

EXPLODING PIGEON

SPELREGELS

LEEFTIJD 7+ | 3+ SPELERS | 10 MINUTEN

INHOUD: • 1 duif, 1 viltstift, 75 kaarten, 6 overzichtskaarten, 1 spelhandleiding

HEY! LEES DEZE REGELS NIET!

JE LEERT EEN SPEL NIET DOOR
TE LEZEN.

DAARVOOR KUN JE BETER ONS
INSTRUCTIEFILMPJE BEKIJKEN:

WWW.EXPLODINGKITTENS.COM/EXPLODINGPIGEON/HOW



Oorspronkelijk spelontwerp door Brian Spence. Ontwikkeld door Exploding Kittens.

WAT IS DIT SPEL?!

Exploding Pigeon is een beetje zoals een hete aardappel doorgeven. Je moet zo snel mogelijk opdrachten voltooien en dan de duif doorgeven aan het andere team. Als je de duif vasthebt terwijl hij ontploft, verlies je en scoort het andere team een punt! Het team dat als eerste 3 punten scoort, wint.



VOORBEREIDING

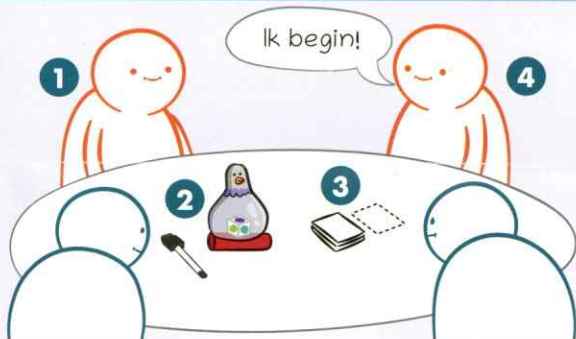
NIUWE SPELERS! Lees op de achterzijde van deze handleiding hoe je de batterijen moet plaatsen.

- 1 De spelers vormen **2 teams**, die tegenover elkaar gaan zitten. Het is geen probleem als het ene team uit meer spelers bestaat dan het andere.

Als jullie met 3 spelers zijn, lees dan eerst deze regels en kijk dan op de achterzijde.

- 2 Leg de **duif** en de **uiltstift** in het midden van de tafel. Zorg dat er geen restanten van de viltstift op de duif zitten.

- 3 Kies 1 zijde van de kaarten om tijdens het spel te gebruiken. Negeer de andere zijde. Schud de kaarten en leg ze met de gekozen zijde naar boven. Dit is de stapel. Voorzie hiernaast wat ruimte voor een aflegstapel.



- 4 Kies een speler van een team die als eerste aan de beurt komt.

TIJDENS JE BEURT

Als je aan de beurt bent, druk dan op de knop aan de onderkant van de duif om de timer (en het roekoeën) te starten.

De duif roekoeën tussen 45 en 120 seconden en zal dan ontploffen.
Op dat moment wil je hem **NIET** vasthebben.

Schud dan met de duif en zet hem op de tafel. De dobbelsteen geeft aan welke opdracht je moet voltooien voordat je de duif aan het andere team mag doorgeven:

OPDRACHTEN

Trek eerst een kaart en dan...



ÉÉN VOOR ÉÉN

Zorg dat je team het woord raadt. Je mag enkel tips van 1 woord gebruiken. Je mag zoveel tips geven als je wilt, maar je team moet na elke tip een gok wagen! Je mag het woord op de kaart, of delen/samenstellingen van dit woord niet gebruiken.



POSTDUIF

Zorg dat je team het woord raadt, door met de viltstift op het lichaam van de duif te tekenen.

Je mag geen cijfers of letters tekenen, en je hoeft wat je hebt getekend niet uit te kennen!



UITBEELDEN

Zorg dat je team het woord raadt, door het in stilte uit te beelden.

Je mag niet rechtop gaan staan of letters vormen om het woord te spellen.

Trek geen kaart: je moet gewoon de opdracht voltooien.



OPNIEUW SCHUDDEN

Schud de duif opnieuw tot je een andere opdracht dobbelt. Voltooi dan die opdracht.



GEEF ME DE VLEUGEL

Alle spelers in je team moeten hun handen onder hun oksels stoppen en de vleugels van een duif nadoen. Tik met je ellebogen tegen de ellebogen van de spelers links en rechts van je.

TE SPELEN MET JE TEAM.



STEEN, PAPIER, SCHAAR

Speel 'Steen, Papier, Schaar' tegen een speler van het **ANDERE** team. Blijf spelen tot **JIJ** wint. Je tegenstander mag je niet met opzet tijd laten verliezen.

TE SPELEN TEGEN HET ANDERE TEAM.

Onthoud: als het aanvoelt als valsspelen, dan is het valsspelen.

VERVOLG OP DE ANDERE ZIJDE →

KAARTEN OVERSLAAN EN REGELS BREKEN

Als je je kaart moet overslaan (bijvoorbeeld omdat je team het woord niet kan raden)

OF

Als je de regels breekt voor je kaart

Leg dan je kaart af en trek een nieuwe kaart zonder de duif opnieuw te schudden. Let op! Hoe vaker je dit doet, hoe meer risico dat de duif in je handen ontploft.

