

De extra prijs die de verliezers voor deze extra Bliksemronde willen betalen, moet natuurlijk wel errug aantrekkelijk zijn! De winnaars zijn natuurlijk niet van plan dat wat ze al hebben weer op het spel te zetten als dat niet écht de moeite waard is. Dat is namelijk precies hoe de meiden hun flat kwijtraakten aan de jongens in de aflevering van Friends waarin het spel van Ross – waarop dit spel gebaseerd is – gespeeld werd.

Als de winnaars de uitdaging aannemen, kan er nog een Bliksemronde gespeeld worden waardoor of de verliezers de winnaars worden, of de winnaars de winnaars blijven!!

Dus mensen, wees voorzichtig met wat je op het spel zet! Veel geluk en veel plezier!

Nog Eén Ding...

In elke groep vrienden zal discussie ontstaan als er iemand smoesjes gaat vertellen. Vergeet niet dat je vriend(inn)en je kennen en alles van je weten, dus ergens over liegen heeft geen zin. Een mogelijke oplossing voor het vertellen van een onwaarheid is bijvoorbeeld deze huisregel:

WAAR OF NIET WAAR!

Spreek voordat het spel begint af wat iemand die op een onwaarheid betrapt wordt moet doen (iets vervelends waar alle anderen plezier van hebben – b.v. iets te eten of te drinken halen, of iets gaan kopen in de snackbar op de hoek...). Zodra het antwoord van een speler door iemand in twijfel wordt getrokken, moet er gestemd worden. De eventuele leugenaar en degene die hem of haar beschuldigt, krijgen ieder één minuut (gebruik de zandloper) om hun zaak te verdedigen. Als de meerderheid op de beschuldiger stemt, dan moet de schuldige de afgesproken straf ondergaan en omgekeerd. Als de stemmen staken (elk evenveel) dan wint degene die beschuldigd werd – je bent ten slotte onschuldig totdat bewezen is dat je schuldig bent.

O ja, iedereen – inclusief de beschuldiger en de beschuldigde zelf – stemt mee.

Als de beschuldigde inderdaad schuldig blijkt te zijn, dan moet zijn/haar JA/NEE-kaart omgewisseld worden en de score genoteerd.

TM and © 1999 Warner Bros. The Friends trademark is used by Warner Bros. Under license from RAMPAGE Clothing Company. Game Design © 1998 Character Games Ltd. Distributed by Goliath BV NL-8051 KR HATTEM

F.R.I.E.N.D.S

S.P.E.L.R.E.G.E.L.S

Hoi! Tuurlijk hebben jullie al geprobeerd het spel te spelen zonder eerst de spelregels te lezen... doen wij ook altijd!

Maar als je nog weet wat er gebeurde toen Ross het spel bedacht had, herinner je je vast ook wel dat het de meiden hun appartement kostte! Hopelijk hebben jullie niet zoveel op het spel gezet! Okay dan, het enige wat ik nog kan zeggen is: LEES DE SPELREGELS! Als je ten minste een kansje wil om de meiden te verslaan... om te winnen dus.

VOORBEREIDING

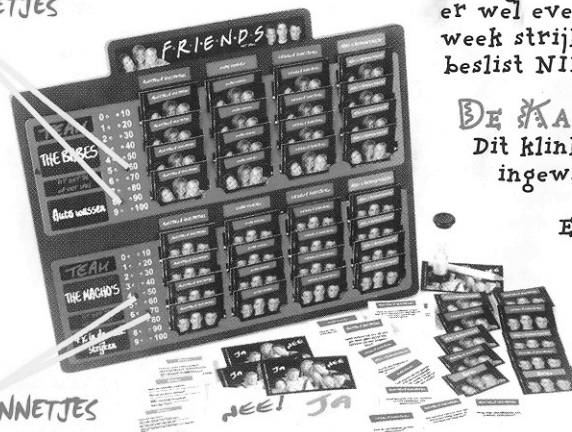
Zijn alle onderdelen al uit de doos? Je kunt de doos natuurlijk bewaren om het spel weer in op te bergen en je appartement netjes te houden, maar je kunt er bijvoorbeeld ook je onbetaalde rekeningen in stoppen. Liggen die je ook niet meer in de weg! Bevestig de driehoekige steun aan de achterkant van de standaard en druk de pinnetjes in het gaatje naast de "0".

HET BEGIN VAN HET SPEL

Omdat dit nu eenmaal een jongens-tegen-meiden-spel is, moet je de spelers verdelen in twee min of meer gelijke groepen. Eventuele overblijvers kunnen met instemming van alle andere spelers kiezen met welk team hij/zij meedoet. Verzin samen een naam voor je team – dat helpt jullie hopelijk aan de nodige motivatie om in de stemming te komen.

En – het allerbelangrijkste – spreek af om welke inzet er gespeeld gaat worden, oftewel wat jullie willen opofferen in het onwaarschijnlijke geval dat je verliest. En denk er wel even over na mannen, een week strijken is écht NIET lachen en beslist NIET cool.

PINNETJES



PINNETJES

DE KAARTJES

Dit klinkt misschien een beetje ingewikkeld maar dat is het niet.

Er zijn twee sets kaartjes: gewone (voor iedereen) en 18+ (alleen voor volwassenen).

Wij adviseren ouders de set voor 18+ uit de doos te verwijderen als het spel door kinderen gebruikt wordt.

