

Speelmateriaal



- 54 kaarten
- De spelregels



- 2 kaarthouders

Kort speloverzicht

Om beurten trekken de spelers steeds een kaart. Iedere speler moet alle aanwijzingen op de door hem getrokken kaarten tot het einde van het spel opvolgen. In de loop van het spel wordt dat steeds moeilijker, waardoor er spelers uitvallen. Wie als enige overblijft, wint het spel.

Vorbereiding

Schud alle kaarten, verdeel ze in 2 stapels en leg deze gedekt in de 2 kaarthouders. Leg de kaarthouders zo op tafel dat iedere speler ten minste 1 kaarthouder goed kan bereiken. De rustigste speler begint. Daarna wordt met de klok mee verder gespeeld.

Spelverloop

De speler die aan de beurt is, voert de volgende 3 stappen in de aangegeven volgorde uit:

1. Hij trekt de bovenste kaart van één van de gedekte stapels.
2. Hij leest de tekst op de kaart luid en duidelijk voor.
3. Hij volgt de aanwijzingen op, waarbij hij zich ook aan de aanwijzingen op eventuele voorgaande kaarten moet houden.

Nu is de volgende speler (met de klok mee) aan de beurt.

De kaarten:

Een speler legt **groene kaarten** open voor zich neer, zodat de andere spelers goed kunnen zien wat hij moet doen (zie afb. 1).



Afb. 2

Een speler moet **oranje kaarten** op een bepaald lichaamsdeel leggen (zie afb. 2). Er moet ten minste een deel van de kaart zichtbaar blijven. Het is dus niet toegestaan om een kaart volledig onder kleding te verbergen.

Opmerking: de illustraties op de kaarten geven een voorbeeld. Een speler mag de aanwijzing op een andere manier uitvoeren als hij dat wil.

Een speler die niet in staat is om alle aanwijzingen op te volgen, al is dat maar voor een seconde, is direct uitgeschakeld.

Opmerking: omdat iedere speler met zijn eigen aanwijzingen bezig is, kan het voorkomen dat de andere spelers niet opmerken dat een speler een fout maakt. Een speler zou sportief moeten zijn en zelf moeten aangeven dat hij uitgeschakeld is.

Het is toegestaan om van positie en houding te wisselen, zolang een speler alle aanwijzingen blijft opvolgen. Is een speler niet in staat om aan het begin van zijn beurt een kaart te trekken, dan is hij ook uitgeschakeld.

Einde van het spel

De speler die als laatste overblijft, wint het spel.

Variante voor gevorderden

Schud alle kaarten en geef iedere speler er 2. Verdeel de resterende kaarten dan in 2 stapels en leg deze gedekt in de 2 kaarthouders. Leg deze zo op tafel dat iedere speler ten minste 1 kaarthouder goed kan bereiken.



Afb. 1

De speler die aan de beurt is, voert de volgende 2 stappen in deze volgorde uit:

1. Hij leest één van zijn handkaarten luid en duidelijk voor en geeft deze dan aan een andere speler naar keuze. Die speler moet de aanwijzingen opvolgen.
2. Hij trekt een nieuwe kaart.

De speler die zojuist een kaart heeft ontvangen, is nu aan de beurt.

De laatste speler die overblijft, wint het spel.

Teamvariant

Vorm bij veel spelers teams van 2 of 3 personen. Elk team wordt als 1 speler beschouwd. Spreek van tevoren af of met de basisvariant of de variant voor gevorderden wordt gespeeld.

Het team dat aan de beurt is, mag kiezen welk van de leden de kaart trekt of speelt. Elke aanwijzing moet door ten minste 1 speler van het team worden uitgevoerd.

Het is toegestaan om een aanwijzing van een teamgenoot over te nemen, zolang op elk moment alle aanwijzingen worden opgevolgd. Tegen het einde van het spel kan het verstandig zijn als bepaalde aanwijzingen voor de zekerheid door meer spelers van het team worden uitgevoerd.



© 2017 Gigamic
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice:
0900 - 999 0000
999games.nl/klantenservice

Auteur: Behrooz "Bez" Shahriari

Illustraties: Simon Caruso

Vertaling en eindredactie:

999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden.

Made in China

