

WHY ARE YOU LIKE THIS?



DATE NIGHT

2 OF MEER SPELERS
COÖPERATIEF

LEES DE ACHTERKANT ALS

Je eigenlijk
het 'Partyspel' zoekt



OF

Je met een grote
groep speelt en
iedereen in teams tegen
elkaar wil spelen



Inhoud: 55 uitdagingskaarten | 1 notitieboekje | 1 pen |
50 woordkaarten voor Date Night

HEY! LEES DEZE REGELS NIET!

Je leert een spel niet door te lezen.
Daarvoor kun je beter ons
instructiefilmpje bekijken:



WWW.EXPLODINGKITTENS.COM/WHYAREYOULIKETHIS/HOW



Om dit spel te spelen heb je een telefoon,
een horloge of een andere soort timer
nodig: als het maar aftelt en afgaat met een
hard geluid of trillingen.

WAAROM ZIT ER GEEN TIMER IN DE VERPAKKING?

De kans is groot dat je zelf al iets hebt dat de tijd kan
bijhouden. Het scheelt daarom een hoop plastic als
wij geen overbodige timer toevoegen.

WAT IS ER AAN DE HAND?

Pas op, want je moet een beetje speels zijn, wat fysiek contact
maken en je mal gedragen tegenover je partner. **Jullie winnen**
- of verliezen - door elkaar woorden te laten raden terwijl
jullie je aan bepaalde regels houden. Zo mag je de woorden
alleen uitbeelden door te **praten**, te **tekenen** of te **gebaren**.
Daarnaast is er nog een extraatje dat de opdracht nog net iets
moeilijker maakt. Jullie hebben allebei gewonnen als jullie voor
het einde van het spel genoeg woorden hebben geraden.

3+ SPELERS:

Wanneer er over 'je partner' wordt gesproken,
kun je dit vervangen door 'je team'.

VOORBEREIDING

- 1 **Schud de woordkaarten van 'Date Night'.**
Leg de stapel kaarten in het midden van de
tafel zodat jullie er allebei bij kunnen.



De woordkaarten hebben 2 kanten, met 2 woorden per
kant. **Kies een nummer van 1 tot 4.** Jullie gebruiken
allebei het bijbehorende woord op elke kaart gedurende
het hele spel. Draai de stapel om zodat je nummer gedekt
op de tafel ligt en niemand de woorden al kan zien.

*Je kunt alleen de kaarten voor
'Date Night' gebruiken of ze
combineren met de kaarten
van het 'Partyspel' voor meer
woorden om uit te kiezen!*

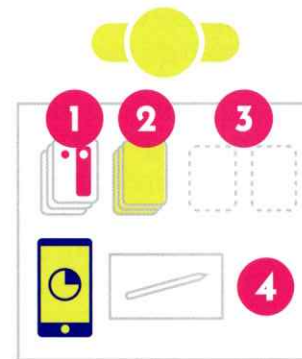


- 2 **Schud de uitdagingskaarten en leg
3 kaarten gedekt** in een kleine stapel in
het midden van de tafel. Leg de rest van de
uitdagingskaarten terug in de verpakking.
Die heb je niet meer nodig in dit spel.



*Dezelfde stapel met
uitdagingskaarten wordt
gebruikt voor zowel Date
Night als het Partyspel.*

- 3 **Hou ruimte vrij** voor
een scorestapel en een
aflegstapel.



- 4 **Leg de pen, het papier
en de timer op de tafel.**



DOEL VAN HET SPEL

1 Kies een speler die **de eerste uitdagingkaart omdraait** en hardop voorleest.

Ik mag gebaren. MAAR... ik mag alleen de armen van een teamlid gebruiken!



2 **Stel nu je timer in** volgens de tijdslimiet op de uitdagingkaart en start de timer meteen.

Uitdagingen duren 30 seconden, 1 minuut of 2 minuten.

3 Zodra de timer begint met aftellen, **kijk je naar de bovenste woordkaart**. Je partner mag dit woord niet zien! Hij of zij moet nu **het woord raden** terwijl je alle regels op je uitdagingkaart volgt.

3+ SPELERS: Iedereen raadt tegelijkertijd.

