



ROW YOUR GOAT

SPELREGELS

2-6 spelers | leeftijd 7+ | 10 minuten

START HIER

INHOUD: 60 kaarten | 5 reddingsboeien

WAT IS DIT VOOR SPEL?

Iedereen speelt om de beurt een kaart in een raster van 3 bij 3 vakjes op de tafel. Op het moment dat je 3 overeenkomende kaarten in een rij, kolom of diagonaal ziet liggen, pak je snel een reddingsboei. Maar pas op - er zijn niet genoeg reddingsboeien voor iedereen. Als je de langzaamste speler bent, moet je een aantal kaarten pakken.

De eerste speler die van al zijn kaarten af weet te komen, wint!

VOORBEREIDING

- 1 Schud alle **60 kaarten** en deel ze **gedekt** uit zodat alle spelers hetzelfde aantal kaarten hebben. Kijk **NIET** naar je kaarten. Jouw kaarten vormen jouw **trekstapel**.

Je kunt je stapel in de hand houden of op tafel laten liggen, maar deze **MOET** voor alle spelers zichtbaar zijn.

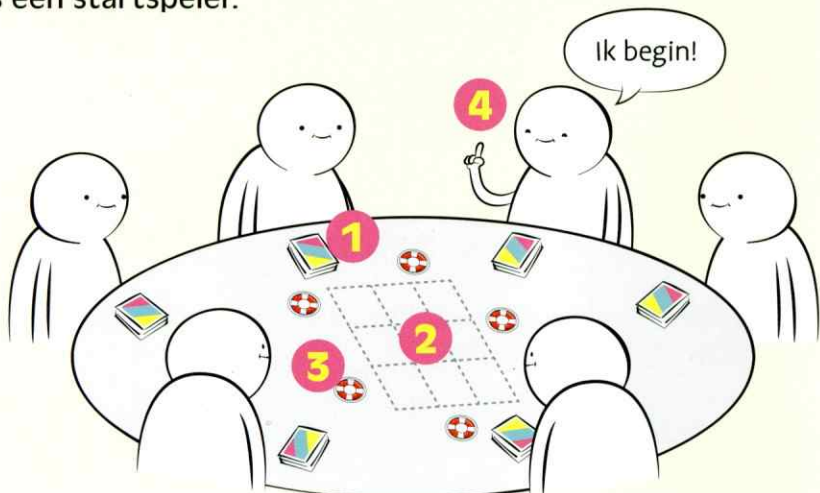
- 2 Laat in het midden van de tafel ruimte over voor een **raster** van 3 bij 3 kaarten (*hier komen we later op terug*).
- 3 Pak 1 **reddingsboei** minder dan het aantal spelers:

Aantal spelers	2	3	4	5	6
Aantal reddingsboeien	1	2	3	4	5

Leg de reddingsboeien gelijk verdeeld rondom het raster. (*Iedere speler moet zo veel mogelijk reddingsboeien binnen handbereik hebben.*)

Leg alle extra reddingsboeien terug in de doos. Deze heb je niet nodig.

- 4 Kies een startspeler.



HEY! LEES DEZE REGELS NIET!

Lezen is namelijk de slechtste manier om een spel te leren spelen! Ga in plaats daarvan naar de website en bekijk de instructievideo.



WWW.EXPLODINGKITTENS.COM/ROWYOURGOAT/HOW

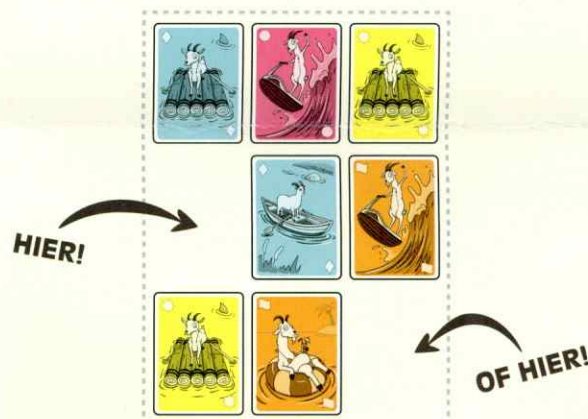
KAARTEN PLAATSEN

Begin bij de startspeler en speel daarna met de klok mee. Elke speler draait de bovenste kaart van zijn eigen trekstapel om en plaatst deze **open** in het raster.

