

Een spel uitgegeven door:



rue Sanson 4,
5310 Longchamps,
België

www.sitdown-games.com

info@sitdown-games.com

[SitDownGames](https://www.facebook.com/SitDownGames)

[Sitdown.jeux](https://www.facebook.com/Sitdown.jeux)

[SitDownGames](https://www.instagram.com/SitDownGames)

Een spel van Sit Down! gepubliceerd door Megalopole. © Megalopole (2022). Alle rechten voorbehouden. • Dit spel mag enkel voor private recreatieve doelen gebruikt worden. **WAARSCHUWING!** Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Dit spel bevat kleine onderdelen die ingeslikt of ingeademd kunnen worden. Bewaar deze informatie. • Afbeeldingen zijn niet bindend. Vormen en kleuren kunnen afwijken. • Elke reproductie van dit spel, geheel of gedeeltelijk, in om het even welk medium, fysiek of elektronisch, is ten strengste verboden zonder schriftelijke toestemming van Megalopole.

Onder licentie van:



T O P I C _

ONTWERPER
LUFFY

ILLUSTRATOR & GRAFISCH ONTWERPER

Anthony MOULINS

ONTWIKKELINGSMANAGER

Michaël DEROBERTMASURE

ARTISTIEK DIRECTEUR

Marie OOMS

PROJECTMANAGER

Didier DELHEZ

NEDERLANDSE VERTALING

ARNE DE CNOODER



T O P I C _



AUTEUR → **Luffy**
ILLUSTRATOR → **Anthony Moulines**

2 – 6 spelers 20 minuten Leeftijd 8+

OVERZICHT & DOEL VAN HET SPEL

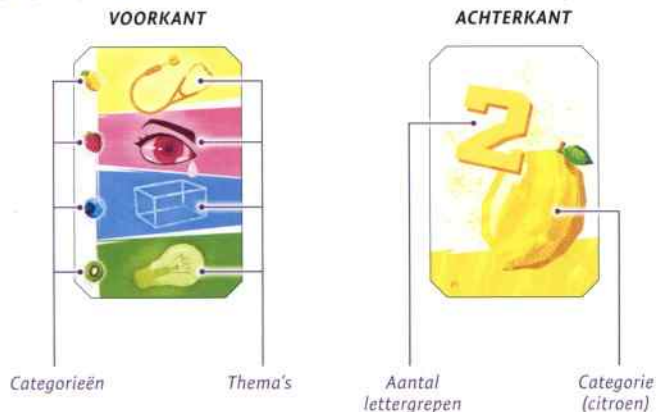
Probeer zeker niet de laatste speler te zijn om een woord te verkondigen in een aangegeven thema. Op deze manier vermijd je dat je kaarten verzamelt. De speler met de minste kaarten aan het einde van het spel wint.

INHOUD

- 1 spelregelboek
- 72 kaarten



ANATOMIE VAN EEN KAART



VOORBEREIDING

Plaats de stapel kaarten gedekt in het midden van de tafel; de speelduur hangt af van het aantal kaarten in de stapel:

- kort spel **ongeveer een derde van de kaarten**
- medium spel **ongeveer de helft van de kaarten**
- lang spel **alle kaarten** (behalve 5 willekeurig verwijderde kaarten).

Leg de ongebruikte kaarten terug in de doos.

HET SPEL SPELEN

Een spel is onderverdeeld in rondes. Elke ronde bestaat uit 3 fasen: **Onthullen**, **Verkondigen**, en tenslotte **Einde van de ronde**.

1 Onthullen

Diegene die de vorige ronde verloor draait de bovenste kaart van de stapel open (voor de eerste ronde kies je iemand willekeurig).

Het fruit dat nu zichtbaar is bovenaan de stapel (de achterkant van de bovenste kaart) geeft de **categorie** voor deze ronde aan.

Ook de opgedraaide kaart toont zo'n categorie, maar hier geeft deze het **thema** aan (tekenen, geometrische figuur of letter) dat geldt deze ronde.

Het zichtbare cijfer of cijfers bovenaan de stapel geeft het aantal lettergrepen aan waaruit de woorden, die de spelers gaan verkondigen, moeten bestaan:

- Indien er **slechts één cijfer** staat, moet elke speler **één woord** verkondigen met exact het aangegeven aantal lettergrepen.
- Indien er **een reeks cijfers** staan, moet elke speler deze ronde **een woord verkondigen dat telkens uit één lettergreep meer bestaat dan het vorige woord** (1, 2, 3...).

