

Oh my Brain

SpelRegels





Doel van het spel



Leg zo snel mogelijk al jouw kaarten af, voordat je hersenen worden opgegeten door een Horde Zombiedieren.



Voorbereiding

Aan het begin van elke ronde:

- 1 Schud de 50 kaarten.
- 2 Geef 3 kaarten aan elke speler.

Zodra elke speler een set van 3 kaarten heeft ontvangen, kiest elke speler 2 kaarten om in de hand te houden en 1 kaart om op de kaarthouder te plaatsen. Dit wordt de *Begraafplaats* .

Volg deze stap 3 keer. Aan het begin van het spel, moet elke speler 6 kaarten in de hand hebben en 3 kaarten op zijn *Begraafplaats*. De kaarten van de *Begraafplaats* worden op de kaarthouders geplaatst en zijn naar de speler gericht zodat de andere spelers deze niet kunnen zien.

- 3 Maak een trekstapel met de resterende kaarten en leg ze gedekt in het midden van de tafel. Dit wordt de *Voorraadstapel*. Kaarten die tijdens het spel worden afgelegd, vormen de *Aflegstapel*.
- 4 Elke speler ontvangt 9 Hersenen-fiches (enkel aan het begin van het spel)



Spelverloop

Elke speler speelt om de beurt, met de klok mee. Elke speler **MOET** tijdens zijn beurt :

Eén of meer kaarten met hetzelfde nummer spelen.

Kaarten aan zijn hand toevoegen totdat hij minstens 3 kaarten in de hand

heeft, met behulp van de kaarten in de *Begraafplaats* indien nodig.

A Kaarten spelen Uit De hand

Tijdens zijn beurt, **MOET** elke speler één of meer kaarten toevoegen aan de Horde (de stapel in het midden van de tafel, naast de *Voorraadstapel*).

10D De speler kan **EEN** of **MEERDERE IDENTIEKE KAARTEN** spelen!

10D De gespeelde kaarten **moeten** een **hogere waarde** hebben dan de eerder gespeelde kaart bovenop de *Horde*. Als de Horde leeg is, mag de speler beginnen met de waarde van zijn keuze.

Voorbeeld: De bovenste kaart van de Horde is **7**. De speler kan één kaart of meerdere identieke kaarten uit zijn hand toevoegen aan de Horde, met een waarde tussen **8** en **19**.



Als een speler meerdere kaarten met hetzelfde nummer speelt:

Legt de speler één kaart bovenop de *Horde* en legt hij de andere kaarten in de *Begraafplaatsen* van zijn tegenstanders (de speler verdeelt de kaarten naar eigen believen over de *Begraafplaatsen* van zijn tegenstanders).

Als een speler geen kaarten kan of wil spelen op de *Horde*:

- 1 Worden alle kaarten van de *Horde* afgelegd.
- 2 Verliest de speler een Hersenen-fiche. *Indien het de laatste is, stopt het spel onmiddellijk.*
- 3 Trekt de speler 2 kaarten van de *Trekstapel*, houdt er 1 in de hand en plaatst de andere in zijn *Begraafplaats*. *Indien de Trekstapel leeg is, worden alle kaarten van de Aflegstapel geschud en vormt deze een nieuwe Trekstapel.*
- 4 Daarna speelt de speler zijn beurt, met een nieuwe Horde.

B Kaarten toevoegen aan de hand

Als de speler **minder dan 3 kaarten in de hand heeft** na het voltooien van de vorige stap **A**, mag hij zijn hand aanvullen door kaarten te nemen uit zijn *Begraafplaats*.

Als de speler niet genoeg kaarten heeft in zijn *begraafplaats*, neemt hij wat er over blijft tot de *Begraafplaats* leeg is. *Als de speler 3 of meer kaarten in de hand heeft, slaat hij deze stap over.*

BELANGRIJK : indien een speler zijn hand vergeet aan te vullen en de volgende speler zijn beurt begint... heeft die pech! Hij zal zijn volgende beurt spelen met de kaarten die hij in de hand heeft en voegt pas kaarten toe aan het einde van zijn beurt.



EinDe Van De RonDe

Een ronde eindigt zodra een speler aan het einde van zijn beurt al zijn kaarten heeft afgelegd zowel uit zijn hand als van zijn begraafplaats. Dit betekent dat als de laatste kaart van de speler een dobbelsteenworp vereist, de uitkomst eerst toegepast moet worden. Hmm...

Elke tegenstander **verliest onmiddellijk 1 Hersenen-fiche per kaart in de hand en EN Begraafplaats**.

Speel, indien nodig, een nieuwe ronde.

De speler die de minste Hersenen-fiches heeft, begint de nieuwe ronde. Indien gelijkspel, kunt u naar eigen keuze overeenkomen ... of ShiFuMi (schaar-steen-papier) spelen.



EinDe Van Het Spel

Het spel eindigt zodra een speler al zijn hersenen kwijt is*. De speler met de meeste hersenen wint het spel. Indien gelijkspel ... wel, is het gelijkspel !

**Belangrijk: De ronde wordt niet beeindigd wanneer een speler zijn laatste hersenen-fiche tijdens de ronde verliest.*





Speciale Kaarten

➡ De "Sluwe Zombiedieren" hebben speciale effecten:

Spelers kunnen meerdere speciale kaarten met dezelfde nummerwaarde tegelijk spelen. In dit geval wordt het effect maar één keer toegepast. De speler laat één kaart op de Horde liggen en deelt de andere kaarten naar believen onder de begraafplaatsen van de tegenstanders uit.



MU\$: De **0** kan altijd gespeeld worden, ongeacht de waarde van de bovenste kaart op de Horde.



Spin: De volgende speler mag alleen een kaart spelen die kleiner is dan **8**.



MU\$: Bij het spelen van een **11**, legt de speler de Horde af en speelt hij een nieuwe beurt. Als de speler minder dan 3 kaarten in zijn hand heeft, vult hij zijn hand aan met kaarten uit zijn **begraafplaats** voordat hij een nieuwe beurt speelt.

➡ De "Marshmallow" Kaart en met een : werp de dobbelsteen en pas het effect toe

Volgorde: 1 - Werp de dobbelsteen. 2 - Pas het effect toe (indien mogelijk). 3 - Vul hand aan indien nodig.
4. Einde van de beurt



Leg een kaart van je hand in de **Begraafplaats** van een tegenstander.



Elke speler voegt een kaart van de Trekstapel toe aan zijn **Begraafplaats**, ook de speler die de **dobbelsteen** heeft geworpen.



Steel een Hersenen-fiche van een tegenstander.



+1. Win een Hersenen-fiche van de Voorraad.



Ruil jouw **Begraafplaats** OF de kaarten in je hand met een tegenstander. Het is niet mogelijk om te ruilen indien de **Begraafplaats** leeg is.



Nieuwe beurt. Indien de speler niet kan, wordt hij beschouwd als een speler die "niet kan of niet wil spelen" ... oeps!