

*César Gómez Bernardino*

# SILENCIO

**Gezamenlijk. Zwijgend.**

**Spelregels**



## 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-<br>waarden |   |   |
|---------------------|---|---|
| <b>2-8</b>          | 2 | 6 |
| <b>2-10</b>         | 3 | 6 |
| <b>2-13</b>         | 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:



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.

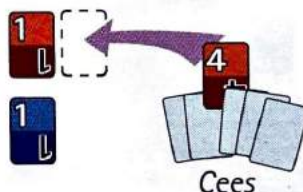


## SPELVERLOOP

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.

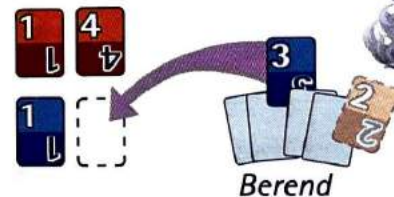
Altijd de passende kleur,  
altijd oplopend!

Voorbeelden:



Cees

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



Berend

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.

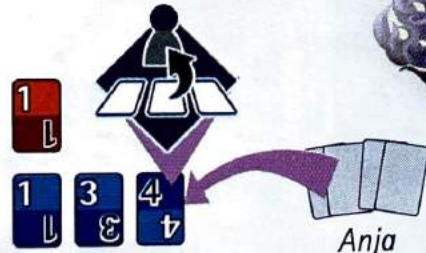
- De speler activeert het **donkere effect** als de waarde van zijn gespeelde reiskaart **direct op de waarde van de kaart ervoor volgt** en zijn gespeelde kaart niet zijn laatste handkaart was. Hij speelt zijn reiskaart dan met de donkere kant naar boven. Hij mag niet van het donkere effect afzien. **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).

Wie zich graag haast, moet ook regelmatig in het donker wandelen!



## 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 人   | 3 人   | 4 人   |                                                           |
|-------|-------|-------|-----------------------------------------------------------|
| 0 牌   | 0 牌   | 0 牌   | Perfect!<br>(Zie de variant "Gedoofde runenstenen".)      |
| 1-2 牌 | 1-3 牌 | 1-4 牌 | Zo dichtbij en toch zo ver weg.                           |
| 3+ 牌  | 4+ 牌  | 5+ 牌  | Laat je niet ontmoedigen.<br>(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.

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



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

*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.



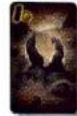
## RUNENSTENEN



Verlichte runenstenen

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

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



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](http://www.999games.nl)

Klantenservice: 0900 - 999 0000  
[999games.nl/klantenservice](http://999games.nl/klantenservice)

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

Alle rechten voorbehouden.  
Made in EU