

# Fantastique

A collage of Japanese-style illustrations. The top left features a green fan with pink cherry blossoms. The bottom left shows a blue fan with a white and blue floral pattern and a fountain pen. The right side is dominated by a dark, striped fan with a red floral border and large red flowers. The word 'Fantastique' is written in white cursive across the top.

💡 Trevor Benjamin & Brett J. Gilbert  
✍️ Miriam Rowe

👤 ab 8 Jahren

👥 2–5 Personen

🕒 ca. 25 Minuten



[amigo-spiele.de/02651](http://amigo-spiele.de/02651)

## Spielmaterial



**100 Fächerkarten**

mit Werten von 1–8

(16x1, 15x2, 14x3, 13x4, 12x5, 11x6, 10x7, 9x8)



**21 Medaillenkarten**

7x Bronze (mit den Werten 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7)

7x Silber (mit den Werten 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9)

7x Gold (mit den Werten 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18)



**5 doppelseitige Grande-Finale-Medaillen**

mit den Werten 20 (Gold) & 10 (Silber)



**3 doppelseitige Grande-Finale-Fächer**

mit den Seiten I, II, III, IV, V, VI

## Spielidee

„*Fantastique!*“ ist das, was ihr hören wollt, wenn ihr euren schönsten Fächer präsentiert. In jeder Runde spielt ihr Fächer aus aller Welt aus, um Medaillen zu erhalten. Gleichzeitig wollt ihr passendes Material für die nächsten Runden sammeln. Wer von euch hat nach sieben Runden die meisten Medaillen und ist bereit für das *Grande Finale*?

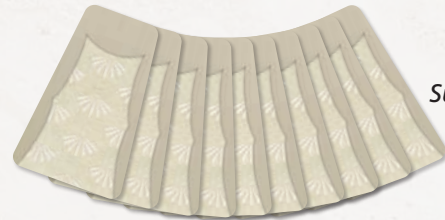
# Spielvorbereitung

Sucht euch einen der **3 doppelseitigen Grande-Finale-Fächer** aus und entscheidet euch für eine der beiden Seiten. Für eure erste Partie empfehlen wir die Fächerseite **I**. Legt den Grande-Finale-Fächer mit der gewählten Seite nach oben für alle gut sichtbar in die Tischmitte. Die anderen Grande-Finale-Fächer benötigt ihr für diese Partie nicht.

Legt **2 Grande-Finale-Medaillen** neben den Grande-Finale-Fächer, eine mit der goldenen Seite (20 Punkte) und die andere mit der silbernen Seite (10 Punkte) nach oben. Die restlichen Grande-Finale-Medaillen benötigt ihr nur bei einem Gleichstand am Ende der Partie.

Legt die **Gold- und Silbermedaillen** nach absteigendem Wert sortiert in der Tischmitte offen aus. Ordnet sie geschuppt an, damit ihr alle Werte gut erkennen könnt. Spielt ihr zu **viert oder fünft**, legt ihr zusätzlich eine Reihe Bronzemedaillen aus. Im Spiel zu **zweit und dritt** braucht ihr die Bronzemedaillen nicht, legt sie in die Schachtel zurück.

Mischt alle Fächerkarten und teilt jeder Person **10 Handkarten** aus. Legt die restlichen Karten als verdeckten Stapel in die Tischmitte. Lasst daneben etwas Platz für einen Ablagestapel.



Suki



Samir



Kiano



Emilie

# Spielablauf

Ihr spielt insgesamt 7 Runden. Jede Runde besteht aus diesen 4 Phasen:

1. Fächerkarten **aufdecken**
2. Fächer **ausspielen**
3. Medaillen **verteilen**
4. Neue Fächerkarten **nehmen**

## 1. Fächerkarten aufdecken

Am Anfang jeder Runde deckt ihr Fächerkarten **eine nach der anderen** vom verdeckten Stapel auf. Legt sie dabei jeweils **offen** neben den Stapel, bis ihr **5 Stapel** gebildet habt. Karten mit **demselben Wert** legt ihr geschuppt auf **denselben Stapel**. Dadurch besteht jeder Stapel aus einer Karte oder mehreren Karten desselben Werts.

