

Houd je aan de regels!

Voordat je begint:

Haal de lege kaarten tussen de andere vraagkaarten uit en geef elke speler er één. Elke speler schrijft een zelfbedachte vraag op haar kaart, die tijdens het spel zal worden gebruikt. Als iedereen de vraag heeft opgeschreven, worden deze kaarten weer verzameld, geschud en weggelegd op een aparte stapel voor later.

Leg vervolgens alle Innerlijke Godin fiches midden op de tafel. Schud daarna de Vanille kaarten met vragen en leg ze naast de fiches. Elke speler krijgt nu één blaadje met 'Onderdanige deelnemers' en één notatieblok met 'Mijn antwoord'. Als elke speler een pen heeft, kunnen de 'Onderdanige deelnemers' worden ingevuld.

'Onderdanige deelnemers' kiezen:

Iedereen schrijft dezelfde acht namen op de acht daarvoor bestemde plekken op het blaadje met 'Onderdanige deelnemers'. Deze acht zijn de 'Onderdanige deelnemers' voor het spel dat je nu gaat spelen. De volgende keer kunnen het weer acht anderen zijn!

Zo zorg je voor een goede combinatie van namen en een leuk spel:

- Alle spelers moeten de acht 'Onderdanige deelnemers' kennen. Hoe beter iedereen ze kent, hoe leuker het spel is.
- De 'Onderdanige deelnemers' hoeven geen vrienden te zijn, het mogen ook familieleden of collega's zijn.
- Je mag je eigen naam toevoegen aan de lijst met 'Onderdanige deelnemers', maar als één speler dit doet, moeten alle spelers hun naam toevoegen.
- Als iedereen het eens is over de acht namen, schrijven alle spelers deze op het blaadje met 'Onderdanige deelnemers'. De lijst is nu compleet.

Het spel begint:

Voordat het spel begint, moet elke speler de geheimhoudingsverklaring lezen en ondertekenen, om ervoor te zorgen dat niets van wat tijdens het spel wordt besproken naar buiten gebracht wordt.

De speler met de meeste ex-partners (of degene van wie het spel is) begint. Ze pakt een Vanille kaart en leest de vraag hardop voor. Vervolgens kiest elke speler uit de lijst met 'Onderdanige deelnemers' de naam waarvan zij denkt dat de lezer die zal aanwijzen als degene die het best past bij de vraag. Schrijf deze naam duidelijk op een blaadje met 'Mijn antwoord'.

Te beginnen bij de speler links van de lezer (en verder tegen de klok in) laten alle spelers hun antwoord zien door een voor een hun antwoordblad omhoog te houden met de gekozen naam in het antwoordveld. De spelers mogen zeggen waarom zij denken dat de gekozen persoon het best past bij de voorgelezen vraag. Ten slotte laat de speler die de vraag heeft voorgelezen haar keuze zien.

Fiches winnen:

- Als je hetzelfde antwoord hebt gekozen als de lezer, krijg je één fiche.
- Als je als enige speler hetzelfde antwoord hebt gekozen als de lezer, krijg je een extra fiche.
- Als de meerderheid van de spelers hetzelfde antwoord heeft gekozen als jij (zelfs als de lezer een andere naam koos) krijg je één fiche.

Afhankelijk van de antwoorden van de andere spelers en de keuze van de lezer kan een speler na elke vraag dus meerdere fiches krijgen.

Als alle fiches zijn gepakt, wordt de speler links van de lezer de nieuwe lezer. Zo gaat het spel door tot er een winnaar is.

'Jeukende handen':

Als een speler een vraagkaart pakt waaraan 'Jeukende handen' staat, wordt het spel stil. Dan wordt namelijk het aantal fiches geteld dat elke speler in deze ronde wint, verdubbeld. Bijvoorbeeld: als je in totaal twee fiches hebt, mag je er vier pakken.

De zelfbedachte vragen:

Tijdens het spel kan een speler ervoor kiezen om in plaats van een Vanille kaart met vragen een kaart te pakken van de stapel met zelfbedachte vragen. De beantwoording en de puntentelling gaan op dezelfde manier als bij de Vanille vragen. Elke speler mag dit tijdens het spel één keer doen, en de naam van de speler die de vraag heeft bedacht, moet voor geheim blijven!

De winnaar:

Er zijn twee manieren om het spel te winnen:

- De speler die als eerste 20 fiches heeft verzameld, wint.
- Als alle fiches op zijn, wint de speler die op dat moment de meeste fiches heeft.

Overzicht puntentelling

- Hetzelfde antwoord als de lezer = 1 fiche
- Enige speler met hetzelfde antwoord als de lezer = 1 fiche
- Hetzelfde antwoord als de meerderheid = 1 fiche

Houd je aan de regels!

