

César Gómez Bernardino

SILENCIO

Gezamenlijk. Zwijgend.



Spelregels

60 110 5142 004

KORT SPELOVERZICHT

De spelers zijn zwijgende wandelaars in afgelegen landen. Ze trekken voortdurend door prachtige landschappen en verzamelen daarbij fragmentarische indrukken van hun gezamenlijke reis.

SILENCIO is een spel waarin de spelers als team samenwerken. Ze mogen echter geen woord met elkaar spreken. Wie aan de beurt is, speelt één van zijn handkaarten. Elk van de 4 kleuren heeft daarbij zijn eigen rij. Elke nieuw gespeelde kaart moet een hogere waarde hebben dan die van de laatst gespeelde kaart van dezelfde kleur. Afhankelijk van het verschil tussen die waarden activeert de speler verschillende effecten. De spelers moeten deze effecten handig gebruiken om als team zoveel mogelijk kaarten te spelen.

SPEELMATERIAAL



48 reiskaarten
in 4 kleuren



1 startspelerkaart



1 kaart "Grote
runenstein"



1 taveernekaart
(voor de variant)



4 kaarten "Kleine
runenstein"

4 overzichten

VOORBEREIDING



Leg de "Grote runenstein" en de 4 "Kleine runenstein"-kaarten met de **verlichte kant** naar boven onder elkaar op tafel.



Gebruik de reiskaarten van alle 4 kleuren. **Het aantal spelers bepaalt welke waarden nodig zijn (zie de tabel).** Doe de niet benodigde reiskaarten terug in de doos.



Kaarten- waarden		
2-8	2	6
2-10	3	6
2-13	4	5

Schud alle niet uit het spel verwijderde reiskaarten en geef iedere speler 6 of 5 handkaarten. Iedere speler houdt deze geheim voor de andere spelers.

Voorbeeld:



Trekstapel

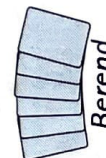


Orakel:

3 spelers ⇨ 3 kaarten



Anja



Berend



Cees

Zeg nooit iets over kaarten of beurten die zijn uitgevoerd of nog mogelijk zijn. Geen woord, geen andere geluiden: **SILENCIO!**

Leg de resterende reiskaarten als gedekte trekstapel op tafel en draai zoveel kaarten om als er spelers zijn. Deze open kaarten vormen het orakel. Leg de startspelerkaart naast het orakel.

Geef iedere speler 1 overzicht.

STARTSPELER & KAART DOORGEVEN

Bepaal een startspeler zonder met elkaar te praten. Eén speler neemt de startspelerkaart en begint het spel.

Iedere speler geeft dan, te beginnen bij de startspeler, één voor één steeds 1 handkaart met de klok mee door. Een speler mag eerst zijn nieuwe handkaart bekijken voordat hij er 1 doorgeeft. Heeft ook de startspeler een nieuwe handkaart gekregen, dan begint het eigenlijke spel.

Lukt het niet om
zwijgend een startspeler te
bepalen, dan hebben de spelers
gezamenlijk verloren.

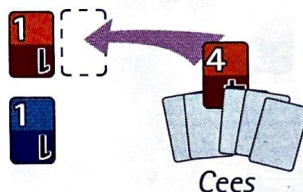


SPELVERLOOP

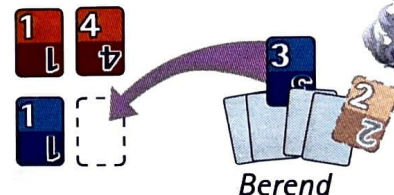
Er wordt met de klok mee gespeeld. De speler die aan de beurt is speelt, indien mogelijk, 1 handkaart. Hij moet de nieuwe kaart in de rij van de betreffende kleur leggen. De waarde van de nieuw gespeelde reiskaart moet hoger zijn dan die van de kaart ervoor in die rij.

Altijd de passende kleur,
altijd oplopend!

Voorbeelden:



Cees speelt de rode 4 in de rode rij en oplopend (4 is hoger dan 1).