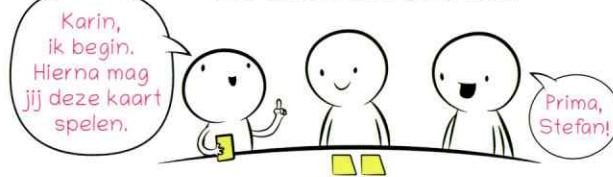
4 Als je partner het woord heeft geraden, **leg je die woordkaart op de gedeelde scorestapel en pak je een nieuwe woordkaart** (maar je blijft dezelfde uitdagingkaart gebruiken). Je partner moet zoveel mogelijk woorden raden voor de tijd om is.

5 Wanneer de tijd om is, is de andere speler aan de beurt met **dezelfde uitdagingkaart**.

3+ SPELERS: Kies een speler die aan de beurt is.

6 Wanneer beide spelers een beurt hebben gespeeld met dezelfde uitdagingkaart, leg je die kaart terug in de verpakking. Draai nu de volgende uitdagingkaart om. Speel door tot jullie alle 3 de uitdagingkaarten hebben gespeeld.

3+ SPELERS: Kies twee spelers die elke uitdagingkaart spelen, de een na de ander. Op deze manier wordt elke kaart 2 keer gespeeld.



Het geeft niet als niet iedereen elke uitdagingkaart kan spelen, of als niet iedereen even vaak aan de beurt komt!



Je kunt altijd nog een keer spelen. Bij grotere groepen kun je zelfs meer uitdagingkaarten toevoegen.

Bij elke uitdagingkaart die naar een 'teamlid' verwijst, kies je een willekeurige speler (of spelers) om je te helpen met je woord. De andere spelers mogen blijven raden. Als je met 2 spelers speelt, mag je partner je helpen met uitbeelden en tegelijkertijd het woord proberen te raden.

UITDAGINGSKAARTEN

ACTIES



PRATEN

Je mag praten en geluiden maken. Je mag nooit het woord op de kaart uitspreken, of een variatie van het woord.



TEKENEN

Je mag tekenen met pen en papier. Je mag geen letters, cijfers, enzovoorts schrijven.



GEBAREN

Je mag het woord uitbeelden zonder te praten. Je mag geen letters uitbeelden die het woord spellen.

'Maar' is de extra regel die de uitdaging nog moeilijker maakt.

De **tijd** is gebaseerd op het niveau van de uitdagingkaart.



De meeste uitdagingkaarten bevatten maar 1 actie, maar bij sommige mag je meerdere acties uitvoeren. Let dus goed op wanneer je de kaart hardop voorleest!

Hou het gezellig! Als iemand zich niet prettig voelt bij een uitdagingkaart of een uitdagingkaart niet kan spelen, mag je die kaart vervangen door een nieuwe uitdagingkaart. Leg de oude kaart in de verpakking.

KAARTEN OVERSLAAN EN REGELS OVERTREDEN

Als je een woordkaart wilt overslaan (bijvoorbeeld als je partner het woord écht niet kan raden), dan leg je die op je aflegstapel en pak je een nieuwe woordkaart.

Als je de regels van je uitdagingkaart overtreedt, leg je je huidige woordkaart op je aflegstapel en pak je een nieuwe woordkaart. Jullie moeten zelf opletten of de regels van de kaart of de spelregels netjes worden opgevolgd. *Als het op valsspelen lijkt, dan is het dat ook.*

Als er 3 woordkaarten zijn afgelegd (door je niet aan de regels te houden, door een kaart over te slaan, of door een combinatie hiervan) is je beurt meteen voorbij: ook als de tijd nog niet om is. Wanneer je beurt voorbij is, leg je alle afgelegde woordkaarten weer onder de stapel.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen wanneer jullie allebei een beurt hebben gespeeld met alle 3 de uitdagingkaarten.

3+ SPELERS: Het spel is afgelopen wanneer alle uitdagingkaarten zijn gespeeld door 2 willekeurige spelers.

Als jullie gedeelde scorestapel uit 15 of meer woordkaarten bestaat, hebben jullie samen gewonnen!

© 2024 Exploding Kittens | Geproduceerd in China
7162 Beverly Blvd #272 Los Angeles, CA 90036 USA
Geïmporteerd in de EU door Exploding Kittens
10 Rue Pergolèse, 75116 Parijs, FR
Distributie in Nederland: Asmodee The Netherlands,
Vossenbeemd 51 - 5705 CL Helmond - Nederland.
Distributie in België: Asmodee Belgium,
Theodoor Swartsstraat 3 - 3070 Kortenberg - België
support@explodingkittens.com | www.explodingkittens.com
LONP-202410-57

WHY ARE YOU
LIKE THIS?



