

Hofnar – 3 tot 9 spelers – 30 min. speeltijd – Leeftijd: 12+

1. Benodigdheden

De kaarten die bij dit spel horen (stop ze na het afdrukken best in kaarthoesjes).

2. Doel

Versla de andere narren door de Koning te entertainen, en word uiteindelijk de Hofnar!

3. Verloop van het spel

Om te starten neemt één speler de Koningskaart en de narrenkaarten zodat hij in totaal evenveel kaarten in zijn hand heeft als het totaal aantal spelers. Deze speler schudt de kaarten en geeft iedere speler (inclusief zichzelf) één kaart. De inhoud van de kaarten is niet zichtbaar. Wanneer dit gebeurd is, tonen alle spelers hun kaart.

Eén speler is de Koning, de andere spelers zijn narren. De Koning krijgt blauwe gemoedskaarten, de narren krijgen lichtbruine amusementskaarten. Het aantal amusementskaarten dat iedere nar krijgt, is terug te vinden in de samenvattende tabel op de volgende bladzijde. Iedere nar heeft zijn eigen nar-effect dat hij kan activeren in de juiste omstandigheden. Dit effect is terug te vinden op de narrenkaarten en bij “8. Extra uitleg nar-effecten”.

Aan het begin van elke ronde, kiest de Koning een gemoedskaart, en legt deze voor zich uit met de tekst naar beneden. In de eerste ronde kiest de Koning een nar die mag beginnen. Bij alle volgende rondes, begint de winnaar van de vorige ronde. Pas wanneer de eerste amusementskaart gespeeld is, onthult de Koning zijn gemoedskaart. Daarna kiezen de overige narren een amusementskaart en leggen die om beurt zichtbaar voor zich uit. Wanneer iedere nar zijn kaart gelegd heeft, kan beslist worden wie de winnaar en verliezer van de ronde is. Alleen de score (aangeduid met sterren) die aansluit bij de gemoedstoestand van de Koning telt.

De winnaar van de gespeelde ronde wordt dan de Favoriet van de Koning en kan niet verliezen in de volgende ronde (behalve: 1. Als de volgende ronde de laatste van het spel is, of 2. Als nar Stańczyk er een stokje voor steekt). De verliezer van de ronde wordt geëlimineerd van het spel. Waardeloze narren die niet tegemoet kunnen komen aan de noden van de Koning worden nu eenmaal onthoofd...

Zowel aan de winnende als aan de verliezende kant kan er een gelijkspel ontstaan. We spreken enkel van een gelijkspel wanneer de score aansluitend bij de gemoedstoestand van de Koning identiek is bij twee of meer narren. In dit geval is het de Koning die beslist wie er aan het langste eind trekt. Voor meer informatie: zie “4. Aanvullende regels bij gelijkspel”.

Aan het einde van iedere ronde worden de gemoeds- en amusementskaarten op een aparte aflegstapel gelegd. De Koning speelt dus iedere gemoedskaart één keer. Het spel gaat door tot er twee narren overblijven: zij spelen de laatste ronde! In deze ronde moeten, nadat de nodige nar-effecten gespeeld zijn, alle kaarten (twee amusementskaarten en één gemoedskaart) tegelijk worden omgedraaid. De nar wiens amusementskaart het best aansluit bij de gemoedskaart van de Koning, is de winnaar van het spel en mag zichzelf Hofnar van de Koning noemen! Let wel op: nar Triboulet kan voor een onverwacht vroegtijdig einde van het spel zorgen.

Opmerking: alle verwijzingen naar de 'Koning', kunnen evenzeer verwijzen naar de 'Koningin'.

4. Aanvullende regels bij een gelijkspel

Bij een gelijkspel (zowel aan de verliezende, als aan de winnende kant) mag de Koning, indien hij wenst, een extra uitdaging voorzien voor de betrokken narren. Op basis van de uitkomst van de uitdaging moet de Koning dan de winnaar of verliezer kiezen. De Koning kiest zelf de uitdaging, hierbij houdt hij rekening met zijn net gespeelde gemoedskaart. In onderstaande tabel staan enkele suggesties voor het onwaarschijnlijke geval dat hij geen inspiratie heeft.

Indien de Koning liever geen extra uitdaging voorziet, kiest hij de winnaar uit op basis van persoonlijke voorkeur voor wat er op de amusementskaart te lezen valt.

