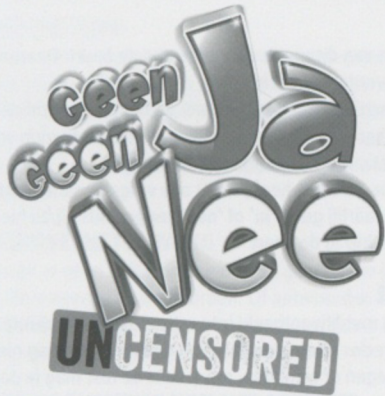




## SPELREGELS

2 of meer spelers  
18+

### DIT HEB JE

90 kaarten met 10 vragen, 1 bel.

### HIER VERLANG JE NAAR

Je wil je tegenstanders verleiden 'ja' of 'nee' te zeggen. Maar kan jij jezelf ook in bedwang houden tijdens je eigen beurt?

### VOORSPEL

- Leg de kaarten op een stapel met de vragen naar beneden in het midden van de tafel en zet de bel erbij, zodat iedereen er goed bij kan.
- Spreek af hoeveel rondes je gaat spelen.

### DOE HET!

- De eigenaar van dit spel is als eerste aan de beurt. Daarna wordt er linksom verder gespeeld.
- De speler rechts van degene die aan de beurt is, neemt de bovenste kaart van de stapel en leest de vragen hardop voor. Alle kaarten bestaan uit een reeks van **10 vragen**.
- De speler die de beurt heeft, moet alle vragen beantwoorden maar mag daarbij **geen 'ja' of 'nee' zeggen**. Als hij/zij hierin slaagt, **wint hij/zij de kaart**.

### ROLLENSPEL

Door te spelen met bijvoorbeeld intonatie, tempo en volume kun je je tegenspeler precies laten zeggen wat jij wil horen. Je mag niets aan de tekst toevoegen of weglaten, maar voor de rest mag je doen wat je wil.

### GEBRUIK JE SPEELTJE...

Als degene die de antwoorden geeft toch 'ja' of 'nee' zegt, drukken alle andere spelers zo snel mogelijk op **de bel**. De speler die als eerste op de bel slaat, wint de kaart. De spelers moeten wel onmiddellijk op de bel slaan, anders komt de 'beantwoorder' er met de schrik vanaf.

### VERANDER JE POSITIE

Daarna gaat het spel linksom verder: nu mag de speler die net de antwoorden heeft gegeven de vragen stellen.

### HET HOOGTEPUNT

**(dat waarschijnlijk niet iedereen zal bereiken)**

Tel je kaarten aan het einde van het afgesproken aantal rondes. De speler met de meeste kaarten is **de winnaar**!

### WIE GAAT ON TOP?

Als 2 of meer spelers aan het einde van het afgesproken aantal rondes evenveel kaarten hebben, moeten zij een extra ronde spelen. Alleen spelers met dezelfde hoeveelheid kaarten spelen deze ronde. Ze gaan net zolang door tot een van hen een slippertje maakt en 'ja' of 'nee' zegt. De oudste speler mag als eerste antwoord geven.

### WEDERZIJDSE INSTEMMING

In dit spel zijn er geen *safe words*: iedereen gaat *all the way* en is verplicht alle vragen te beantwoorden. Of antwoorden als 'Daar antwoord ik liever niet op' ook geaccepteerd worden is iets waar je maar beter vooraf afspraken over kunt maken...

### UITGEBREIDE FUNCTIES VAN HET SPEELTJE

Spelers mogen ook op de bel slaan wanneer...

- de speler die aan beurt is te lang wacht met antwoorden;
- de speler die aan beurt is 'ja' knikt of 'nee' schudt met zijn/haar hoofd;
- de speler de vraag niet kan of wil beantwoorden;
- de speler meer dan 2 keer hetzelfde antwoord geeft (bijvoorbeeld 'uiteraard').

### EXTRA GENOT

- Voor een langere speelduur: ga door tot er geen kaarten meer over zijn.
- Spelers die wel te porren zijn voor wat extra spanning, kunnen een verboden woord afspreken (bijvoorbeeld 'uhm' of 'misschien'). Dit zorgt voor nog meer speel(tjes)plezier!