

# m<sup>4</sup>ndrian

## EXPERIENCE



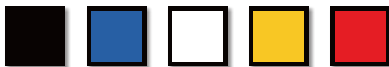
SPELREGELS

Bijna elke week bezoek jij het lokale kunstmuseum om de verzameling abstracte kunstwerken te bewonderen, waaronder ook een reeks schilderijen van de wereldberoemde Piet Mondriaan. Vaak droom je ervan hoe het zou zijn om zelf een Mondriaan te schilderen. Vandaag geeft het museum, tot je grote verbazing, gehoor aan je droom: samen met een select aantal andere bezoekers ben je uitgenodigd voor een unieke tentoonstelling: de Mondrian Experience. Hier krijgen jullie de opdracht om zelf een abstract meesterwerk te creëren, waardoor jullie het creatieproces van 'een echte Mondriaan' kunnen ervaren. Er is echter ook een uitdaging: terwijl jullie samen het kunstwerk samenstellen, ontvangen jullie opdrachtkaarten met patronen die jullie moeten namaken. Degene die zijn opdrachtkaarten als eerste voltooit zal worden beloond met de tentoonstelling van zijn gecreëerde schilderij!

m  ndrian

# Inhoud

40 kleine vierkante tegels



8x

8x

8x

8x

8x

40 rechthoekige tegels



8x

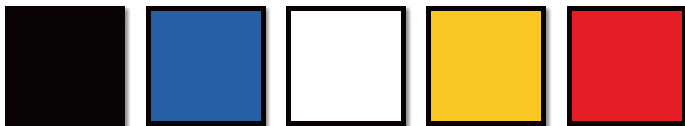
8x

8x

8x

8x

40 grote vierkante tegels



8x

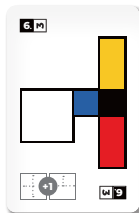
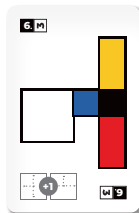
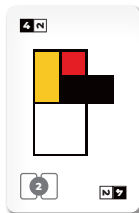
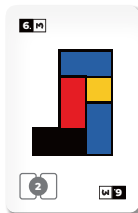
8x

8x

8x

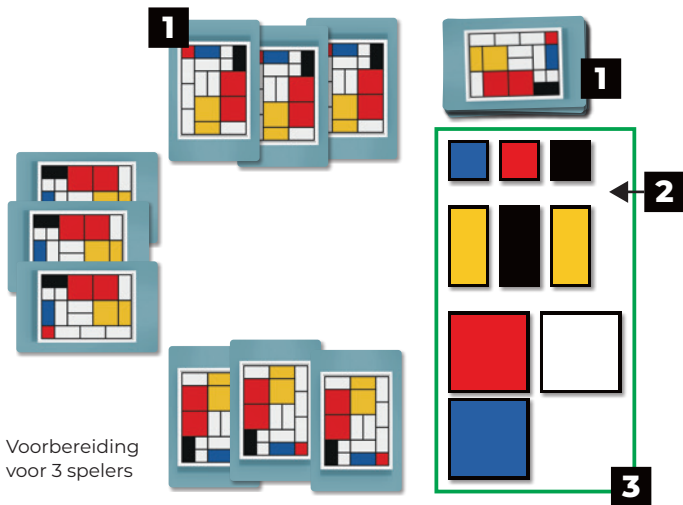
8x

60 opdrachtkaarten



## Vorbereiding

- 1** Schud de opdrachtkaarten en deel aan elke speler drie gedekte opdrachtkaarten. Leg de overgebleven kaarten op een gedekte stapel binnen handbereik van de spelers.
- 2** Sorteert de tegels op type (klein vierkant, groot vierkant en rechthoek). Schud elk type en plaats ze in de bijbehorende vakken van het interieur van de doos. Zet de doos naast het speelveld.
- 3** Trek drie tegels van elk soort. Leg deze tegels open naast elkaar, gesorteerd op soort, in het midden van het speelveld.



## Doel van het spel

In dit spel, dat net zo abstract is als Piet Mondriaans kunst, leggen spelers tegels aan op tafel om zo een kunstwerk te creëren dat geïnspireerd is op de werken van de beroemde Nederlandse schilder. Het doel van het spel is om punten te verzamelen door tegels neer te leggen in vaste patronen die op de opdrachtkaarten staan afgebeeld.

## Het spel

Het spel verloopt in beurten, te beginnen met de startspeler en daarna met de klok mee tot het spel afgelopen is (zie **'Einde van het spel'** op blz. 11). De speler die als laatste iets heeft geschilderd, wordt de startspeler en neemt de eerste beurt.

