

Let op: wanneer niemand de kaart of set kaarten verhoogt van de speler die zojuist zijn laatste kaart heeft uitgespeeld, dan begint de eerstvolgende speler links van hem, die nog wel kaarten heeft, met de nieuwe slag.

DE GROTE AFREKENING

Na elke spelronde krijgt De Grote Dalmuti één punt voor ieder van zijn onderdanen. Bij een spel met 5 personen krijgt hij dus 4 punten. De nieuwe Kleine Dalmuti krijgt voor zijn onderdanen dan 3 punten, enzovoorts. Alleen de Grote Dienaar krijgt altijd 0 punten. De punten worden op een blad genoteerd tot het einde van het spel.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt na een vooraf afgesproken aantal spelronden. Tien ronden is het meest gebruikelijk, maar men kan uiteraard ook 20 of 30 ronden spelen, of zelfs de hele nacht door. Gewonnen heeft degene die aan het einde van het spel de meeste punten heeft behaald.

TIPS & VARIANTEN

Net als in het echte leven is ook dit spel zelden eerlijk. Het is moeilijk om je positie te behouden, nog moeilijker is het omhoog te klimmen. Om zoveel mogelijk plezier te hebben zou eigenlijk iedereen zich naar zijn rang moeten gedragen. Dalmuti's kunnen zich arrogant of misschien grootmoedig voordoen. De Dienaren kunnen onderdanig of misschien

wel opstandig gespeeld worden, terwijl de overige spelers kunnen proberen zich bij de meerderen in een goed daglicht te plaatsen of de lagere rangen juist extra onderuit te halen. Men kan bijvoorbeeld om de speeltafel verschillende stoelen plaatsen. De meest comfortabele voor De Grote Dalmuti en een simpele poef voor de Grote Dienaar. Of de hogere rangen krijgen wijn en zoetigheden en het lagere volk krijgt alleen water en droog brood. Verzin zelf maar wat...

In de regel zullen de slechtste kaarten altijd het eerst uitgespeeld worden. Het kan een goede strategie zijn te passen, alhoewel men wel zou kunnen spelen. In het bijzonder wanneer men een lagere rang heeft en één of meerdere posities wil stijgen. De goede kaarten zullen meestal gebruikt worden om daarmee een slag te beginnen (als eerste uit te spelen) en niet om in ieder geval een slag te winnen.

Bij een spel voor 4 tot 5 personen kunnen sommige kaarten eruit gehaald worden. Bij 4 spelers kunnen de Boeren en de Steenhouders uit het spel gehaald worden, zodat het spel nog maar 57 kaarten heeft. Bij 5 spelers kunnen alleen de Boeren eruit gelaten worden, zodat men dan met slechts 68 kaarten speelt. Wil men bij de puntenwaardering meer democratie inbrengen, dan kunnen bijzondere punten toegerekend worden aan De Grote en Kleine Dalmuti. De Grote Dalmuti krijgt dan 1 punt voor elke rang die de Grote Dienaar stijgt. De Kleine Dalmuti krijgt 1 punt voor elke rang die de Kleine Dienaar stijgt.

CREDITS

Game Design: Richard Garfield
Design Contribution: Dave Howell, T. Brian Wagner, Vic Wertz, Lily Garfield, Beverly Marshall Saling, Kristin Looney, and Andy Looney
Editing: Jenny Scott and Darla Kennerud
Art Direction: Daniel Gelon
Illustration Line Art: Margaret Organ-Kean
Graphic Design: Daniel Gelon, Anson Maddocks, Sandra Everingham, and Kim Casebeer
Typesetting: Monica Glasenapp-Horn and Nick Isaac
Production Management: Jane Flohrschutz
Brand Management: Linda Cox

Thanks to all our project team members and the many others too numerous to mention who have contributed to this product.

Special thanks to Elizabeth Garfield for suggesting the project, and to all the playtesters through the years.

© 1995 Wizards of the Coast LLC, P.O. Box 707, Renton WA 98057-0707, U.S.A. The Great Dalmuti, Wizards of the Coast, and their logos are trademarks of Wizards of the Coast LLC in the U.S.A. and other countries. The Hasbro logo is a trademark of Hasbro and used with permission. ™ and ® denote U.S. trademarks. All rights reserved. Card illustrations by Margaret Organ-Kean.

Licensed by:



Distributie:
Asmodee The Netherlands
Vossenbeemd 51
5705 CL Helmond - The Netherlands
www.asmodee.com



Een spel van Richard Garfield.

Het leven is oneerlijk...

Spelers: 4-8 spelers

Leeftijd: vanaf 8 jaar

Speelduur: ca. 15 min

Inhoud: 80 speelkaarten

SPELIDEE

Het leven is niet eerlijk en dat geldt ook voor De Grote Dalmuti! Tachtig speelkaarten moeten zo snel mogelijk uitgespeeld worden. Lukt het je om als eerste je kaarten kwijt te raken, dan bent je de volgende ronde De Grote Dalmuti. Eindig je echter als laatste, dan ben je de volgende ronde de Grote Dienaar van De Grote Dalmuti en moet jij steeds alle kaarten verzamelen, schudden en uitdelen...

DE SPEELKAARTEN

Getal en titel op elke kaart worden *rang* genoemd. Let op: hoe lager het getal, hoe hoger de rang. De Barones (4) is bijvoorbeeld hoger en sterker in het spel dan de Abdis (5).

