

PIC FLIP™



INHOUD:

110 kaarten (104 speelkaarten, 6 dekkaarten)

DOEL VAN HET SPEL

Zorg dat je al je kaarten eerder kwijtraakt dan je tegenstander(s).

SPELVOORBEREIDINGEN



Speelkaarten



Dekkaart

- Verwijder de zes dekkaarten uit het spel.
- Geef elke speler één dekkaart.
- Verdeel alle speelkaarten en zorg dat alle spelers evenveel kaarten hebben. Als er een oneven aantal spelers is, verwijder dan één willekeurige kaart uit het spel en leg deze opzij.
- De spelers schudden ieder hun eigen kaarten, en houden ze vervolgens OPEN (afbeeldingen zichtbaar)
- De spelers plaatsen hun dekkaart over de bovenste OPEN kaart van hun kaarten, om de afbeeldingen te verbergen.

LET OP: HOUD JE KAARTEN NIET IN EEN WAAIERVORM, ZODAT JE ZE ALLEMAAL TEGELIJK KAN BEKIJKEN. DIT GEEFT JE TEGENSTANDERS EEN VOORDEEL. JE MOET ZE VASTHOUDEN ALS EEN STAPEL EN ZE ALLEEN BEKIJKEN BIJ HET BLADEREN.

SPELEN MAAR!

De jongste speler begint, en pakt een willekeurige kaart uit zijn stapel en plaatst deze OPEN in het midden van het speelveld om zo een weggooistapel te maken.

De speler die deze kaart heeft neergelegd, kiest een van de twee afbeeldingen op de kaart, en roept dan een woord of zin die deze afbeelding beschrijft.

Als de speler BIJVOORBEELD de afbeelding van de auto kiest, kan hij roepen 'Rood' of 'SNEL' of 'het heeft wielen'.

Daarna tellen alle spelers samen af: "3... 2... 1... START!"

Vervolgens BLADEREN alle spelers (ook de speler die de kaart heeft neergelegd) snel door hun kaarten (zoals met een flipboek) en zoeken ze naar een afbeelding die past bij de beschrijving - FFFFFLLLLLIIPPPPPP!

Wie een kaart vindt met een afbeelding die past bij de beschrijving probeert snel de EERSTE speler te zijn die de kaart bovenop de weggooistapel legt.

Als alle spelers het ermee eens zijn dat de kaart past, kiest de speler die de kaart net heeft gespeeld een beschrijvend woord of zinsdeel voor de *andere* afbeelding op de kaart (de afbeelding die niet overeenkomt met de vorige kaart) en zegt deze hardop. Vervolgens BLADEREN alle spelers weer door hun kaarten om een afbeelding te vinden die past bij de nieuwe beschrijving. Zo gaat het spel verder totdat één speler al zijn kaarten heeft gespeeld.

Als er wordt getwist en de spelers vinden dat de neergelegde speelkaart NIET past bij de beschrijving (mening van de meerderheid), dan neemt de speler die de kaart heeft neergelegd deze terug, en dan wordt er opnieuw samen afgeteld (3... 2... 1... START!) en alle spelers gaan opnieuw BLADEREN en zoeken.

VOORBEELD

Laten we zeggen dat de eerste speler zei "HET HEEFT WIELEN" als beschrijving van de auto. Iedereen bladert door zijn kaarten en zoekt naar een afbeelding met wielen.

En jij vindt die! Een driewieler heeft wielen, en jij bent de eerste die een kaart neerlegt. Alle spelers zijn het erover eens dat de kaart past, dus kies je een beschrijvend woord of zinsdeel voor de afbeelding van popcorn (de andere afbeelding op de kaart).

Je roept: "zout!" Vervolgens BLADEREN alle spelers (inclusief jijzelf) weer door hun kaarten en zoeken naar een afbeelding die past bij "ZOUT".

Zo gaat het spel door totdat één speler geen kaarten meer heeft.

DE WINNAAR VAN HET SPEL

Het spel eindigt wanneer een speler al zijn kaarten is kwijtgeraakt. Deze speler is de WINNAAR!

