

Binnenpretjes

Welkom. Zet u!

Neem er wat papier en schrijfgerei bij.

Schud de stapel goed en leg hem gedekt op tafel. Iedere speler trekt om de beurt een kaart en leest deze voor. De getrokken kaart kan verschillende kleuren hebben. Elk van deze kleuren staat voor een thema, binnen dat thema geldt een specifieke spelaanpak en puntentelling. Leg alle getrokken kaarten op een aflegstapel.

De bedoeling is om zoveel mogelijk punten te verzamelen. Deze punten kan je verdienen door het uitvoeren van de opdrachten beschreven op de kaarten.

De spelregels hierna zijn een leidraad, pas het spel gerust aan zoals je zelf wil. Spreek met elkaar af hoe het spel verloopt. Speel je tot een aantal punten of speel je tot een afgesproken tijdslimiet? Haal een bepaald kleur uit de trekstapel of overloop eens alles van je favoriete kleur.

Ik heb nog nooit

De persoon die de kaart trekt leest hem voor. Een voorbeeld: "Ik heb nog nooit gezegd dat mijn cadeau onderweg is terwijl ik het nog moet bestellen." Indien je het gegeven wel al gedaan hebt steek je je hand op en verdien je één punt. Nog nooit? = geen punten. Bij twijfel mogen de tegenspelers details vragen aan de potentiële bluffer.

Doen!

De gele kaarten zijn verdeeld in drie soorten: last man standing, duel en samenspel.

last man standing

Op deze gele kaarten worden opsommingsopdrachten beschreven. Voer deze uit met de volledige groep. Iedereen krijgt om de beurt tien seconden om de ketting aan te vullen. De persoon die die opdracht het langst volhoudt krijgt twee punten.

duel

De persoon die een duel kaart trekt daagt één medespeler uit om de opdracht mee uit te voeren. Deze twee personen strijden nu voor de punten.

Je kan bij deze kaarten tot drie punten verdienen. Dit wordt beslist door de overige spelers, zij zijn de jury. Punten worden gebaseerd op snelheid (+1), kwaliteit (+1) en originaliteit (+1). Een voorbeeld: Wie een drankje het snelst (snelheid) en zonder morsen (kwaliteit) kan opdrinken kan twee punten verdienen. Was de tegenstander niet het snelst of het meest kwalitatief maar deed hij dit ondersteboven (originaliteit) krijgt hij het overgebleven punt.

samenspel

Bij deze derde soort voert iedereen samen de opdrachten uit. De eerste die de opdracht tot een goed einde brengt verdient twee punten.

TIP! Als de opdrachten te lang blijven duren kan je een tijdslimiet of aantal pogingen afspreken.

Wat doe je?

Iedere speler kruipt in de huid van de kaarttrekker. Hoe zou de speler zich op een bepaalde situatie reageren? Wat doet deze persoon? Wie volgens de kaarttrekker zich het best kan inleven verdient twee punten (top reactie). Opgepast want als je niets speciaals kan bedenken krijg je één minpunt (basis reactie). De kaarttrekker wijst zelf de volgorde van de imitaties aan.

Watskeburt?!

Het begin van het verhaal krijg je van ons. Vanaf je de kaart gelezen hebt begin je direct aan te vullen door de drie sleutelwoorden op de kaart te gebruiken. De woorden mogen niet in dezelfde zin worden gebruikt. Per sleutelwoord dat in het verhaal op een creatieve manier kan worden gebruikt verdient je een punt.

Binnenpretje

Lees deze kaart niet luidop. Maar houdt hem gniffelend voor jezelf. Deze opdrachten maken het spel wat uitdagender maar vooral leuker voor de speler die ze van de stapel trekt. Je mag ze uitvoeren wanneer je wil. Als je de kaart gebruikt roep je "hahaaa!" terwijl je hem op tafel gooit. Lees de opdracht voor en voer hem uit.

Spelers: 3-20+
Leeftijd: 12-99
www.triggo.be
info@triggo.be

Uitgever en distributeur: Triggo