

# SPELREGELS

## HILARIUM

HET SPEL WAAR IEDEREEN DUBBEL VAN LIGT!

EEN SPEL VOOR 3 TOT 6 SPELERS

**JIJ PRAAT, MAAR DAT DOEN ALLE ANDEREN OOK!  
SOMMIGE MENSEN PRODUCEREN VREEMDE GELUIDEN.  
IEMAND ANDERS LIGT DUBBEL VAN HET LACHEN.  
ZIT DAAR IEMAND TE SLAPEN?  
EN WAAROM STAAT ZIJ ONDER HAAR OKSELS TE KRABBEN?**

**WEL EENS HET GEVOEL GEHAD DAT NIEMAND SNAPT WAAR JE HET  
OVER HEBT? NOU, WELKOM BIJ HILARIUM... HET SPEL WAAR  
IEDEREEN TEGELIJK KRANKZINNIG LIJKT TE WORDEN!**

### IN DE DOOS...

vind je 250 kaarten (verdeeld in vijf pakjes van 50; elk daarvan bestaat uit twee identieke stapels van 24 kaarten, één "Hopeloos" kaart en 1 kaart met verkorte spelregels), en geld in biljetten van €10, €50 en €100.

### DE BEDOELING IS...

dat je de dubbelgangers vindt van de kaarten die jij in je hand hebt. Bij elke kaart die jij hebt, hoort een dubbele. Zoek de speler die hem heeft door uit te beelden wat op jouw kaart staat... en uit te kijken naar iemand die hetzelfde uitbeeldt. Je krijgt geld voor elk kloppend duo en de speler die na vier ronden het meeste geld heeft, wint het spel!



## DE VOORBEREIDINGEN...

1. Neem een van de pakjes kaarten (voor de herkenbaarheid is de achtergrondkleur van elk pak anders). Haal de kaart met verkorte spelregels uit de stapel en leg hem opzij (deze kaart speelt geen rol in het spel).
2. Spreek af wie van de spelers gedurende dit spel de bankier is. Deze geeft elke speler €30. Kies vervolgens welke speler deler wordt voor de eerste ronde.
3. De deler geeft alle spelers vijf kaarten (met de goede kant omlaag).
4. Leg de rest van de stapel (met de goede kant omlaag) midden op de tafel.
5. Bekijk je vijf kaarten zonder dat de andere spelers ze kunnen zien. Op elke kaart staat een handeling of een situatie. (Een ervan kan de "Hopeloos" kaart zijn. Als dat zo is, zeg je niets. Lees voor meer informatie 'de "Hopeloos" kaart', verderop in de spelregels.)

## START!

1. Elke speler legt een inzet van €10 midden op de tafel, naast het stapeltje kaarten. Dit is de inzet waarom gespeeld wordt, maar ondertussen probeer je ook geld te verdienen door dubbele Hilarium-kaarten te vinden (zo dadelijk meer hierover).
2. De deler trekt dan de bovenste kaart van de stapel en legt die met de goede kant omhoog bovenop de inzet, zodat alle spelers de kaart duidelijk kunnen zien. Dit is het begin van het spel!

Omdat er bij elke kaart een dubbele hoort, hebben alle vijf jouw kaarten ergens een verborgen dubbelganger: hetzij op tafel (in de stapel of bovenop de inzet), hetzij in de hand van een van de andere spelers. De enige kaart zonder dubbele is de "Hopeloos" kaart.

3. Jouw doel is zo snel mogelijk, zo veel mogelijk dubbele kaarten te vinden.

## DAT GAAT ZO...

Zeg niet hardop wat er op je kaarten staat! (Dat zou wel een beetje érg makkelijk zijn, nietwaar?) In plaats daarvan beginnen alle spelers – tegelijkertijd – uit te beelden wat op hun kaarten staat.

- Er is geen tijdslimiet voor elke 'handeling' of 'situatie' die je uitbeeldt.
- Je mag de handelingen van alle vijf je kaarten in willekeurige volgorde en snel achter elkaar uitbeelden, en wanneer je maar wilt weer opnieuw beginnen.
- Je mag praten, schreeuwen of zingen, maar je mag het woord of de woorden op je kaart niet zeggen of omschrijven.
- Het maakt niet uit hoe je het doet – als je je dubbelgangers maar vindt. Hoe meer dubbele kaarten, des te meer verdienen je.

