



PIGEON PIGEON

SPELREGELS

*Inhoud: 200 dubbelzijdige kaarten, 2 sets
antwoordbladen, 32 fiches en 1 spelhandleiding.*

Welkom bij Pigeon Pigeon!

Een snel spel dat draait om verzinnen, bluffen en wedden... maar vooral een spel om flink mee te lachen! Probeer je tegenstanders te misleiden, maar laat jezelf niet foppen!

Als je houdt van teams, ruzie maken, plagen... speel dan de **Pigeon Pigeon** modus (zie pagina 2 en 3) en start een knotsgek duel tussen 2 teams. Als je liever individueel speelt dan in teamverband, probeer dan de spelvariant **Ontmasker de bluffers** (zie pagina 4).

Veel speelplezier!



@2024. All rights reserved.
Napoleon Editions, Chemin de la charmée
prolongée 60580 Coye-la-Forêt. [Pigeonpigeon.fr](https://pigeonpigeon.fr)

Distributed under license
by Blue Orange Games, 97 impasse Jean Lamour
54700 Pont à Mousson.
www.blueorangegames.eu/en/

Distributie: Asmodee The Netherlands
Vossenbeemd 51 - 5705 CL Helmond
Nederland - www.asmodee.nl

PIGEON PIGEON

Een spel voor 2-10 spelers - speelduur 20/25 minuten

VOORBEREIDING EN SPELVERLOOP

Vorm 2 teams en geef elk team 16 fiches van hun kleur (blauw of roze). Geef elk team een set antwoordbladen en pak 2 pennen (niet inbegrepen). Kies met welke kaarten dit spel gespeeld wordt (roze of blauwe achtergrond) en leg de stapel met die zijde naar beneden op tafel.

STAP 1

Beide teams trekken een kaart van de stapel en gaan apart zitten om 2 nepantwoorden te verzinnen voor de vraag of stelling.

Elk team noteert het juiste antwoord (dat op de kaart staat) en 2 nepantwoorden op een antwoordblad. Bepaal daarbij zelf op welke positie je het juiste antwoord zet (zie voorbeeld hiernaast).

STAP 2

Als beide teams hun antwoorden hebben genoteerd, komen ze weer samen. Om de beurt stellen ze hun vraag of leggen ze de stelling voor aan het andere team.

Het team dat antwoordt, plaatst zijn fiches op het antwoord waarvan men denkt dat dit het juiste is. Ze moeten al hun fiches inzetten, maar mogen deze wel verdelen over meerdere antwoorden als ze twijfelen.

Vervolgens wordt het juiste antwoord onthuld. De fiches die op dat antwoord zijn geplaatst, worden behouden, de andere fiches gaan verloren en worden uit het spel verwijderd.



STAP 3

Als beide teams hebben gespeeld, begin je opnieuw bij stap 1. Maar let op: voor de volgende vraag heb je alleen nog de fiches die je hebt weten te behouden!

Het eerste team dat geen fiches meer heeft, verliest het spel. Bij een gelijkspel speel je een verlenging met 3 fiches per team.

Puntenvariant: Elk fiche dat door een team op het juiste antwoord gezet wordt, levert 1 punt op. Het team met de meeste punten na 4 vragen wint het spel.

ONTMASKER DE BLUFFERS

Een variant voor 4-6 spelers - speelduur 20/25 minuten

KIES EEN SPELER ALS SPEURNEUS

De speler links van de speurneus trekt een kaart. Hij leest de vraag hardop voor en heeft 2 opties: het juiste antwoord geven of... een nepantwoord verzinnen.

Hij geeft de kaart door aan de speler aan zijn linkerkant die het juiste antwoord geeft (als dit nog niet is gegeven) of ook een nepantwoord verzint. De kaart gaat van speler naar speler totdat de laatste speler verplicht is om het juiste antwoord te geven, als niemand dat eerder heeft gedaan.

DE SPEURNEUS ONTMASKERT DE BLUFFERS

De speurneus wijst een speler aan. Als het antwoord van die speler nep was, wint de speurneus 1 fiche.

De speurneus kan proberen nog meer bluffers te ontmaskeren of stoppen. Hij wint 1 fiche per ontmaskerde bluffer en 2 bonusfiches als hij iedereen ontmaskert.

Maar als hij de speler aanwijst die het juiste antwoord heeft gegeven, verliest hij alle fiches die hij in deze ronde heeft gewonnen. De speler links van hem wordt de nieuwe speurneus.

HET SPEL EINDIGT na 3 rondes of zodra er geen fiches meer te winnen zijn. De speler met de meeste fiches wint het spel. Bij een gelijkspel delen deze spelers de overwinning.