Grappig	Interessant	Spektakel	Dronken
Vertel een mop	Leg/ beeld de bloemetjes en de bijtjes uit	Jongleer met 3 voorwerpen	Zeg het alfabet achterstevoren op
Doe een gek dansje	Vertel een interessant feit	Doe een voorwerp verdwijnen	Doe aan bodypercussie
Maak een grappig geluid	Creëer iets vanuit het niets	Fluit een beroemd melodietje	Draai een drol van 18 karaat

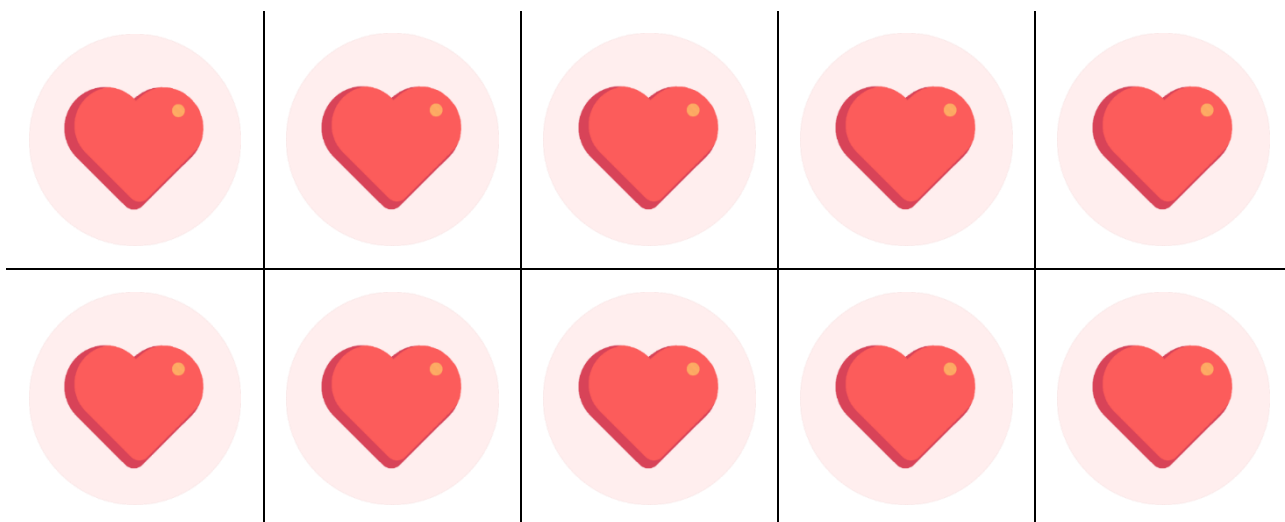
5. Aanvullende regels voor wanneer je met vijf of minder spelers bent

Wanneer je dit spel met vijf of minder spelers speelt, krijgt iedere nar twee levens (of drie als er drie spelers zijn). Als een nar een ronde verliest, verliest hij een leven. Pas als hij al zijn levens kwijt is, wordt hij onthoofd en is hij geëlimineerd.

6. Samenvattende tabel

#Spelers	3	4	5	6	7	8	9
#Narren	2	3	4	5	6	7	8
#Kaarten / nar	5	5	7	4	5	6	7
Onthoofd na X nederlagen	3	2	2	1	1	1	1

7. Levensmunten voor vijf of minder spelers



Een vraag / opmerking / suggestie? Mail naar games@skapebolt.com

8. Extra uitleg Nar-effecten

Op iedere narrenkaart staat kort het effect van iedere nar beschreven. Indien er nog onduidelijkheden zijn, kan je hier voor extra informatie terecht.

Perkeo van Heidelberg

Deze nar mag tijdens een gelijkspel ofwel een winnaar ofwel een verliezer aanduiden. Hij kan zo zichzelf bijvoorbeeld redden van een gewisse dood. Dit éénmalige nar-effect is ook geldig tijdens de laatste ronde. Let op: William Sommers is immuun voor dit effect.

Triboulet

Als Triboulet kan raden wanneer de Koning de 'Dronken' gemoedskaart zal spelen, is het spel voorbij en is hij de winnaar/Hofnar. Geen enkele nar kan dit nar-effect tenietdoen. Triboulet mag maar 1 poging wagen en enkel net voordat de Koning zijn gemoedskaart toont.