RANGEN SPEELKAARTEN

01 - De Grote Dalmuti	07 - Naaister
02 - Aartsbisschop	08 - Metselaar
03 - Hofmaarschalk	09 - Kokkin
04 - Barones	10 - Herderin
05 - Abdis	11 - Steenhouwer
06 - Ridder	12 - Boeren

De rang van een kaart geeft tegelijkertijd het aantal kaarten aan dat van deze rang in het spel is. Uitzondering zijn de Narren. Zij hebben geen getal en komen twee keer voor. Wordt een Nar in z'n eentje gespeeld, dan is het de kaart met de laagste rang (13). Worden de Narren samen met één of meerdere andere kaarten gespeeld dan nemen ze de rang aan van de andere kaart (Joker).

SPELVOORBEREIDING

Alle kaarten worden geschud en gesloten als waaier op de tafel gelegd. Elke speler moet één kaart trekken en direct open leggen. De hoogste kaart is De Grote Dalmuti, de laagste is de Nar. Wie een kaart trekt welke al door een medespeler is getrokken, moet net zo lang kaarten trekken tot hij een eigen

rang getrokken heeft. Wie de hoogste rang getrokken heeft (dus de kaart met het laagste getal) is *De Grote Dalmuti*. Hij neemt een plaats naar keuze in aan de tafel. Links naast De Grote Dalmuti gaat de speler met de op één na hoogste rang zitten. Hij is de *Kleine Dalmuti*. De persoon met de laagste rang wordt de *Grote Dienaar* genoemd. Direct naast de Grote Dienaar gaat de speler met de op één na laagste rang zitten. Hij wordt de *Kleine Dienaar* genoemd. Tussen de Kleine Dienaar en de Kleine Dalmuti gaan de andere spelers zitten, overeenkomstig de getrokken kaarten.

KAARTEN VERDELEN

De Grote Dienaar verzamelt alle kaarten weer en schudt ze. Dan verdeelt hij alle kaarten één voor één onder de spelers. De eerste kaart is voor De Grote Dalmuti. Zijn alle kaarten verdeeld, dan kunnen sommige spelers meer kaarten hebben dan anderen. Ieder neemt zijn kaarten in de hand en sorteert ze naar rang.

Nadat De Grote Dalmuti zijn hand gesorteerd heeft, geeft hij 2 willekeurige kaarten gesloten door aan de Grote Dienaar. In ruil hiervoor ontvangt hij van de Grote Dienaar, eveneens gesloten, diens 2 hoogste rangkaarten. Gelijktijdig geeft de Kleine Dalmuti 1 willekeurige kaart aan de Kleine Dienaar en ontvangt hij in ruil hiervoor diens hoogste rangkaart. Nogmaals: de hoogste rangkaarten zijn de kaarten met de laagste getallen. Narren worden niet geruild.

REVOLUTIE EN OPSTAND

Heeft een speler na het verdelen van de kaarten beide Narren in de hand, dan kan hij de *revolutie* uitroepen. Dat betekent dat er, tot vreugde van de Grote en Kleine Dienaar, geen kaarten worden uitgewisseld. Zijn de beide Narren in handen van de Grote Dienaar dan komt het tot een *grote opstand*. Alle spelers wisselen van rang en plaats met de tegenovergestelde speler. Dat betekent dat de Grote Dienaar nu De Grote Dalmuti wordt, de Kleine Dienaar wordt Kleine Dalmuti en zo verder. Bij een oneven aantal spelers behoudt de middelste speler zijn eigen rang.



BEGIN VAN EEN SPELRONDE

In elke spelronde begint De Grote Dalmuti met de eerste slag. Hij speelt een willekeurige kaart uit of meerdere kaarten met dezelfde rang. Met de klok mee moeten de spelers nu een hogere kaart of een hogere set kaarten (met

hetzelfde aantal kaarten) uitspelen of juist passen. Een set bestaat uit 2 of meerdere kaarten die gelijk in rang zijn. Gedurende een slag kan een speler meerdere malen kaarten uitspelen of passen. De slag eindigt als alle spelers hebben gepast. De Grote Dienaar verzamelt de kaarten en legt ze gedekt aan de kant. De speler die de hoogste kaart of de hoogste set heeft uitgespeeld, begint de volgende slag. Let op: Narren zijn Jokers; ze kunnen elke rang aannemen en daarmee een set vergroten, maar een enkele, gespeelde Nar geldt als rang 13.

EINDE VAN EEN SPELRONDE

Zodra een speler zijn laatste kaart heeft uitgespeeld, wint hij de spelronde. Hij is in de volgende spelronde De Grote Dalmuti. De speler die als tweede zijn kaarten uitgespeeld heeft, wordt de Kleine Dalmuti en zo verder. De spelronde duurt voort, totdat nog maar 1 speler kaarten in de hand heeft. Deze speler wordt in de volgende spelronde de Grote Dienaar, de voorlaatste speler wordt de Kleine Dienaar. De spelronde is nu ten einde. De grote stoelendans en het verwisselen van plaats kan weer beginnen. Iedereen moet zich opnieuw - volgens zijn nieuwe maatschappelijke rang en met de klok mee - om De Grote Dalmuti scharen. Die blijft natuurlijk, zoals het voor zijn rang te doen gebruikelijk is, op zijn huidige plek zitten. Als iedereen zijn nieuwe plek gevonden heeft, dan schudt de Grote Dienaar opnieuw alle kaarten en deelt ze uit.