

# Pastiche

By Sean D. MacDonald



2-4  
PLAYERS



10+  
AGES



45-60  
MINS.

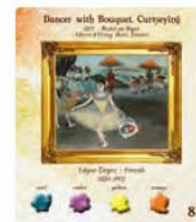


Een wereld vol prachtige kleuren komt tot leven als de spelers opdrachtkaarten, met 34 van de mooiste Europese schilderijen uit de laatste 6 eeuwen kiezen. Spelers vervolledigen hun opdrachten door primaire kleuren te mengen door het verstandig plaatsen van tegels en zo het kleurenpalet van de schilders die deze werken maakten opnieuw samen te stellen. Ontdek de schilderijen, paletten en het verleden van de artiesten in dit unieke en uitdagende spel voor de hele familie.

## SPELMATERIAAL

### 34 opdrachtkaarten

Elke opdrachtkaart toont een palette met 2 tot 7 gekleurde verf vlekken, opdrachtpunten 7 tot 16, en informatie over het kunstwerk: naam galerij, datums, artiest, nationaliteit, enz. De opdrachtkaarten bevatten 2 werken van elk van de 17 verschillende artiesten.



### 132 paletkaarten

Elke kaart toont de kleur, naam en aantal punten voor die kleur. Paletkaarten worden gebruikt om opdrachtkaarten te vervullen en zo opdrachtpunten te scoren.

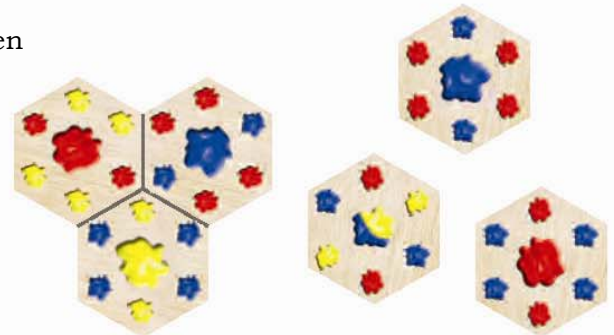
De kaarten:

- Primaire kleuren: rood, geel en blauw - telkens 8 kaarten per kleur en 4 punten waard
- Secundaire kleuren: oranje, groen, violet en bruin - telkens 12 kaarten per kleur en 1 punt waard
- Tertiaire kleuren: amber, bordeaux, olijfgroen, turquoise, magenta en paars - telkens 6 kaarten per kleur en 2 punten waard
- Tinten: zwart en wit - telkens 6 kaarten en 6 punten waard
- Crème - telkens 6 kaarten en 4 punt waard



### 54 zeshoekige tegels en een starttegel (3 zeshoekige tegels)

Op elke hoek van de tegel staat een vlek met één van de primaire kleuren afgebeeld, in het midden van de tegel een vlek met één of 2 primaire kleuren.



### 4 Overzicht kaarten

Deze dubbelzijdige kaarten geven een overzicht van alle mogelijke kleurencombinaties op de ene zijde en het spelverloop op de andere zijde.

### 1 speelbord en deze spelregels



## DOEL VAN HET SPEL

In Pastiche probeer je zoveel mogelijk punten te verzamelen. Spelers ontvangen punten voor elke opdracht kaart die ze afwerken. Het spel eindigt als een bepaald aantal opdracht punten zijn verdient (zie einde van het spel). De speler met de meeste punten voor zijn opdrachten, paletten en bonuspunten is de winnaar.

## SPELVORBEREIDING

Leg de starttegel in het midden van de tafel, zorg voor voldoende ruimte rond de starttegel zodat de andere tegels gemakkelijk kunnen worden aangelegd.

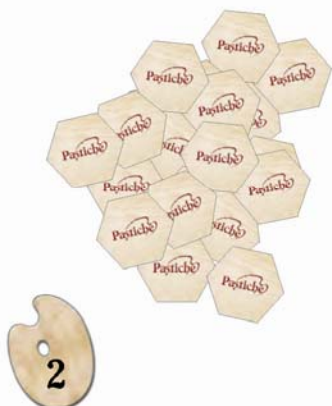
Leg het spelbord met daarop alle pallet kaarten open op hun daarvoor voorziene ruimte, aan de ene kant. De paletkaarten op het bord noemen we in deze spelregels de "paletvoorraad". Geef elke speler 1 van elke van de secundaire kleuren paletkaarten (groen, violet, oranje en bruin). Dit is je starthand.