Berend wilde eigenlijk zijn rode 2 spelen. Dat kan echter niet, omdat er al een hogere rode kaart ligt. In plaats daarvan speelt hij de blauwe 3.

Als een speler een reiskaart speelt, activeert hij het lichte of het donkere effect van die kaart.

- De speler activeert het **lichte effect** als de waarde van zijn gespeelde reiskaart **niet direct op de waarde van de kaart ervoor volgt**. Hij speelt zijn reiskaart dan met de lichte kant naar boven. Hij bepaalt zelf (alleen) **of en hoe** hij het lichte effect gebruikt. Het is toegestaan om ervan af te zien.

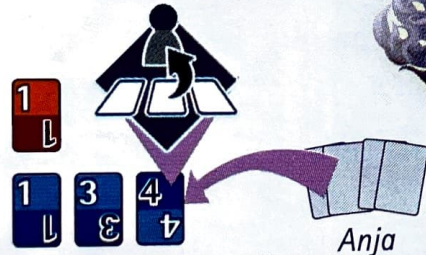
- De speler activeert het **donkere effect** als de waarde van zijn gespeelde reiskaart **direct op de waarde van de kaart ervoor volgt** en zijn gespeelde kaart niet zijn laatste handkaart was. Hij speelt zijn reiskaart dan met de donkere kant naar boven. Hij mag niet van het donkere effect afzien. **Is er een beslissing te nemen, dan neemt hij die zelf (alleen).**

Opmerking: speelt een speler zijn laatste handkaart met de donkere kant naar boven, dan vervalt eenvoudigweg het donkere effect. Speelt hij zijn laatste handkaart met de lichte kant naar boven, dan mag hij dat zoals gebruikelijk wel uitvoeren of laten vervallen.

Voorbeelden:



Berends blauwe 3 volgt niet direct op de waarde van de kaart ervoor, de blauwe kleine runensteen (kaartwaarde 1). Berend speelt zijn gespeelde kaart met de lichte kant naar boven om aan te geven dat hij het lichte blauwe effect heeft geactiveerd. Nu mag hij beslissen of en hoe hij het effect ervan gebruikt (hij neemt de rode 4 in zijn hand, zie verduidelijking verderop).



Anja speelt de blauwe 4, waarvan de waarde direct op die van de al liggende blauwe 3 volgt. Anja speelt haar kaart met de donkere kant naar boven om aan te geven dat ze het donkere blauwe effect heeft geactiveerd. Nu moet ze beslissen hoe ze dat gebruikt (ze moet een orakelkaart naar keuze aan Cees of Berend geven, zie verduidelijking verderop).

EINDE VAN HET SPEL

Een speler die aan de beurt is en geen handkaart kan spelen of er geen meer heeft, moet passen:

Kan niemand nog een handkaart spelen, dan is het spel afgelopen.

Tel het totaal aantal overgebleven handkaarten. Hoe minder, hoe beter:

Passen hoeft geen probleem te zijn! Als je de volgende keer aan de beurt bent, kun je misschien weer een kaart spelen.

Zolang je "legaal" een handkaart kunt spelen, mag je niet passen!

2	3	4	
0	0	0	Perfect! (Zie de variant "Gedoofde runenstenen".)
1-2	1-3	1-4	Zo dichtbij en toch zo ver weg.
3+	4+	5+	Laat je niet ontmoedigen. (Zie de variant "Taveerne".)

EFFECTEN



*Niet vergeten, lichte effecten mogen
en donkere effecten moeten!*



Activeert de volgende
gespeelde reiskaart een
donker effect, dan gebeurt
dat niet.



Activeert de volgende
gespeelde reiskaart een
licht effect, dan gebeurt
dat niet.



Neem de laatste kaart van
één van de andere 3 rijen
kaarten in je hand.



Geef één van de
orakelkaarten aan een
andere speler. Draai dan
een kaart van de trekstapel
als nieuwe orakelkaart om.



*Uitsluitend blauwe
reiskaarten blijven na het
spelen ervan gegarandeerd
tot het einde van het
spel liggen.*

*Je mag een orakelkaart
ook aan een speler met
een lege hand geven.*



Leg één handkaart open
voor je neer. Vanaf nu mag
iedere speler deze in zijn
beurt spelen alsof hij die in
zijn hand heeft.