De speler aan je linkerkant mag een kaart in het raster plaatsen zodra jij jouw kaart geplaatst hebt.

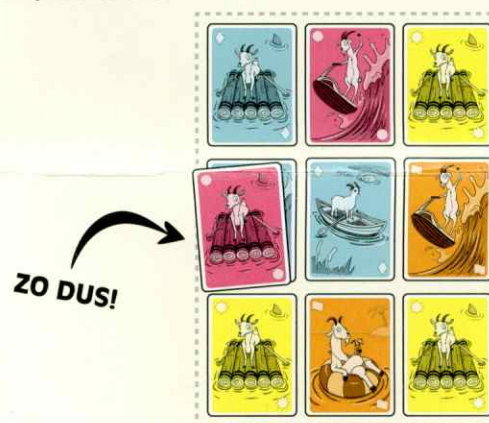
HET RASTER

Je kunt het raster vergelijken met een bord voor boter-kaas-en-eieren - 3 kaarten breed en 3 kaarten hoog. Je moet je kaart in een leeg veld in het raster plaatsen (*zolang deze er nog zijn*).



Als je begint met het spel, is het gehele raster nog leeg en kun je je kaart dus overal plaatsen.

Zodra het raster vol is, moet je je kaart bovenop een andere kaart in het raster plaatsen.



KIJK NIET STIEKEM NAAR JE TREKSTAPEL!

Kies eerst waar je jouw kaart wilt plaatsen en draai de bovenste kaart van je trekstapel om **in de richting van de andere spelers**. Op die manier kun jij de kaart niet zien voordat de andere spelers dit doen.

Let op: Lijkt het op valsspelen, dan is het valsspelen!

LEES VERDER AAN DE ANDERE KANT →

DE KAARTEN

Elke kaart bevat een **boot** en een **kleur**. Er zijn 4 soorten boten:



Roeiboot



Vlot



Zwemband



Jetski

in 4 kleuren:



Roze



Blauw



Oranje

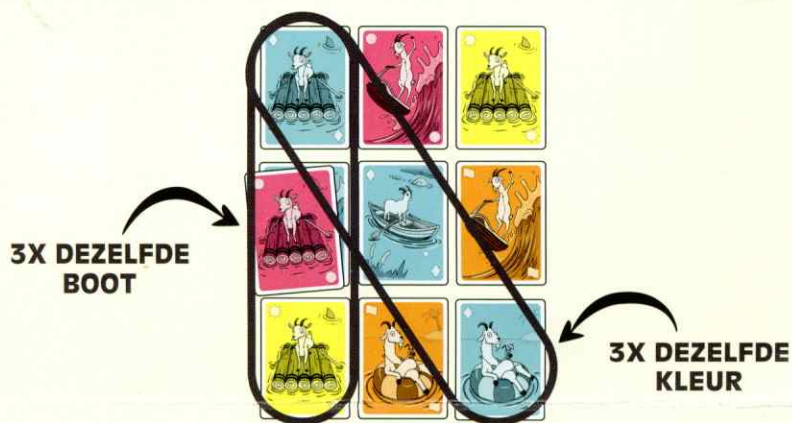


Geel

STAPELS EN SETS

Een **stapel** verwijst naar een gevuld veld in het raster (*zelfs als er maar 1 kaart in dat veld ligt*).