*Wichtig: Keiner der offenen Stapel darf mehr als 3 Karten enthalten. Deckt ihr einen Wert zum vierten Mal auf, beginnt ihr damit ausnahmsweise einen neuen Stapel.*

Sobald ihr eine Karte auf den fünften Stapel gelegt habt, deckt ihr keine weiteren Karten mehr auf. Somit hat der letzte Stapel nie mehr als eine Karte. Sollte der verdeckte Stapel leer sein, mischt ihr den Ablagestapel und legt ihn als neuen verdeckten Stapel bereit.

*Beispiel: Suki, Kiano, Emilie und Samir bereiten die Auslage vor. Sie decken eine 2 auf und beginnen damit den ersten Stapel. Danach decken sie eine 5 auf und beginnen damit den nächsten Stapel. Dann ziehen sie wieder eine 2 und legen diese wiederum auf den ersten Stapel. Danach eine 4, eine weitere 5, danach eine 8, noch eine 5 und als letzte Karte eine 7.*



## 2. Fächer ausspielen

Wer von euch zuletzt mit einem Fächer gewedelt hat, beginnt.

Bist du am Zug, spielst du einen **beliebigen Fächer** von deiner Hand aus. Ein Fächer besteht immer aus **einer Karte oder mehreren Karten mit demselben Wert**. Lege die Fächerkarten offen und gefächert vor dir aus, damit alle den Wert und die Anzahl gut erkennen können.

Danach ist die nächste Person im Uhrzeigersinn am Zug. Sie muss auch einen beliebigen Fächer aus einer oder mehreren **gleichen Karten** von ihrer Hand ausspielen. Dabei gilt, dass niemand **genau dieselbe Kombination aus Wert und Anzahl** spielen darf, die bereits jemand anderes in dieser Runde gespielt hat. Spielt reihum, bis jede Person einen eigenen Fächer ausgespielt hat.

*Beispiel: Suki beginnt und spielt zwei 4er aus. Danach ist Kiano am Zug. Er darf auch eine beliebige Kombination ausspielen, außer exakt zwei 4er. Er entscheidet sich deshalb für drei 4er. Emilie spielt eine einzelne 8 aus und Samir zwei 1er.*



### 3. Medaillen verteilen

Verteilt nun Medaillen. Jede Medaille ist am Ende des Spiels so viele Punkte wert, wie auf ihr abgebildet sind.

Wer von euch in dieser Runde die **meisten Fächerkarten** ausgespielt hat, erhält die **Goldmedaille**. Wer am zweitmeisten Karten gespielt hat, bekommt die **Silbermedaille**. Falls ihr zu viert oder fünft spielt, bekommt die **Bronzemedaille**, wer am drittmeisten Karten gespielt hat.

Haben mehrere Personen die gleiche Anzahl Karten

ausgespielt, erhält diejenige von ihnen die wertvollere Medaille, die den höheren Wert ausgespielt hat.

Beginnt beim Verteilen der Medaillen mit der jeweils niedrigsten jeder Reihe (Gold 6, Silber 3 und Bronze 1). Von Runde zu Runde werden die Medaillen dadurch wertvoller.

Lege Medaillen, die du im Laufe des Spiels erhältst, als Stapel offen vor dich. Nur die oberste, also die zuletzt erhaltene Medaille, muss jederzeit für alle sichtbar sein.

*Beispiel: Kiano hat mit drei 4ern die meisten Karten ausgespielt und nimmt sich die Goldmedaille. Suki und Samir haben gleich viele Karten ausgespielt, deshalb vergleichen sie beide den Wert ihrer Karten. Da Sukis 4er einen höheren Wert haben als Samirs 1er, erhält sie die Silbermedaille und Samir die Bronzemedaille. Emilie geht in dieser Runde leer aus.*

### 4. Neue Fächerkarten nehmen

Sucht euch jetzt nacheinander einen der offenen Fächerkarten-Stapel in der Tischmitte aus und nehmt alle Karten davon auf die Hand. Es gibt kein Handkartenlimit.

