

HALLI GALLI

Twist



Het spel met de bel - Twist!

Spelmateriaal:

56 kaarten

1 bel

De spelregels



Kort speloverzicht

De spelers draaien om beurten steeds 1 kaart om. Zodra alle open kaarten samen precies **5 gelijke symbolen** in willekeurige kleuren **of** precies **5 willekeurige symbolen** in **dezelfde kleur** tonen, mogen de spelers op de bel slaan. De snelste wint alle openliggende kaarten. Wie aan het einde **de meeste kaarten** heeft, wint het spel.

Vorbereiding

Leg de bel midden op tafel. Schud de kaarten en verdeel deze zo gelijk mogelijk onder de spelers. Iedere speler vormt met zijn kaarten een eigen trekstapel en legt die zonder de kaarten erin te bekijken **gedekt** voor zich op tafel.

Spelverloop

De speler die als laatste een kaars heeft uitgeblazen, begint. Wie aan de beurt is, draait de bovenste kaart van zijn trekstapel om en legt deze open voor zijn stapel op tafel. Daarna is de speler links van hem direct aan de beurt. Zo vormt iedere speler in de loop van het spel een eigen open aflegstapel tussen hem en de bel.

Een speler moet de kaart van zich af omdraaien (in de richting van de bel). Hij moet dat zo snel mogelijk doen, zodat alle spelers de afbeelding erop ongeveer op hetzelfde moment kunnen zien.



Bellen

Zodra op alle aflegstapels samen (alleen de bovenste kaarten tellen mee) precies **5 gelijke symbolen** in willekeurige kleuren **of** precies **5 willekeurige symbolen in dezelfde kleur** zichtbaar zijn, probeert iedere speler zo snel mogelijk op de bel te slaan.

Er zijn **precies 5** kaarsen
zichtbaar.



Er zijn **precies 5** rode
symbolen zichtbaar.



Let op: in het rechtervoorbeeld is het toegestaan om te bellen, hoewel naast de 5 rode symbolen ook 6 gelijke symbolen (hoeden) te zien zijn.

Snelle reactie gevraagd!

De speler die als eerste op de bel heeft geslagen, wint alle aflegstapels, inclusief die van zichzelf. Hij schuift gewonnen kaarten gedekt onder zijn trekstapel. De speler die de kaarten heeft gewonnen, zet het spel voort en draait de volgende kaart om.

Verkeerd gebeld?

Heeft een speler op het verkeerde moment gebeld, dan moet hij voor straf aan elk van de andere spelers 1 kaart van zijn trekstapel geven. Daarna zet hij het spel voort door een nieuwe kaart van zijn trekstapel om te draaien.

Uitgeschakeld!

Heeft een speler zijn laatste kaart omgedraaid, dan blijft hij in het spel en mag hij ook bellen totdat hij ook zijn aflegstapel heeft verloren of verkeerd heeft gebeld. Hij wordt bij het omdraaien van kaarten overgeslagen.

Einde van het spel

Zijn er nog 2 spelers in het spel, dan spelen de spelers door totdat er nog één keer wordt gebeld. Er geldt dan een speciale spelregel: heeft een speler verkeerd gebeld, dan krijgt de andere speler alle aflegstapels. Daarna is het spel voorbij.

De speler met de meeste kaarten wint het spel. Bij een gelijke stand delen deze spelers de winst.

In een spel met **2 spelers** spelen de spelers door totdat 1 speler alle kaarten heeft gewonnen. In een spel met **meer spelers** kunnen de spelers **als variant** ook afspreken om deze spelregel te gebruiken.



© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH,
D-63128 Dietzenbach, 2023
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice:
0900 - 999 0000
999games.nl/klantenservice

Auteurs: Haim en Uri Shafir
Illustraties: Marina Zlochit
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden.
Made in EU