Stel: op jouw kaart staat "Open een fles wijn". Dan kun je:

- een denkbeeldige fles tussen je dijen klemmen en proberen de kurk eruit te trekken,
- of doen alsof je een kurkentrekker in een fles draait en vervolgens de 'benen' van de kurkentrekker omlaag duwen om de kurk eruit te trekken,
- of een "plop"-geluid maken en doen alsof je wijn drinkt uit een fles.

Maar je mag niet een van de woorden op de kaart gebruiken, bijvoorbeeld zeggen: "Mmm, wat een heerlijke wijn". Gebruik je fantasie om de boodschap over te brengen – zittend, staand, bewegend, of hoe dan ook.



## WAT IS HILARIUM DAN EIGENLIJK?

Terwijl je als een idioot probeert uit te beelden wat er op je kaarten staat, kijk je ingespannen wat de andere spelers doen. Als je ziet dat een andere speler hetzelfde doet als jij, heb je (waarschijnlijk) een dubbele gevonden! Laat hem/haar jouw kaart zien.

Als de kaarten hetzelfde zijn, leggen beide spelers hun kaart voor zich op tafel. Dan pakken ze allebei een nieuwe kaart van de stapel en spelen door.



Maar wel snel natuurlijk! Terwijl jij en een andere speler een dubbele controleren, spelen de anderen namelijk gewoon door en je wilt natuurlijk geen belangrijke aanwijzingen missen!

### HOE ZIT DAT MET HET GELD?

Beide spelers krijgen straks geld voor hun dubbele kaart en hoe meer dubbele je vindt, des te meer je krijgt. De score wordt aan het einde van elke ronde opgeteld.

### EN DE INZET?

Als jij op enig moment in de ronde een kaart in je hand hebt die hoort bij de 'inzetkaart' bovenop het geld midden op de tafel, dan krijg jij de inzet. Je kunt de betreffende kaart al gekregen hebben van de deler... of hem trekken tijdens het spel.

Als je een dubbele ziet, pak je het geld en je legt de twee identieke kaarten voor je neer.

Als de ronde eindigt zonder dat iemand heeft gezien dat hij of zij de dubbele had van de inzetkaart, dan blijft de "pot" staan voor de volgende ronde. Daar komt dan de inzet voor die nieuwe ronde bij.

### DE "HOPELOOS" KAART

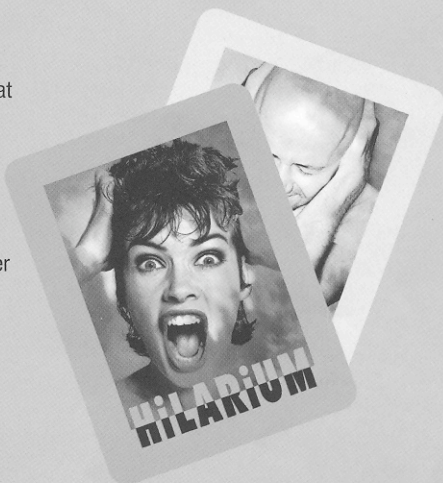
Pas op, als je aan het begin van het spel de "Hopeloos" kaart krijgt, of wanneer je die tijdens het spel van de stapel pakt! Omdat er bij deze kaart geen dubbele hoort, vermindert hij je kansen om dubbelgangers te vinden (je speelt nu maar met vier bruikbare kaarten, in plaats van vijf). En als je hem aan het eind van de ronde nog hebt, moet je betalen.

Zorg dat je hem zo snel mogelijk kwijtraakt! Telkens wanneer je samen met een andere speler een dubbele vindt, mag je de "Hopeloos" kaart aan hem/haar geven voordat ze een nieuwe kaart van de stapel pakken. Degene die de "Hopeloos" kaart heeft gepakt of gekregen mag niet ook nog een nieuwe kaart van de stapel pakken, omdat hij/zij dan meer dan vijf kaarten zou hebben.

Da's lastig, dus zorg dat je er vanaf komt en er niet mee zit aan het eind van de ronde!

Als je de "Hopeloos" kaart weggeeft, pak je twee nieuwe kaarten van de stapel om je totale aantal kaarten weer op vijf te brengen.

Je zult merken dat de "Hopeloos" kaart – wanneer hij eenmaal in het spel is – diverse malen van eigenaar verwisselt! Je kunt hem zelfs weer terugkrijgen.