Tel enkel een lettergreep **indien je deze duidelijk hoort**.

Voorbeeld: **kom/kom/mer** = 3 lettergrepen.



2 Verkondigen

Iedereen speelt **simultaan**.

Zo snel mogelijk probeert elke speler **één woord** te verkondigen binnen het **thema en** met het aangegeven **aantal lettergrepen** voor deze ronde. Wanneer er slechts één speler overblijft die nog geen woord heeft verkondigd, eindigt de ronde.

Wanneer het thema aangegeven is door een **tekening** of een **geometrische figuur**, moeten de verkondigde woorden te maken hebben met dat thema.

Wanneer het thema aangegeven is met een **letter** moeten de verkondigde woorden starten met deze letter; ze moeten niet tot een bepaald thema behoren.

Of een woord al dan niet tot het aangegeven thema behoort, wordt uitgemaakt door de andere spelers. Indien je een woord verkondigt dat niet voldoet of niet unaniem wordt goedgekeurd, wordt er over de geldigheid gedebatteerd **op het einde** van de ronde (zie pagina 6).

De speler die niet snel genoeg was om een woord te verkondigen verliest deze ronde.

Voorbeeld van een ronde met 4 spelers.



De framboos bovenaan de stapel geeft aan dat **cupcake** het thema van deze ronde is. Elke speler probeert dus een woord met 2 lettergrepen te verkondigen met een **cupcake** thema.



Michaël was te traag. Hij verliest deze ronde.



De kiwi bovenaan de stapel geeft aan dat **batterij** het thema van de ronde is. Elke speler moet een woord verkondigen. De snelste speler verkondigt een woord met 1 lettergreep; de volgende met 2 lettergrepen; de volgende met 3 lettergrepen ... allen in het thema **batterij**.

De categorieën komen niet overeen!

Indien het fruit bovenaan de stapel niet overeenkomt met eender welk fruit op de onthulde kaart, **mag je niets verkondigen!** In plaats daarvan leg je je hand zo snel mogelijk boven op de stapel kaarten. Wanneer er slechts één speler zijn hand niet op de stapel heeft gelegd, eindigt de ronde.

De speler wiens hand niet op de stapel ligt, verliest deze ronde.

Nog een voorbeeld van een spel met 4 spelers.



Michaël heeft geen inspiratie en verliest ook deze ronde.



De sinaasappel categorie komt niet voor op de onthulde kaart. Leg je hand zo snel mogelijk bovenop de stapel!

MEERDERE VERLIEZERS?

Indien twee of meer spelers geen woord kunnen verzinnen, zelfs na erover nagedacht te hebben, kan je samen beslissen om de ronde te eindigen. In dit geval verliezen alle spelers die geen woord konden verkondigen de ronde.



JE MAG NIET ZO MAAR ALLES VERKONDIGEN!

De volgende woorden zijn **verboden**:

- ✶ Afkortingen (UN, NATO, LOL...)
- 🔊 Klanknabootsingen (blam, glug-glug, pow...)
- 👤 Eigennamen (John, David, Lana, Smith, Jones, merknamen...)
- 🗣️ Vertalingen (enkel Nederlandstalige woorden toegelaten)
- 🧠 Verzonnen woorden
- 🔄 Woorden met dezelfde structuur als eerder aangekondigde woorden in deze ronde (indien iemand al "vliegtuig" heeft gezegd, mag je niet "luchtvliegtuig" zeggen)

Indien je twijfels hebt over een geval dat hierboven niet vermeld staat, dan moeten alle spelers gezamenlijk hierover beslissen.

3 Einde van de ronde

De verliezer neemt de onthulde kaart. Indien er meerdere verliezers zijn, nemen ze allen een kaart in de volgende volgorde (tot elke verliezer een kaart heeft genomen): de onthulde kaart, kaarten van de stapel, verwijderde kaarten bij aanvang van het spel. Voeg deze kaart bij kaarten die je "won" tijdens vorige rondes.

Indien de geldigheid van een verkondigd woord tijdens een ronde niet unaniem wordt goedgekeurd, kunnen de andere spelers collectief beslissen om de speler te straffen. Deze speler moet dan 1 kaart nemen.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt als de stapel kaarten nog slechts 1 kaart (of 0) bevat aan het einde van een ronde.

Tel de kaarten die je tijdens het spel hebt verzameld. De speler met de **minste** kaarten wint.

Indien er een gelijkstand is, mag je gewoon gaan slapen.

HET SPEL IN EEN OOGOPSLAG