JE OPDRACHT VOLTOOIEN

Zodra je opdracht voltooid is, moet je zo snel en voorzichtig mogelijk de duif naar de andere kant van de tafel schuiven voor hij ontploft!

Als je een kaart trok, leg die dan op de aflegstapel.

Als je team de duif ontvangt, geef hem dan aan een speler die nog niet aan de beurt is geweest. Iedereen moet aan de beurt zijn geweest voor iemand een tweede keer aan de beurt komt, enzovoort.

EINDE VAN DE RONDE

Als de duif ontploft aan jouw kant van de tafel, dan verliest je team! Als je de duif ontvangt terwijl dat niet mag, verliest het team dat je de duif heeft doorgegeven.

Als je de duif doorgeeft terwijl dat niet mag, en hij ontploft, dan verliest jouw team.

Leg een kaart van de aflegstapel voor het team dat de ronde heeft gewonnen. Die kaart is **1 punt** waard. Het winnende team begint de volgende ronde.

HET SPEL WINNEN

Het team dat als eerste **3 punten** scoort, wint!

HET SPEL MET 3 SPELERS

Volg de normale regels, met deze aanpassingen:

Teams

De 3 spelers vertegenwoordigen elk hun eigen team, en gaan in een kring rond de tafel zitten.

Begin van het spel

Kies een startspeler. Druk op de knop aan de onderkant van de duif, en begin.

Opdrachten MET kaarten



Terwijl je bezig bent, proberen de 2 andere spelers je woord te raden.

De speler die als eerste je woord raadt, is veilig. Geef de duif aan de andere speler. Die moet hem onmiddellijk schudden en een nieuwe opdracht voltooien.

Opdrachten ZONDER kaarten



OPNIEUW SCHUDDEN

Schud de duif opnieuw tot je een andere opdracht dobbelt. Voltooi dan die opdracht.



GEEF ME DE VLEUGEL

Voltooi deze opdracht met een speler naar keuze en geef die speler de duif.



STEEN, PAPIER, SCHAAR

Speel tegen een speler naar keuze. Speel tot je wilt en geef de duif aan de speler die je niet versloeg.

Je tegenstander mag je niet met opzet tijd laten verliezen.

Blijf spelen tot de duif in iemands handen ontploft. De 2 ANDERE spelers scoren nu een punt: ze ontvangen een kaart van de aflegstapel en leggen die gedekt voor zich neer.

Geef tot slot de duif door aan de speler links van de speler met de ontplofte duif, en begin een nieuwe ronde.

Winnen

De speler die als eerste 3 kaarten (punten) scoort, wint!

Gelijkspel

- Als 2 spelers op hetzelfde moment je woord raden, mag jij kiezen aan wie je de duif doorgeeft.
- Als 2 spelers op hetzelfde moment hun 3e punt scoren, blijven jullie verder spelen tot iemand de meeste punten heeft.

BATTERIJEN PLAATSEN

1. Verwijder de schroef en het deksel met een schroevendraaier.



2. Plaats 2 AAA-batterijen. Let erop dat de polariteit correct is.

BATTERIJEN NIET INBEGREPEN.



3. Sluit het deksel en draai de schroef weer vast met een schroevendraaier.



Houd de knop 3 seconden ingedrukt om de duif uit te schakelen.

Dit logo staat op alle consumentenproducten die elektrische of elektronische onderdelen bevatten. Het identificeert de producten waarvan het afval hergebruikt, gerecycled en herwonnen kan worden om zo de hoeveelheid afval te verminderen.

Help mee om het milieu te beschermen door dit product en zijn batterijen of accu's op verantwoorde wijze weg te gooien.

Elektrisch en elektronisch afval, lege batterijen en accu's mogen niet met het restafval worden weggegooid.

Neem contact op met je gemeente om te leren hoe je batterijen en elektrische of elektronische apparatuur moet recyclen.

FCC Dit apparaat voldoet aan deel 15 van de FCC-regelgeving. Voor het gebruik van dit apparaat gelden de volgende voorwaarden: (1) dit apparaat mag geen schadelijke interferentie veroorzaken, en (2) dit apparaat moet interferentie accepteren, ook indien die tot een ongewenste werking van het apparaat zou kunnen leiden.



BEWAAR DEZE INFORMATIE VOOR TOEKOMSTIG GEBRUIK.

Bij een product met een elektrische krachtbron moet je bepaalde voorzorgsmaatregelen nemen. Lees dit document alsjeblift goed door.

Controleer en vervang de batterijen indien nodig om de correcte werking van dit product te garanderen.

Waarschuwing:

- Combineer geen verschillende batterijtypes.
- Combineer geen oude en nieuwe batterijen.
- Veroorzaak geen kortsluiting in de accupolen van deze batterij.
- Zorg dat de polariteit correct is als je de batterijen plaatst.
- Laad batterijen niet op.
- Verwijder de batterijen uit het product voor je ze oplaadt.
- Zorg dat er een volwassene aanwezig is wanneer de batterijen

Informatie:

- Verwijder al het verpakkingsmateriaal voordat je het product aan het kind geeft.
- Laat een volwassene de batterijen vervangen!

SUPPORT@EXPLORECHITCHEN.COM