



Spelmateriaal

- ◆ 1 maraca
- ◆ 21 kleurrijke zaden
- ◆ 36 puntenfiches



Inleiding

Om 's werelds beste maraca-speler te zijn, moet je een goed oor hebben en een vleugje kattenkwaad. Je moet het aantal zaden in de maraca correct raden om tegen je tegenstanders te winnen!

Spelvoorbereiding

- ◆ Maak een stapel van de puntenfiches.
 - ◆ Elke speler neemt 3 fiches van 1 punt en legt die vóór zich.
- De laatste speler die de salsa heeft gedanst (of een andere Latijnse dans) wordt de eerste maraca-speler.



Spelverloop

De maraca-speler neemt de maraca en neemt alle zaden in de hand, of deze nu al in de maraca zaten of niet.

De maraca-speler plaatst dan zoveel zaden als hij wil in de maraca zonder dat aan de andere spelers te laten zien en sluit de maraca. De maraca-speler houdt de rest van de zaden verborgen in de hand en toont deze zeker niet aan de andere spelers. Ten minste één zaadje moet in de maraca geplaatst worden.

Voorbeeld: de maraca-speler plaatst in het geheim 9 zaden in de maraca en houdt de andere zaden verborgen in de hand.



De maraca-speler geeft de maraca vervolgens aan de speler links van hem. Deze speler schudt de maraca maar mag deze niet openen. De speler moet raden hoeveel zaden in de maraca verborgen zijn en het getal hardop zeggen.

De maraca wordt dan doorgegeven aan de volgende speler, die de actie zal herhalen.



12!

Opmerking: Spelers kunnen elk getal raden, inclusief een getal dat al door een andere speler in dezelfde ronde werd gezegd.

Wanneer alle spelers hebben geraden, opent de maraca-speler de maraca en toont hoeveel zaden erin zaten.

- ◆ Elke speler die het exacte aantal zaden heeft geraden, wint 2 punten.
- ◆ Als niemand het exacte aantal heeft geraden, wint elke speler die het dichtstbijzijnde getal lager dan het exacte aantal heeft geraden, 1 punt.
- ◆ Elke speler die een getal heeft

opgegeven dat hoger is dan het exacte aantal verliest 1 punt.
De maraca wordt doorgegeven aan de speler links van de vorige maraca-speler. Die speler is nu de nieuwe maraca-speler in de volgende ronde.

Opmerkingen:

- ◆ De maraca-speler mag uiteraard zelf niet raden.
- ◆ Spelers kunnen niet meer punten verliezen dan ze hebben.
- ◆ Als er niet genoeg puntenfiches zijn, kunnen spelers een andere methode gebruiken voor de puntentelling.

Einde van het spel

Het spel eindigt wanneer alle spelers de maraca-speler zijn geweest.
De speler met de meeste punten wint. Bij een gelijke stand moeten de betrokken spelers samen een overwinningsdansje doen!

© 2020 Blue Orange Edition. Maracas en Blue Orange zijn handelsmerken van Blue Orange Edition, Frankrijk. Spel gepubliceerd en verspreid onder licentie van Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Frankrijk.
www.blueorangegames.eu



SPELREGELS



**Bruno Faidutti
Hervé Marly**