

# Cyrano

Een spel voor 4 tot 9 dichters  
Door Angèle & Ludovic Maublanc.



## Het spelmateriaal

- 1 schrijfblok (1)
- 81 stemkaarten (9 sets van 9 symboolkaarten) (2)
- 9 symboolpionnen + 9 sokkels (3)
- 9 potloden (4)
- 55 meertalige rijm- en themakaarten (5)
- 1 Kaartlezer (6)
- de spelregels

## Doel van het spel

Niet als Cyrano, help je een verliefde ziel die aan de voet van een toren staat waar zijn liefste huist. Help hem met het reciteren van gedichten zodat hij haar hart kan veroveren en haar balkon mag betreden. Hoe origineler de gedichten, hoe sneller hij zal kunnen klimmen. Laat je bovendien blijken dat je goede smaak hebt als op het de dichtkunst aankomt en als jouw gedicht het mooiste is, dan zal de schone deerne er misschien mee instemmen om via de trappen naar beneden te gaan en jou op die manier tegemoet te komen. De eerste die erin slaagt om de minnaars bij elkaar te getalenteerd brengen, wint het spel!

*Opmerking: Maak je geen zorgen, je moet geen dichter zijn om het spel te kunnen spelen en winnen. Gebruik gewoon je fantasie en finesse en het komt wel goed.*

## Opstelling

- Elke speler neemt en plaatst een symboolpion (3) voor zich neer, goed zichtbaar voor de andere spelers.
- Elke speler ontvangt bovendien een set kaarten die de symbolen van de andere spelers voorstellen (en natuurlijk ook zijn symbool). (2) Zijn er minder dan 9 spelers, verwijder dan de kaarten met de ongebruikte symbolen.
- De 55 rijm- en themakaarten (5) plaats je gedekt in een stapel, goed bereikbaar voor iedereen en niet ver verwijderd van de Kaartlezer.
- Elke speler ontvangt een blad van het schrijfblok (1) en een potlood (4). Op het linker deel van het blad, zal de speler zijn zeemzoete gedichten kunnen neerschrijven. Op het rechter deel van het blad staat de voet van de toren afgebeeld waar de verliefde ziel staat.



## Elke speler ontvangt:

- Een blad van het schrijfblok (1)
- Een potlood (4)
- Een symboolpion met de sokkel (3)
- Een set van 9 kaarten die de symbolen van de andere spelers voorstellen (2) – zijn eigen symbool inbegrepen

Zijn er minder dan 9 spelers, verwijder dan de kaarten met de ongebruikte symbolen.

Schud de 55 rijm- en themakaarten en plaats ze gedekt in een stapel, goed bereikbaar voor iedereen. (5)

## Het spel

Er worden meerdere beurten gespeeld. Tijdens elke beurt schrijven de spelers een kwatrijn (een gedicht met vier lijnen of verzen) neer. Afhankelijk van de originaliteit en de schoonheid hiervan, kunnen de spelers bepaalde vakjes aankruisen op hun blad en hierdoor trachten om de geliefden samen te brengen.

## Hoe speel je een beurt

### Fase 1: Het schrijven van de gedichten

De startspeler draait de eerste kaart om van de stapel, plaatst deze in de kaartlezer (van hoog naar laag) en kondigt het thema aan (1). Voor de rijmen draait hij de twee volgende kaarten om, plaatst deze ook in de kaartlezer (2 & 3) en deelt deze twee rijmen mee aan de andere spelers. Deze zullen gebruikt worden tijdens deze beurt. De spelers mogen hierna aan de slag gaan om hun origineel kwatrijn te verzinnen dat het thema volgt en de twee rijmen bevat.

Twee verzen moeten eindigen op één van de twee rijmen en de laatste 2 verzen moeten eindigen op het andere. Enkel de fonetische uitspraak is van belang (de "toon" van het rijm), de schrijfwijze kan verschillend zijn.

**Bijvoorbeeld:** voor het rijm "-ant", kan je zowel "kant" gebruiken als "band".

Er zijn geen andere regels (de positie van de rijmen en het aantal lettergrepen in een rijm zijn niet belangrijk). Maar het is wel handig en welkom om een waardige titel voor je gedicht te verzinnen.

De "voorbeeld" woorden op de kaarten kunnen gebruikt worden door de spelers die geen passende rijmwoorden kunnen vinden maar de "voorbeeld" woorden leveren geen punten op.

Is het jullie eerste spel, wacht dan gewoon tot iedereen zijn kwatrijn afgewerkt heeft... Dichten is al moeilijk genoeg... Daarom is het voor niets nodig om te gaan stressen, het is toch maar een spel, of niet soms? Eénmaal je Cyrano kent, kan je gezamenlijk beslissen om het spel te beëindigen na één minuut als er nog maar 2 spelers zijn die hun gedicht niet afgewerkt hebben.