William Sommers

Een nar die het op Sommers gemunt heeft, zal het onderspit moeten delven. Geen enkel nar-effect dat individueel naar een nar gericht is, treft hem. Sommers' nar-effect mag zoveel keer als nodig gespeeld worden. Let op: nar-effecten die de hele groep treffen (Hudson en Triboulet), kunnen niet teniet worden gedaan door Sommers.

Archibald Armstrong

Heeft Armstrong een zwakke amusementskaart in de hand? Geen probleem! Hij kan deze omwisselen met één van de kaarten van een nar naar zijn keuze (behalve William Sommers). Hij trekt een kaart blind uit de hand van zijn collega-nar en geeft in ruil zijn zwakke kaart. Archibald mag deze éénmalige ruil zelfs doen nadat de Koning zijn gemoedskaart getoond heeft. Dit extraatje geldt echter niet voor de laatste ronde (wanneer de amusementskaarten en gemoedskaart tegelijkertijd worden omgedraaid).

Jeffrey Hudson

Deze kleine nar heeft de macht om de Koning éénmalig van gemoed te laten veranderen. De Koning kiest zelf zijn nieuwe gemoedskaart. Hudson mag zijn nar-effect enkel spelen net nadat de laatste amusementskaart van de ronde werd gespeeld. Mocht Hudson zijn effect in de laatste ronde willen activeren, en de Koning heeft geen gemoedskaarten meer, mag de Koning een reeds gebruikte gemoedskaart kiezen.

Stańczyk

Stańczyk kan éénmalig een arme verliezer van een vroegtijdige dood redden, hij kan zo een andere nar helpen, maar het is ook toegelaten om zijn eigen vel te redden. Wanneer Stańczyk zijn nar-effect wil spelen, worden de kaartjes van alle narren die nog in het spel zitten samengenomen en geschud. De Koning trekt dan blind één van deze kaarten. Degene wiens kaart getrokken wordt, ligt uit het spel. Indien William Sommers' narrenkaart getrokken is, sterft de oorspronkelijke verliezer alsnog.

Chicot

Chicot doet aan recyclage: hij mag éénmalig een reeds gebruikt nar-effect van een collega-nar hergebruiken. Hierbij geldt de regel dat hij enkel een nar-effect mag hergebruiken van iemand die nog steeds in het spel zit.

Jamie Fleeman

Deze nar mag éénmalig een nar-effect van een collega teniet doen. Dit effect werkt enkel net na het moment wanneer een collega-nar de uitvoering van zijn effect heeft aangekondigd, dus niet als het effect (deels) in uitvoering is. Opmerking: William Sommers en Triboulet zijn immuun voor dit effect.

Grappig

Deze ronde wil de Koning vermaakt worden door iets grappigs.

Grappig

Deze ronde wil de Koning vermaakt worden door iets grappigs.

Interessant

Deze ronde wil de Koning vermaakt worden door iets interessants.

Interessant

Deze ronde wil de Koning vermaakt worden door iets interessants.

Spektakel

Deze ronde wil de Koning vermaakt worden door iets spectaculairs.

Spektakel

Deze ronde wil de Koning vermaakt worden door iets spectaculairs.

Dronken

Deze ronde is de Koning dronken. Daardoor wint de nar met de laagste totale score en verliest degene met de hoogste.

Koning



Koningin

Perkeo van Heidelberg



Eénmalig: kies (in plaats van de Koning) de winnaar/verliezer in een gelijkspel.

Triboulet



Eénmalig: win het spel door te raden wanneer de Koning zijn dronken gemoedskaart zal spelen. Kan niet teniet gedaan worden door een andere nar-effect!

William Sommers



Doorlopend: ieder nar-effect dat enkel aan jou gericht is, kan onmiddellijk teniet gedaan worden.

Archibald Armstrong



Eénmalig: kies 1 van je speelkaarten en wissel deze met een blind getrokken kaart van een andere speler.

