

ORIGINELE SPELONTWERP:
FRANCESCA SLADE EN JACOB MATTHEWS
ONTWIKKELING: EXPLODING KITTENS



Poetry

FOR

NEANDERTHALS

Grab & Game Editie

SPELREGELS

Leeftijd 7+ | 2+ spelers | 10 minuten

START HIER

WAT IS DIT?!?

Het is fijn om een dichter te zijn. En het is ook fijn om een Neanderthaler te zijn.

Maar het is minder fijn om beide tegelijkertijd te zijn...

Als **dichter** draag je graag diepgaande proza voor, zoals:

De imposante Wollige Mammoet steekt de draak met mijn kleine haarloze lichaam.

Maar als een **Neanderthaler** kun je alleen maar zeggen:

Groot sterk ding met veel haar lacht mij uit om lijf dat klein en kaal is.

Jouw probleem is dat je als Neanderthaler geen woorden kent met meer dan **één lettergreep**.

Het probleem voor jouw team is dat ze moeten luisteren naar een Neanderthaler die poëzie voordraagt.

INHOUD

- Poëziekaarten (60)



Om dit spel te spelen heb je een telefoon nodig, of een ander voorwerp dat 60 seconden kan aftellen en een hard geluid maakt (of trilt)!

"WAAROM BEVAT DE DOOS GEEN TIMER?"

De kans is groot dat je al iets in huis hebt waarmee je de tijd kunt bijhouden. Door dat te gebruiken kunnen we de productie van onnodig plastic verminderen!

DOEL VAN HET SPEL

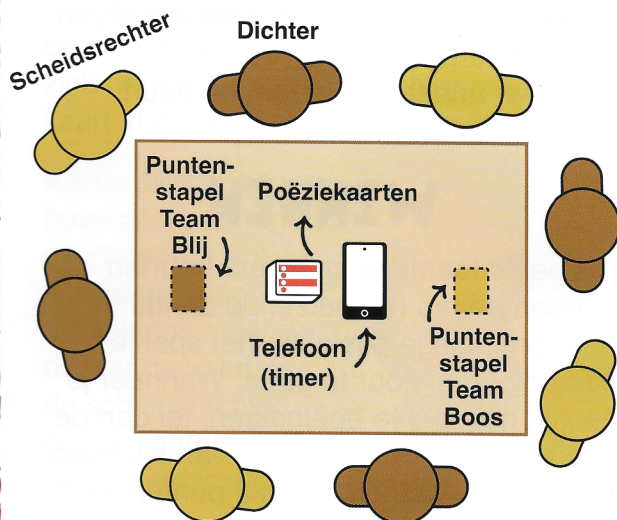
Scor de meeste punten door de juiste woorden en begrippen te raden.



START



- 1 Vorm twee teams (**Team Blij** en **Team Boos**). Het is geen probleem als een team een extra speler heeft.
- 2 Ga aan tafel zitten, met om en om teamleden van beide teams.
- 3 Leg een telefoon in het midden van de tafel om de tijd te laten aftellen.
- 4 Team Blij begint en kiest een speler uit hun team die de eerste Neanderthaler dichter is. De speler rechts van de dichter is de eerste scheidsrechter.
- 5 De dichter kiest welke zijde van de poëziekaarten (grijs of oranje) en welk nummer (1, 2, 3 of 4) tijdens dit gehele spel gebruikt zullen worden.
- 6 Laat voor elk team wat ruimte vrij voor een puntenstapel.



DOEL VAN HET SPEL

Scoor de meeste punten door de juiste woorden en begrippen te raden.



START



- 1 Vorm twee teams (**Team Blij** en **Team Boos**). Het is geen probleem als een team een extra speler heeft.
- 2 Ga aan tafel zitten, met om en om teamleden van beide teams.
- 3 Leg een telefoon in het midden van de tafel om de tijd te laten aftellen.
- 4 Team Blij begint en kiest een speler uit hun team die de eerste Neanderthaler dichter is. De speler rechts van de dichter is de eerste scheidsrechter.
- 5 De dichter kiest welke zijde van de poëziekaarten (grijs of oranje) en welk nummer (1, 2, 3 of 4) tijdens dit gehele spel gebruikt zullen worden.
- 6 Laat voor elk team wat ruimte vrij voor een puntenstapel.

Scheidsrechter

Dichter

Punten-
stapel
Team
Blij

Poëziekaarten

Telefoon
(timer)

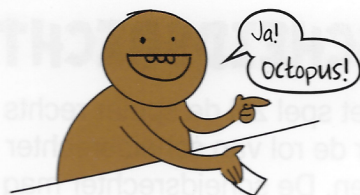
Punten-
stapel
Team
Boos

SPELVERLOOP

Als jij de dichter bent, start het andere team de timer van 60 seconden zodra jij de eerste poëziekaart pakt. Probeer jouw team het woord op de kaart te laten raden door slechts woorden met één lettergreep te gebruiken.



Iedereen in je team mag tijdens het raden van het woord of begrip tegelijkertijd woorden roepen. Zodra iemand het goed heeft, zeg je "Ja!" en leg je de kaart voor je neer. De kaart is nu 1 punt waard.



Overslaan: Als je een kaart wilt overslaan voordat je een punt hebt gescoord, mag je "Sla over!" roepen en de kaart aan de scheidsrechter geven (meer uitleg volgt). Dit levert het andere team 1 punt op.

