

Doel van het spel

Leg je handen op de juiste combinatie van een kleurkaart en een clownkaart. Als je de eerste speler bent die zijn handen op de juiste combinatie van kaarten heeft gelegd, win je alle kaarten die deze ronde gespeeld zijn. Degene die aan het einde van het spel de meeste kaarten in zijn puntenstapel heeft, wint het spel.

Voorbereiding

- ★ Leg de drie kleurkaarten in het midden van de tafel.
- ★ Leg de vijf clownkaarten rond de kleurkaarten. Deze kaarten stellen het lichaam van een clown voor.
- ★ Schud alle kaarten en leg ze in een trekstapel op de tafel.
- ★ De jongste speler wordt de Hoofdc clown en legt de trekstapel voor zich neer.



Spelverloop

Elke ronde bestaat uit twee fasen:

1. Trek kaarten

De Hoofdc clown legt de trekstapel voor zich neer. Vervolgens trekt hij drie kaarten van de trekstapel. Elke kaart wordt omgedraaid (waardoor de andere zijde wordt getoond) en op een aparte stapel vóór de trekstapel gelegd. De Hoofdc clown telt hardop terwijl hij deze kaarten omdraait: **1, 2, 3!**

Wees geen clown! Vergeet niet de kaarten om te draaien! En leg de kaarten niet op je eigen puntenstapel! Leg alle drie de kaarten op één stapel!

Trekken



Omdraaien



Op de stapel



2. Scoor de kaarten

Zodra de derde kaart is getrokken en op de stapel is gelegd, mogen de andere spelers proberen de kaarten te winnen. Op de derde kaart staat aangegeven hoe je de kaarten kunt winnen: Leg één hand op de kaart met de getoonde kleur en één hand op de kaart met het getoonde lichaamsdeel.



Belangrijk! Een kaart met het gezicht van een clown bestaat uit drie kleuren. Om te winnen moet je één hand op de clownkaart met het hoofd leggen en de andere hand op de kleurkaart met de kleur van zijn haar.

De eerste speler die zijn handen op de juiste kleur en het juiste lichaamsdeel heeft gelegd, wint alle drie de kaarten en legt deze op zijn puntenstapel. Hij wordt in de volgende ronde de nieuwe Hoofdc clown.

Als twee (of meer) spelers hun handen op de correcte combinatie hebben gelegd, dan wint de speler die als eerste zijn hand op het correcte lichaamsdeel heeft gelegd. Het is niet toegestaan je hand nog te verplaatsen nadat als je deze op een kaart hebt gelegd. Als je je hand op een verkeerde kaart hebt gelegd dan moet je (mits mogelijk) een kaart van je puntenstapel aan de hoofdclown geven. Hij legt deze kaart op zijn puntenstapel.

Als geen enkele speler zijn handen op de juiste combinatie heeft gelegd, dan start de Hoofdclown een nieuwe ronde en trekt opnieuw drie kaarten die hij bovenop de kaarten legt die de vorige ronde al waren getrokken.

Wees geen clown! De huidige Hoofdclown legt zijn handen niet op de kaarten! Hij draait alleen de kaarten om en controleert wie de ronde heeft gewonnen.

Einde van het spel

Het spel eindigt wanneer de trekstapel is uitgeput. De speler die de meeste kaarten in zijn puntenstapel heeft, wint het spel. In geval van een gelijke stand, zijn er meerdere winnaars.

Gedrukt

Spelontwerp: Inon Kohn

Illustraties: Alexandre Honoré

Grafische vormgeving: Martijn Haddering

Redactie spelregels: Jeroen Hollander

Nederlandse vertaling: Onno Walraven

Projectmanager: Jonny de Vries



© 2015 White Goblin Games
www.whitegoblingames.nl



www.facebook.com/whitegoblingames



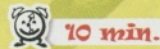
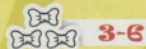
[www.twitter.com/white_goblin](https://twitter.com/white_goblin)



www.youtube.com/whitegoblingames

4

CLOWN FACE



Inleiding

De Hoofdclown vindt het leuk om de andere clowns te verwarren en voor de gek te houden. Hij laat ze verschillende plaatjes zien en nadat hij het derde plaatje heeft laten zien, rennen de clowns de ring in om hun kunsten te vertonen. Maar als meerdere clowns tegelijk de ring in rennen, welke clown kan dan nog steeds de correcte lichaamsdelen en kleuren vinden?

Spelmaterialen

66 kaarten (dubbelzijdig)

3 kleurkaarten (rood, geel, blauw)

5 clownskaarten (hoofd, linkerhand, rechterhand, linkervoet en rechtervoet)

7