



# SPELREGELS



## INHOUD

GAME OF BLUFF WORDT GESPEELD MET 2 SOORTEN KAARTEN:

- DE 15 WITTE KAARTEN BEVATTEN DE STRAFPUNTEN DIE EEN SPELER OP HET EINDE VAN DE RONDE VERDIEND.
- DE 15 ZWARTE KAARTEN BEVATTEN EEN PERSONAGE MET EEN UNIEKE ACTIE DIE DE SPELER ZAL HELPEN OF TEGENWERKEN.

NAAST DE 2 SETS KAARTEN ZORG JE ZELF VOOR EEN MANIER OM SCORES BIJ TE HOUDEN. DIT KAN VIA PEN EN PAPIER, DIGITAAL OF EENDER WELKE MANIER HET BEST UITKOMT. MEER HEB JE NIET NODIG. SUCCES!



## OPBOUW

### WITTE KAARTEN – STRAFPUNTEN

NEEM NET ZOVEEL WITTE KAARTEN ALS ER SPELERS ZIJN. SCHUD ZE EN VERDEEL ZE ZODAT ELKE SPELER 1 WITTE KAART HEEFT. ER WORDT GESPEELD MET DE LAAGSTE KAARTEN. DAT WIL ZEGGEN BIJ EEN SPEL MET BIJVOORBEELD 11 SPELERS ER GEBRUIK WORDT GEMAAKT VAN DE WITTE KAARTEN 1 TOT 11 EN DE KAARTEN 12 TOT 15 NIET WORDEN GEBRUIKT.

### ZWARTE KAARTEN – PERSONAGES

NEEM VOLGENDE PERSONAGES: ENDING EMMA, SHAKING SOFIE EN REDEMPTION RIK. SCHUD DE OVERIGE 12 ZWARTE KAARTEN EN VUL DE STAPEL VAN 3 AAN TOT JE EVENVEEL ZWARTE KAARTEN ALS SPELERS HEBT. LEG DE OVERIGE PERSONAGES AAN DE KANT. SCHUD DE SPEELSTAPEL ZWARTE KAARTEN EN VERDEEL ZE ZODAT ELKE SPELER 1 PERSONAGE HEEFT.

## DOEL

NA ELKE RONDE KRIJGT IEDERE SPELER STRAFPUNTEN. WIE OP HET EINDE VAN HET SPEL DE MINSTE STRAFPUNTEN HEEFT, WINT.

## VERLOOP

DE SPELER DIE HET LAATST EEN LEUGEN VERTELDE, START HET SPEL.

SPELERS NEMEN BEURTEN IN WIJZERZIN. TIJDENS EEN BEURT KAN EEN SPELER 1 ACTIE KIEZEN UIT DEZE MOGELIJKHEDEN:

- WISSEL JE WITTE KAART MET DE WITTE KAART VAN EEN ANDERE SPELER.
- WISSEL JE ZWARTE KAART MET DE ZWARTE KAART VAN EEN ANDERE SPELER.
- DRAAI JE ZWARTE KAART OM EN VOER DE ACTIE VAN HET PERSONAGE ONMIDDELLIJK UIT.
- JE PAST EN DOET NIETS.

VERVOLGENS GAAT DE VOLGENDE BEURT NAAR DE SPELER LINKS.



BIJ HET EINDE VAN EEN RONDE DRAAIT ELKE SPELER ZIJN WITTE KAART OM. DIT ZIJN DE STRAFPUNTEN DIE DE SPELER KRIJGT. HOUDT BIJ HOEVEEL STRAFPUNTEN ELKE SPELER VERDIEND NA ELKE RONDE. DIT KAN MET PEN EN PAPIER, DIGITAAL OF WELKE MANIER HET BEST PAST.

NA EEN RONDE SCHUD JE ALLE WITTE KAARTEN EN VERDEEL JE ZE ZODAT ELKE SPELER OPNIEUW EEN WITTE KAART HEEFT. NEEM DE DRIE BASISPERSONAGES: ENDING EMMA, SHAKING SOFIE EN REDEMPTION RIK. SCHUD DE OVERIGE 12 ZWARTE KAARTEN EN VUL DE STAPEL VAN 3 AAN TOT JE OPNIEUW EVENVEEL ZWARTE KAARTEN ALS SPELERS HEBT. DIT ZORGT ERVOOR DAT ELKE RONDE DE DRIE BASISKAARTEN BEVAT, MAAR EEN VARIATIE AAN ANDERE PERSONAGES. DEEL DE ZWARTE KAARTEN GEDEKT ZODAT NOG NIEMAND WEET WELKE PERSONAGES ER ALLEMAAL IN DEZE RONDE AANWEZIG ZIJN.

