

# VLOTTE GEESTEN XL

Het bliksemsnelle reactiespel  
voor 2-8 spelers, nu met 9 voorwerpen!

Balduin is ten einde raad! Hij heeft vandaag eindelijk een afspraakje met Brunhilde, het meisjesspook uit de badkamer. Wat moet hij aantrekken, hoe moet hij ruiken? De hoed staat hem goed, snel nog de flacon ter hand nemen en de sleutel niet vergeten. Maar de beide nachtbrakers Uilalia en Vlederick halen een grap met Balduin uit en zorgen voor nutteloze chaos. In deze hectiek gaat het erom rustig te blijven. De zaklamp helpt om het overzicht te bewaren. En een blik op de klok verraadt: het is 5 voor 12! De hoogste tijd...

Er staan 9 voorwerpen klaar. Wie grijpt als eerste het juiste? Voorwerpen worden gespiegeld, kleuren en klokken geroepen. Wie behoudt het overzicht?

## Speelmateriaal

- 9 voorwerpen
- 63 speelkaarten



zaklamp



spiegel



flacon



vleermuis



klok



sleutel



hoed



uil



spook

## Voorbereiding

Zet alle 9 voorwerpen in een kring op tafel, zodat iedereen er goed bij kan. Schud alle speelkaarten en leg deze als gedekte stapel op tafel.

## Kort speloverzicht

Elke ronde wordt een kaart omgedraaid. De spelers moeten nu zo snel mogelijk het juiste voorwerp grijpen of de correcte tijd roepen. Wie dat het snelste doet, krijgt de kaart. Wie wint de meeste kaarten?

## Spelverloop

De speler die als laatste in de spiegel heeft gekeken, draait de bovenste kaart zodanig om dat alle spelers de kaart tegelijkertijd zien. Iedere speler probeert nu zo snel mogelijk het voorwerp van tafel te grijpen dat op deze kaart in de juiste kleur is afgebeeld (op afbeelding 1 bijvoorbeeld de blauwe zaklamp).

Als er op de kaart geen voorwerp in de juiste kleur is afgebeeld, moeten de spelers het voorwerp grijpen dat niet op de kaart is afgebeeld en waarvan de kleur ook niet op de kaart te zien is (zie afbeelding 2).

**Voorbeeld:** omdat noch het spook, noch zijn werkelijke kleur (wit) op de kaart te zien is, moeten de spelers het spook grijpen.



afbeelding 1



afbeelding 2



## 5 voor 12

Zijn het spook en de klok samen op de omgedraaide kaart afgebeeld, dan moeten de spelers geen voorwerp grijpen, maar de op de klok aangegeven tijd roepen (zie afbeelding 3).

**Voorbeeld:** er staat zowel een spook als een klok op de kaart. De spelers moeten (hier) "5 voor 12" roepen.

Wie als eerste het juiste voorwerp heeft gegrepen of correct heeft geroepen, legt als beloning de omgedraaide kaart voor zich op tafel. Zet alle voorwerpen weer terug in het midden. Een willekeurige speler draait daarna de volgende kaart van de gedekte stapel om.

**Opmerking:** willen de spelers alleen met deze basisspelregels spelen, lees dan verder op bladzijde 5.

## Extra geestige spelregels voor gevorderden

De spelers kunnen de volgende spelregels naar believen met die van het basisspel combineren.

### Variant 1:

#### Gespiegelde voorwerpen

Is er een voorwerp in de spiegel afgebeeld, dan moeten de spelers dat grijpen (zie afbeelding 4). De kleur ervan is niet van belang.

**Voorbeeld:** omdat de hoed in de spiegel te zien is, moeten de spelers de hoed grijpen.



afbeelding 3

5 voor 12!



afbeelding 4



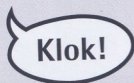
## Variante 2:

### Uilalia, de pratende uil

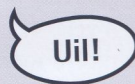
Is op de omgedraaide kaart een uil afgebeeld, dan moeten de spelers geen voorwerp grijpen, maar moeten ze de naam van het gezochte voorwerp roepen (zie afbeeldingen 5 en 6).



afbeelding 5



afbeelding 6



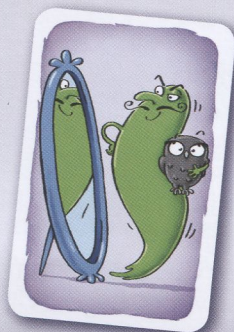
## Variante 3:

### De uilenspiegel - Nu komt er kleur in het spel

Zijn de uil en de spiegel samen op de omgedraaide kaart afgebeeld, dan moeten de spelers geen voorwerp grijpen of roepen. In plaats daarvan moeten ze de kleur van het voorwerp in de spiegel roepen (zie afbeeldingen 7 en 8).



afbeelding 7



afbeelding 8



## LET OP

Iedere speler mag niet meer dan 1 poging doen.

Een speler moet 1 van zijn kaarten (voor zover hij die heeft) aan de winnaar van de ronde geven als hij:

- roept, terwijl er gegrepen had moeten worden; of
- grijpt, terwijl er geroepen had moeten worden; of
- een verkeerd voorwerp grijpt; of
- verkeerd roept; of
- een voorwerp grijpt én tegelijkertijd roept.

Als iedereen een fout heeft gemaakt, levert iedere speler 1 kaart in (voor zover hij die heeft). Deze kaarten vormen een 'jackpot' voor de volgende ronde. De speler die deze ronde wint, krijgt ook alle kaarten van de 'jackpot'.

## Einde van het spel

Het spel is afgelopen als de gedekte stapel is opgebruikt. De speler die de meeste kaarten voor zich heeft, is de winnaar.



© 2013 Zoch Verlag  
Uitgever en distributeur:  
999 Games b.v.  
Postbus 60230  
NL - 1320 AG Almere  
[www.999games.nl](http://www.999games.nl)  
Klantenservice: 0900 - 999 0000  
[klantenservice@999games.nl](mailto:klantenservice@999games.nl)

Auteur: Jacques Zeimet  
Illustraties: Gabriela Silveira  
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden.  
Made in EU

Art.Nr.: 601105054004



[www.zoch-verlag.com](http://www.zoch-verlag.com)