

LET OP: De regel dat je geen euh- of ehm-geluiden mag maken, blijft het hele spel gelden. Elke nieuwe regel die door een regelkaart geïntroduceerd wordt, blijft ook tot het einde van het spel actief, maar geldt alleen voor het team die deze kaart omgedraaid heeft.

DE GEVARENZONE

Zodra een team de -vakjes bereikt, betreden ze de gevarenczone. **Nu mag niemand van het team meer euh- of ehm-geluiden maken, zelfs niet tijdens het raden.** Als het andere team hen hier op betrapt, mogen zij op de bel drukken en hun pion één stap vooruit zetten.

WINNEN

Het eerste team dat het einde van het bord bereikt is de... euh... winnaar. **DING!**



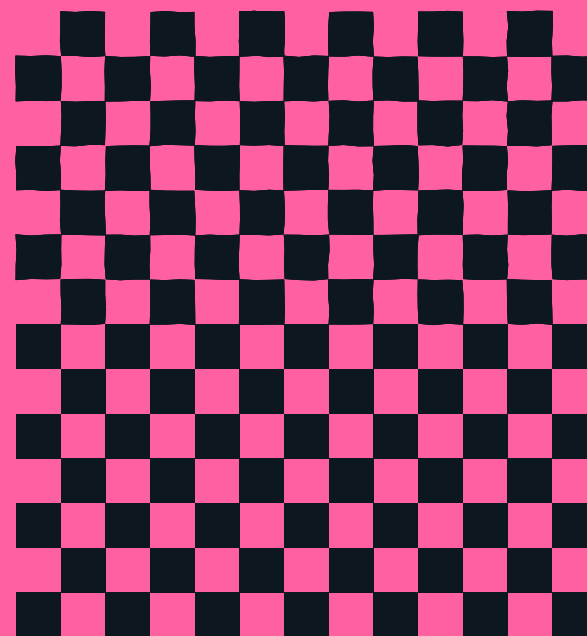
EXTRA TIPS

▪ Stop niet met beschrijven

Let op: zelfs als de bel gaat, moet de verteller doorgaan met het beschrijven van een woordcombinatie. Je mag geen kaarten overslaan!

▪ Wijs een scheidsrechter aan

Als je een oneven aantal spelers hebt, kan het een goed idee zijn om iemand als scheidsrechter van het spel aan te stellen. Dit is erg handig omdat deze persoon de tijd kan bijhouden, de pionnen op het bord kan verplaatsen en een uitspraak kan doen over eventuele onenigheden terwijl jij met volle aandacht kan luisteren of iemand euh- of ehm-geluiden maakt of op een andere manier de regels overtreedt.



INHOUD
105 kaarten
2 pionnen
1 bel
1 zandloper
1 spelbord
1 spelhandleiding

bigpotato.co.uk
   
@bigpotatogames



WAARSCHUWING! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar.

©2023 Big Potato. You Can't Say Umm™ is ontworpen, geproduceerd en uitgegeven door Big Potato Ltd, 74 Tabernacle St, London, EC2A 4EA (UK), Big Potato Games EU GmbH, Winterhuder Weg 29, 7 Stock, 22085, Hamburg, Deutschland (EU) en Big Potato USA Inc, 211 E 43rd Street, Suite 1402, New York, NY 10017 (USA). Bewaar de verpakking voor meer informatie. Geproduceerd in China.



Nederlandse editie: Kim Somberg, Marieke Versmissen en Stefan Meeuwssen
Distributie: Asmodee The Netherlands - Vossenbeemd 51
5705 CL Helmond - Nederland - www.asmodee.nl

YOU CAN'T SAY UMM...