Wer von euch in dieser Runde den **höchsten Wert** ausgespielt hat, darf sich als Erstes einen Stapel aussuchen. Wer den zweithöchsten Wert gespielt hat, darf sich als Nächstes einen Stapel aussuchen usw., bis alle einen Stapel genommen haben.

Haben mehrere Personen den gleichen Kartenwert ausgespielt, sucht sich zuerst diejenige von ihnen einen Stapel aus, die mehr Karten ausgespielt hat.

*Beispiel: Emilie hat mit ihrer 8 den höchsten Wert ausgespielt und nimmt sich den Stapel mit drei 5ern aus der Tischmitte auf die Hand. Suki und Kiano haben den gleichen Wert ausgespielt, jedoch hat Kiano mehr Karten ausgespielt. Deshalb darf er sich zuerst einen Stapel aussuchen und entscheidet sich für die zwei 2er. Danach nimmt Suki die einzelne 8 auf die Hand. Samir ist als Letztes dran und sucht sich die einzelne 7 aus.*



Legt eure ausgespielten Fächerkarten und eventuell übrig gebliebene Fächerkarten-Stapel auf den Ablagestapel. Beginnt eine neue Runde, indem ihr neue Fächerkarten aufdeckt.

In der neuen Runde spielt die Person zuerst einen Fächer aus, die in der vorigen Runde die Goldmedaille gewonnen hat.

## Ende des Spiels

Nach 7 Runden endet das Spiel. Jetzt wertet ihr eure **Handkarten** im **Grande Finale**. Legt dafür eure Handkarten offen aus, auch die Karten, die ihr am Ende der 7. Runde erhalten habt.

Schiebt jeweils die Fächerkarten eurer Hand etwas nach oben, die den Wertungsbedingungen auf dem Grande-Finale-Fächer entsprechen. Vergleicht nun untereinander, wie viele Karten ihr jeweils nach oben geschoben habt: Die Person mit den meisten Karten erhält die goldene Grande-Finale-Medaille, die Person mit den zweitmeisten die silberne.

Bei einem Gleichstand im *Grande Finale* für den ersten bzw. zweiten Platz bekommen **alle** am Gleichstand beteiligten Personen eine goldene bzw. silberne Grande-Finale-Medaille. Nutzt dafür die zu Spielbeginn zur Seite gelegten Grande-Finale-Medaillen.

Der zweite Platz wird auch dann verteilt, wenn mehrere Personen einen Gleichstand für den ersten Platz haben.

*Beispiel: Suki, Kiano, Emilie und Samir spielen mit dem Grande-Finale-Fächer I, bei dem sie die Anzahl aller 1er, 2er und 3er vergleichen. Suki hat am Ende des Spiels noch eine 1 und eine 2 auf der Hand. Kiano noch drei 2er, Emilie noch drei 1er und Samir zwei 2er und drei 3er. Somit hat Samir die meisten gewerteten Karten und erhält die goldene Grande-Finale-Medaille. Kiano und Emilie haben einen Gleichstand für den zweiten Platz und erhalten deshalb beide eine silberne Grande-Finale-Medaille. Suki geht leer aus.*



# Hinter den Kulissen

Ich bin Miriam Rowe, Gründerin des Designstudios WanderingModa und Illustratorin von Fantastique. Meine Illustrationen sind inspiriert von meinen Abenteuern rund um die Welt und meiner Leidenschaft für historische Handwerkskunst.



## Oceania – Australien, Neuseeland, Inselstaaten

In einem Riff ist immer Bewegung: Lichtspiele, huschende Fische und schwimmende Meeresschildkröten. Für dieses Design habe ich mehrere Schichten Farbstifte auf einem Hintergrund aus Acrylfarbe verwendet, um genau diese Bewegung zu Papier zu bringen. Die labyrinthartigen Flecken des Maori-Lippfisches waren die perfekte Hintergrundstruktur, um dem Wasser Lebhaftigkeit zu geben.

