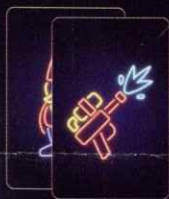


ICONIC Neon Stories

Iconic Neon Stories is een partygame waarbij de spelers iconen moeten gebruiken om de meest iconische verhalen te maken. Weet jij je snel aan te passen en om te gaan met de aanwijzingen die je gedeeld krijgt?



109 Iconenkaarten



1 Startspelerkaart



Zelf toevoegen:
een timer

DOEL VAN HET SPEL:

Win de meeste punten door de meest iconische verhalen te maken.

SPELOPZET:

1. Geef iemand de startspelerkaart.
2. Schud de iconenkaarten en leg deze als een gesloten trekstapel binnen bereik van iedereen.
3. Zet een timer klaar van 30 seconden.

EEN RONDE SPELEN:

Start de ronde door iedere speler vijf kaarten van de trekstapel te geven. Deze kaarten houden de spelers voor zichzelf, ze mogen de kaarten wel zelf bekijken. Iedere ronde wordt in drie fases gespeeld:

- Fase 1: Bedenken en Ruilen.
- Fase 2: Vertellen.
- Fase 3: Stemmen.

Fase 1: Bedenken en Ruilen

Iemand trekt een kaart van de stapel en legt deze zichtbaar open voor alle spelers. Start de timer van 30 seconden. Alle spelers hebben nu 30 seconden de tijd om in hun hoofd een iconisch verhaal te verzinnen. De gezamenlijke open kaart op tafel MOET je eerste kaart zijn in je verhaal. Je vijf handkaarten moet je ook gebruiken. Je mag zelf bepalen in welke volgorde je je handkaarten gebruikt. **Let wel op:** de iconen op de kaarten hebben geen vaste betekenis. Deze kunnen op meerdere manieren geïnterpreteerd worden.

In deze 30 seconden heb je de mogelijkheid om één keer kaarten uit je hand te ruilen met de trekstapel. Je mag één tot vijf kaarten afleggen om hetzelfde aantal kaarten van de trekstapel te trekken. Deze nieuwe kaarten moet je nu gebruiken in je verhaal.

Let op dat de iconen op meerdere manieren kunnen worden geïnterpreteerd. Zo is een zwaard niet alleen een zwaard. Dit kan ook bijvoorbeeld één van de volgende dingen voorstellen: ridder, gevecht, staal, scherp, aanval, strijd, dreiging, etc.

Fase 2: Vertellen

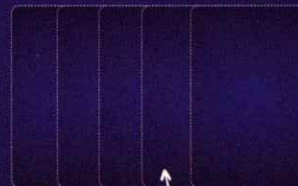
Wanneer de 30 seconden om zijn vertellen spelers om de beurt hun iconische verhalen, beginnend bij de startspeler en vervolgens met de klok mee, waarbij de volgende drie stappen worden gevolgd:

1) Voordat je je verhaal begint, trek je de bovenste kaart van de trekstapel en leg je deze open voor je neer. Deze kaart geldt alleen voor jou en moet de laatste kaart van je verhaal zijn. 2) Start dan de timer van 30 seconden om 3) je verhaal te vertellen. Je verhaal bestaat dus uit zeven kaarten: als eerste de gezamenlijke open kaart op tafel, vervolgens je vijf handkaarten en als laatste je persoonlijke eindkaart. Alle kaarten volgen elkaar op in het verhaal. Na de 30 seconden is de volgende speler aan de beurt. Ook deze speler volgt dan de drie stappen: 1) eindkaart openen, 2) timer starten en 3) vertellen. Herhaal dit totdat iedereen aan de beurt is geweest.

Een verhaal bestaat uit zeven kaarten:



De gezamenlijke startkaart



Vijf handkaarten



Een persoonlijke eindkaart

Fase 3: Stemmen

Wanneer iedereen aan de beurt is geweest gaan we stemmen. Stemmen mag niet op jezelf of op iemand die het niet is gelukt om binnen de tijd het verhaal af te ronden. Iedereen doet één hand in de lucht. We tellen tot drie. Bij drie wijst iedereen naar de speler waarvan zij vinden dat die het meest iconische verhaal heeft verteld. Heeft één speler de meerderheid van de stemmen, dan verdient deze een punt. Mocht er een gelijkspel zijn, dan winnen alle spelers in het gelijkspel een punt. Win je een punt, dan leg je je persoonlijke eindkaart gesloten naast je neer als punt.

Neem alle gespeelde kaarten plus aflegstapel (en dus niet de kaarten waarmee je je punten bijhoudt) en schud deze weer door de huidige trekstapel om een nieuwe trekstapel te maken. Schuif de startspelerkaart door naar links en begin de volgende ronde.