### Fase 2: Originaliteit van de gedichten

Iedere speler, te beginnen met de startspeler, leest vervolgens zijn gedicht hardop voor.

Waar het om draait in deze fase van de beurt, is het laatste woord van elke vers. Is het gedicht volledig voorgelezen, dan herhaalt de speler het laatste woord van elke vers (4 woorden dus).

De andere spelers moeten nu laten weten of ze identieke woorden hebben gebruikt in hun gedicht.

Voor elk woord dat de speler gebruikt heeft en dat niet gebruikt is door de andere spelers ("voorbeeld" woorden tellen niet mee), kan hij een vakje aankruisen op de trapladder (vanaf de grond).

**Voorbeeld:** ik gebruik deze 4 woorden in mijn verzen: "Bank", "Dank", "Sla-



De startspeler plaatst de 3 gekozen kaarten in de Kaartlezer (let op waar je ze plaatst, het is taalafhankelijk).

Je leest de 2 rijmen en het thema voor.



De spelers schrijven gelijktijdig hun kwatrijnen (een gedicht met 4 verzen) neer.

De spelers lezen elk hun gedicht voor, te beginnen met de titel.

Elke speler herhaalt de 4 laatste woorden om te weten indien hij de enige was die deze rijmen gebruikt heeft.

pen" en "Gapen" en is alleen maar het woord "Gapen" door mij gebruikt, dan kruis ik slechts één vakje aan. Dat zal me leren om de volgende keer wat origineler te zijn!

Hebben alle spelers hun gedicht voorgelezen en eventueel de nodige vakjes aangekruist, dan ga je over naar de volgende fase.

Kruist een speler een vakje aan naast een lint, dan heeft hij een nieuwe verdieping bereikt met de overeenstemmende kleur.

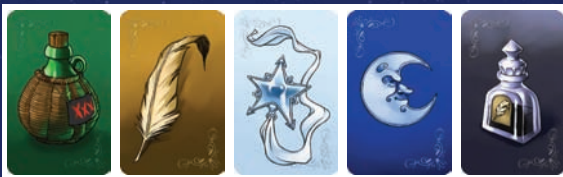
**Onafgewerkt of verkeerd gedicht:** Slaagt een speler er niet in om zijn kwatrijn af te werken, dan kan hij nog altijd de vakjes aankruisen voor de originele rijmen die hij gebruikt heeft. Heeft een speler zich vergist en heeft hij bijvoorbeeld "-ank" gebruikt in plaats van "-ant", dan mag hij geen vakjes aankruisen voor deze verkeerde rijmen. Maar hij kan deze wel aankruisen als de andere rijmen uniek en juist zijn.

### Fase 3: De schoonheid van een gedicht:

Voordat je aan de stemronde begint, leest de startspeler nog eens de titels voor van alle gedichten, om het geheugen wat op te frissen.

Elke speler kiest hierna in het geheim het gedicht dat voor hem het leukste klonk. Elke speler kiest hiervoor de kaart met het symbool van de beste poëet en dit kan zelfs zijn eigen symbool zijn.

**Opmerking:** Wanneer de gedichten voorgelezen worden door de spe-



lers, kan je stiekem alvast jouw symboolkaarten sorteren volgens wat je goed vond en wat niet. Het zal gemakkelijker worden om te stemmen eens alle gedichten voorgelezen zijn.

Dankzij deze stemronde, kunnen de spelers de schone doen afdalen tijdens deze beurt.

Heeft iedereen zijn stem uitgebracht dan draaien de spelers gelijktijdig de kaart om die ze gekozen hebben!

Elke speler kan een vakje aankruisen voor elke speler die dezelfde stem heeft uitgebracht als zijn stem! Het gaat er dus om je goede smaak en intuïtie te bewijzen door te raden welke speler de meeste stemmen zal krijgen. Men kruist de vakjes aan vanaf de bovenste verdieping van de toren en zo naar beneden toe, de trappen volgend.

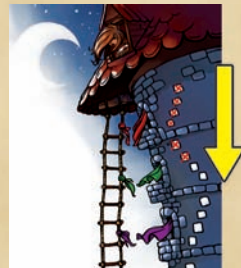
**Voorbeeld:** Ik kies het gedicht van Mieke omdat haar gedicht het leukste

Hij kan een vakje aankruisen voor elk woord dat hij als enige gebruikt heeft (Cyrano beklimt het koord).



Elke speler stemt voor het gedicht dat hij het mooiste vond.

Elke speler kruist een vakje aan voor elke speler die zoals hij gestemd heeft. (Roxanne daalt af in de toren)



*klonk. De stemmen worden getoond en drie andere spelers delen mijn mening. Hierdoor kan ik zelf 3 vakjes aankruisen tijdens mijn beurt en zo zal de schone 3 vakjes naar beneden stappen. Goede smaak wordt beloond!*

## **Einde van het spel en de winnaar**

Om het spel te winnen, moet je op het balkon geraken waar zich ook jouw schone bevindt (op het einde van de beurt).

