

## Spelregels Kortsluiting™

Het is de bedoeling om zo snel mogelijk het foute antwoord te geven op eenvoudige vragen. Je hebt het dus goed als je het foute antwoord geeft - als het juiste antwoord op een vraag eigenlijk Nee is, dan moet je Ja antwoorden en andersom.

Begin met iemand te kiezen die de vragen leest en iemand die gaat antwoorden. Diegene die antwoordt mag zolang de antwoorden juist zijn doorgaan. Je moet snel reageren, zonder bedenktijd. Het is aan diegene die de vragen stelt om de bedenktijd te bepalen, maar de volgende vraag moet binnen een seconde gesteld worden. Red je het niet om binnen die tijd te antwoorden, dan wordt dat beschouwd als een fout antwoord.

Bij een fout antwoord gaat de beurt naar de volgende speler. Diegene die de vragen stelt gaat verder met het lezen van de vragen van dezelfde kaart als deze nog niet is gespeeld. Wanneer alle vragen gelezen zijn, ga je verder met de volgende kaart. Jullie lezen om de beurt, maar diegene die leest kan een hele ronde lezen, het gaat meestal vrij snel.

Als regel kun je de "King of the Hill" puntentelling gebruiken. Diegene die de meeste vragen op rij goed heeft staat bovenaan en gedurende het spel kan geprobeerd worden om het beste resultaat te verslaan. Diegene die de meeste op rij goed heeft aan het einde van het spel, wint. Veel speelplezier!

Als alternatief kun je punten tellen, waar een correct antwoord één punt geeft. Het is het makkelijkste als een persoon die geen vragen stelt of antwoorden geeft de punten bijhoudt. Diegene met de meeste punten aan het einde van het spel, wint. Kortsluiting kan gespeeld worden met een aantal variaties, hier zijn enkele suggesties: De meeste juiste antwoorden binnen 30 seconden. In teams spelen en elkaars vragen beantwoorden. Om en om het juiste en het foute antwoord geven (premium).