



true COLOURS

de waarheid over jou komt uit een klein doosje...



Inleiding:

Wie van je vrienden vindt dat jij lange tenen hebt? Stem in het geheim op elkaar met behulp van de stemkaartjes en het stemdoosje. OK, dat is gebeurd. Maar nu, hoe vaak hebben je vrienden op jou gestemd? Die waarheid komt uit het kleine doosje. De waarheid over jou én je vrienden. En wat jullie écht van elkaar vinden. Een spel vol verrassingen en een grote knipoog.

Inhoud van de doos:

Speelbord

- 6 clips in verschillende kleuren
- 6 pionnen in dezelfde kleur als de clips
- 1 (stem) doosje
- 120 stemkaartjes in de kleuren van de clips
- 18 kaartjes met de symbolen +, ± en 0
- 84 vragenkaartjes

Vorbereiding:

1. Leg het speelbord op tafel. Iedere speler kiest een pion van een kleur en plaatst deze pion op het speelbord op vakje nummer 1.
2. Iedere speler neemt een clip in dezelfde kleur als de pion op het bord. Die clip bevestig je aan je kleding, zodanig dat iedereen hem goed kan zien.
3. Neem nu allemaal een aantal stemkaartjes van iedere kleur die meespeelt, maar **NIET** je eigen kleur. Bij 6 spelers neem je er allemaal 3; bij minder spelers 4 of 5. Als er stemkaartjes over zijn leg je die op tafel. Spelers kunnen op ieder moment stemkaartjes bijnemen.
4. Alle spelers krijgen 3 kaarten met de symbolen +, 0 en ±.
5. De vragenkaartjes worden goed geschud en op tafel gelegd. Per ronde neem je een kaart van de stapel en één van de spelers leest de vraag aan de andere zijde hardop voor (variant: je kunt ook om beurten een leuke vraag uitzoeken).

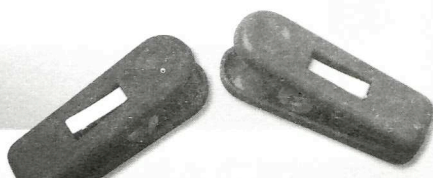
Spelverloop:

Het spel verloopt in drie fasen:

1. Het stemmen
2. Het voorspellen van de uitslag
3. Het tellen van de stemmen

1. Het stemmen

Een speler leest de vraag hardop voor. Die vraag gaan alle spelers beantwoorden. Je beantwoordt een vraag door een keuze te maken uit je medespelers. Op wie vind je dat de vraag het meest betrekking heeft.



Als je je keuze hebt bepaald, kijk je naar de clip van die speler en neemt het stemkaartje van die kleur. Iedere speler moet twee stemmen uitbrengen; twee stemmen op één persoon maar je mag ook splitsen. Je kiest dan twee medespelers en die krijgen beiden één stem van jou. Laat de twee stemkaartjes in de gleuf van het stemdoosje glijden en let daarbij goed op dat niemand je keuzes kan zien.

De charme van het spel vloeit voor een belangrijk deel voort uit het geheim blijven van de stemmen. Dus mogen de spelers absoluut niet in het stemdoosje gluren. Je kunt 'spieken' moeilijker maken door de beide stemkaartjes met de beeldzijde tegen elkaar in het stemdoosje te laten glijden.

Een voorbeeld:

Niels (rode clip) speelt met Bart (groene clip), Mieke (blauwe clip) en Iris (gele clip). De vraag luidt: 'Wie komt er vaak te laat op afspraken?' Niels denkt dat er maar één voor in aanmerking komt en dat is Bart. Dus stopt Niels twee groenen kaartjes in het stemdoosje.

Mieke denkt ook aan Bart, maar vindt dat ook Iris nogal eens te laat komt. Zij selecteert een groen kaartje en een geel kaartje.

Let op!

- Iedere speler brengt altijd twee stemmen uit; twee verschillende of twee dezelfde.
- Met het woord 'wie' in de vragen wordt altijd 'welke speler' bedoeld.
- Het is niet toegestaan een stem op jezelf uit te brengen.

Als alle spelers hun twee stemkaartjes in het stemdoosje hebben laten glijden, begint de volgende fase, namelijk:

2. Het voorspellen van de uitslag

Iedere speler heeft nu twee stemkaartjes in het stemdoosje gedaan. Maar het doosje mag nog niet open! Iedere speler moet nu voorspellen hoe vaak er op hem/haar is gestemd.

Je voorspelt of je de meeste stemmen hebt gekregen, of je helemaal geen stemmen hebt gekregen of dat er wel op jou is gestemd, maar niet het meeste. Voorspellen gaat als volgt: je kiest één van de drie kaartjes **+**, **0** of **±** en ligt dat kaartje dicht voor je neer. Als alle spelers dat hebben gedaan, worden de kaartjes omgedraaid.





De kaartjes hebben de volgende betekenis:

Het meeste (+): Er zitten de meeste kaartjes van jouw kleur in het stemdoosje. Als twee kleuren er even vaak in zitten en ook het meeste voorkomen, dan is er toch geen sprake van een meerderheid, maar van een minderheid. Met minderheid (\pm) wordt bedoeld dat jouw kleur wel in het stembusje zit, maar je hebt niet de meeste stemmen. Nul (0) betekent, je vermoedde het al, dat er niemand op jou heeft gestemd.

Als iedereen zijn voorspelling heeft gedaan, worden de kaartjes omgedraaid en volgt de ontknoping:

3. Het tellen van de stemmen

Het stemdoosje wordt nu geopend; de stemkaartjes erin worden eerst geschud (zodat je aan de volgorde niet kunt zien hoe er is gestemd) en dan open op tafel gelegd en geteld. Het spannendste is het om de kaartjes één voor één open te draaien. Goede voorspellingen worden beloond doordat de pion van die speler vooruit gaat op het speelbord.

Als je meerderheid (+) of nul (0) had voorspeld, mag je pion op het speelbord drie vakjes vooruit. Als je minderheid (\pm) had voorspeld, mag je pion één vakje vooruit.

Wie wint?

Spreek van te voren af hoeveel vragen je speelt. De speler die het verste is gekomen op het speelbord is de winnaar. Het is natuurlijk ook mogelijk om te spelen tot 36. Wie daar als eerste arriveert, wint.



www.jumbo.eu

Made by Koninklijke Jumbo B.V., part of Jumbo Diset, P.O. Box 2224, 1500 GE Zaandam, the Netherlands.
© Koninklijke Jumbo BV, all rights reserved.

True Colours is een spel van Jean Tarrade.

Bewaar het blik voor raadpleging in de toekomst.

Made in China