Leg alle zeshoekige palettegels verdekt aan de andere kant, zorg dat er steeds voldoende ruimte blijft rond de starttegel en deze bereikbaar zijn voor alle spelers. Elke speler trekt 2 palettegels om het spel te beginnen.

Schud de opdrachtkaarten, en leg er vier naast elkaar open, deze vormen de galerij, geef vervolgens elke speler gedekt 2 opdrachtkaarten. De overgebleven opdrachten worden als gedekte trekstapel naast de galerij geplaatst

Zie de afbeelding onder voor details

## Spelvoorbereiding



## SPELVERLOOP

Bepaal wie de startspeler wordt. Om ervoor te zorgen dat alle spelers evenveel speelbeurten doorlopen, is het belangrijk te onthouden wie het spel is begonnen. (zie einde van het spel op blz. 6).

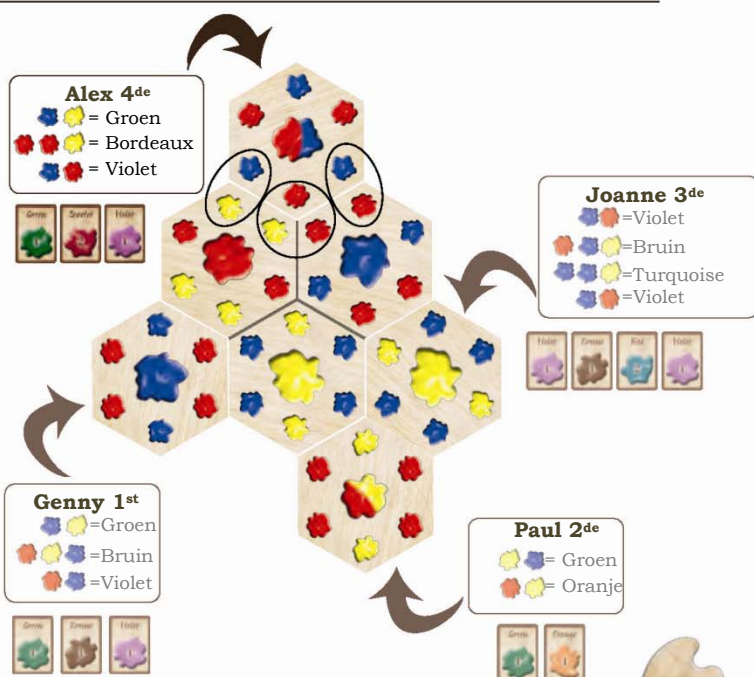
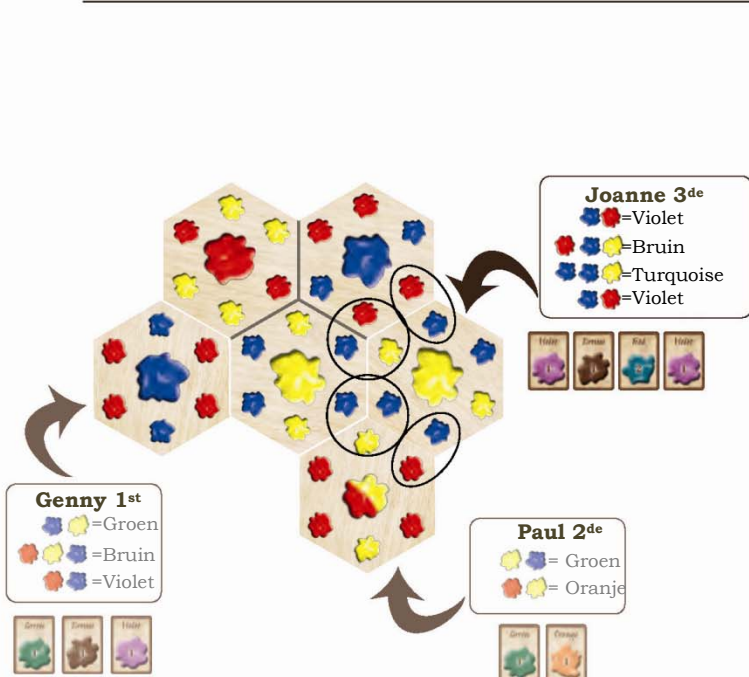
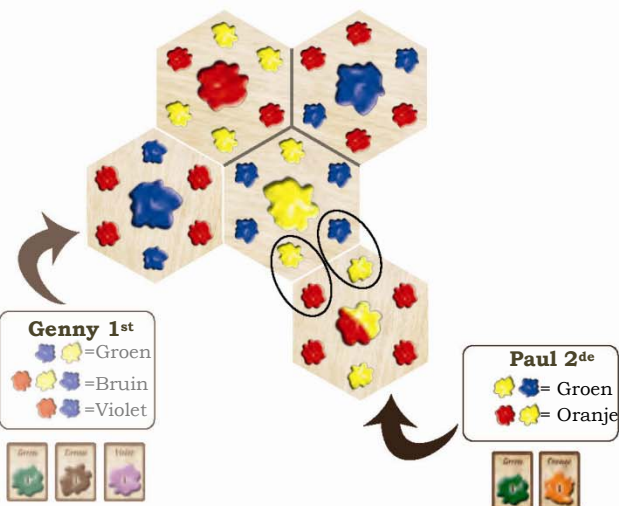
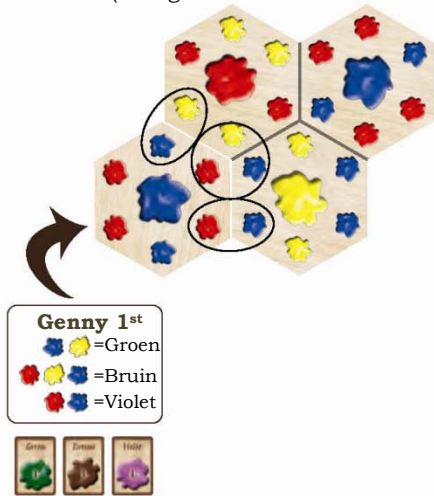
Een speelbeurt verloopt als volgt:

