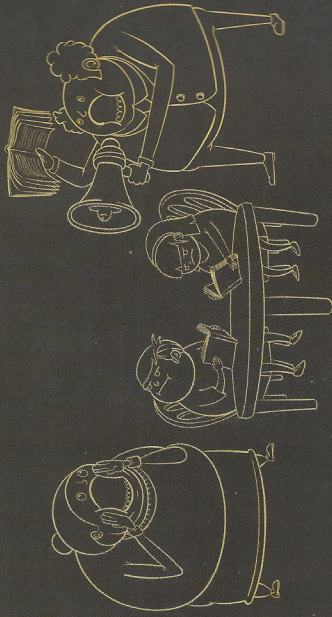


REALLY LOUD LIBRARIANS

GRAB & GAME

SPELREGEELS

2+ SPELERS 15 MINUTEN LEEFTIJD 8+



SPELONTWERP:
KEN GRUHL EN QUENTIN WEIR.

ONTWIKKELING:  EXPLODING KITTENS®

START HIER

INHOUD

55 KAARTEN

35 letterkaarten | 20 categoriekaarten



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!

HOE WERKT HET SPEL?

Tijdens jouw beurt roept jouw team woorden
die met bepaalde letters beginnen en tot een
bepaalde categorie behoren.



SKIËN!

KOELCEL!

De beginletters veranderen elke keer als je een
nieuwe letterkaart omdraait. Jij en je team
winnen een ronde als jouw team meer woorden
weet te roepen dan het andere team!

DOEL VAN HET SPEL

Zorg dat je als eerste team 3 rondes wint.

VOORBEREIDING



Schud de categoriekaarten en
letterkaarten afzonderlijk en
leg ze als gedekte stapels op tafel.

Leg je telefoon (of een ander
apparaat om de tijd bij te
houden) op tafel en stel de
timer in op 60 seconden.



ZORG DAT HET VOLUME
HELEMAAL OPEN STAAT OF DE
TRILFUNCTIE AAN STAAT!



Verdeel je over 2 teams.

Het is prima als een team maar uit 1 speler
bestaat of als een team meer spelers heeft dan
het andere team.



TEGEN



SPELVERLOOP

Kies een team dat begint. Dan:

- 1 Draai de bovenste categoriekaart en de bovenste letterkaart om, zodat beide open op tafel liggen.
- 2 Start onmiddellijk de timer van 60 seconden.
- 3 Terwijl de timer aftelt, mogen alle spelers van jouw team woorden of zinnen roepen die beginnen met 1 van de 3 letters op de letterkaart en behoren tot de categorie op de categoriekaart.



Elke categoriekaart bevat 5 categorieën, dus begin bij je eerste beurt met de eerste categorie.

- 4 Als je een correct woord roept (beoordeeld door het andere team), draai je een nieuwe letterkaart om (bovenop de vorige letterkaart) en speel je verder met 3 nieuwe letters, maar met dezelfde categorie. Speel zo door totdat de tijd voorbij is.

Een van de letters op de letterkaart bevat een rand en is een "bonusletter."

Als je een correct woord roept dat begint met deze bonusletter, mag je een nieuwe letterkaart EN een nieuwe categoriekaart omdraaien, en verder gaan met je beurt.

Aan het einde van de ronde tel je alle behaalde letterkaarten en categoriekaarten bij elkaar op, dus dit is een goede manier om 2 punten te verdienen in plaats van slechts 1 punt.



- 5 Als je beurt voorbij is, tel je alle behaalde letterkaarten en categoriekaarten bij elkaar op. Het totale aantal kaarten is het aantal punten van jouw team tijdens deze ronde. Leg de verzamelde kaarten voor je neer, terwijl het andere team aan de beurt is.

Opmerking: ook al heb je de bovenste open letterkaart en categoriekaart niet behaald (omdat de tijd voorbij was terwijl dit de open kaarten waren), tellen ze wel als punten. Dit geldt ook voor het andere team, dus het is eerlijk verdeeld.

Het andere team speelt op dezelfde manier een beurt.

Nadat elk team een beurt heeft gehad, wint het team met de meeste punten de ronde.

Registreer de winst van een ronde op je telefoon of gebruik pen en papier.

Als beide teams evenveel punten behalen, dan speel je de ronde opnieuw.

Vervolgens verzamel je alle behaalde kaarten van beide teams, schud je deze kaarten terug in hun eigen stapels en start je een volgende ronde. Na het schudden van de kaarten, ga je ook verder met de volgende categorie op de categoriekaart. Laat dit aan alle spelers weten.

Heb je bijvoorbeeld een ronde afgerond met de eerste categorie, zorg dan dat alle teams weten dat nu de tweede categorie op de kaart gebruikt moet worden, en zo verder.

VOORBEELD



Als je tijdens deze beurt de eerste categorie (Pizza Toppings) gebruikt, zou je "pepperoni" kunnen roepen omdat het met de letter "P" begint. Draai vervolgens een nieuwe letterkaart om (je verdient 1 punt) en speel verder met de nieuwe letters en dezelfde categoriekaart.

Maar als je "groene peper" roept, wat begint met de bonusletter, draai dan zowel een letterkaart EN een categoriekaart om (je verdient 2 punten) en speel verder met de nieuwe letters en de nieuwe categorie.

WINNEN

Het team dat 3 rondes wint, is het team dat het spel wint!



CORRECTE WOORDEN

Woorden die geroepen worden, moeten beginnen met een van de 3 letters die op de letterkaart staan en behoren tot de categorie die je tijdens de ronde gebruikt.

Teams mogen binnen dezelfde categorie niet twee keer hetzelfde woord gebruiken.



Tijdens de beurt van het andere team heb je de mogelijkheid om bezwaar te maken als je een woord niet correct vindt, dus als het geen bestaand woord is, niet behoort tot de categorie, niet begint met de juiste letters of al eerder gebruikt is tijdens deze beurt.

Roep "Bezwaar!", stop de timer en ga de discussie aan. Zodra een beslissing is genomen en het bezwaar is opgelost, zet je de timer weer aan en speel je verder. Als het woord niet correct is, leg je de letterkaart onder de stapel letterkaarten voordat je verder speelt.

Let op: des te harder je het andere team beoordeelt, des te harder ze ook voor jou zullen zijn!