Jeffrey Hudson



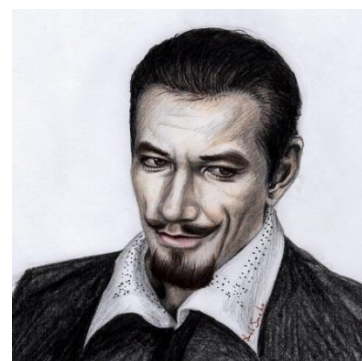
Eénmalig: laat de Koning een andere gemoedskaart leggen. Dit nar-effect is enkel geldig net nadat de laatste amusementskaart van de ronde werd gespeeld.

Stańczyk



Eénmalig: I.p.v. de verliezer van de ronde, wordt een willekeurige nar onthoofd. Zelfs de favoriet van de Koning is niet veilig voor dit nar-effect.

Chicot



Eénmalig: Gebruik een nar-effect van één van de narren die nog in het spel zijn. Dit geldt enkel voor nar-effecten die reeds gebruikt zijn.

Jamie Fleeman



Eénmalig: doet een nar-effect van een collega onmiddellijk teniet.

Dans geïnspireerd op spastische darmen



Grappig: ★★★★★
Interessant: ★★★★★
Spektakel: ★★★★★
Totale score: 7

Slangenbezweerder



Grappig: ★★★★★
Interessant: ★★★★★
Spektakel: ★★★★★
Totale score: 5

Verzie de band tussen
2 vorsten



Grappig: ★★★★★
Interessant: ☆☆☆☆☆
Spektakel: ★☆☆☆☆
Totale score: 6

Een vleugje poëzie over
sappige meloenen



Grappig: ★★★★★☆
Interessant: ★☆☆☆☆
Spektakel: ★★☆☆☆
Totale score: 7

Vertel over de sloten-
maker zonder sleutels



Grappig: ★★★★★☆
Interessant: ★★☆☆☆
Spektakel: ☆☆☆☆☆
Totale score: 7

Haiku over de domme
Koning van hiernaast



Grappig: ★★★★★☆
Interessant: ★★☆☆☆
Spektakel: ★☆☆☆☆
Totale score: 7

Sonnet over een
stokbrood en 2 pistolets



Grappig: ★★★★★☆
Interessant: ☆☆☆☆☆
Spektakel: ★★☆☆☆
Totale score: 7

Limerick over de religie
van de Koning



Grappig: ★★★★★☆
Interessant: ★☆☆☆☆
Spektakel: ☆☆☆☆☆
Totale score: 6

Poppenshow met
vergeten gevangenen



Grappig: ★★★★★☆
Interessant: ☆☆☆☆☆
Spektakel: ★★☆☆☆
Totale score: 6

Dwergsteekspel op
pony's



Grappig: ★★★★★☆
Interessant: ☆☆☆☆☆
Spektakel: ★☆☆☆☆
Totale score: 6

Magische truc



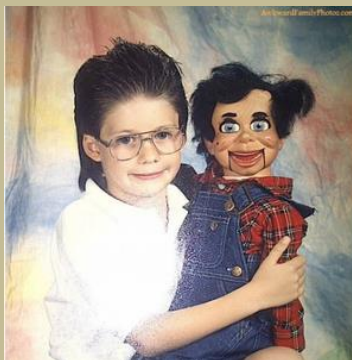
Grappig: ★★☆☆☆
Interessant: ★★☆☆☆
Spektakel: ★★☆☆☆
Totale score: 6