- 1 Leg een tegel aan, creëer en ontvang de overeenkomstige paletkaarten.
- 2 Optioneel, ruil paletkaarten met andere spelers en/of ruil paletkaarten met de voorraad (het bord).
- 3 Optioneel, ruil één opdrachtkaart met de galerij.
- 4 Optioneel, vervul opdrachtkaarten door de overeenkomstige palletkaarten af te leggen in de voorraad. Leg de afgewerkte opdrachtkaart(en) zodanig voor je neer dat deze voor alle spelers zichtbaar is.
- 5 Controleer dat je niet meer dan 8 paletkaarten op hand hebt.
- 6 Trek een nieuwe tegel (je zou er dan terug 2 moeten hebben).

### 1 Leg een tegel aan, creëer en ontvang de overeenkomstige paletkaarten:

#### 1<sup>ste</sup> speelronde

Starttegel  
(de tegel bestaande uit 3 zeshoeken)



2<sup>de</sup> speelronde

**Genny 5<sup>de</sup>**

- = Groen
- = Paars
- = Amber
- = Violet

**Paul 6<sup>de</sup>**

Kan kiezen voor blauw of geel

**Genny 5<sup>de</sup>**

- = Groen
- = Paars
- = Amber
- = Violet

**Paul 6<sup>de</sup>**

Kan kiezen voor blauw of geel

**Joanne 7<sup>de</sup>**

- = Orange
- = Magenta
- = Turquoise
- = /

**Genny 5<sup>de</sup>**

- = Groen
- = Paars
- = Amber
- = Violet

**Paul 6<sup>de</sup>**

Kan kiezen voor blauw of geel

**Joanne 7<sup>de</sup>**

- = Orange
- = Magenta
- = Turquoise
- = /

**Alex 8<sup>ste</sup>**

- = groen
- = rood
- = oranje

**Genny 5<sup>de</sup>**

- = Groen
- = Paars
- = Amber
- = Violet

## Een tegel aanleggen

Leg één van je tegels met minstens één zijde aan de starttegels of andere tegels die al zijn geplaatst. Je strategie voor het plaatsen van de tegel kan verschillen afhankelijk van het doel dat je wilt bereiken:

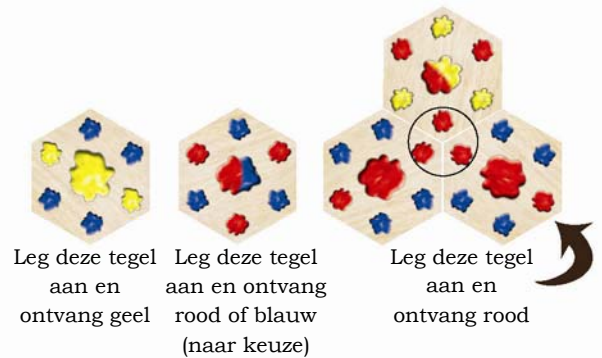
- 1) Verzamel zo veel mogelijk paletkaarten.
- 2) Combineer specifieke kleuren om zo de gewenste paletkleuren te bekomen die je nodig hebt voor je opdrachten.
- 3) Dwarsboom de plannen van je tegenspeler.