SPELREGELS

You Tube

You Can't Say Umm



4-10
spelers



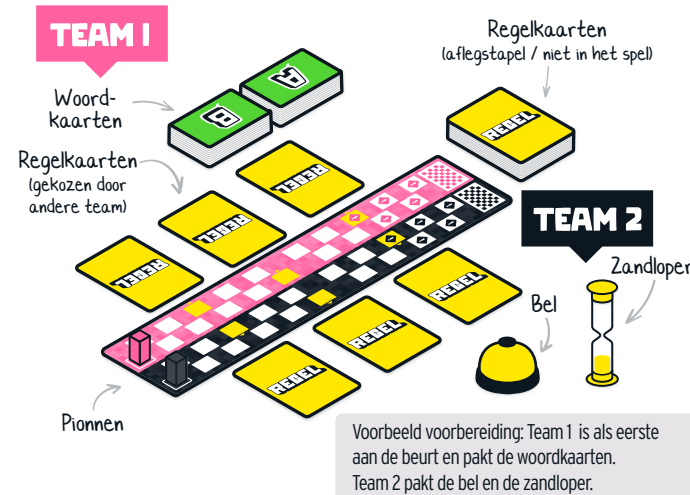
DOEL

Willekeurige woordcombinaties beschrijven aan je team zonder euh- of ehm-geluiden of andere soortgelijke stopwoordjes te gebruiken. Voor elke combinatie die juist geraden wordt, mag het team hun pion één vakje vooruit zetten op het spoor. Het andere team mag steeds een stap vooruit als ze een aarzeling of verspreking horen en op de bel drukken.

Teams moeten om de beurt beschrijven of op de bel drukken totdat een van de teams wint door de finish(vlag) op het bord te bereiken.

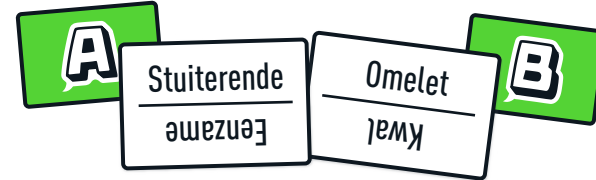
VOORBEREIDING

Verdeel de groep in twee teams en zet je gekozen pion op het bijbehorende 'GO'-vakje van het bord. Elk team trekt zes regelkaarten en bekijkt deze in het geheim. Ze kiezen drie kaarten om aan het andere team door te geven en leggen de overgebleven drie kaarten af. Elk team legt deze drie nieuwe regelkaarten langs hun kant van het bord, **zonder deze te bekijken**.



SPELVERLOOP

Kies welk team als eerste aan de beurt is. Eén speler van dit team is deze ronde de verteller. Hij trekt in het geheim een kaart van elke stapel woordkaarten: **A** en **B**.



De verteller kiest 1 woord van kaart A en 1 woord van kaart B en moet proberen om deze vreemde woordcombinatie aan zijn team te beschrijven zonder euh- of ehm-geluiden te maken of een deel van een woord op een van beide kaarten te zeggen. (Pauzeren tijdens het praten is prima).



BELANGRIJK: Vermijd **ALLE** stopwoordjes of 'denkgeluiden', welke je ook gebruikt.

Ondertussen zet het team aan de overkant de zandloper en de bel voor zich neer, zodat zij direct op de bel kunnen drukken zodra ze de verteller een aarzeling of verspreking horen maken.

Zodra beide teams klaar zijn, wordt de zandloper omgedraaid. De verteller beschrijft eerst het gekozen **woord van kaart A** en daarna het gekozen **woord van kaart B**. Als het team beide woorden samen en in de juiste volgorde roept, wordt hun pion één vakje vooruit gezet op het bord. De verteller legt snel de woordkaarten af, pakt een nieuw paar kaarten en begint opnieuw.

Het team met de bel zet hun pion steeds één vakje vooruit op het bord als ze op het juiste moment op de bel drukken. Nadat er 45 seconden voorbij zijn, geven ze de bel en de zandloper aan het andere team door. Kies een speler die de verteller wordt en start een nieuwe ronde zodra de zandloper omgedraaid is.

SCOREN

- 1 zet voor elke juiste druk op de bel
- 1 zet voor elke juist geraden woordcombinatie

REGELKAARTEN

Zodra een team een regelkaartvakje op het bord bereikt, draaien ze de bijbehorende regelkaart om die onmiddellijk van kracht wordt. Voor de rest van het spel moet dat team deze nieuwe regel volgen. Als het andere team hen erop betrapt dat ze een van de regels overtreden, drukken ze op de bel en wordt hun pion één vakje vooruit gezet op het bord.

