


**DOEL VAN HET SPEL :** Verhalen improviseren aan de hand van gegeven situaties met gebruik van één of meer aangereikte woorden die door de andere spelers moeten geraden worden, en de eerste zijn om een Carabistouille-speeljeton te plaatsen op de drie Gouden Carabistouille-vakjes (één jeton op ieder vakje).

**SPELREGELS :** De spelers plaatsen hun pionnen aan het begin van het speelplan. De jongste speler begint en werpt de teerling. Hij schuift zijn pion het juiste aantal plaatsen op en bevindt zich op een vakje waar 1,2 of 3 Carabistouille  op staan. De speler neemt dan een blauwe kaart waar 6 woorden op staan, en hij kiest er, zonder ze te noemen, 1,2 of 3 woorden uit (waarvan hij het aantal vermeldt) naargelang het aantal "Carabistouilles" dat op het vakje staat.

De persoon die zich links van hem bevindt, neemt dan een groene kaart waar 2 situaties op staan, kiest er één van en leest ze luidop voor.

De speler moet gedurende 1 minuut (zandloper) een verhaal improviseren aan de hand van de gegeven situatie en er het of de gekozen woord(en) van de blauwe kaart in gebruiken. De andere spelers zijn toeschouwers en moeten het of de gebruikte woord(en) raden, maar zeggen niets en mogen de verteller niet onderbreken.

Wanneer de minuut voorbij is, zegt de speler of hij zijn woord(en) heeft weten te gebruiken. De andere spelers - de toeschouwers - geven dan om beurt de woorden waarvan ze denken dat het die van de kaart zijn. De speler is verplicht het aantal woorden te hanteren dat op het Carabistouille-vakje vermeld staat. Als hij 2 woorden moet introduceren in zijn verhaal en hij 'plaatst' er maar één, dan krijgt hij geen enkel punt. De speler die zijn woord(en) plaatst en niet geraden wordt, mag opnieuw spelen, zoniet gaat de beurt naar de volgende.

**DE PUNTEN :** Voor ieder geïntroduceerd woord krijgt de speler 50 punten. Als hij er niet in slaagt het aantal verplichte woorden in te voeren, krijgt hij 0 punten. De toeschouwers hoeven niet alle woorden te raden, maar voor ieder gevonden woord krijgen ze 25 punten, zelfs al heeft de speler ze niet allemaal gebruikt.

Als een speler aan 150 punten of meer komt, ontvangt hij een Carabistouille-jeton van dezelfde kleur als zijn pion, en zijn score herbegint aan 0 of het aantal punten over de 150. Bv. : een speler met 125 punten plaatst een woord en krijgt er 50 punten voor, wat zijn totaal op 175 punten brengt. Hij krijgt daar een jeton voor en zijn score herbegint aan  $175 - 150 = 25$  punten. I.v.m. de Gouden Carabistouille-vakjes betekenen 4 geplaatste woorden 250 punten, maar indien 1 van de toeschouwers alleen de 4 woorden vindt, verliest de speler 150 punten.

### " GOUDEN CARABISTOUILLE-VAKJES "

Om de 150 punten ontvangt een speler een "Carabistouille- speeljeton" die overeenstemt met de kleur van zijn pion. Hij zal de jetons op de "Gouden Carabistouille"-vakjes moeten plaatsen. Als hij er één op elk vakje heeft staan, wint hij.

Men hoeft niet noodzakelijk op een Gouden Carabistouille-vakje te staan om een jeton te plaatsen. Als een speler langs het vakje moet passeren na een worp met de teerling, mag hij een jeton plaatsen, vorderen volgens het aantal punten dat hem rest en normaal spelen.

Als de speler op een Gouden Carabistouille-vakje komt te staan, moet hij zijn jeton, als hij er één heeft, daar plaatsen en mag hij of zijn beurt overslaan, of de uitdaging aannemen.

Indien een speler in de loop van het spel een vierde of vijfde jeton ontvangt, mag hij op ieder moment van het spel een tegenstander blokkeren door zijn jeton op het vakje van de tegenstander te plaatsen, die dan zijn beurt moet overslaan. De ~~pion~~ <sup>jeton</sup> moet uit het spel worden genomen.

**DE UITDAGING :** als een speler op het speciale Gouden Carabistouille- vakje komt te staan, moet hij ofwel zijn beurt overslaan, ofwel de uitdaging aannemen. In het laatste geval moet hij 4 woorden trachten in te voeren in zijn verhaal, wint hij 250 punten en mag hij herspelen. Als tenminste 1 van de andere spelers de 4 woorden echter vindt, verliest de speler 150 punten. De speler die een jeton ontvangt nadat hij de uitdaging heeft gewonnen, kan hem, als hij dat nog niet heeft gedaan, plaatsen alvorens opnieuw te spelen.