Voordat je begint:

Haal de lege kaarten tussen de andere vraagkaarten uit en geef elke speler er één. Elke speler schrijft een zelfbedachte vraag op haar kaart, die tijdens het spel zal worden gebruikt. Als iedereen de vraag heeft opgeschreven, worden deze kaarten weer verzameld, geschud en weggelegd op een aparte stapel voor later.

Leg vervolgens alle Innerlijke Godin fiches midden op de tafel. Schud daarna de Vanille kaarten met vragen en leg ze naast de fiches. Elke speler krijgt nu één blaadje met 'Onderdanige deelnemers' en één notatieblok met 'Mijn antwoord'. Als elke speler een pen heeft, kunnen de 'Onderdanige deelnemers' worden ingevuld.

'Onderdanige deelnemers' kiezen:

Iedereen schrijft dezelfde acht namen op de acht daarvoor bestemde plekken op het blaadje met 'Onderdanige deelnemers'. Deze acht zijn de 'Onderdanige deelnemers' voor het spel dat je nu gaat spelen. De volgende keer kunnen het weer acht anderen zijn!

Zo zorg je voor een goede combinatie van namen en een leuk spel:

- Alle spelers moeten de acht 'Onderdanige deelnemers' kennen. Hoe beter iedereen ze kent, hoe leuker het spel is.
- De 'Onderdanige deelnemers' hoeven geen vrienden te zijn, het mogen ook familieleden of collega's zijn.
- Je mag je eigen naam toevoegen aan de lijst met 'Onderdanige deelnemers', maar als één speler dit doet, moeten alle spelers hun naam toevoegen.
- Als iedereen het eens is over de acht namen, schrijven alle spelers deze op het blaadje met 'Onderdanige deelnemers'. De lijst is nu compleet.

Het spel begint:

Voordat het spel begint, moet elke speler de geheimhoudingsverklaring lezen en ondertekenen, om ervoor te zorgen dat niets van wat tijdens het spel wordt besproken naar buiten gebracht wordt.

De speler met de meeste ex-partners (of degene van wie het spel is) begint. Ze pakt een Vanille kaart en leest de vraag hardop voor. Vervolgens kiest elke speler uit de lijst met 'Onderdanige deelnemers' de naam waarvan zij denkt dat de lezer die zal aanwijzen als degene die het best past bij de vraag. Schrijf deze naam duidelijk op een blaadje met 'Mijn antwoord'.

Te beginnen bij de speler links van de lezer (en verder tegen de klok in) laten alle spelers hun antwoord zien door een voor een hun antwoordblad omhoog te houden met de gekozen naam in het antwoordveld. De spelers mogen zeggen waarom zij denken dat de gekozen persoon het best past bij de voorgelezen vraag. Ten slotte laat de speler die de vraag heeft voorgelezen haar keuze zien.

Fiches winnen:

- Als je hetzelfde antwoord hebt gekozen als de lezer, krijg je één fiche.
- Als je als enige speler hetzelfde antwoord hebt gekozen als de lezer, krijg je een extra fiche.
- Als de meerderheid van de spelers hetzelfde antwoord heeft gekozen als jij (zelfs als de lezer een andere naam koos) krijg je één fiche.

Afhankelijk van de antwoorden van de andere spelers en de keuze van de lezer kan een speler na elke vraag dus meerdere fiches krijgen.

Als alle fiches zijn gepakt, wordt de speler links van de lezer de nieuwe lezer. Zo gaat het spel door tot er een winnaar is.

'Jeukende handen':

Als een speler een vraagkaart pakt waarop 'Jeukende handen' staat, wordt het spannend! Dan wordt namelijk het aantal fiches dat elke speler in deze ronde wint, verdubbeld. Bijvoorbeeld: als je in totaal twee fiches wint, mag je er vier pakken.

De zelfbedachte vragen:

Tijdens het spel kan een speler ervoor kiezen om in plaats van een Vanille kaart met vragen een kaart te pakken van de stapel met zelfbedachte vragen. De beantwoording en de puntentelling gaan op dezelfde manier als bij de Vanille vragen. Elke speler mag dit tijdens het spel één keer doen, en de naam van degene die de vraag heeft bedacht, moet voor altijd geheim blijven!

De winnaar:

Er zijn twee manieren om het spel te winnen:

- De speler die als eerste 20 fiches heeft verzameld, wint.
- Als alle fiches op zijn, wint de speler die op dat moment de meeste fiches heeft.

Overzicht puntentelling

- Hetzelfde antwoord als de lezer = 1 fiche
- Enige speler met hetzelfde antwoord als de lezer = 1 fiche
- Hetzelfde antwoord als de meerderheid = 1 fiche