Wint er niemand op het einde van een beurt, dan speel je de volgende. De speler links van de startspeler wordt dan de volgende startspeler.

Komt de schone aan op dezelfde verdieping als haar geliefde (de aangekruiste vakjes op de ladder en op de trap hebben hetzelfde niveau bereikt), dan wint de speler die erin geslaagd is om ze samen te brengen!

Loop je jouw geliefde mis en beland je op een hogere verdieping dan haar, dan doet ze er zelf niet moeilijk over en zal ze terug de trappen beklimmen om in jouw armen te belanden... liefde kan zo mooi zijn!

Brengen meerdere spelers tegelijkertijd hun geliefden samen, dan is er een gelijkspel... vriendschap kan nog mooier zijn!

## **Het laatste duel voor zij die geen vrienden hebben!**

Staan meerdere spelers op het punt te winnen op het einde van een beurt, en wenst niemand dat het spel uitdraait op een gelijkspel, dan kijkt men welke speler de hoogste verdieping heeft bereikt. Is er een gelijkspel, dan moet dit beslecht worden in een rijmend duel!

De speler die als eerste mag rijmen, wordt willekeurig getrokken uit de symboolkaarten.

De andere spelers draaien een rijmkaart om. De spelers moeten een zin samenstellen die eindigt op een woord dat rijmt op het opgelegde rijm, zonder de voorbeelden voor te lezen.

**Het thema kan vrij gekozen worden.**

De eerste duellist moet een zin samenstellen, dan de volgende speler (volgens de wijzers van een klok)... en zo verder.

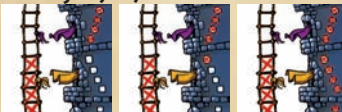
Slaagt een speler er niet in om een rijmende zin te maken, dan kan hij een ander rijm vragen. De andere spelers trekken een nieuwe kaart en lezen het nieuwe rijm voor, zonder de voorbeelden. Elke speler kan dit slechts één maal vragen tijdens een duel.

Faalt hij een tweede maal, dan tellen de andere spelers af van '5' naar '0' en heeft hij nog steeds niets gevonden na deze tijd, dan is hij onherroepelijk geëlimineerd.

**Het duel is beslist zodra er maar één rijmende speler overblijft.**

**Deze wint het spel!**

Een speler wint het spel als Cyrano en zijn geliefde Roxanne zich op dezelfde verdieping bevinden (zelfde kleur van het lint als van de gordijnen).



**Voorbeeld1:**  
*Ik sta op de blauwe verdieping maar mijn geliefde bevindt zich nog op de paarse verdieping... het spel gaat nog verder!*

**Voorbeeld2:**  
*Ik sta op de blauwe verdieping en mijn geliefde ook... ik heb het spel gewonnen!*

**Voorbeeld3:**  
*Ik sta op de blauwe verdieping maar mijn geliefde bevindt zich een verdieping lager. Ze komt me tegemoet... en ik heb het spel gewonnen!*

**Bij een gelijkspel, kijkt men wie de hoogste verdieping bereikt heeft.**

**Er volgt een rijmend duel als spelers op dezelfde verdieping staan.**

- Je draait een rijmkaart om.
- Het thema staat vrij.
- De eerste die mag rijmen wordt willekeurig getrokken en stelt een zin samen die eindigt met het rijm.
- Hierna is de volgende speler aan de beurt die de volgende zin samenstelt volgens dezelfde regels.
- Faalt een speler in zijn opdracht, dan mag hij een nieuw rijm vragen (maar mag dit maximaal één maal doen).
- Faalt hij nogmaals, dan is het spel voor hem gedaan.

**Het duel is beslist zodra er maar één rijmende speler overblijft.**

Cyrano is een spel van Repos Production

Tel. +32 (0) 477 254 518 • Lambert Vanderveldestraat 7 • 1170 Brussel - België • www.rprod.com

**Spel:** Ludovic Maublanc & Angèle

**Aanpassing:** "De Belgen met de Sombreros" aka Cédric Caumont & Thomas Provoost

**Pagina Opmaak:** Alexis Vanmeerbeeck

**Illustraties:** Pierò

**Vertaling:** Dimitri Giakouvakis & Sandra Vyncke

De Belgen met de Sombreros danken Martine en Dets, Benoît en Anne-Marie, Nicolas Doguet, Frédéric Daguéné, Elfine & Gwendoline, Georges Brassens en Jacques Brel.

© REPOS PRODUCTION 2010. ALLE RECHTEN VOORBEHOUDEN.

Dit spel mag enkel gebruikt worden in een privé-sfeer.



**REPOS**  
PRODUCTION