



CARDS VS GRAVITY



SPELREGELS

SPEELMATERIAAL

1 magnetische schijf
20 waterdichte kaarten

1 flessenkurk
De spelregels

KORT SPELOVERZICHT

Balanceer kaarten op een fles zonder dat er kaarten vallen. Gebeurt dat wel, dan krijg je starfpunten.

VOORBEREIDING

Bevestig de magnetische schijf zoals hieronder afgebeeld aan een fles*.



*We adviseren om een glazen fles te gebruiken. Plastic flessen werken ook, maar dan zul je wel een beetje water in de fles moeten stoppen om de fles wat zwaarder te maken.

Schud de kaarten en leg de stapel midden op tafel. De stapel bevat 5 soorten kaarten: gele, groene, roze en blauwe kaarten, en meerkleurige jokers.

Zorg ervoor dat de kaarten in de stapel netjes op elkaar liggen. het is de bedoeling dat je niet kunt zien wat de volgende kaarten zijn.



VOORBEREIDING VOOR BEGINNERS

Bij de eerste paar rondes adviseren we de volgende spelregel toe te voegen.

Voor je begint steek je 1 kaart van elke kleur in de corresponderende openingen. Dit zal het spel eenvoudiger maken.

Na een paar succesvolle rondes kun je deze stap uit de voorbereiding halen, we geloven in je!



SPELVERLOOP

Bepaal een startspeler door loting. Die pakt de bovenste kaart van de stapel en steekt die in de opening van de schijf in het deel met dezelfde kleur als de kaart.

Nu is met de klok mee steeds de volgende speler aan de beurt. Die neemt weer de bovenste kaart van de stapel en probeert die te balanceren op een kaart of een deel van de schijf met dezelfde kleur als de gepakte kaart.

Je kunt de kaart in een opening steken of aan een hoek van een kaart hangen. Zorg er in alle gevallen voor dat de kleuren overeenkomen!



Je mag een joker aan een kaart naar keuze bevestigen. Daarna neemt de joker de kleur aan van de kaart waaraan hij is bevestigd.

BELANGRIJK:

Als je een kaart bevestigt, mag die uitsluitend de kaart raken waar hij aan hangt of wordt ingestoken. Raakt hij een andere kaart (of de schijf), dan is de actie ongeldig.



ZWAARTEKRACHT WINT!

Uiteindelijk zal de zwaartekracht overwinnen. Valt er in je beurt een kaart van de fles, dan krijg je 1 strafpunt. Twee kaarten zijn 2 strafpunten, enzovoort. Een gevallen joker telt dubbel. Houd de scores op een vel papier bij. Schud daarna gevallen kaarten weer door de stapel.

ZWAARTEKRACHT UITDAGEN

Lukt het de spelers om alle 20 kaarten op de fles te krijgen, dan is dat weliswaar een uitstekende prestatie, maar de zwaartekracht is nog niet klaar met hen.

De speler rechts van de speler die aan de beurt is, kiest een kaart die de speler die aan de beurt is moet verwijderen en op een andere plek weer moet bevestigen (in deze situatie hoeven de kleuren niet overeen te komen). Dit moet een kaart zijn die maar aan 1 andere kaart is bevestigd.

Vallen alle kaarten van de fles, dan is het spel afgelopen.

Voor mensen die moeite met het onderscheiden van kleuren hebben, zijn de verschillende soorten kleuren met een symbool gemarkeerd.



EINDE VAN HET SPEL

De spelers spreken aan het begin van het spel af tot hoeveel strafpunten ze willen spelen of spreken een bepaalde tijdsduur af. In het geval van "De zwaartekracht uitdagen" kan het spel ook voorbij zijn als alle 20 kaarten van de fles vallen. De speler met de minste strafpunten wint het spel.

Opmerking: de spelers kunnen strafpunten door allerlei andere soorten opdrachten vervangen. In dat geval hoeven ze geen scores bij te houden en is er uiteindelijk ook geen winnaar.



© 2023 Steve Howe
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl

Klantenservice: 0900 - 999 0000
999games.nl/klantenservice

Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.
Alle rechten voorbehouden.
Made in China

