

# APPELS EN PEREN

## Inhoud:

- Rode appelkaarten – 297 kaarten met de naam van een persoon, plaats, ding of gebeurtenis.
- Groene peerkaarten - 99 kaarten met een kenmerk van een persoon, plaats, ding of gebeurtenis.
- Blanco kaarten - om zelf op te schrijven en het spel een persoonlijk karakter te geven.
- Verdeelhouder – bevat 2 stapels appelkaarten en 1 stapel peerkaarten.
- Handleiding – Met deze snelle en gemakkelijke regels ben je binnen enkele minuten aan het spelen.

**Dit spel is even simpel als “appels met peren vergelijken”  
...je moet alleen de doos openen, de kaarten verdelen  
en je bent klaar om te spelen!**

**Neem één van je kaarten, waarvan je denkt dat deze  
het best past bij de kaart van de spelleider. Als de**

## Spelvoorbereiding:

1. Neem de verdeelhouder uit de doos. (Plaats de peren in het midden en de appels aan de zijkanten).
2. Gebruik de lege bodem van de doos om de appelkaarten tijdens het spel terug te leggen.
3. Kies een speler, die als eerste de rol van spelleider op zich neemt.
4. Uit de verdeelhouder, deelt de eerste spelleider aan elke speler (zichzelf inbegrepen) 7 rode appelkaarten met de tekst naar beneden. De spelers mogen hun kaarten bekijken.

## Spelregels:

1. De spelleider pakt een groene peerkaart van de stapel, leest de tekst hardop voor en legt de kaart met de tekst naar boven op tafel.
2. De spelers (behalve de spelleider) kiezen de rode appelkaart die het beste past bij de groene peerkaart waarmee de spelleider speelt. De spelers leggen deze rode appelkaart met de tekst naar beneden, snel op tafel volgens de volgende regels:

### Zes of meer spelers:

- De laatste rode appelkaart die op tafel gelegd wordt, zal niet beoordeeld worden en gaat terug naar de speler die deze neergelegd heeft.

Wie niet snel is verliest dus!

### Vier of vijf spelers:

- Alleen de eerste vier rode appelkaarten op tafel zullen beoordeeld worden.

**spelleider jouw kaart kiest, win je de ronde. Iedereen is om de beurt spelleider. In elke ronde verschijnen de meest vreemde vergelijkingen van mensen, plaatsen, dingen en gebeurtenissen.**

- Spelers mogen één of twee rode appelkaarten uitspelen. (Spelers die twee kaarten willen uitspelen, moeten ze kaart voor kaart op tafel leggen).

Wie niets inzet, kan niets winnen!

3. De spelleider schud nu de rode appelkaarten op tafel, zodat niemand weet wie welke kaart gespeeld heeft. De spelleider draait de kaarten om, leest ze hardop voor en kiest welke kaart het beste past bij de tekst van de groene peerkaart. De speler van de gekozen kaart krijgt als beloning de groene peerkaart van de spelleider.

4. Om de score te tellen moeten de spelers de gewonnen groene peerkaarten bewaren tot het einde van het spel.

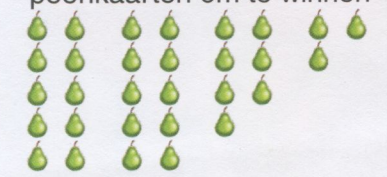
5. De spelleider verzamelt alle rode appelkaarten die tijdens de ronde uitgespeeld zijn en legt deze terug in de doos.

6. De verdeelhouder en de rol van spelleider schuiven op naar de speler links van de huidige spelleider. De nieuwe spelleider deelt aan elke speler zoveel rode appelkaarten tot iedereen opnieuw zeven appelkaarten heeft.

7. Het spel gaat verder tot iemand voldoende groene peerkaarten heeft verdiend om het spel te winnen.

## Het spel winnen

- Aantal spelers
- 4
  - 5
  - 6
  - 7
  - 8 - 10

- Aantal benodigde groene peerkaarten om te winnen
- 
- 4: 4 pears
  - 5: 5 pears
  - 6: 6 pears
  - 7: 7 pears
  - 8-10: 8 pears



## Tijd voor nog een spelletje?



Leg de gespeelde groene peerkaarten gewoon terug onder de stapel peerkaarten. Geef de verdeelhouder door aan de volgende spelleider en een nieuw spel kan beginnen!

Als de stapels rode appelkaarten op zijn, schud je de kaarten in de doos en plaats je deze terug in de verdeelhouder.



## Speeltips



- Het is toegestaan een rode appelkaart uit te spelen die niet perfect overkomt. Spelleiders kiezen meestal de creatiefste, grappigste of interessantste antwoorden.
- Aanmoedigingen en discussies zijn zeker aan te raden! Spelers kunnen reageren op kaarten en de spelleider proberen te overtuigen een bepaalde kaart te kiezen – ofwel hun eigen kaart of de kaart die naar hun mening het beste past.
- Speel rode appelkaarten uit die de spelleider aanspreken, zo maak je meer kans te winnen. Dit noemt men: “De spelleider bespelen”.
- Rode appelkaarten die beginnen met “mijn” moeten vanuit het standpunt van de spelleider gelezen worden. Bijvoorbeeld, als de spelleider leest “mijn liefdesleven”, moet aangenomen worden dat de tekst op de groene peerkaart het liefdesleven beschrijft van de spelleider.



## Appels en peren variaties



Nadat je het basisspel gespeeld hebt, kun je deze variaties proberen...

### “Appels en Peren verwisselen”

- Om eens wat anders te doen, deel je 5 peerkaarten aan elke speler. De spelleider draait een appelkaart van de stapel. De spelers kiezen de peerkaart uit hun hand, waarvan zij vinden dat hij het beste past bij de appelkaart. Hierna kiest de spelleider de peerkaart die hij/zij

het beste vindt en geeft de appelkaart als beloning aan de speler die dezelfde peerkaart koos.

### “Gebakken Peren”

- Voor een rustiger en diepzinniger spel, kun je iedereen, behalve de spelleider de kans geven om een appelkaart te spelen in elke ronde. Door een tijdslimiet vast te stellen, kun je de speeltijd beperken.

### “Wilde appels”

- Om echt alles op zijn kop te zetten, kun je appelkaarten kiezen en beoordelen, die zo min mogelijk passen bij de peerkaarten en zelfs het tegenovergestelde ervan zijn. Zo kun je bijvoorbeeld “De dodenvallei” kiezen als het woord “rustig” aan de beurt is.