## Paletkaarten samenstellen

Welke primaire kleuren er moeten worden gecombineerd om bepaalde paletkaarten te bekomen is duidelijk aangegeven op het overzicht (zie bovenstaande voorbeelden). Let op! Je krijgt geen paletkaart voor de combinatie van 2 dezelfde kleuren.

## Primaire kleuren verzamelen

Elke tegel heeft een vlek met één of twee kleuren in het midden van de tegel. Leg de tegel aan en kies vervolgens één paletkaart (rood, geel of blauw zoals aangegeven in het midden van de tegel) in plaats van de paletkaarten die worden gevormd door de combinaties aan de rand van de tegel. Kies één kleur bij de tegels die een vlek met twee kleuren hebben in het midden, je krijgt ze niet allebei! Een andere mogelijkheid is het combineren van 3 dezelfde primaire kleuren bij het plaatsen van een tegel. Tenslotte is het ook mogelijk om een primaire kleur te bekomen door een andere primaire kleur paletkaart samen met een extra paletkaart naar keuze in te ruilen bij de voorraad voor een primaire kleur paletkaart naar keuze.



2

## Optioneel, ruil paletkaarten met andere spelers en/of ruil paletkaarten met de voorraad.

De spelers mogen paletkaarten ruilen (geen opdrachten) met andere spelers. De speler die aan de beurt is moet in elke ruil tijdens zijn speelbeurt betrokken zijn. Enkel de speler die aan de beurt is mag paletkaarten ruilen met de voorraad. Een set van drie dezelfde paletkaarten mag worden geruild voor een zwarte, witte, secundaire of tertiaire kleur paletkaart naar keuze (dus geen crème, grijs of een primaire kleur). Een gele en bruine kaart mogen worden geruild voor crème. Een zwarte en witte kaart voor grijs. Een primaire kleur en een extra paletkaart mogen worden ingeruild voor een andere primaire kleur. De ingeruilde kaarten worden terug op de overeenkomstige stapels van de voorraad gelegd.

3

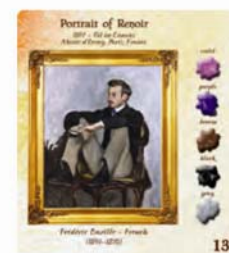
## Optioneel, ruil één opdrachtkaart met de galerij.

Spelers mogen één (en slechts één) opdrachtkaart uit hun hand ruilen met één van de vier openliggende opdrachten in de galerij tijdens hun speelbeurt. Spelers mogen onderling geen opdrachtkaarten ruilen. De galerij is beschikbaar voor alle spelers, tijdens de eigen speelbeurt om opdrachten te vervullen of te ruilen.

4

## Optioneel, vervul opdrachtkaarten

Spelers vervullen opdrachten door de overeenkomstige paletkaarten te verzamelen. Er mag meer dan één opdracht worden vervuld tijdens dezelfde speelbeurt. De spelers mogen een opdracht alleen vervullen in de eigen speelbeurt. Als je alle kaarten voor een opdracht hebt verzameld, toon je deze aan de andere spelers. Leg de afgewerkte opdracht voor je neer en alle gebruikte paletkaarten terug in de voorraad. Spelers mogen zowel de opdrachten uit de hand als uit de galerij vervullen. Als een opdrachtkaart is afgewerkt wordt een nieuwe getrokken om deze te vervangen, zowel in de galerij als op hand van de speler. Een speler zou steeds 2 opdrachtkaarten op hand moeten hebben aan het einde van zijn speelbeurt.



Lever deze 5 paletkaarten in om deze opdracht voor 13 punten te vervullen



## **Controleer dat je niet meer dan 8 paletkaarten op hand hebt.**

Aan het einde van de speelbeurt mag de speler niet meer dan 8 paletkaarten op hand hebben. Het teveel aan paletkaarten moet terug in de voorraad worden gelegd. Het is toegestaan meer kaarten op hand hebben op elk moment tijdens je speelbeurt.

Het is toegestaan om bijvoorbeeld meer dan 8 kaarten verzamelen door kaarten te ruilen, zolang je aan het einde van je eigen speelbeurt je handkaarten reduceert tot 8.