Is die kaart de enige die
je in jouw beurt "legaal"
mag spelen, dan mag je
niet passen en moet je hem
spelen. Heeft een andere
speler in zijn beurt geen
kaart die hij "legaal" mag
spelen, dan hoeft hij jouw
kaart niet te spelen en mag
hij passen.

De volgende speler die een
handkaart speelt, schudt
zijn kaarten en trekt er
zonder te kijken 1 uit,
die hij moet spelen. Kan
hij de kaart niet legaal
spelen (passende kleur en
oplopend), dan neemt hij de
kaart weer in zijn hand en
voert hij in plaats daarvan
een gewone beurt uit.

*Een kaart
die open voor je ligt,
mag je nooit als willekeurig
getrokken handkaart
spelen.*

*Zo'n kaart geldt
uitsluitend voor jou
als "handkaart".*





Kies één speler. Deze speler voert één van de 3 mogelijke ruilacties uit:

- 1) Ruil speler ↔ speler:
De aangewezen speler geeft een handkaart aan een andere speler. Die geeft hem daarna een handkaart terug.
- 2) Ruil speler ↔ orakel:
De aangewezen speler neemt een orakelkaart. Hij legt daarna één van zijn handkaarten open als orakelkaart terug.
- 3) Orakel opruimen:
De aangewezen speler doet alle orakelkaarten in de doos. Daarna draait hij zoveel kaarten van de trekstapel om als er spelers meedoen en legt hij die als nieuwe orakelkaarten neer.

De volgende gespeelde kaart moet groen zijn.

Met de hoogste groene kaart die in het spel zit, activeer je nooit het donkere groene effect.

2 → 8

3 → 10

4 → 13

Wie groen niet kan bekennen, moet passen! Passen alle spelers, dan is het spel afgelopen.

Je mag ook jezelf aanwijzen om een ruilactie uit te voeren.



RUNENSTENEN



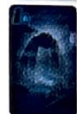
Zolang een runensteen "verlicht" op tafel ligt, mag een speler die aan het begin of einde van zijn beurt nemen. Neemt hij de **grote runensteen**, dan activeert hij **direct een licht effect naar keuze**. Neemt hij een **kleine runensteen**, dan activeert hij **direct het betreffende lichte effect**. Draai de runensteen dan om en leg deze "gedoofd" terug op zijn plek. Per beurt mag een speler maar **1 runensteen** gebruiken.

"Kosteloze" extra effecten! Maar niet als je past!

Verlichte runenstenen



Gedoofde runenstenen



VARIANTEN

Taveerne De spelers kunnen **SILENCIO** eenvoudiger maken door de "Taveernekaart" te gebruiken. Leg deze bij de voorbereiding met de gesloten zijde naar boven op tafel. Draai de taveernekaart naar de geopende kant zodra de spelers het derde donkere effect hebben geactiveerd. Zolang de taveernekaart geopend op tafel ligt, mag een speler die aan het begin



Gesloten



Geopend

of einde van zijn beurt nemen. Neemt hij de taveernekaart, dan doet hij direct één van de 3 mogelijke uitspraken:

- "Ik heb X handkaarten die ik niet kan spelen."
- "Ik heb van de kleur Y uitsluitend hoge kaarten."
- "Graag niet kleur Z spelen!"

Leg de taveernekaart daarna weer gesloten op tafel. Draai de kaart weer naar de geopende kant zodra er 3 nieuwe donkere effecten zijn geactiveerd.

Gedoofde runenstenen



De spelers kunnen **SILENCIO** moeilijker maken door bij de voorbereiding de grote runensteen of de kleine runenstenen of zelfs alle 5 runenstenen met de gedoofde kant naar boven op tafel te leggen.



2020 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl

Klantenservice: 0900 - 999 0000
999games.nl/klantenservice

Auteur:
César Gómez Bernardino
Illustraties:
Sébastien Caiveau
Vertaling en eindredactie:
999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden.
Made in EU