De kaartjes zijn onderverdeeld in 4 categorieën: "Angsten & Irritaties", "Oude koeien", "Lezen & Schrijven" en "Alles is betrekkelijk". Elke categorie is verdeeld in jongens en meiden (aan de plaatjes op de achterkant herken je gemakkelijk wat van wie is).

(Er zijn ook nog Bliksemkaartjes en ja/nee-kaarten, maar daar komen we later nog op terug).

Als je de kaartjes sorteert op categorie en jongens/meiden, krijg je 8 stapeltjes.

Schud alle stapeltjes en verdeel de kaartjes in de betreffende gleufjes van de standaard.

Dat gaat zo: zet voor de meiden 4 kaartjes met Angsten & Irritaties in de 4 bovenste (roze) gleufjes – met de foto van Rachel, Phoebe en Monica naar je toe. Op dezelfde manier komen er 4 Angsten & Irritaties kaartjes met Chandler, Ross en Joey in het jongensdeel (blauw) van de standaard. Zet zo voor elke categorie 4 jongens- en 4 meidenkaartjes in de betreffende gleufjes en leg de resterende kaartjes terug in de doos.

Verder krijgen alle spelers een JA- en een NEE-kaart.

Nu hebben we alleen nog de Bliksemkaartjes met jongens en meiden. Die moet je schudden, maar verder in de doos laten liggen tot het eind van het spel.

De teams zijn om de beurt aan de beurt en alle spelers in de teams krijgen ook om de beurt een beurt! HUH? Nou ja, we komen er wel uit!

Voorbeeld: als de meiden mogen beginnen (we zijn tenslotte heren, nietwaar!), mag het eerste meisje een willekeurige vraag kiezen UIT HET MEIDENDEEL. Zij leest deze vraag vervolgens hardop voor aan de jongens.

Als het een solovraag is, b.v. "Heb ik de handtekening van een van m'n ouders wel eens vervalst?", dan kiest alleen het meisje dat de vraag voorlas de kaart met JA of NEE en legt deze als antwoord op de vraag (met het woord omhoog) voor zich neer. Bovendien kiezen ALLE jongens JA of NEE als antwoord en leggen de kaart met het woord omhoog voor zich neer. Dan draait het meisje haar kaart met het enige juiste antwoord om, gevolgd door de jongens die om de beurt hun kaartje draaien en 1 punt scoren voor elke jongen met het goede antwoord.

Als het een groepsvraag is, b.v. "Is iemand van ons padvinder of kabouters geweest?", dan kiezen ALLE meiden JA of NEE en leggen de kaart met het woord omhoog voor zich neer. Maar nu bepaalt slechts één jongen welke keuze elk meisje volgens hem gemaakt heeft (overleggen mag natuurlijk – het is tenslotte een teamspel). Het jongensteam krijgt 1 punt voor ieder juist antwoord.

Op sommige kaartjes kun je bonuspunten verdienen. Tenzij anders staat aangegeven, kiest degene die de vraag voorleest één persoon uit het tegenstanderteam (dat eerst natuurlijk de oorspronkelijke vraag goed moet beantwoorden) om deze extra punt(en) te verdienen.

Wanneer een kaart gebruikt is, wordt hij achteraan teruggezet in z'n gleufje, maar nu met de vraag naar voren. Houd de score bij met behulp van de pinnetjes. De punten zijn verdeeld in tientallen en eenheden, dus "23" wordt aangegeven met een pinnetje bij 3 en eentje bij 20.

Na de meiden zijn de jongens aan de beurt. Ook hier kiest degene die aan de beurt is een kaartje uit een willekeurige categorie, enz. enz. Speel op deze manier verder tot alle kaartjes omgedraaid zijn.

BLIKSEMRONDE

Als alle vragen in de standaard beantwoord zijn, is het tijd voor de roemruchte Bliksemronde. Beide teams krijgen één minuut de tijd om zoveel mogelijk vragen van hun EIGEN Bliksemkaartjes te beantwoorden. Het team met de meeste punten mag beginnen.

De vragen voor de jongens staan op de jongenskaarten (met Ross, Chandler en Joey erop), dus de meiden lezen ze voor en omgekeerd. Elke vraag wordt voorgelezen en voor ieder goed antwoord krijgt het team 2 punten. JE KUNT NIET PASSEN: er moet een antwoord gegeven worden voor je naar de volgende vraag mag. Als het antwoord fout is, mag je verdergaan of een ander antwoord proberen.

By the way – er staan geen antwoorden op de kaartjes! De vragen zijn zodanig bedacht dat bijna iedereen de antwoorden wel weet. Als er discussie ontstaat, stop je de tijd en als de partijen het niet eens kunnen worden, lees je een nieuwe vraag voor voordat je de tijd weer start.

WINNEN OF VERLIEZEN

Aan het eind van de Bliksemronde is het team met de meeste punten de winnaar (in elk geval voor dit moment). In het zeldzame geval van gelijk spel, speelt elk team nog een Bliksemkaart totdat er een winnaar is. De verliezers moeten nu hun inzet betalen, zo mogelijk onmiddellijk. Als dat niet kan, dan moeten de verliezers beloven datgene waarom zij speelden na te komen...

MAAR...

... het verliezende team mag de winnaars ook uitdagen voor een allerlaatste alles-of-niets Bliksemronde.