

Jacques Zeimet

VLOTTE

GEESTEN

Bliksemsnel reactiespel voor 2-8 spelers

Inleiding

Het spook heeft in de ruïnes van de burcht een oud fototoestel gevonden. Daarmee heeft hij alles vastgelegd wat hij bij het rondspoken graag laat verdwijnen...en hij wil zelf ook wel eens in het niets oplossen! Maar de foto's zijn vreemd: gek genoeg blijken de voorwerpen vaak de verkeerde kleur te hebben. Soms is de groene fles wit, dan weer blauw. De foto's zijn zo verwarrend dat hij niet meer weet wat hij moet wegtoveren. Wie kan het juiste voorwerp noemen en laten verdwijnen?

Speelmateriaal

- 5 voorwerpen (spook, stoel, fles, boek, muis)
- 60 speelkaarten (foto's)



spook



stoel



fles



boek



muis



speelkaarten

Kort speloverzicht

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

Vorbereiding

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

Spelverloop

De speler die als laatste in een burcht geweest is, 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 de afbeeldingen hiernaast bijvoorbeeld het blauwe boek of de rode stoel).



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.



Voorbeeld: deze kaart toont een blauw spook en een rode muis. Deze zitten niet in het spel. Daarom moeten de spelers de (groene) fles grijpen, omdat zowel de fles als de kleur groen niet op de kaart te zien zijn.



Wie als eerste het juiste voorwerp heeft gegrepen, legt als beloning de omgedraaide kaart voor zich op tafel en draait daarna de volgende kaart van de gedekte stapel om.

Belangrijk: een speler mag **niet meer** dan 1 voorwerp grijpen. Wie een verkeerd voorwerp heeft gegrepen, moet 1 van zijn kaarten (voor zover hij die heeft) aan de winnaar van de ronde geven. Zo kan het voorkomen dat de winnaar van de ronde naast de omgedraaide kaart nog meer kaarten wint.

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.

Variant voor gevorderden

Spelverloop

De spelregels van het basisspel zijn van kracht met uitzondering van de volgende:

Is op de omgedraaide kaart een **boek** afgebeeld, dan moeten de spelers geen voorwerp grijpen, maar moeten ze de naam van het gezochte voorwerp **roepen**. Staat er geen **boek** op de kaart, dan moeten de spelers zoals gebruikelijk het gezochte voorwerp grijpen.

Voorbeelden



1) Wie als eerste
"boek" **roept**,
wint de kaart.



2) Wie als eerste
"spook" **roept**,
wint de kaart.



3) Wie als eerste
"spook" **roept**,
wint de kaart.



4) Wie als eerste
het boek **grijpt**,
wint de kaart.

De winnaar van de ronde draait de volgende kaart van de gedekte stapel om.

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 geven als hij:

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

Als iedereen een fout heeft gemaakt, levert iedere speler 1 kaart in (voor zover hij die heeft). Schuif deze kaarten onder de gedekte stapel. De speler die deze ronde de bovenste kaart van de gedekte stapel omdraaide, draait een nieuwe kaart om.





© 2010 Zoch

Auteur: Jacques Zeimet
Illustraties: Gabriela Silveira
Vertaling: Daniël Hogetoorn
Eindredactie: Michael Bruinsma



Waarschuwing: Verstikkingsgevaar!

Deze doos bevat kleine onderdelen en is niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.



Uitgever en distributeur:

999 Games b.v.

Postbus 60230

NL - 1320 AG Almere

www.999games.nl

Klantenservice: 0900 - 999 0000

Klantenservice@999games.nl