Kippendarts



Grappig: ★★★★★
 Interessant: ★★★★★
 Spektakel: ★★★★★
 Totale score: 5

Buikspreekact



Grappig: ★★★★★
 Interessant: ★★★★★
 Spektakel: ★★★★★
 Totale score: 5

Spring uit een taart



Grappig: ★★★★★
 Interessant: ★★★★★
 Spektakel: ★★★★★
 Totale score: 6

Koetapult



Grappig: ★★★★★
 Interessant: ★★★★★
 Spektakel: ★★★★★
 Totale score: 8

Vierendelen op kwartsnelheid



Grappig: ★★★★★
 Interessant: ★★★★★
 Spektakel: ★★★★★
 Totale score: 7

Portret van het neefje van de Koning



Grappig: ★★★★★
 Interessant: ★★★★★
 Spektakel: ★★★★★
 Totale score: 5

Vermom de hoefsmid als prinses



Grappig: ★★★★★
 Interessant: ★★★★★
 Spektakel: ★★★★★
 Totale score: 5

Vermom de prinses als hoefsmid



Grappig: ★★★★★
 Interessant: ★★★★★
 Spektakel: ★★★★★
 Totale score: 4

Trigger de dwang- stoornis van de prins



Grappig: ★★★★★
 Interessant: ★★★★★
 Spektakel: ★★★★★
 Totale score: 8

Leer de Koninklijke hond
het alfabet



Grappig: ★☆☆☆☆
 Interessant: ★★★★★
 Spektakel: ★☆☆☆☆
 Totale score: 6

Een vleugje poëzie over
oude meloenen



Grappig: ★★★★★
 Interessant: ★★★★★
 Spektakel: ★☆☆☆☆
 Totale score: 6

Ordinair geroddel over
de kok en de meid



Grappig: ★★★★★
 Interessant: ★★★★★
 Spektakel: ★☆☆☆☆
 Totale score: 7

Koning als centrum van
het heelal



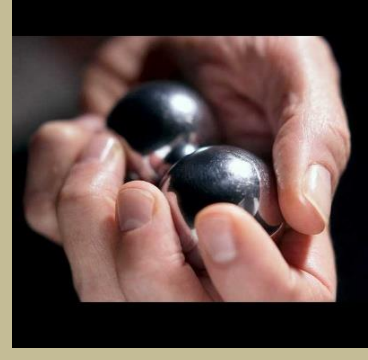
Grappig: ★☆☆☆☆
 Interessant: ★★★★★
 Spektakel: ★☆☆☆☆
 Totale score: 6

Leg wiskunde uit met
een telraam



Grappig: ★☆☆☆☆
 Interessant: ★★★★★
 Spektakel: ★☆☆☆☆
 Totale score: 4

Voorspel toekomst a.d.h.v.
de vorstelijke testes



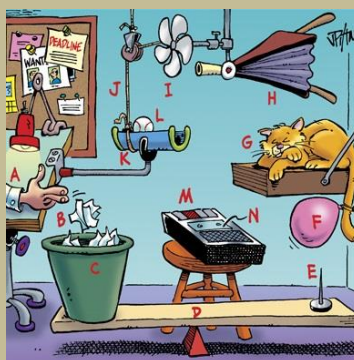
Grappig: ★★★★★
 Interessant: ★★★★★
 Spektakel: ★★★★★
 Totale score: 7

Biologie: dissectie van
de mens



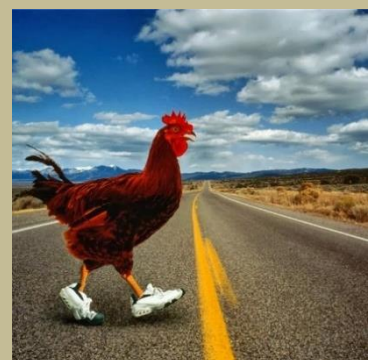
Grappig: ★☆☆☆☆
 Interessant: ★★★★★
 Spektakel: ★★★★★
 Totale score: 7

Hang gevangenen op
met Goldbergmachine



Grappig: ★★★★★
 Interessant: ★★★★★
 Spektakel: ★☆☆☆☆
 Totale score: 7

Waarom steekt de kip
de straat over?



Grappig: ★☆☆☆☆
 Interessant: ★★★★★
 Spektakel: ★☆☆☆☆
 Totale score: 3

Sokpop-verhaal



Grappig: ★★★★★
Interessant: ★★★★★
Spektakel: ★★★★★
Totale score: 7

Sterrenbeeld van de Koning



Grappig: ☆☆☆☆☆
Interessant: ★★★★★
Spektakel: ★☆☆☆☆
Totale score: 6

Legende: tijdreiziger uit de 21e eeuw



Grappig: ★★★★★
Interessant: ★★★★★
Spektakel: ☆☆☆☆☆
Totale score: 7

Waar komen babbies vandaan?



