

SAMOA

Het is feest op het eiland! Een week lang. Op het strand staan 5 verschillende houten maskers, bont geschilderd. De hele week verzamelen jullie gekleurde veren op het strand, want je wilt de maskers zo mooi mogelijk versieren. Hoe meer veren, hoe beter. Maar zwarte veren brengen juist ongeluk. Soms verplaatst de wind een veer en soms vliegt er een in brand door een van de kampvuren. Je wilt vooral dat jouw favoriete masker zo mooi mogelijk is, maar niemand mag weten welke dat is. Weet jij welk masker de anderen versieren? En kun jij voorkomen dat anderen weten welk masker jij zo mooi versiert?

SPEELMATERIAAL



50 veerkaarten



12 speciale kaarten



10 maskerkaarten



Scoreblok

De spelregels

KORT SPELOVERZICHT

Iedere speler heeft één favoriet masker, maar je weet van elkaar niet welke. Je wilt je eigen masker met zoveel mogelijk gekleurde veren versieren. Je doet dat door kaarten bij een masker naar keuze te leggen. En het is uiteindelijk óók de bedoeling om te raden wie welk masker heeft. Daar krijg je bonuspunten voor. Maar het is vooral zaak om te voorkomen dat de andere spelers weten welk masker jij hebt. Als dát gebeurt en iedereen weet welk masker je hebt, kun je geen punten scoren. Als alle kaarten op zijn, eindigt een ronde en schrijf je op wie je denkt dat bij elke masker hoort. Uiteindelijk wint na 3 rondes de speler met de meeste punten.

VOORBEREIDING

Geef iedere speler een vel van het scoreblok en leg pennen klaar. Hou de maskerkaarten apart en schud de overige kaarten goed en leg deze als gedekte stapel op tafel.

Leg 5 verschillende maskers naast elkaar open op tafel, en schud de andere 5 maskerkaarten. Geef vervolgens elke speler een gedekte maskerkaart en leg de overige maskerkaart(en) gedekt apart. Iedere speler mag zien welke kaart hij zelf heeft, maar niet de kaart van de andere spelers.

Startopstelling bij 4 spelers:



SPELVERLOOP

Er wordt met de klok mee gespeeld. De jongste speler begint. Wie aan de beurt is, draait de bovenste kaart van de gedekte stapel om en legt deze aan één van de maskers. Hij mag kiezen of hij de kaart boven of onder het masker legt.

Voorbeeld: een speler mag een kaart boven of onder aan een masker leggen.

Zodra er aan één masker 5 kaarten liggen (boven en onder samen), worden er punten gescoord. De kant met de meeste kaarten van dat betreffende masker wordt gescoord door de betreffende kaarten onder het masker te schuiven. Doe hetzelfde voor dezelfde kant bij elk van de andere maskers. Alle kaarten aan de andere kant van de 5 maskers worden uit het spel verwijderd.



Opmerking: pas aan het einde van de speelronde wordt duidelijk wie welke punten scoort.

Voorbeeld: er wordt een kaart aan Hanuk gelegd, waardoor er nu 5 kaarten liggen (3 boven en 2 onder). Alle kaarten aan de bovenkant worden nu onder de bijbehorende maskerkaart geschoven (1 bij Mahalo, 3 bij Hanuk en 1 bij Lonosa).



Alle kaarten die aan de onderkant liggen, worden uit het spel verwijderd.

Het spel gaat op deze manier verder totdat de laatste kaart van de gedekte stapel is aangelegd. Zorgt deze laatste kaart er niet voor dat er 5 kaarten bij één masker liggen, dan wordt er niet meer gescoord.



SPECIALE KAARTEN

De elementen water, vuur en lucht hebben invloed op het feest. De speciale kaarten hebben één of meer functies in het spel.



Met de branding komen er extra veren aan land. Draai je deze kaart om, dan mag je **direct** een nieuwe kaart omdraaien en aanleggen, en daarna nog één.

Voorbeeld: je draait een brandingskaart om. Je mag nu 2 kaarten omdraaien. Je draait als eerste weer een brandingskaart om. Je draait dan de kaart om die je nog van de eerste brandingskaart tegoed had. Daarna draai je de 2 kaarten voor de tweede brandingskaart om.



Tijdens de kampvuren krijgen de vlammen grip op de veren. Draai je deze kaart om, dan kies je uit 2 opties:

- A. Kies één opengespeelde kaart en verwijder die samen met deze kaart uit het spel.
- B. Leg de kaart als zwarte verenkaart aan (waarde -2 tot en met -5, zoals in de hoek van de kaart aangegeven).



De wind krijgt grip op de veren. Draai je deze kaart om, dan kies je uit 2 opties:

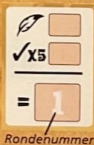
- A. Kies één opengespeelde kaart en verplaats deze naar de andere kant van het masker (in dezelfde kolom).
- B. Leg de kaart als gekleurde verenkaart aan (waarde 2 tot en met 5, zoals in de hoek van de kaart aangegeven).

EINDE VAN EEN RONDE

Bonuspunten: zodra de laatste kaart is aangelegd, neemt iedere speler zijn scorevel en schrijft hij op welke speler naar zijn mening welk masker heeft. Als iedereen klaar is, worden alle gedekte maskerkaarten (van de spelers) omgedraaid. Iedere speler kijkt nu van welke speler(s) hij het masker goed geraden heeft. Hij zet op zijn scorevel achter elke goed geraden speler een vinkje (✓). Elk vinkje is 5 punten waard.

Helaas: als het masker van een speler door alle andere spelers goed geraden is, dan heeft hij die ronde verloren, ook al heeft hij zelf de maskers van één of meer spelers goed geraden. Hij kan deze ronde geen punten scoren en noteert daarom een groot kruis in de totaalscore van die ronde.

Tel de waarden van alle kaarten die onder je eigen maskerkaart liggen bij elkaar op en noteer het totaal op je scorevel achter het veertje (♣). Tel nu de punten voor je vinkjes en die voor je maskers bij elkaar op en noteer het resultaat in de totaalscore van die ronde. Schud alle kaarten weer (inclusief de verwijderde kaarten) en speel zo nóg 2 ronden. Je start nu mogelijk met een ander masker. De speler die in totaal de minste punten heeft, begint de volgende ronde. Bij een gelijke stand start van hen de speler die met de klok mee het dichtst bij de speler zit die in de vorige ronde begon.



EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt na drie ronden. Tel na 3 ronden al je gescoorde punten bij elkaar op. De speler met de meeste punten wint het spel.

Bij een gelijke stand wordt er gekeken wie de meeste bonuspunten heeft. Is dat ook gelijk, dan wordt er gekeken wie in de laatste ronde de hoogste waarde aan veren onder zijn masker had.

OPTIONELE SPELREGELS VOOR JONGE KINDEREN

Niet iedereen vindt het leuk als je niet meer kunt winnen als iedereen jouw masker goed heeft geraden. Je kunt er met jonge kinderen voor kiezen om deze spelregel te hanteren: Als iedereen jouw masker goed heeft geraden, krijg je geen bonuspunten, maar mag je wel de kaarten onder jouw masker tellen.



© 2020 999 Games b.v.
 Uitgever en distributeur:
 999 Games b.v.
 Postbus 60230
 NL - 1320 AG Almere
 www.999games.nl
 Klantenservice:
 0900 - 999 0000
 999games.nl/klantenservice

Auteur: Lars Jansen
 Illustraties: Andrew Bosley
 Spelregels en eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden.
 Made in China