## **Trek een nieuwe tegel (je zou er dan terug 2 moeten hebben).**

### *EINDE VAN HET SPEL*

Het spel eindigt van zodra een speler een bepaald aantal punten bereikt voor afgewerkte opdrachtkaarten. Het aantal punten is afhankelijk van het aantal spelers:

4 spelers: 35 punten, 3 spelers: 40 punten, 2 spelers: 45 punten

Als een speler dat aantal bereikt gaat het spel verder tot alle spelers evenveel speelronden hebben gespeeld. De eindscore wordt als volgt berekend:

- Totaal aantal punten van de afgewerkte opdrachtkaarten
- Totaal aantal punten van de bruikbare paletkaarten die de speler nog op hand heeft voor opdrachten op hand (niet in de galerij). Elke paletkaart mag maar één keer worden geteld (als je bijvoorbeeld voor allebei je opdrachten groen nodig hebt om deze af te werken, moet je twee groene kaarten op hand hebben, om voor beide een punt te scoren).
- Bonus punten voor het vervullen van twee opdrachten van dezelfde artiest, volgens onderstaande tabel:

<b>Totaal aan opdrachtpunten voor 2 opdrachten van dezelfde artiest</b>	<b>Bonus punten</b>
15 - 17	3
18 - 22	4
23 - 27	5
28 - 31	6

De winnaar is de speler met het hoogste totaal van:

- Afgewerkte opdrachten
- Bruikbare paletkaarten
- Artiest bonuspunten

**Bij een gelijke stand** wordt eerst gekeken wie de meeste opdrachten heeft afgewerkt, is het dan nog gelijk wordt er gekeken wie de meeste bruikbare paletkaarten bezit. Als het dan nog steeds gelijk is wordt er gekeken wie de meeste artiest bonuspunten heeft.

Bekijk de Einde van het spel - puntentelling voorbeeld voor meer details.

# EINDE VAN HET SPEL - PUNTEENTELLING

**Genny**

Afgewerkte opdrachten

Bruikbare paletkaarten op hand

**13 + 12 + 9 + 5 = 39 punten**

**Paul**

Afgewerkte opdrachten

+ **Da Vinci Bonus**  
(15 totaal = 3 punten)

**8 + 7 + 16 + 3 = 34 punten**

**Joanne**

Afgewerkte opdrachten

Bruikbare paletkaarten op hand

**16 + 15 + 9 + 4 = 44 punten**

**Alex**

Afgewerkte opdrachten

+ **Van Gogh Bonus**  
(27 totaal = 5 punten)

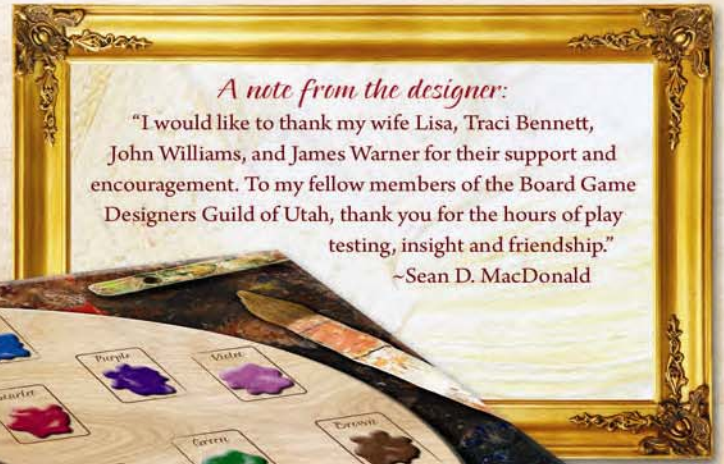
**13 + 14 + 7 + 5 = 39 punten**

In het bovenstaande voorbeeld, zorgde Joanne ervoor dat het spel eindigde door het afwerken van de "The Fifer" opdracht kaart, omdat ze op dat moment meer dan 35 punten verzamelde met opdrachtkaarten (4 speler spel). Alle opdrachten, de bruikbare paletkaarten op hand en bonussen voor artiesten worden dan opgeteld. Joanne wint het spel met 44 punten, Genny en Alex hebben beide 39 punten (beide ook evenveel opdrachtkaarten, maar Genny had meer bruikbare paletkaarten op hand). Paul is laatste, maar heeft zich geweldig geamuseerd.



# Pastiche

recreate the world's  
greatest masterpieces



## CREDITS

Original game design, layout and rules: Sean D. MacDonald

Game and rules development: Rick Soued, Gryphon Games

Graphics and production: Pixel Productions, Inc.

Art used by permission from the Bridgeman Art Library, New York City

Lots more family games available from Gryphon Games

[www.eagle-gryphon.com](http://www.eagle-gryphon.com)

Vertaling & Bewerking: Christophe Mannaert ([Christophe.Mannaert@telenet.be](mailto:Christophe.Mannaert@telenet.be))