Materialien: Farbstifte, Acrylfarbe, Kunstdruckpapier  
Rahmen: Perlmuttermuschel, Sand

## Golden Halls – Westeuropa

Dieses Design entstand bei einem morgendlichen Spaziergang durch ein Art-Nouveau-Viertel, während ich meinen Kaffee trank und die leuchtenden Fenster der wunderschön dekorierten Gebäude bewunderte. In meiner Version strahlen einheimische, europäische Rotkehlchen, Lavendel und Maiglöckchen gemeinsam in einem Mosaik-Glasmuster in derselben Wärme eines Sonnenaufgangs.



Materialien: helle Ton-Glasur, Beton, Metall  
Rahmen: warme Sandsteinarchitektur mit eingravierten Blumen, inspiriert von der katalanischen Art-Nouveau-Architektur



## Jade Rim – Nordostasien

Ich habe die Magie der Kirschblütenzeit nie verstanden, bis ich in einem Park in Tokio stand, umgeben von herabfallenden Blütenblättern. Diese Erinnerung inspirierte mich zu dieser ruhigen, ländlichen Szene. Traditionelle Tusche-Techniken stellen Tempel und gewundene Pfade dar, umrahmt von zarten Sakura-Blüten.

Materialien: Seide, Tusche  
Rahmen: eine Vase aus geschnitzter Jade mit Chrysanthemem

## Savannah Rise – Westafrika

Auf dem Weg nach Yaoundé fielen mir als Erstes die Marktstände am Straßenrand mit knallig bunten Textilien ins Auge. Dieses geometrische Sonnenuntergangsdesign bildet Muster bekannter Savannen-Tiere ab: Zebras, Giraffen und Leoparden ..., aber könnt ihr auch die Schildkröte und die Puffotter erkennen?

Materialien: gewebte Textilien, Holzschnitzereien  
Rahmen: Affenbrotbaum



## Amazonia – Brasilien

São Paulo umgab mich mit einer Flut lebhafter Farben: sattes Grün, leuchtendes Pink und tiefes Violett. Genau diese Farben habe ich in Form von Neonpigmenten und Glitter in diesem Design eingefangen, um ein vom Karneval inspiriertes Bild der Tierwelt Amazoniens zu schaffen.

Materialien: Glitter, Neonfarben, Buntstifte  
Rahmen: stilisierte Federn, inspiriert von Karnevalskronen und Papageienfedern



### **Silk Road – Naher Osten**

*Mein Aufenthalt in Tiflis hat meine Bewunderung für die Architektur, Geometrie und unverwechselbare Küche dieser Region vertieft. Inspiriert durch die Eleganz eines blühenden Mandelzweigs am Rande einer alten Kreuzung, habe ich diese gekachelte Komposition mit dünnen Lasuren in Türkis- und Lapislazulitönen gemalt.*

*Materialien: Keramikfliesen, Marmor, Schichten aus Keramiklasuren  
Rahmen: Marmor, Lapislazuli*

### **Spice Islands – Südostasien**

*Wenn ich an die Inseln rund um die Javasee denke, erinnere ich mich an laute, farbenfrohe Vögel, die durch Wälder voller frischer Gewürze flattern. In diesem Design schlängeln sich Pfefferkörnerpflanzen und Vanillebohnenorchideen um Paradiesvögel. Umrahmt von aufwendigen Holzschnitzereien erinnern mich die verwitterten Texturen an bunte Gewürz-Marktstände.*



*Materialien: verwittertes Holz  
Rahmen: balinesischer Stil, geschnitztes Holz*



### **Sierra Ridge – Mexiko**

*Das Flattern eines Fächers, eine schnelle Drehung auf den Fersen, das Rascheln von Spitze und Satin ... Dieses Design ist von lebhaften Fiesta-Tänzen inspiriert. Ein prachtvoller Strauß aus Dahlien, Hibiskus und Ringelblumen wird von zarter Spitze und Gold umrahmt und weckt Erinnerungen an Musik und Feierlichkeiten.*

*Materialien: Stoff, Farbe, Spitze, Gold, Lack  
Rahmen: Schildpatt, Gold*



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft.  
Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben,  
wenden Sie sich bitte direkt an uns. Wir helfen Ihnen gerne:  
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach,  
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de