

After
Dinner
Game

Kleur Bekennen



Spelregels

567



After Dinner Game

Kleur bekennen

Inhoud van de doos:

speelbord
6 knijpers in verschillende kleuren
1 stembox
stemkaartjes in 6 kleuren
18 kaartjes met de symbolen +, 0, en ±
vragenkaartjes en een aantal blanco kaartjes

Vorbereiding:

1. Leg het speelbord op tafel. Iedere speler kiest een pion en plaatst deze pion op het eerste vakje van het speelbord.
2. Iedere speler neemt een knijper in dezelfde kleur als de pion op het bord. Die knijper bevestig je op je revers of op een andere plaats waar iedereen hem goed kan zien.
3. De spelers krijgen allemaal 2 stemkaartjes van iedere kleur die meespeelt, behalve de eigen kleur.
4. De spelers krijgen ieder 3 kaartjes met de symbolen +, 0 en ±.
5. De vragenkaartjes worden geschud en op tafel gelegd.
6. De stembox zet je in het midden.

Spelverloop:

Het spel verloopt in vier fasen:

1. Het stemmen
2. Het voorspellen van de uitslag
3. Het tellen van de stemmen
4. Een nieuwe ronde begint

1. Het stemmen

Een speler neemt een vragenkaartje, draait het om en leest de vraag een paar keer hardop voor. Alle spelers moeten die vraag beantwoorden. Dat doe je door een keus te maken uit je medespelers. Op wie vind jij de vraag het meest betrekking hebben? Als je je keuze hebt bepaald, kijk je naar de knijper van die speler(s) en neemt de stemkaartjes van die kleur. Je brengt altijd twee stemmen uit, twee dezelfde op één persoon of twee verschillende op twee personen.

After Dinner Game

Je stemt door twee kaartjes in de gleuf van de stembox te laten glijden zonder dat iemand je keuze kan zien.

De charme van het spel vloeit voor een belangrijk deel voort uit het geheim blijven van ieders stemmen. Je kunt 'spieken' moeilijker maken door de beide stemkaartjes met de beeldzijde tegen elkaar aan in de stembox te duwen.

Een voorbeeld: Govert (rode knijper) speelt met Harrie (groene knijper), Miep (blauwe knijper) en Truus (gele knijper). Govert leest de volgende vraag voor: *"Wie denkt zelf prima auto te kunnen rijden, maar u ziet ertegen op bij haar/hem in de auto te moeten stappen?"*.

Govert denkt onmiddellijk aan Harrie. Dus stopt Govert twee groene stemkaartjes in de stembox. Harrie wordt wat zenuwachtig van de rijstijl van Miep, maar ook van die van Truus. Hij stopt dus een blauw en een geel stemkaartje in de stembox. Miep en Truus brengen ook ieder twee stemmen uit, zodat er uiteindelijk 8 stemmen in de stembox zitten.

Let op!

Iedere vraag moet door alle spelers worden beantwoord. Iedere speler brengt twee stemmen per vraag uit.

Met het woord 'wie' in de vragen wordt altijd 'welke speler' bedoeld.

Het is niet mogelijk een stem op jezelf uit te brengen.

2. Het voorspellen van de uitslag

Iedere speler heeft op de voorgelezen vraag nu twee stemmen uitgebracht. Maar de stembox mag nog niet open. Nu voorspelt iedere speler hoe vaak er op hem/haar is gestemd. Je moet voorspellen of je er het meeste in voorkomt, of je er in het geheel niet in voorkomt of dat je er wel in voorkomt, maar niet het meeste.

Met meeste (+) wordt bedoeld: jouw kleur zit er het meeste in. Als twee of meer kleuren het meeste voorkomen, dan is er geen sprake van een meerderheid, maar van een minderheid ($\pm$ dus).

Met minderheid ($\pm$) wordt bedoeld jouw kleur zit er wel in, maar niet in meerderheid.

En nul (0) betekent, je vermoedde het al, er heeft niemand op jou gestemd.

After Dinner Game

Je kiest één van de drie kaartjes +, 0 of ±. Als alle spelers er één hebben gekozen worden ze tegelijk omgedraaid en dan volgt:

3. Het tellen van de stemmen

De stembox gaat nu open, de stemkaartjes erin worden geschud (zodat je aan de volgorde echt niet kan zien wie hoe heeft gestemd). En dan worden ze open op tafel gelegd en geteld.

Hoe is er voorspeld? Goede voorspellingen worden als volgt beloond:

- Drie punten als je voorspelling dat je er als meerderheid inzit inderdaad is uitgekomen.
- Eén punt als voorspelling dat je er wel inzit, maar als minderheid inderdaad is uitgekomen.
- Drie punten als je voorspelling dat je er nul keer inzit inderdaad is uitgekomen.
- Nul punten voor iedere foute voorspelling.

Voor ieder punt dat je verdient, gaat je pion een stap vooruit op het speelbord.

4. Een nieuwe ronde begint

Als de pionnen zijn verzet, leveren de spelers alle stemkaartjes in (let op dat je niet laat zien welke er bij jou ontbreken, want daar heb je dus op gestemd). Iedere speler krijgt weer een complete set stemkaartjes. Een volgende speler neemt een vragenkaartje, draait het om en leest de vraag een paar keer hardop voor. Je kunt ook afspreken dat iedere speler een vraag uitzoekt en voorleest.

Wie wint?

Wie het eerste met zijn pion op vakje 36 komt wint. Het is natuurlijk ook mogelijk om af te spreken een korter spel te spelen.