Tijdens je beurt mag je elk van de volgende opties maximaal één keer uitvoeren:

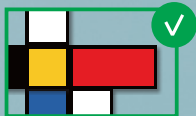
<b>TEGEL PLAATSEN (VERPLICHT)</b>
<b>OPDRACHTKAARTEN VOLTOOIEN</b>
<b>1 OPDRACHT TERUGNEMEN</b>
<b>1 ACTIE UITVOEREN</b>

Je moet verplicht een tegel plaatsen, de andere opties zijn optioneel. Om een opdrachtkaart te voltooien, moet je eerst een tegel hebben geplaatst. De overige opties mogen in willekeurige volgorde worden uitgevoerd.

Na afloop van je beurt, als je geen opdrachtkaarten meer in je hand hebt, trek je één opdrachtkaart van de stapel.

### TEGEL PLAATSEN

Elke beurt moet je een tegel plaatsen. Neem 1 van de beschikbare tegels en leg deze op tafel, zodat deze aansluit op is met de tegels die al in het spel liggen. Tegels mogen met elke zijde tegen een andere tegel worden geplaatst, maar minstens één volledige zijde moet precies aansluiten op een bestaande tegel of op twee bestaande tegels als het een lange zijde is.



Horizontaal



Verticaal



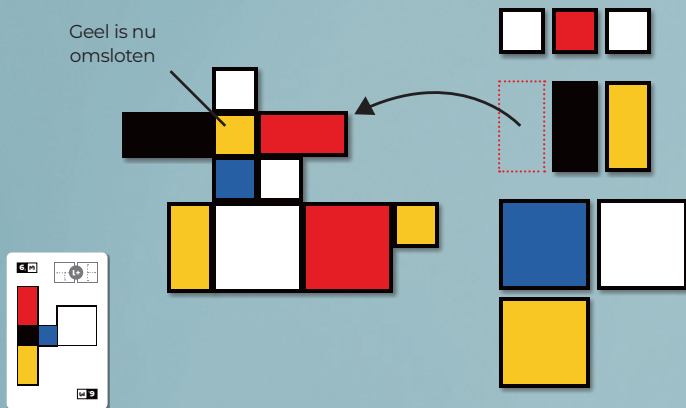
Niet aangesloten

**ALLEEN EERSTE BEURT:** Aan het begin van het spel liggen er nog geen tegels op tafel. De eerste speler plaatst zijn of haar gekozen tegel in het midden van het speelveld.

Als je een tegel plaatst waardoor een andere tegel volledig omsloten is, mag je voor elke omsloten tegel 1 nieuwe opdrachtkaart pakken.

Na het plaatsen van een tegel trek je een nieuwe tegel van hetzelfde soort uit de doos en leg je deze open neer. Zo zijn er altijd 3 openliggende tegels van elk type beschikbaar.

**LET OP!** Bepaalde acties kunnen er tijdelijk voor zorgen dat er 4 tegels van een bepaald soort openliggen (zie 'Een actie uitvoeren' op blz. 9).



**Voorbeeld:** Kate kiest ervoor om de rode rechthoekige tegel te plaatsen. Om te proberen 1 van haar opdrachtkaarten te voltooien, legt ze deze horizontaal naast zowel het witte als het gele kleine vierkant. Ze heeft daarmee het gele vierkant omsloten, dus trekt ze een nieuwe opdrachtkaart. Daarna vervangt ze de rechthoekige tegel door een nieuwe uit de doos.

## OPDRACHTKAARTEN VOLTOOIEN

Na het plaatsen van een tegel mag je alle opdrachtkaarten in je hand voltooien waarvan het patroon op het speelveld te vinden is en de tegel bevat die je zojuist hebt gespeeld. Patronen kunnen worden gemaakt door de opdrachtkaart te roteren in beide richtingen en zelfs door het patroon op de opdrachtkaart te spiegelen.



De achterkant van de opdrachtkaarten toont ook een patroon dat je kunt proberen te voltooien. Als een speler dat patroon voltooit, eindigt het spel onmiddellijk en wint die speler (zie **'Einde van het spel'** op blz. 11). De kleuren in dit patroon maken niet uit. Je hoeft alleen de tegels zo te plaatsen dat ze het juiste patroon vormen.



Als je 1 van je opdrachtkaarten voltooit, toon de kaart dan aan de andere spelers zodat zij kunnen bevestigen dat het patroon klopt. Leg de voltooide opdrachtkaart open voor je neer om aan te geven dat deze voltooid is. Trek onmiddellijk een nieuwe opdrachtkaart.

