

KLIKT 'T

Ben jij in staat de gedachten van een ander te raden? Want hier gaat het om in Klikk 't.

Spelregels:

Schud de kaarten en leg ze op een stapel in het midden. Als jij de knapste bent mag je beginnen. Pak de twee klikkers en geef er één aan de speler links van je. Hij of zij is jouw tegenspeler.

Je beurt begint: Pak de bovenste kaart van de stapel, draai hem om en stel de vraag hardop aan je tegenspeler. Deze kiest in stilte één antwoord A, B, C of D en geeft het aan door de klikker zodanig in de hand te nemen dat de letter van het gekozen antwoord bovenin staat. Dit mag voor de ander niet zichtbaar zijn.

Jij kiest het antwoord dat jouw tegenspeler **volgens jou** zal geven. Je geeft dit ook aan door de klikker zodanig in je hand te nemen, dat de letter van het door jou gekozen antwoord bovenin staat en niet zichtbaar is voor de tegenspeler.

Nu houden jullie de klikkers tegen elkaar en als het klikt, heb jij de gedachten van de ander geraden en hoor je een geluid. Hoor je niets, dan hebben de spelers een verschillend antwoord gekozen.

Als 'het klikt', mag je het kaartje houden en een nieuw kaartje draaien. Deze vraag stel je aan de volgende speler.

Je mag net zo lang doorgaan met vragen stellen, totdat het niet meer 'klikt'. In dat geval doe je de vraagkaart onder op de stapel en is de speler links van je de volgende vraagsteller.

De speler die het eerst 10 kaarten heeft verzameld is de winnaar.
