

# Spelregels voor 3 tot 8 spelers

## VOORBEREIDING:

- Geef elke speler 1 gokkaart.
- Geef elke speler evenveel koekjes als dat er spelers zijn (bijvoorbeeld: met 8 spelers krijgt elke speler 1 rode jeton (waarde 2 koekjes) en 6 zwarte jetons (waarde 1 koekjes)).
- Leg de stapel vraagkaarten gedekt in het midden van de tafel. De vraagkaarten kunnen ook gesorteerd per thema gedekt op tafel geplaatst worden.
- Kies de speler die volgens jullie het nieuwsgierigst<sup>1</sup> is. Deze speler start de eerste beurt als de vraagsteller.
- De speler 2 plaatsen links van de vraagsteller is de ondervraagde. (Je kan Koffiekletz ook per koppels spelen. In plaats van de vraag te stellen aan de 2e persoon links, wordt de vraag telkens gesteld aan de eigen partner<sup>2</sup>)
- De vraagsteller en de ondervraagde krijgen elk 1 set antwoordkaarten.
- Kies de speler die jullie het meest vertrouwen. Deze speler wordt de koekjesbankier. De bankier beheert de bank en betaalt op het einde van een beurt de andere spelers uit.
- Bepaal het aantal spelrondes (1 spelronde met 6 spelers duurt ong. 15-20 minuten).

## HET SPEL:

In een spelronde zijn er zoveel beurten als er spelers zijn. Per beurt is er een vraagsteller en een ondervraagde. De rest van de spelers zijn de gokkers. 1 beurt bestaat uit 6 stappen:

- Stap 1: De vraagsteller trekt een vraagkaart en stelt de vraag aan de 2de speler links van hem/haar<sup>3</sup>.
- Stap 2: De vraagsteller en de ondervraagde kiezen een antwoord uit hun set antwoordkaarten en leggen die gedekt voor zich neer. De ondervraagde antwoordt hierbij eertlijk of strategisch op de vraag. De vraagsteller raadt wat de ondervraagde zal antwoorden.
- Stap 3: Alle andere spelers leggen hun gokkaart met de groene of rode kant zichtbaar op tafel met daarop het aantal koekjes dat ze inzetten (max. 1 koekje op rood en max. 3 koekjes op groen).  
 ;Groen = de vraagsteller raadde juist en beide spelers hebben gelijke antwoorden voor zich op tafel.  
 Rood = de vraagsteller raadde fout en beide spelers hebben verschillende antwoorden voor zich op tafel.  
 Je bent niet verplicht om te gokken, je mag ook passen.
- Stap 4: De vraagsteller en de ondervraagde draaien hun antwoordkaarten om.
- Stap 5: De koekjesbankier betaalt uit en/of neemt koekjes in beslag.
- Stap 6: De vraagsteller en ondervraagde geven hun set antwoordkaarten in wijzerzin door aan de 2 spelers naast zich. Die worden op hun beurt dan vraagsteller en ondervraagde.

## De uitbetaling van de koekjes

*Aan de vraagsteller en de ondervraagde:*

De vraagsteller en ondervraagde ontvangen elk 2 koekjes wanneer de vraagsteller het antwoord van de

ondervraagde juist raadde en beide dus dezelfde antwoordkaart kozen. Wanneer de vraagsteller fout raadde en een verkeerde antwoordkaart op tafel legde, verdienen geen van beiden koekjes.

*Aan de gokkers:*

Wie juist gokte: mag de inzet houden en krijgt van de bank:

- bij een juiste gok op rood (ongelijk) : 1 keer je inzet = 1 muntje
- bij een juiste gok op groen (gelijk) : 2 keer je inzet (zie tabel)

Wie fout gokte, verliest de inzet. Bij een foute gok op rood gaat de inzet naar de vraagsteller. Bij een foute gok op groen gaat de inzet naar de bank.

Opgelet! Bij meer dan 6 spelers: wanneer alle gokkers juist gokten, worden er geen koekjes uitgedeeld (niet aan de gokkers, niet aan de vraagsteller en niet aan de ondervraagde).

Een overzicht:

VRAAGSTELLER EN ONDERVRAAGDE		GOKKERS				
geven	krijgen beiden	Inzet op rood (max. inzet = 1)	Inzet op groen (max. inzet = 3)			
gelijke antwoorden	2 koekjes van de bank	inzet gaat naar de vraagsteller	inzet houden en de bank betaalt 2 keer de inzet	1	2	3
				2	4	6
verschillende antwoorden	0 koekjes van de bank	inzet houden en de bank betaalt 1 koekje	inzet gaat naar de bank			

## Einde van het spel en de winnaar

Het aantal afgesproken rondes is gespeeld. De winnaar van het spel is diegene met de meeste koekjes.

- 1 Om de meest nieuwsgierigste en de meeste betrouwbaarste persoon te kiezen, steekt iedereen de rechterhand in de lucht, tel samen tot 3 en wijs dan aan wie je het meest nieuwsgierig of meest betrouwbaar vindt. De persoon die de meeste stemmen krijgt, is de vraagsteller in de eerste ronde of de koekjesbankier.
- 2 Met de ABCD-antwoordkaarten kan je ook koppels maken. Leg de abcd-kaarten gedekt op tafel en laat iedereen een kaart trekken. De spelers met dezelfde kaart spelen het spel als een koppel.
- 3 Eenmaal de vraag gesteld is, mogen de gokkers vragen stellen aan de vraagsteller over de vraag. De vraagsteller mag de details over de vraag naar eigen inzicht aanvullen.  
 Bv., bij de vraag over een kras op de auto, mag de vraagsteller zelf de details aanvullen: of het een grote of kleine kras is, een nieuwe auto of een oude auto, ...