Aan het einde van het spel krijg je het aantal punten dat staat aangegeven op elke voltooide opdrachtkaart. Als de tegels exact overeenkomen met het patroon, inclusief kleuren, krijg je de hogere puntenwaarde (zwart vak). Als de kleuren niet exact overeenkomen, krijg je de lagere puntenwaarde (wit vak). Om je punten bij te houden, leg je een opdrachtkaart verticaal neer als je de punten uit het zwarte vak verdient, en horizontaal als je de punten uit het witte vak verdient.

zwart  
vak

**6.**

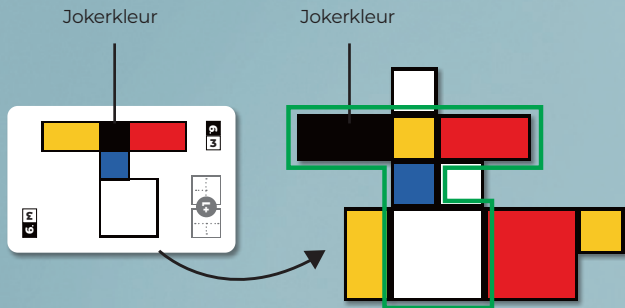
wit  
vak

**3**

## JOKERKLEUR

Zowel op tegels als op opdrachtkaarten geldt zwart als een jokerkleur. Je mag aan elke zwarte tegel op het speelveld én op de opdrachtkaarten een speelkleur naar keuze toewijzen.

**Let op!** Hoewel het zelden voorkomt, is het mogelijk om meerdere opdrachtkaarten tegelijk te voltooien.



**Voorbeeld:** Kate heeft haar opdrachtkaart voltooid. Ze heeft een zwarte rechthoekige tegel gebruikt in plaats van de gele rechthoek op de opdrachtkaart. Voor het zwarte kleine vierkant dat op de opdrachtkaart staat, heeft ze het gele kleine vierkant op het speelveld neergelegd. Ze legt de opdrachtkaart verticaal voor zich neer en verdient 6 punten.

## EEN OPDRACHTKAART TERUGNEMEN

Je mag 1 van je voltooide opdrachtkaarten terugnemen in je hand. Door de kaart van de tafel te verwijderen, ontvang je de punten op die kaart niet meer tijdens de puntentelling. Je kunt de kaart direct gebruiken, ofwel voor een actie (mits je nog niet eerder een actie hebt uitgevoerd deze beurt), ofwel om de opdrachtkaart opnieuw te voltooien, maar dan voor meer punten.

## EEN ACTIE UITVOEREN

Je kunt ook je opdrachtkaarten in je hand gebruiken om bepaalde acties uit te voeren. In de linkerbenedenhoek van elke opdrachtkaart staat een actie-symbool dat aangeeft welke actie met die kaart uitgevoerd kan worden.

Om een actie uit te voeren, leg je de opdrachtkaart open naast de stapel. Je kunt de opdracht dus niet meer voltooien omdat deze niet meer in je hand is.

**Let op!** Je mag slechts 1 actie per beurt uitvoeren, maar je kunt wel een tegel leggen en een actie uitvoeren in dezelfde beurt.

Symbolen en hun bijbehorende acties:



**Verwijder 1 tegel:** verwijder 1 aangelegde tegel van de tafel. De verwijderde tegel wordt open neergelegd bij de open tegels van zijn soort.

**LET OP!** Dit is niet mogelijk als er na het verplaatsen van de tegel 1 of meerdere tegels door deze actie niet meer met minstens 1 volledige kant grenzen aan een andere tegel.



**Pak 2 kaarten:** Pak 2 opdrachtkaarten.



**Verplaats 1 tegel:** pak een tegel van de tafel en verplaats deze naar een andere plek.

**LET OP!** Dit is niet mogelijk als er na het verplaatsen van de tegel 1 of meerdere tegels door deze actie niet meer met minstens 1 volledige kant grenzen aan een andere tegel.

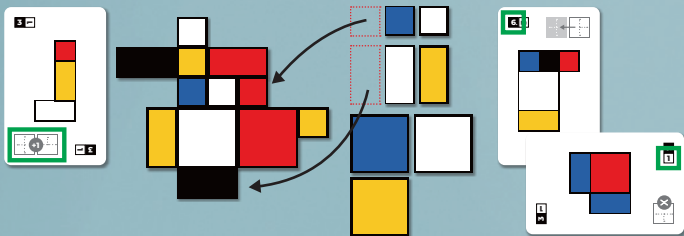


**Vervang 1 tegel:** vervang 1 tegel op tafel door 1 tegel van de open tegels. De tegel die wordt vervangen, wordt open neergelegd bij de open tegels van zijn soort. Als de vorm van de nieuwe tegel verschilt van die van de tegel die hij vervangt, vul dan de groep van de vervangende tegel aan tot hier weer 3 open tegels liggen. Leg de tegel die wordt vervangen als 4e keuze bij de open tegels van die soort.