PARTYSPEL

4+ SPELERS
COMPETITIEF

LEES DE ACHTERKANT ALS

Er minder
dan 4 spelers
zijn



OF

Je eigenlijk
'Date Night'
zoekt



OF

Je met een grote
groep speelt en
iedereen in één
team wil



Inhoud: 55 uitdagingskaarten | 1 notitieboekje | 1 pen |
150 woordenkaarten voor Partyspel

HEY! LEES DEZE REGELS NIET!

Je leert een spel niet door te lezen.
Daarvoor kun je beter ons
instructiefilmpje bekijken:



WWW.EXPLODINGKITTENS.COM/WHYAREYOULIKETHIS/HOW



Om dit spel te spelen heb je een telefoon,
een horloge of een andere soort timer nodig:
als het maar aftelt en afgaat met een hard
geluid of trillingen.

WAAROM ZIT ER GEEN TIMER IN DE VERPAKKING?

De kans is groot dat je zelf al iets hebt dat de tijd kan
bijhouden. Het scheelt daarom een hoop plastic als
wij geen overbodige timer toevoegen.

WAT IS ER AAN DE HAND?

Pas op, want je moet een beetje speels zijn, wat fysiek contact
maken en je mal gedragen tegenover je teamleden.

Bij elke beurt moet de speler die de hints geeft zich aan
bepaalde regels houden: deze speler mag alleen **praten**,
tekenen of **gebaren**. Daarnaast is er nog een extraatje dat
de opdracht nog net iets moeilijker maakt. Jouw team heeft
gewonnen als jullie meer woorden binnen de tijd hebben
geraden dan het andere team.

VOORBEREIDING

1 Verdeel alle spelers in **2 teams**.

Het is niet erg als de teams niet precies uit evenveel
spelers bestaan. Zorg dat alle leden van een team
dicht bij elkaar zitten.

2 Schud de woordkaarten van het
'Partyspel'. Leg de stapel kaarten in
het midden van de tafel zodat iedereen
erbij kan.



De woordkaarten hebben 2 kanten, met 2 woorden per
kant. Kies een nummer van **1 tot 4**. Iedereen gebruikt
het bijbehorende woord op elke kaart gedurende het
hele spel. Draai de stapel om zodat je nummer gedekt
op de tafel ligt en niemand de woorden al kan zien.

*Je kunt alleen de kaarten voor
het 'Partyspel' gebruiken of ze
combineren met de kaarten van
'Date Night' voor meer woorden
om uit te kiezen!*



3 Schud alle uitdagingskaarten en leg
3 kaarten gedekt in een kleine stapel
in het midden van de tafel. Leg
de rest van de uitdagingskaarten
terug in de verpakking. Die heb
je niet meer nodig in dit spel.



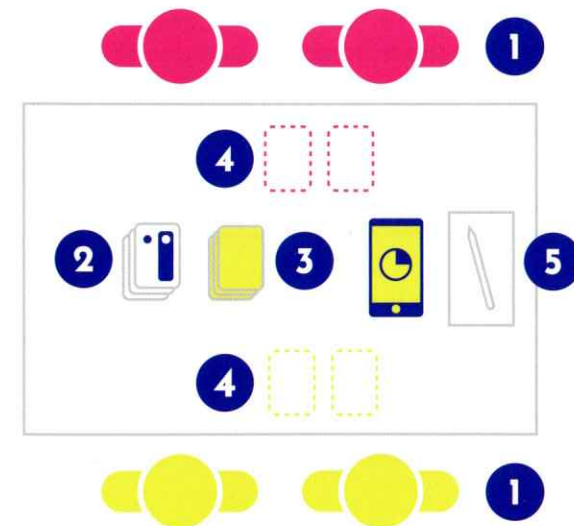
*Dezelfde stapel met uitdagingskaarten wordt gebruikt
voor zowel het Partyspel als Date Night.*

4 Hou ruimte vrij voor een scorestapel en een
aflegstapel voor elk team.

5 Leg de pen, het papier en de timer op de tafel.

6 Kies het team dat mag beginnen.

Je tafel moet er zo uitzien:



DOEL VAN HET SPEL

1 Als jouw team aan de beurt is, kies je een teamlid **dat de eerste uitdagingskaart omdraait** en die hardop voorleest.

Ik mag gebaren. MAAR... ik mag alleen de armen van een teamlid gebruiken!