EINDE:

Het spel eindigt wanneer iedereen één keer startspeler is geweest. Bij drie en vier spelers moeten alle spelers twee keer startspeler zijn geweest. Alternatief: je kan ook een timer zetten. Wanneer de timer afgaat is het spel voorbij. Bepaal zelf hoelang je wilt spelen!

De speler met de meeste punten wint het spel. Is er aan het einde van het spel een gelijkspel, dan spelen alle gelijke spelers nog één ronde waarbij alle spelers mogen stemmen.

Voorbeeldronde (proces):

Matthijs, David en Rebecca spelen tegen elkaar. Ze krijgen allemaal vijf kaarten van de trekstapel en houden deze voor zichzelf. Matthijs draait de bovenste kaart van de trekstapel open en start de timer. De opengedraaide kaart is een tornado en het starticoon voor het verhaal van alle spelers.

Matthijs besluit drie handkaarten te ruilen met de trekstapel. David besluit twee handkaarten te ruilen en Rebecca ruilt er ook drie. Tijdens de seconden die nog over zijn proberen ze een goed verhaal te verzinnen a.d.h.v. hun kaarten. De timer gaat af.

David is de startspeler en begint door de bovenste kaart van de trekstapel open te draaien. Hij draait de EHBO-doos open en moet zijn verhaal daarmee eindigen. De timer van 30 seconden wordt opnieuw gestart. David begint met vertellen en behandelt eerst de tornado. Vervolgens legt hij al vertellend zijn vijf handkaarten één voor één op tafel en eindigt het verhaal met de EHBO-doos. Rebecca is de volgende, ze trekt de bovenste kaart, start de timer en doet ook haar verhaal. Als laatste is Matthijs en ook hij trekt de bovenste kaart, start de timer en doet zijn verhaal.

Iedereen heeft nu een iconisch verhaal verteld. Alle spelers steken hun hand in de lucht en tellen tot drie. Bij drie wijzen ze allemaal naar iemand, behalve zichzelf. Rebecca

en David vinden allebei het verhaal van Matthijs het beste en daarmee heeft Matthijs de meerderheid van de stemmen. Hij neemt zijn 'eindkaart' en plaatst deze gedekt voor zich neer als punt. De aflegstapel wordt met de gespeelde kaarten en de trekstapel geschud tot een nieuwe trekstapel. De startspelerkaart wordt naar links doorgegeven en de spelers beginnen een nieuwe ronde.

VOORBEELDEN VAN ICONISCHE VERHALEN:

Voorbeeld 1:

Het verhaal moet beginnen met de Afstudeerhoed en eindigen met de Rugzak. De speler mag zelf de volgorde van de andere vijf kaarten bepalen.



"Na mijn afstuderen besloot ik om te gaan kamperen in de wildernis. Zoals altijd had ik mijn gitaar mee om mijn vrienden te amuseren. Toen ik de gitaar uit de tas pakte, lag deze in stukken. Ik was enorm boos en begon met de stukken te gooien. Ik raakte per ongeluk een stilleven schilderij waar een vriend van me mee bezig was. Ze stuurden me meteen weg en ik kon dus mijn spullen pakken."



Voorbeeld 2:

Het verhaal moet beginnen met de Baby en eindigen met de Vleesetende Plant. De speler mag zelf de volgorde van de andere vijf kaarten bepalen.



"Het kind van een rijke familie is vermist. Vele detectives zijn ingeschakeld om het kind te vinden, waaronder ikzelf. Wie het kind vindt, wordt rijkelijk beloond! Het leek alsof het bewijsmateriaal naar me toe getrokken werd. Na alles bestudeerd te hebben heb ik het bewijsmateriaal verbrand, zodat de concurrentie het niet kon vinden. Het kind was gevonden en ik kon het juist identificeren. Het enige probleem....het kind was weggelopen en gevallen in een grote vleesetende plant."

CREDITS

Auteurs: Adrie Drent & Arnold van Binsbergen
Illustrator: Henk-Jan Hoogendoorn
Grafisch ontwerp: Vicky Trouerbach
Uitgever: Jolly Dutch
Versie: 2025

BEKIJK HIER HET
UITLEGFILMPJE!



Zit jij al bij de

JOLLY CLUB?

Het leukste abonnement
van Nederland!



Al vanaf
€5⁵⁰
per maand

- 6x per jaar een nieuw kaartspel
- Altijd een verrassing
- Gratis verzonden
- Altijd 10% korting in de Jolly Dutch webshop

www.jollyclub.nl



SCAN ME