Trek in alle gevallen een nieuwe poëziekaart om verder te spelen totdat de timer afloopt.

WAT MAG

- ✓ Je mag alleen woorden met één lettergreep gebruiken.

WAT NIET MAG

- * Je mag geen woorden, woorddelen of andere vorm van een woord gebruiken dat je teamgenoten proberen te raden.
- * Je mag geen gebaren of hints gebruiken.
- * Je mag geen dingen zeggen als "klinkt als" of "rijmt op".
- * Je mag geen initialen of afkortingen gebruiken.
- * Je mag geen andere talen gebruiken.

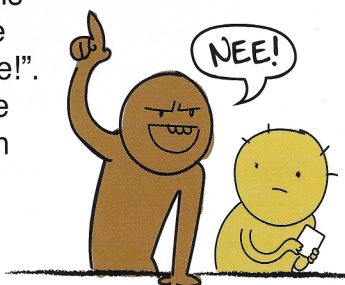
*We zijn vast nog dingen vergeten,
maar houd in gedachten:*

Lijkt het op valsspelen, dan is het vals spelen!

DE SCHEIDSRECHTER

Tijdens het spel zal de speler rechts van de dichter de rol van scheidsrechter op zich nemen. De scheidsrechter mag de kaart in de hand van de dichter bekijken.

Als de dichter een van bovenstaande regels overtreedt, roept de scheidsrechter "Nee!". Vervolgens moet de dichter de kaart aan de scheidsrechter geven voordat de ronde verder gaat.



BEZWAAR MAKEN

Als de dichter het gevoel heeft onjuist bestraft te zijn, schreeuwt hij "**Wacht!**" en stopt de timer. Bepaal als groep samen of het bezwaar geldig is. Hier zijn geen specifieke regels voor. Probeer echter tijdens een fanatieke discussie over persoonlijke uitspraak, accenten of die ene specifieke regel over lettergrepen, te onthouden dat het maar een spelletje is en niet zo belangrijk zal zijn.

Ben jij zo'n type dat op alles een officieel antwoord **MOET HEBBEN?**
Maak dan gebruik van een (online) woordenboek.

Bezwaar opgelost?
Zet de timer weer aan en ga verder.

EINDE VAN DE BEURT

Elke dichter probeert zoveel mogelijk kaarten te scoren voordat de tijd voorbij is. Als dat gebeurt, tel dan de kaarten die je gescoord hebt, maak je score bekend en leg de kaarten op de puntenstapel van je team. Alle kaarten die tijdens de ronde aan de scheidsrechter worden overhandigd, worden ook bekendgemaakt en toegevoegd aan de puntenstapel van het andere team.

Nu is het andere team aan de beurt.

WINNEN

Als beide teams tenminste 3 beurten hebben gehad (en hetzelfde aantal beurten), kun je besluiten het spel te beëindigen of door te gaan. Wanneer je besluit het spel te beëindigen, tel dan de kaarten op de puntenstapel van elk team en het team met de meeste punten wint!

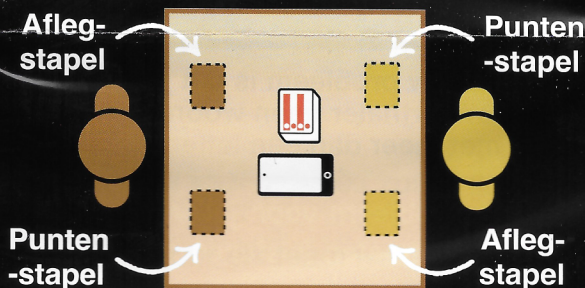
! TIP !

Vermijd losse woorden te roepen en af te wachten tot je team het raadt! Probeer in plaats hiervan in volledige zinnen te praten.

SPELEN MET 2 OF 3 SPELERS

2 SPELERS

Beide spelers zijn deel van hetzelfde team en zijn om de beurt de dichter. Leg alle correct geraden kaarten op een puntenstapel RECHTS van je. Als je regels hebt overtreden of een kaart hebt overgeslagen, leg je die kaarten op een aflegstapel LINKS van je.



Nadat elke speler 3 keer de dichter is geweest, tel je alle punten van beide spelers bij elkaar op:

10 punten of minder:

Team slecht...

11-30 punten:

Team kan beetje woorden maken

31-49 punten:

Team toch wel slim

50 punten of meer:

Team evolutionair wonder

3 SPELERS

De individuele score van elke speler wordt bijgehouden op een stuk papier en de spelers wisselen tussen drie rollen: dichter, rader en scheidsrechter. De dichter en rader hebben een gedeelde puntenstapel. Ze verdienen coöperatief punten en voegen kaarten toe aan deze stapel. De scheidsrechter zorgt ervoor dat er geen regels overtreden worden. Eventuele fouten of overgeslagen kaarten worden aan de scheidsrechter overhandigd.

Aan het einde van de ronde tellen de dichter en rader hun punten bij elkaar op en noteren ze voor elk van hen hetzelfde aantal punten op het scoreblad. Alle kaarten die aan de scheidsrechter overhandigd zijn, worden opgeteld bij de score van de scheidsrechter.

Leg vervolgens alle gebruikte poëziekaarten in de doos, neem alle drie een andere rol aan en start de volgende ronde. Nadat elke speler twee keer de dichter is geweest, wint de speler met de meeste punten.