**Speel 2 tegels:** je mag 2 tegels spelen in plaats van 1. Vul weer aan tot er weer 3 open tegels van elk soort liggen. **LET OP!** De speler die 2 tegels speelt heeft de mogelijkheid om 2 opdrachtkaarten te voltooien deze beurt.

**Voorbeeld:** Kate besluit deze voltooide opdrachtkaart terug te nemen in haar hand, omdat ze alleen het laagste aantal punten heeft en denkt dat de actie nuttig zal zijn. Ze legt de kaart af om deze beurt 2 tegels in plaats van één te spelen. Ze plaatst zowel het kleine rode vierkant als de zwarte rechthoek om 2 opdrachtkaarten tegelijk te voltooien. Eén opdrachtkaart wordt verticaal gelegd omdat de kleuren overeenkomen, de andere wordt horizontaal gelegd omdat alleen de vormen overeenkomen.



## EINDE VAN HET SPEL

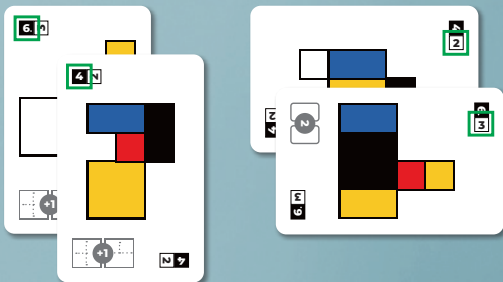
Het spel eindigt onmiddellijk wanneer een speler zijn 4e opdrachtkaart voltooit, of wanneer een speler het patroon op de achterkant van alle opdrachtkaarten voltooit. In het laatste geval wint de speler die de opdrachtkaart heeft voltooid. In alle andere gevallen ga je door naar de puntentelling.

**HINT:** het terugnemen van een voltooide opdrachtkaart in je hand kan een nuttige tactiek zijn als je denkt dat je minder punten hebt dan je tegenstanders en je het einde van het spel wilt uitstellen om meer punten te proberen te behalen.

## Puntentelling

Tel de punten op van al je voltooide opdrachtkaarten. Onthoud dat je, als de opdrachtkaart verticaal is, het hogere aantal punten in het zwarte vak krijgt, en als de kaart horizontaal is, het lagere aantal punten in het witte vak.

De speler met de meeste punten wint het spel. In geval van gelijkspel wint de speler met de meeste volledig voltooide verticale opdrachtkaarten. Als er nog steeds een gelijkspel is, delen de spelers in kwestie de overwinning.



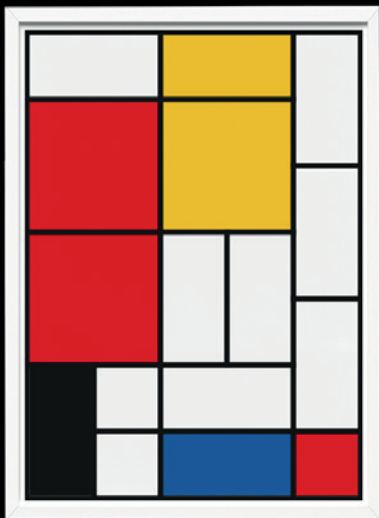
Verticale kaarten  
4+6=10 punten

+

Horizontale kaarten  
2+3=5 punten

=

**Totaal**  
15 punten



**Author:** Giacomo Di Fabio

**Development:** GAM eStudio

**Design:** MNKY Entertainment

Volg ons op:     @mnkyentertainment

**M N K Y**  
ENTERTAINMENT



8-99



2-6



20



© 2025 MNKY Entertainment. Ontwikkeld en geproduceerd door MNKY Entertainment. Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van MNKY Entertainment. MNKY Entertainment heeft dit spel met de grootst mogelijke zorg uitgegeven en kan geen enkele aansprakelijkheid aanvaarden voor eventuele fouten of onduidelijkheden die in deze publicatie voorkomen en waaruit schade kan voortvloeien.

**WAARSCHUWING!**

Verstikkingsgevaar. Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat kleine onderdelen. De items in dit spel kunnen afwijken van de afbeeldingen in de spelregels.

Leidsevaart 123

2211 VS

Noordwijkerhout

The Netherlands

[www.mnkyentertainment.com](http://www.mnkyentertainment.com)