

# HOT POTATO®

## SPELREGELS

Leeftijd : vanaf 14 jaar  
voor 3 of meer spelers



### INHOUD

- 1 muzikale aardappel met een timer
- 1 set kaarten
- 1 opbergdoos voor de kaarten
- 1 grote speciale dobbelsteen
- 30 frietjes
- 1 frietzak



### DOEL VAN HET SPEL

Zorg dat je de speler bent die de minste frietjes heeft als de frietzak leeg is.



### VOORBEREIDING

Als je met drie spelers bent, neem dan 17 frietjes.  
Als je met zijn vieren speelt, neem dan 21 frietjes.  
Ben je met zijn vijven, neem er dan 25.  
En met zijn zessen, 30 frietjes.

Doe de benodigde frietjes in de frietzak en zet die midden op de tafel, naast de doos met kaarten en de dobbelsteen.

Je ziet dat er op de kaarten en op de dobbelsteen pijlen staan. Zij bepalen de richting waarin de aardappel doorgegeven moet worden:

- 🕒 met de klok mee (dus naar de speler aan je linker zijde);
- 🕒 tegen de klok in (naar de speler aan je rechter zijde);
- 👉 of zo maar aan iemand (in dit geval mag je de aardappel gooien in plaats van doorgeven).



### HOE WORDT HET SPEL GESPEELD ?

Hot Potato wordt gespeeld in verschillende rondes.

- ① De eerste speler begint het spel door de dobbelsteen te gooien en een kaart te pakken...
- ② leest het woord dat naast de pijl staat die hij heeft gegooid en in dezelfde kleur is afgedrukt hardop voor...
- ③ zet de muziek aan door op de achterkant van de aardappel te drukken...
- ④ zegt een woord dat een logische associatie vormt met het woord dat hij net heeft opgelezen...
- ⑤ en geeft de aardappel door aan speler B volgens de aanwijzingen op de dobbelsteen.
- ⑥ Dan moet speler B een nieuw woord zeggen dat weer een logische associatie vormt met het woord dat de vorige speler heeft gezegd en ...
- ⑦ de aardappel doorgeven aan speler C, nog steeds in de richting die de dobbelsteen aangeeft.
- ⑧ Speler C zegt op zijn beurt een woord dat aansluit op het vorige woord en geeft de aardappel door, en zo gaat het door totdat de muziek ophoudt.



### WAT IS EEN GELDIGE ASSOCIATIE ?

Associaties zijn woorden die iets met elkaar te maken hebben.

De associaties moeten direct zijn, dat wil zeggen meteen te begrijpen. Bijvoorbeeld: Speler A trekt het woord 'Lamp', zet de muziek aan en zegt 'Peertje' voordat hij de aardappel doorgeeft aan speler B. Die zegt 'Appel', gooit de aardappel naar speler C die 'Sap' zegt en zo door totdat de muziek ophoudt.

Andere voorbeelden:

Scherf - Paraplu - Water - Boot - Fok - Stier - Boerderij...

Schuim - Zeep - Glad - Ijs - Snackbar - Friet - Aardappel...

Keur alle woorden af waarvoor een lange uitleg nodig is om ze te kunnen begrijpen. Als het verband niet duidelijk is, vraag dan de speler zijn associatie uit te leggen. Als dat een korte uitleg is en jullie zijn er tevreden mee, gaat het spel gewoon door. Als jullie er niet tevreden mee zijn kunnen jullie zijn woord aanvechten (zie hieronder). Als de muziek toevallig ophoudt tijdens de uitleg, treden de regels voor het aanvechten van een woord in werking (zie hieronder).

Het spel is leuker als je met je associaties niet in dezelfde categorie blijft 'hangen'.  
Dus niet: Groen - Blauw - Rood - Geel - etc.  
Maar: Groen - Blauw - Luchtpostenvelop - Vliegtuig - etc.  
En ook niet: Peer - Appel - Banaan - Kers - etc.  
Maar: Peer - Appel - Adam - Paradijs - etc.

Door op deze manier van categorie te wisselen breng je je medespelers sneller in verlegenheid en het spel wordt er verrassender door.



## HET AANVECHTEN VAN EEN WOORD

Het gebeurt nogal vaak dat een speler een woord aanvecht, of omdat hij geen enkel logisch verband ziet of omdat het woord dat het gezegd is niet aansluit op het laatste maar op een van de voorgaande woorden. Op dat moment houdt het spel op, en wordt er niet meer op de muziek gelet. De spelers concentreren zich op het feit of een woord terecht wordt aangevochten. Degene die ongelijk heeft (de beschuldigde of de aanklager), moet een frietje pakken.



## EIND VAN EEN RONDE

Als de muziek ophoudt, is de ronde afgelopen. Degene die op dat moment de aardappel in handen heeft, of hem nog niet heeft opgepakt omdat hij toevallig gevallen is, moet een frietje pakken. Maar als de muziek ophoudt als de aardappel nog door de lucht vliegt, moet degene die hem heeft gegooid een frietje pakken.

Degene die het frietje moet pakken, begint met de volgende ronde. Hij gooit de dobbelsteen en pakt een nieuwe kaart, zoals omschreven staat onder het kopje 'Hoe wordt het spel gespeeld?'

Waar halen de spelers hun frietjes vandaan?

- Als de dobbelsteen een blauwe pijl aangeeft, moet de verliezer een frietje uit de frietzak pakken.
- Staat er een rode pijl op, dan pakt de verliezer een frietje bij degene die hem de aardappel heeft gegeven (als deze speler geen frietjes meer heeft dan alsnog uit de frietzak).
- Als een woord wordt aangevochten neemt de verliezer altijd een frietje uit de frietzak.
- De spelers moeten ook een frietje pakken als ze zich vergissen in de richting waarin de aardappel moet worden doorgegeven, als ze de aardappel al gooiën voordat ze een woord hebben gezegd of als ze de aardappel expres een eind weggooien.

Let op: In al deze gevallen wel meteen doorspelen, de ronde wordt niet afgebroken.



## EIND VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen als de frietzak leeg is. De spelers tellen hun frietjes, en degene die er het minste heeft, is de winnaar. Als het een gelijk spel is, zullen er één of meer extra rondes gespeeld moeten worden om uit te maken wie de uiteindelijke winnaar is.



## VARIATIES

Met behulp van de aardappel en de frietjes zijn er allerlei variaties mogelijk, die ook geschikt zijn voor jongere kinderen:

Plaatsnamen met een bepaalde letter.

Kies een letter en noem plaatsnamen op die beginnen met die letter.

Ondertussen gooi je elkaar de aardappel toe. Hetzelfde spel kun je doen met diernamen, automerken etc.



## PLAATSNAMEN RIJGEN

Begin met een plaatsnaam: Bijvoorbeeld Amsterdam. De volgende speler moet dan een plaatsnaam met een 'M' noemen (namelijk de laatste letter van Amsterdam). Die roept dan Mochelen, dan volgt Nijmegen en vervolgens Nieuwpoort, Tilburg en Genk enzovoort, enzovoort.

Natuurlijk kan je ook dit spel weer doen met diernamen.



## WAT TE DOEN ALS DE BATTERIJEN OP ZIJN?

Haal het doosje (de timer) uit de aardappel.

Duw iets scherp tussen de randen (bijvoorbeeld een schroevendraaier) en maak het doosje open. Duw dan de buitenste lipjes van de twee batterijhouders omhoog en duw met de schroevendraaier de batterijen van binnen naar buiten.

Doe er nieuwe batterijen in met de positieve (+) kant omhoog en sluit het doosje weer.