## EINDE

WANNEER EEN SPELER NA EEN RONDE MEER STRAFPUNTEN HEEFT DAN 3 MAAL HET AANTAL SPELERS, EINDIGT HET SPEL.


DE SPELER MET DE MINSTE STRAFPUNTEN IS DE WINNAAR.



## PERSONAGES

ELKE ZWARTE KAART BEZIT EEN PERSONAGE MET EEN UNIEKE ACTIE. DEZE ACTIE KAN WORDEN GESPEELD TIJDENS EEN BEURT ALS ÉÉN VAN DE 4 MOGELIJKE ACTIES. UITZONDERINGEN HIEROP ZIJN:

- INDIEN ANDERS VERMELD OP DE KAART KAN DIE OP EEN SPECIFIEK MOMENT GESPEELD WORDEN.
- KAARTEN MET HET KLOKJESLOGO  MOGEN OP ELK MOMENT GESPEELD WORDEN. DEZE NEMEN DAN OOK GEEN ACTIE AF VAN DE SPELER ZIJN BEURT INDIEN ZE TIJDENS ZIJN OF HAAR BEURT WORDT GEACTIVEERD.

KAARTEN DIE HET LOGO  BEVATTEN WORDEN NA HET UITVOEREN VAN DE ACTIE NIET TERUG OMGEDRAAID MAAR BLIJVEN MET HUN PERSONAGEKANT NAAR BOVEN LIGGEN. DE ACTIE KAN NIET MEER WORDEN GEBRUIKT. BIJ DE START VAN DE BEURT DRAAIT DE SPELER DE KAART OM MET DE ACHTERZIJDE NAAR BOVEN EN KAN DE ACTIE OPNIEUW WORDEN UITGEVOERD. WANNEER EEN OPEN PERSONAGE WORDT GEWISSELD MET EEN ANDERE SPELER, WORDT DEZE OOK TERUG OMGEDRAAID EN IS DE KAART SPEELBAAR.



ENDING EMMA

SPEEL ENDING EMMA TIJDENS JE BEURT. HIERMEE KONDIG JE HET EINDE VAN DE RONDE AAN. ELKE SPELER KRIJGT NOG 1 BEURT. DE SPELER DIE ENDING EMMA AFLEGDE KRIJGT DE LAATSTE BEURT. DEZE KAART KAN NIET MEER WORDEN GEWISSELD OF OMGEDRAAID. EENS ENDING EMMA OP TAFEL LIGT BEGINT DEZE RONDE AAN ZIJN LAATSTE FASE.



SHAKING SOFIE

GEBRUIK DEZE KAART WANNEER JE EEN KAART WILT WISSELEN MET IEMAND ANDERS, OF WANNEER IEMAND ANDERS EEN KAART WIL WISSELEN MET JOU. TOEPASBAAR OP ZOWEL WITTE ALS ZWARTE KAARTEN. SCHUD BEIDE KAARTEN EN DEEL ZE RANDOM TERUG UIT ZODAT NIEMAND VAN DE ANDERE SPELERS WEET WIE WELKE KAART HEEFT. BIJ EEN CONFRONTATIE MET GAMBELING GEMMA WORDEN ZOWEL DE WITTE ALS DE ZWARTE KAARTEN GESCHUD EN HERVERDEELD ZODAT BEIDE SPELERS OPNIEUW EEN WITTE EN EEN ZWARTE KAART HEBBEN.



REDEMPTION RIK

DEZE KAART HEEFT GEEN FUNCTIE TIJDENS DE RONDE, ENKEL OP HET EINDE. WANNEER EEN SPELER DE RONDE MET DEZE KAART EINDIGT, SAMEN MET DE WITTE KAART MET DE HOOGTE STRAFPUNTEN VAN HET SPEL. KRIJGT DEZE SPELER GEEN STRAFPUNTEN.



INTRUSIVE TIMPE

INTRUSIVE TIMPE KAN ENKEL WORDEN GEBRUIKT OP HET MOMENT DAT SHAKING SOFIE WORDT GEACTIVEERD DOOR EEN ANDERE SPELER. BIJ HET SPELEN VAN INTRUSIVE TIMPE WORDT JOUW KAART BIJ DE 2 GESCHUDE KAARTEN TOEGEVOEGD EN MEE GESCHUD EN HERVERDEELD.



DEFENCIVE DOMIEN

WANNEER IEMAND JE WITTE KAART WIL RUILEN, KAN JE DIT WEIGEREN INDIEN JE WILT. BIJ EEN CONFRONTATIE MET GAMBELING GEMMA KAN JE ER OOK VOOR KIEZEN OM DEFENCIVE DOMIEN TE ACTIVEREN. IN DAT GEVAL WORDT ENKEL DE ZWARTE KAART GEWISSELD.