*De "Hopeloos" kaart*

### EIND VAN DE RONDE

Blijf doorspelen tot de stapel midden op de tafel op is en een van de spelers zijn/haar laatste kaart neerlegt en tegelijkertijd "Uit!" roept. Dat is het einde van de ronde en iedereen moet onmiddellijk stoppen.

### UITBETALING...

Elke kaart is €10 waard. Aan het eind van de ronde, tel je de kaarten voor je op tafel en daar trek je de waarde van de kaarten die je nog in je hand had van af. De bankier betaalt elke speler het bedrag dat zij verdiend hebben.

Als jij de dubbele van de inzetkaart had en het geld hebt gepakt, krijg je niet ook nog eens €10 voor elk van die twee kaarten (maar je mag de inzet houden!).

Als jij aan het eind van de ronde de "Hopeloos" kaart had, betaal je de bank €30. Sorry hoor, maar we hadden nog zo gezegd dat je hem moest dumpen!

Wees op je hoede! Als je eindigt met meer kaarten in je hand dan voor je op de tafel, moet je de bank betalen. Als je bijvoorbeeld twee kaarten op tafel hebt gelegd, maar er nog drie in je hand hebt als de ronde afgelopen is, is je score '- €10'. Dit betekent dat je €10 aan de bank moet betalen. Blijven zitten met de "Hopeloos" kaart kan ook zorgen voor een negatief saldo. Gelukkig kan je kapitaal niet onder nul dalen. Als je op nul uitkomt, mag je gewoon doorspelen, maar als je in de volgende ronde weer wat geld krijgt, moet je de dubbele inzet neerleggen.

## DE VOLGENDE RONDE SPELEN

De speler links van de laatste deler verzamelt alle kaarten, schudt de stapel en deelt zoals hiervoor. Speel de volgende drie ronden met dezelfde stapel kaarten als de eerste ronde. Je krijgt misschien af en toe een gevoel van "die ken ik al", maar je ziet ook een heleboel kaarten die je nog niet kende. Gebruik dezelfde stapel kaarten vier ronden achter elkaar. Als de vier ronden voorbij zijn, is ook het spel afgelopen. Pak een andere stapel voor het volgende spel.

## AND THE WINNER IS....

Na de vierde ronde is het spel afgelopen en de speler met het meeste geld is de winnaar! Als twee spelers evenveel geld hebben, speel je een beslissende ronde.

### AL IEMAND GEZIEN?

Als je een kaart oppakt met een handeling die je al iemand hebt zien uitbeelden, richt je je natuurlijk direct tot hem of haar. Denk erom dat je allebei hetzelfde moet uitbeelden voordat je kunt controleren of je een dubbele hebt.

### EN ALS DE TWEE KAARTEN NIET HETZELFDE ZIJN?

Als de speler die volgens jou dezelfde kaart had hem niet blijkt te hebben, heb je geen dubbele. Ga niet zitten kniezen – dit is een spel voor grote mensen! Gewoon doorspelen dus!

### DUBBEL ZIEN

Als je een kaart van de stapel pakt waarvan je zelf de dubbele hebt, is dat natuurlijk pure mazzel. Geen gedoe, geen uitsloverij... je legt het duo gewoon voor je op tafel, pakt twee nieuwe kaarten van de stapel en je speelt verder. Aan het eind van de ronde, krijg je voor elke kaart € 10.

### MUURVAST

Het kan gebeuren dat er op een gegeven moment geen dubbele kaarten in het spel zijn. Dat merk je doordat iedereen zich al een poosje als een gek staat uit te sloven zonder dat iemand een dubbele vindt.

Als je denkt dat het spel muurvast zit, stop je het spel. Kies een van je kaarten, leg hem onderaan de stapel en pak een nieuwe kaart. Als alle spelers op deze manier één nieuwe kaart hebben getrokken, gaat het spel weer verder.



© 2000 Hersch and Company, Los Angeles, CA 90067.

© 2000 Hasbro International Inc.

Alle rechten voorbehouden. Gedistribueerd in Nederland

door Hasbro B.V., Postbus 3010, 3502 GA Utrecht.

Gedistribueerd in België door S.A. Hasbro N.V.,

't Hofveld 6 D, 1702 Groot-Bijgaarden.



0101**10984**104