OPMERKING** : Tijdens de fase van de deductie is het uiteraard verboden om te spreken met de andere spelers!

Zodra elke speler de naam heeft genoteerd op zijn deductielei gaan we verder met **Fase 4**  
« De doden tot rust brengen ».



“Als de doden begraven zijn in de harten van de levenden,  
zijn zij waarlijk dood.”

Loe Xun

5

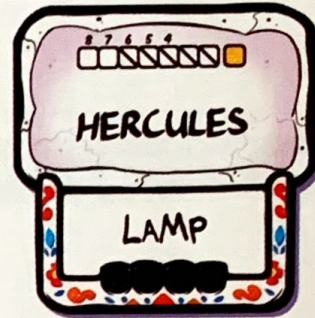


# FASE 4 : DE DODEN TOT RUST BRENGEN

## ELK ANTWOORD CONTROLEREN

Open de eerste **schedel** en vergelijk vervolgens de naam van het **personage** erin met het antwoord van elke speler.

Vink voor elk juist antwoord van de spelers een vakje aan in de **schedel**, te beginnen met het vakje dat overeenkomt met het aantal spelers en dan steeds verder naar rechts.



**Voorbeeld** : Begin met 6 spelers met het vakje onder nummer 6. Er zijn dus slechts 5 juiste antwoorden nodig om een **personage** te sussen.

## PERSONAGE NIET TOT RUST GEBRACHT

Als niet alle **blanco vakjes** werden aangevinkt vanaf de start, laat men de schedel open. Men zal een tijdje moeten wachten om te weten of de dode is tot rust gebracht ...

## PERSONAGE TOT RUST GEBRACHT

Als alle **blanco vakjes** werden aangevinkt vanaf de start, sluit men de schedel. De dode is tot rust gebracht!

## GEBRUIK VAN GEHEUGENBOTJES

Als men in een **schedel** ook het extra gele vakje kan aanvinken (wat betekent dat alle spelers het juiste antwoord hebben gegeven), wint men een **geheugenbotje**. Leg het botje aan de zijkant neer, samen met de andere botjes die men misschien al heeft verzameld.



Zodra men alle **schedels** heeft gecontroleerd, benut men de **geheugenbotjes**. Voor elk **geheugenbotje** dat men bezit, kan men een blanco vakje van een onaangetaste **schedel** aanvinken om deze te sluiten.

**OPMERKING** : Men kan meerdere **geheugenbotjes** gebruiken voor dezelfde **schedel**.

**Voorbeeld** : Men speelt met 6 spelers. Voor **schedel** nummer 1 zijn er drie juiste antwoorden: er ontbreken dus twee vinkvakjes om deze dode te sussen. Men kan twee **geheugenbotjes** benutten om zo de **schedel** te sluiten en te dode tot rust te brengen.



## FIESTA DE LOS MUERTOS

Het spelletje is nu afgelopen. Hoe meer men erin slaagt de doden te sussen, hoe beter het feest. Het aantal gesloten **schedels** stelt de spelers in staat om het spel te beoordelen. Slagen jullie erin om alle doden te sussen? Buena suerte en vooral, leve het 'Fiesta de los Muertos!'.



## EXTRA UITDAGINGEN

### ELK WOORD HEEFT ZIJN PLICHT

In **Fiesta de los Muertos** worden verschillende moeilijkheidsgraden aangeboden. Dus als men de spelpartijtjes te simpel vindt, kan men naar het volgende niveau gaan. En dan zal men zien dat de doden veel verrassingen voor de spelers in petto hebben!

**Spelvoorbereiding:** Men doet dezelfde voorbereiding als voor een normaal spel, maar men neemt ook de **plichtkaarten** en men mixt ze verdekt in één stapel.



**OPMERKING:** Als men een nieuw spel start en men heeft nog **geheugenboljes** uit het vorige spel dan worden deze terzijde gelegd. Leg alleen het aantal **Geheugenboljes** klaar dat overeenkomt met het aantal spelers (zie pagina 1).

**NIVEAU 1:** Trek 1 **plichtkaart** aan het begin van het spel.

Het eerste woord dat elke speler schrijft, moet deze **verplichting** respecteren. De volgende woorden zijn vrij.

**NIVEAU 2:** Trek 2 **cartes Contrainte** aan het begin van het spel.

Het eerste woord dat elke speler schrijft, moet de eerste **verplichting** respecteren, het tweede woord moet de tweede **verplichting** respecteren. De volgende woorden zijn vrij.

**NIVEAU 3:** Trek 3 **plichtkaarten** aan het begin van het spel.

Het eerste woord dat elke speler schrijft, moet de eerste, het tweede woord moet de tweede en het derde woord moet de derde **verplichting** Le mot suivant est libre.

### LIJST VAN VERPLICHTINGEN

**THEMATISCH:** Het woord dat elke speler schrijft, moet bij het opgelegde thema horen.

Als de verplichting **Voorwerp** is, kan de speler bijvoorbeeld schrijven: zwaard, glas, hoed...

Als de verplichting **Localie** is, kan de speler bijvoorbeeld schrijven: Parijs, bos, toiletten...

Als de verplichting **Natuur** is, kan de speler bijvoorbeeld schrijven: rots, vlieg, wind...

**VORM:** Het woord dat elke speler schrijft, moet de opgelegde formulering respecteren.

Als de verplichting **Niet meer dan 6 letters** is, kan de speler bijvoorbeeld schrijven: Lach, Gids, Paard...

Als de verplichting **Woord zonder E** is, kan de speler bijvoorbeeld schrijven: Idioot, Huis, Koning...

Als de verplichting **Rijmt op een ING** is, kan de speler bijvoorbeeld schrijven: Knie, Drie, Bikini...

**EERSTE LETTER:** Het woord dat elke speler schrijft, moet beginnen met de aangegeven letter.

**B, K, V, A, S** of **O**.



"De dood, ik pluk ze als een banaan."

King Kong



# SPELEN MET DE ALLERJONGSTEN

Voor een spel met de allerjongste spelers is het raadzaam om te spelen met een voorraadstapel die alleen bestaat uit **personages** met een **gele bloem** op de kaart.

KONING  
ARTHUR

## SPELEN MET DE VASTE SPELERS EN MET NIEUWELINGEN

Als men toch met **verplichtingen** wil spelen samen met nieuwe spelers die men in het spel introduceert, is het voldoende dat de nieuwe spelers geen rekening houden met de **plicht(en)**.

## TIP VAN DE REDACTIE

De **blanco karakterkaarten** zijn gemaakt om de namen van doden naar keuze op te schrijven om deze zo in het geheugen te bewaren door ermee te spelen! Heel mooi onderdeel en initiatief!



"No me llores, no, no me llores, no  
Porque si lloras me muero.  
En cambio si tú me juegas  
Yo siempre vivo, y nunca muero..."

"Huil niet om mij, neen, huil niet om mij, neen  
Want als je huilt, sterf ik.  
Maar als je met me speelt  
Zal ik altijd leven en nooit sterven ..."

Bewerking van «La martiniana», een traditioneel Mexicaans lied.

## CREDITS

**Auteur:** Antonin Boccara

**Illustraties:** Margo Renard, Michel Verdu

**Artistieke leiding en grafische vormgeving:** Jules Messaud

**OldChap team:** Paul-Adrien Tournier, Jean-Baptiste Fremaux, Thomas Luzurier, Antonin Boccara, Jules Messaud

**Vertaling:** Herman Bellekens