REAPING RIEMER

DEZE KAART KAN OP EENDER WELK MOMENT WORDEN GESPEELD. DOOR RIEMER TE ACTIVEREN DWING JE OM DE SPELER DIE ENDING EMMA IN ZIJN BEZIT HEEFT DIE KAART TE SPELEN EN HET EINDE VAN DE RONDE AAN TE KONDIGEN. ENDING EMMA IS EEN ACTIE VAN EEN BEURT. INDIEN EMMA WORDT GEWISSELD DOOR EEN ANDERE SPELER, WORDT DEZE NIET GEACTIVEERD TOT DIE SPELER AAN DE BEURT IS. REAPING RIEMER KAN NIET MEER WORDEN GEWISSELD OF GEDEACTIVEERD.



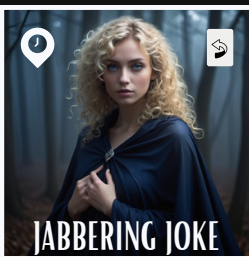
PEEPING BABET

SPEEL DEZE KAART TIJDENS JE BEURT. KIJK NAAR DE WITTE KAART VAN EEN ANDERE SPELER. JE KAN TIJDENS JE BEURT GEEN KAARTEN MEER WISSELEN.



NATHALIE NOPE

SPEEL DEZE KAART WANNEER EEN ANDERE SPELER EEN COMMANDO GEEFT EN JE DIT WIL TEGENGAAN. DIT KAN GAAN OVER EEN KAART WISSELEN, OF DE ACTIE VAN EEN PERSONAGE UITVOEREN. BIJ EEN CONFRONTATIE MET GAMBELING GEMMA WORDT DE ACTIE VAN GEMMA GEBLOKKEERD, MAAR NIET HET WISSELEN VAN KAARTEN. ER WORDT SLECHTS 1 KAART GEWISSELD. ENDING EMMA KAN NIET WORDEN TEGENGEGAAN. REAPING RIEMER WEL.



JABBERING JOKE

VRAAG NAAR EEN NUMMER VAN EEN WITTE KAART DIE HOGER IS DAN DIE VAN JOUW. DE ANDERE SPELER MOET BEKENNEN DAT HIJ DE WITTE KAART MET DAT NUMMER IN ZIJN BEZIT HEEFT. ENKEL SILENT SIELKE KAN HIER NIET OP ANTWOORDEN.



UNDERMINING UMA

WANNEER ÉÉN VAN DEZE PERSONAGES ZIJN OF HAAR ACTIE WIL UITVOEREN KAN JE UMA OMDRAAIEN EN DIE ACTIE IN HUN PLAATS UITVOEREN: PEEPING BABET, FIDDELING FRAN, JABBERING JOKE, INTRUSIVE TIMPE.



FIDDELING FRAN

KIJK NAAR DE ZWARTE KAART VAN EEN ANDERE SPELER. RUIL DAN JE ZWARTE KAART MET DEZE SPELER OF EEN ANDERE SPELER NAAR KEUZE.



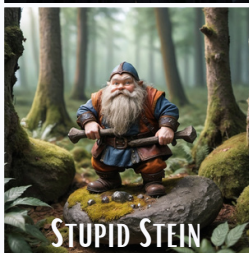
RELAXING ROELAND

RELAX. DEZE KAART DOET NIETS SPECIAALS.



GAMBELING GEMMA

BIJ HET WISSELEN VAN EEN KAART MET EEN ANDERE SPELER, KAN JE ER VOOR KIEZEN OM ALL-IN TE GAAN EN ZOWEL DE ZWARTE ALS DE WITTE KAART TE WISSELEN. ACTIE TOEPASBAAR OP JIJ DIE WISSELT MET ANDEREN OF ANDEREN MET JOU.



STUPID STEIN

ZOLANG JE STUPID STEIN IN JE BEZIT HEBT KAN EN MAG JE JE WITTE KAART NIET WISSELEN. BIJ EEN CONFRONTATIE MET GAMBELING GEMMA WORDT ENKEL DE ZWARTE KAART GEWISSELD.



SILENT SIELKE

ZOLANG JE SILENT SIELKE IN JE BEZIT HEBT MAG JE NIET SPREKEN OF NON-VERBAAL COMMUNICEREN MET ANDERE SPELERS. KAN VERVELEND ZIJN MAAR KAN JE OOK EEN HULP ZIJN BIJ LASTIGE SITUATIES. GENIET VAN DE RUST.