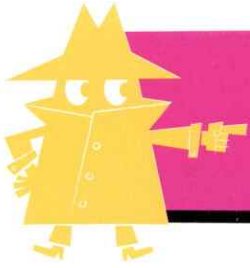


EEN RONDE BEËINDIGEN – HET BELANGRIJKSTE ONDERDEEL VAN HET SPEL!

Terwijl je kaarten speelt, loopt de timer. **Niemand weet hoeveel tijd er nog over is tijdens de ronde.**

Als de timer afgaat terwijl je nog aan het spelen bent, **VERLIEST JOUW TEAM ONMIDDELIJK DE RONDE.**



WE ZEGGEN HET NOGMAALS OMDAT HET ZO BELANGRIJK IS:

Niemand ziet de timer en als deze afgaat terwijl je nog aan het spelen bent, verliest je team de ronde! (Maak je geen zorgen, we gaan uitleggen hoe je NIET verliest.)

Om te voorkomen dat je verliest, **moet** jouw team “**stoppen**” voordat de timer afgaat. Dit betekent dat elke speler van jouw team beide handen tegelijkertijd plat op tafel moet hebben. Als iemand nog een kaart vastheeft, moet deze eerst met succes gespeeld worden voordat jouw team kan “stoppen.”



Als jouw team besluit om te “stoppen”, dan is die beslissing definitief. Jouw team is veilig voor deze ronde, **maar kan geen kaarten meer trekken of spelen!** Het andere team kan doorspelen zo lang als ze willen, maar als de timer afgaat voordat ze “stoppen”, verliezen ze onmiddellijk de ronde.

LET OP: Als de timer afgaat terwijl beide teams nog aan het spelen zijn, verliezen beide teams en moet de ronde opnieuw worden gespeeld.

Kies voor de fun het hardste en meest irritante alarmgeluid bij de timer!

TEAMSPEL

Speel je met meer dan 1 speler in je team, speel dan een voor een: de ene speler van jouw team speelt een kaart, dan de volgende speler uit jouw team, enzovoort.

PRAAT MET ELKAAR!

Als je niet met elkaar praat, speel je het spel verkeerd!

Je team kan je helpen om de beste stapel te kiezen om je kaart op te spelen, maar **niemand kan de volgende kaart bekijken of trekken totdat je de kaart in je hand met succes hebt kunnen spelen.**



Zie het als een estafetteploeg! Je hoeft niet op het andere team te wachten, maar wel op je teamgenoten voordat je weer mag spelen.

WAT GEBEURT ER ALS IK MIJN KAART NIET KAN SPELEN?

JE HEBT DAN 3 OPTIES: **WACHTEN, RUILEN OF WEGLEGGEN.**

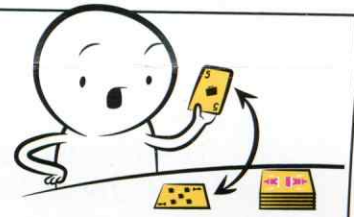
WACHTEN

Wacht even af. Als het andere team een kaart speelt, komt er mogelijk weer een stapel beschikbaar waarop je jouw kaart kunt spelen.

RUILEN

Ruil je handkaart met de ruilkaart die voor je op tafel ligt. Nu heb je een nieuwe kaart die je kunt spelen! (Je handkaart wordt de nieuwe ruilkaart.)

Je kunt dit zo vaak doen als je wilt.



WEGLEGGEN

In plaats van je kaart op een stapel te spelen, kun je de kaart ook wegleggen door deze naast de trekstapel van het andere team te leggen. Dit telt nog steeds als het spelen van je kaart.

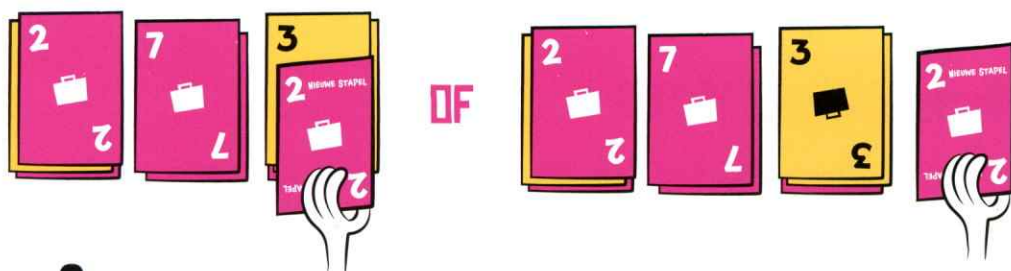
Aan het einde van de ronde mag het andere team de koffers op elke kaart die je weglegt, optellen bij hun koffers! (Dit is gunstig voor het andere team, dus leg alleen kaarten weg als laatste redmiddel!)

SPECIALE KAARTEN

De meeste kaarten tonen 1 koffer, maar er zijn ook kaarten met **5 koffers** of zelfs **10 koffers!** Speelt het andere team een van de kaarten met 5 of 10 koffers, probeer deze dan voor het einde van de ronde te bedekken met een van jouw kaarten!

Er zijn ook kaarten met “**nieuwe stapel**”:

Wanneer je een “nieuwe stapel”-kaart speelt, kun je deze op een stapel spelen (volgens de normale regels) **OF** je kunt deze gebruiken om een nieuwe stapel te vormen naast de bestaande stapels.

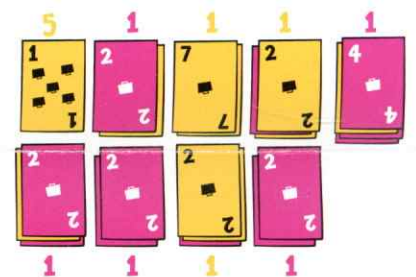


! Trek je een “nieuwe stapel”-kaart tijdens de voorbereiding, beschouw deze kaart dan als een normale kaart.

SCOREN

Als beide teams “stoppen” voordat de timer afgaat, tel dan voor elk team de koffers op hun kaarten die bovenop de stapels liggen. Daarna tel je de koffers op kaarten die weggelegd zijn door het andere team daarbij op.

Het team met de meeste koffers wint de ronde en verdient 1 kofferfiche. Bij een gelijke score moet de ronde opnieuw worden gespeeld.



Team Geel:
5+1+1+1 = 8 koffers

Team Roze:
1+1+1+1 = 5 koffers

Team Geel
wint de ronde!



EEN NIEUWE RONDE STARTEN

Verzamel de kaarten op tafel en schud de stapels van elk team afzonderlijk. Voer de voorbereiding uit en speel een nieuwe ronde.

WINNEN

Het eerste team met 3 kofferfiches wint!