Grappig: ★★★★★
Interessant: ★★★★★
Spektakel: ☆☆☆☆☆
Totale score: 7

De zin van het leven



Grappig: ★☆☆☆☆
Interessant: ★★★★★
Spektakel: ☆☆☆☆☆
Totale score: 5

De wereld als een reusachtige pizza



Grappig: ★★★★★
Interessant: ★★★★★
Spektakel: ☆☆☆☆☆
Totale score: 6

Eet 12 willekeurige zwammen en sterf niet



Grappig: ★★★★★
Interessant: ★★★★★
Spektakel: ★☆☆☆☆
Totale score: 8

Theatervoorstelling



Grappig: ★★★★★
Interessant: ★★★★★
Spektakel: ★★★★★
Totale score: 7

Leg de term 'zwaarte-kracht' plastisch uit



Grappig: ☆☆☆☆☆
Interessant: ★★★★★
Spektakel: ★★★★★
Totale score: 7

Schop een verrader
naar de maan



Grappig: ★★☆☆☆
 Interessant: ★☆☆☆☆
 Spektakel: ★★★★★
 Totale score: 8

Jongleer met meloenen



Grappig: ☆☆☆☆☆
 Interessant: ☆☆☆☆☆
 Spektakel: ★★★★★
 Totale score: 3

Jongleer met brandende
zwaarden



Grappig: ☆☆☆☆☆
 Interessant: ★☆☆☆☆
 Spektakel: ★★★★★
 Totale score: 5

Jongleer met 5 hoofden
van geëxecuteerden



Grappig: ★★★★★
 Interessant: ★☆☆☆☆
 Spektakel: ★★★★★
 Totale score: 7

Rijd op een kaasbol-
éénwieler



Grappig: ★★★★★
 Interessant: ★☆☆☆☆
 Spektakel: ★★★★★
 Totale score: 7

Doe een dansje op rare
polkamuziek



Grappig: ★★★★★
 Interessant: ★☆☆☆☆
 Spektakel: ★★★★★
 Totale score: 6

Doe een radslag in een
hoepel



Grappig: ★☆☆☆☆
 Interessant: ★★★★★
 Spektakel: ★★★★★
 Totale score: 7

Laat een vervelende
persoon verdwijnen



Grappig: ★★★★★
 Interessant: ★★★★★
 Spektakel: ★★★★★
 Totale score: 7

Eet een volledig varken
op in minder dan 6 uur



Grappig: ★★★★★
 Interessant: ★☆☆☆☆
 Spektakel: ★★★★★
 Totale score: 7

Speel frisbee met het schild van de wachters



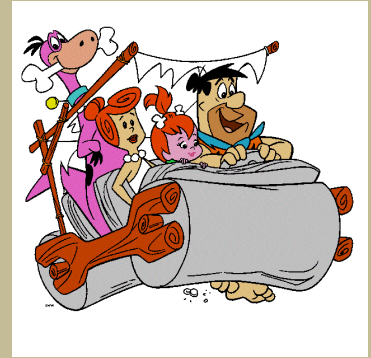
Grappig: ★★★★★
Interessant: ★★★★★
Spektakel: ★★★★★
Totale score: 6

Boogschieten op 50m afstand van de roos



Grappig: ★★★★★
Interessant: ★★★★★
Spektakel: ★★★★★
Totale score: 5

Rijd 2 km rond in een mini-Flintstone-auto



Grappig: ★★★★★
Interessant: ★★★★★
Spektakel: ★★★★★
Totale score: 7

Middeleeuwse eendenjacht



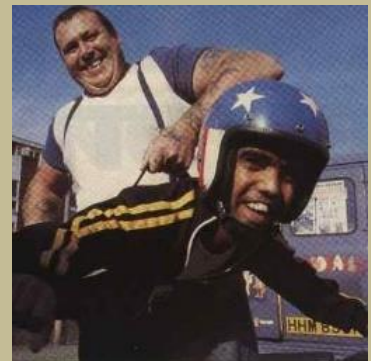
Grappig: ★★★★★
Interessant: ★★★★★
Spektakel: ★★★★★
Totale score: 6

Vuurwerkspektakel



Grappig: ★★★★★
Interessant: ★★★★★
Spektakel: ★★★★★
Totale score: 7

Dwergwerpen



Grappig: ★★★★★
Interessant: ★★★★★
Spektakel: ★★★★★
Totale score: 6

Maak van 1kg goud 2kg stoelgang



Grappig: ★★★★★
Interessant: ★★★★★
Spektakel: ★★★★★
Totale score: 7

Gigantische explosie



Grappig: ★★★★★
Interessant: ★★★★★
Spektakel: ★★★★★
Totale score: 6

Vertel een mop over domme blondjes



Grappig: ★★★★★
Interessant: ★★★★★
Spektakel: ★★★★★
Totale score: 0