2 **Stel nu je timer in** volgens de tijdslimiet op de uitdagingskaart en start de timer meteen.

Uitdagingen duren 30 seconden, 1 minuut of 2 minuten.

3 Zodra de timer begint met aftellen, **kijk je naar de bovenste woordkaart**. Je teamleden mogen dit woord niet zien! Zij moeten nu **het woord raden** terwijl je alle regels op je uitdagingskaart volgt. Alleen spelers van jouw team mogen het woord raden.

4 Als je team het woord heeft geraden, **leg je die woordkaart op de scorestapel van je team en pak je een nieuwe woordkaart** (maar je blijft dezelfde uitdagingskaart gebruiken). Raad zoveel mogelijk woorden voor de tijd om is.

5 Wanneer de tijd om is, mag het andere team een speler kiezen die **dezelfde uitdagingskaart** gebruikt.

6 Wanneer één speler van beide teams dezelfde uitdagingskaart heeft gebruikt, gaat die kaart terug in de verpakking. Hierna draait de volgende speler van je team de volgende uitdagingskaart om om verder te spelen. Speel door tot beide teams alle 3 de uitdagingskaarten hebben gespeeld.

Elke ronde begint het team met de meeste woordkaarten in hun scorestapel. Als beide teams evenveel woordkaarten hebben, moet het team dat mag beginnen onderling worden gekozen.

UITDAGINGSKAARTEN

ACTIES

PRATEN Je mag praten en geluiden maken. Je mag nooit het woord op de kaart uitspreken, of een variatie van het woord.

TEKENEN Je mag tekenen met pen en papier. Je mag geen letters, cijfers, enzovoorts schrijven.

GEBAREN Je mag het woord uitbeelden zonder te praten. Je mag geen letters uitbeelden die het woord spellen.

'Maar...' is de extra regel die de uitdaging nog moeilijker maakt.

De **tijd** is gebaseerd op het niveau van de uitdagingskaart.



De meeste uitdagingskaarten bevatten maar 1 actie, maar bij sommige mag je meerdere acties uitvoeren. Let dus goed op wanneer je de kaart hardop voorleest!

Hou het gezellig! Als iemand zich niet prettig voelt bij een uitdagingskaart of een uitdagingskaart niet kan spelen, mag je die kaart vervangen door een nieuwe uitdagingskaart. Leg de oude kaart in de verpakking.

KAARTEN OVERSLAAN EN REGELS OVERTREDEN

Als je een woordkaart wilt overslaan (bijvoorbeeld als je team het woord écht niet kan raden), dan leg je die op je aflegstapel en pak je een nieuwe woordkaart.

Als je de regels van je uitdagingskaart overtreedt, leg je je huidige woordkaart op je aflegstapel en pak je een nieuwe woordkaart.

Iedereen moet zelf opletten of de regels van de kaart of de spelregels netjes worden opgevolgd. *Als het op valsspelen lijkt, dan is het dat ook.*

Als er 3 woordkaarten zijn afgelegd (door je niet aan de regels te houden, door een kaart over te slaan, of door een combinatie hiervan) is je beurt meteen voorbij; ook als de tijd nog niet om is.

Wanneer je beurt voorbij is, leg je alle afgelegde woordkaarten weer onder de stapel.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen wanneer beide teams alle 3 de uitdagingskaarten hebben gespeeld. Tel de kaarten in de scorestapels van beide teams. **Het team met de meeste woordkaarten in hun scorestapel heeft gewonnen!**

GELIJKE SCORE

Als de teams aan het einde van het spel dezelfde score hebben, wordt er uit elk team een speler gekozen. Draai nu 1 uitdagingskaart om en lees die hardop voor. Pak hierna 1 woordkaart waar beide spelers naar mogen kijken. Beide spelers moeten het woord meteen duidelijk maken aan hun teams terwijl ze zich aan de regels van de uitdagingskaart houden. Het eerste team dat het woord raadt, heeft het spel gewonnen.