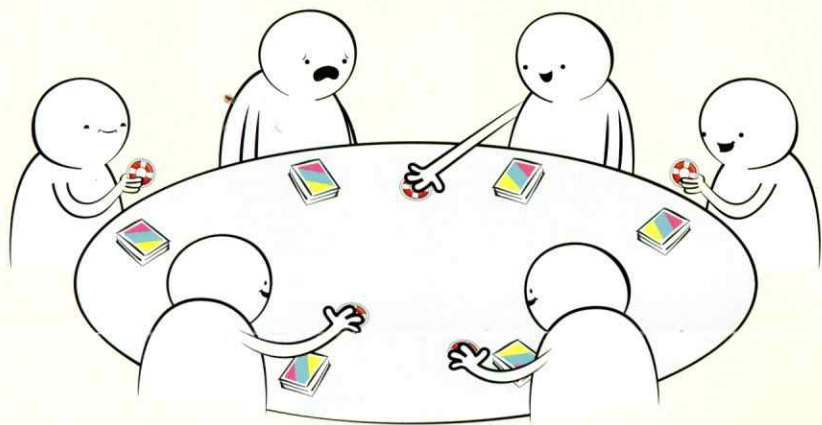
Een **set** bestaat uit 3 stapels in een rij, kolom of diagonaal waarvan de bovenste kaarten dezelfde boot **OF** kleur hebben.



Je kunt alleen de bovenste kaart van elke stapel zien.

EEN SET SPOTTEN

Als er een kaart in het raster geplaatst wordt, kan dit een set creëren. Zodra je een set ziet, pak je snel een van de reddingsboeien rond het raster. Er is altijd één reddingsboei minder dan het aantal spelers, dus er zal altijd iemand buiten de boot vallen.



Het is niet erg als je niet de snelste bent, zolang je maar niet de langzaamste bent!

Als je een reddingsboei hebt kunnen pakken, ben je veilig. Als je echter geen reddingsboei hebt, moet je alle 3 de stapels van de set nemen. Leg deze kaarten gedekt onderaan je trekstapel.

Let op: Hoe hoger de stapels worden, des te meer kaarten je moeten nemen als je de langzaamste bent!

MEERDERE SETS?

Als er meerdere sets in het raster liggen, hoef je slechts de 3 stapels van één van de sets te pakken.

Je wilt natuurlijk het liefste de 3 stapels met het minste aantal kaarten pakken!



Laat alle andere stapels in het raster liggen.

REDDINGSBOEIEN TERUGLEGGEN

Als je de langzaamste speler bent, moet je de 3 stapels van de set pakken. Leg daarna alle reddingsboeien terug op tafel en leg ze gelijk verdeeld rondom het raster. De speler aan je linkerzijde mag nu zijn volgende kaart omdraaien om verder te gaan met spelen.

Let op: zolang er nog lege vakjes zijn, moet je daar je kaart plaatsen!

FOUTE BOEL

ALS JE EEN KAART PLAATST:

- na deze stiekem te hebben bekeken, of
- buiten een rasterveld, of
- bovenop een stapel terwijl er nog een leeg vakje over is, of
- tijdens de beurt van een andere speler,

moet je die kaart terugnemen en **gedekt** onderaan je trekstapel leggen. Je beurt is nu voorbij.

ALS JE EEN REDDINGSBOEI AANRAAKT, TERWIJL:

- je al een andere reddingsboei gepakt hebt, of
- er geen set ligt (*omdat je een fout hebt gemaakt of omdat iemand een kaart in de set heeft bedekt voordat iemand een reddingsboei kon pakken*),

moet je een stapel naar keuze uit het raster pakken en deze kaarten **gedekt** onderaan je trekstapel leggen. De speler aan je linkerzijde mag de volgende kaart omdraaien om verder te gaan met spelen.

WINNEN

Als je slechts 1 kaart in je trekstapel over hebt, roep je "Vooruit met de geit!" om de andere spelers op de hoogte te brengen.

Je moet nu twee dingen doen om te winnen:

- Plaats je kaart zoals gewoonlijk in het raster (*daarna blijven de andere spelers zonder jou kaarten omdraaien*).
- Pak snel een reddingsboei zodra jij, of iemand anders, een set ziet.

LET GOED OP

Als een andere speler naar jou wijst en "Vooruit met de geit!" roept voordat jij dit zelf hebt kunnen roepen, moet je een stapel naar keuze pakken en deze kaarten gedekt onderaan je trekstapel leggen.

De eerste speler die geen kaarten meer over heeft **EN** een reddingsboei pakt, wint het spel!

GELIJKSPEL

Als 2 of meer spelers tegelijkertijd geen kaarten meer over hebben en een reddingsboei pakken, winnen zij samen!