

Geroezemoes

spelregels

dit spel is een initiatief van



www.slechthorendnouen.nl

Het begin

Alle kaarten worden geschud en neergelegd in één afneemstapel, met de afbeelding naar beneden.

Een beurt

Spelers zitten in een kring en zijn een voor een aan de beurt met de klok mee. De speler die aan de beurt is, pakt een kaartje van de bovenkant van de stapel en kiest 1 van

de 2 woorden daarop om uit te beelden of te omschrijven.

Spelregels algemeen

Je mag nooit aangeven uit welke categorie je kaartje komt. Bepaal van tevoren of je met of zonder de 18+-kaarten speelt.

Degene die aan de beurt is en een kaartje heeft gepakt, steekt één hand op om aan te geven dat hij of zij gaat beginnen (aandacht vragen). Een ander teken afspreken mag ook.

Leg een voorwerp midden op tafel waar iedereen gemakkelijk bij kan. Wie denkt te weten wat er op het kaartje staat pakt zo

snel mogelijk het voorwerp van tafel. Degene die als eerste het voorwerp pakt mag één antwoord geven. Is het fout, dan legt hij of zij het voorwerp terug op tafel zodat anderen het voorwerp kunnen pakken en kunnen antwoorden.

Iedereen mag meerdere keren raden. Als niemand het juiste antwoord weet, wordt het kaartje teruggelegd onder aan de afneemstapel. Als de speler die aan de beurt was al kaartjes heeft, moet hij of zij één kaartje weggleggen als straf; deze wordt ook onder aan de afneemstapel gelegd. Nu is de volgende speler aan de beurt.

Raden

Als een speler een woord noemt dat heel dicht in de buurt komt van het woord op het kaartje ('gewonnen' is bijvoorbeeld bijna hetzelfde als 'winnaar' en komt op hetzelfde neer), dan bepaalt de speler met het kaartje of diegene het kaartje mag hebben. Wie goed heeft geraden wat er op het kaartje staat, krijgt het kaartje en heeft daarmee 1 punt verdiend. Hierna is de volgende speler aan de beurt.

Degene met het kaartje mag eventueel hints geven door 'warm' of 'koud' te zeggen, maar dit is niet verplicht.

Uitleg van de categorieën

Per categorie gelden er speciale regels.

• Uitbeelden

Het is de bedoeling dat de speler met het kaartje uitbeeldt wat daarop staat. Hierbij mag niet gesproken worden! Officiële gebaren zijn niet toegestaan. (Doe je dat toch, dan moet je dit kaartje plus een van jouw eigen kaartjes terugleggen, onder aan de afneemstapel). Op de 18+-kaarten zijn deze woorden **paars**.



• Onderwerp

Degene met het kaartje vertelt een zin of verhaaltje waaruit blijkt welk onderwerp op het kaartje vermeld staat, zonder het woord op het kaartje uit te spreken. Ook is het niet toegestaan om er een vragende zin of quiz van te maken! (Doe je dat toch, dan moet je dit kaartje plus een van jouw eigen kaartjes terugleggen, onder aan de afneemstapel). Op de 18+-kaarten zijn deze woorden **roze**.



• Assertief

Degene met het kaartje praat op een manier zoals op het kaartje staat aangegeven.

Het is de bedoeling dat een van de andere spelers met een duidelijke aanwijzing of vraag komt die past bij wat er op het kaartje vermeld staat. Iemand die 'Huh?' of 'Wah!' of een andere kreet roept mag niet meer raden wat er op het kaartje staat. Bij het kaartje 'snel praten' vraag je bijvoorbeeld: 'Wil je wat langzamer praten?' Je vertelt/vraagt in alle gevallen dus wat de verteller wél moet doen, in plaats van wat hij/zij moet laten.

Bij het kaartje 'Praten met ruis' is het de bedoeling dat de spreker tijdens het praten ruis creëert, door bijvoorbeeld met de han-



den op tafel te trommelen, harde muziek te spelen, enzovoort.

Einde van het spel

Het spel eindigt zodra de afneemstapel leeg is of zodra een van de spelers 10 punten heeft.

Puntentelling

Elk kaartje dat je hebt staat voor 1 punt. De winnaar is de eerste speler die 10 punten haalt, of – als de afneemstapel leeg is – degene met de meeste punten.

Maximaal aantal spelers: 8
Ideaal aantal spelers: 4 tot 6