

Poetry

FOR

NEANDERTHALS

Popcultuur-editie

SPELREGELS

ORIGINELE SPELONTWERP DOOR
FRANCESCA SLADE EN JACOB MATTHEWS
ONTWIKKELD DOOR EXPLODING KITTENS

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 licht 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 (200) • NEE!-knuppel (1) • Reparatiesticker (1)



Bij dit spel heb je een telefoon, een eierwekker of iets
anders nodig dat 60 seconden kan aftellen en dan
veel lawaai maakt (of trilt).

WAAROM ZIT ER GEEN TIMER IN DE VERPAKKING?

De kans is groot dat je zelf al iets hebt dat de tijd kan bijhouden.
Het scheelt daarom een hoop plastic als wij geen overbodige
timer toevoegen.

DOEL VAN HET SPEL

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



VOORBEREIDING

1 Vorm twee teams (**Team Steen** en **Team Ster**).

→ Het is geen probleem als het ene team meer spelers heeft dan het andere team.

2 of 3 spelers: lees deze spelregels en lees dan de andere zijde van deze handleiding.

2 Ga aan tafel zitten, met om en om teamleden van beide
teams (iemand van jouw team, dan iemand van hun team,
enzovoorts).

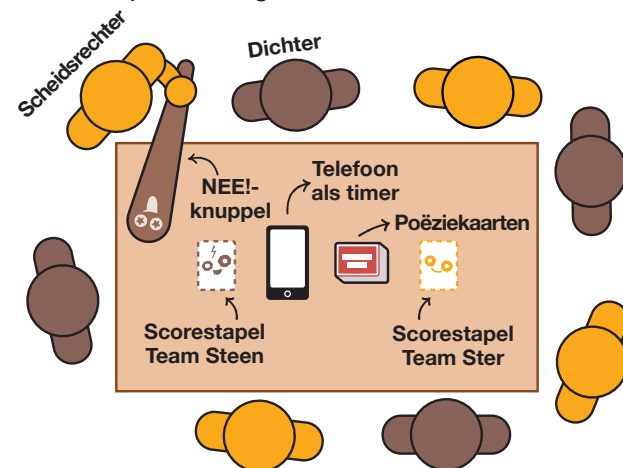
3 Leg een telefoon in het midden van de tafel. Dit is je timer.

4 Team Steen begint en kiest een speler uit hun team die de
eerste dichter is.

5 De dichter kiest welke zijde van de poëziekaarten (rood of
wit) tijdens dit gehele spel voorgelezen zal worden. Leg de
poëziekaarten in een stapel op de tafel met de gekozen
kleur gedekt.

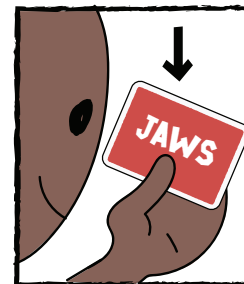
6 Een speler van Team Ster die naast de dichter zit, krijgt de
NEE!-knuppel en wordt de eerste scheidsrechter.

7 Bereid het spel als volgt voor:



FLAT SIZE: 472mmW x 190mmH | FOLDED SIZE: 118mmW x 190mmH

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 of
begrip 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 op de
scorestapel van jouw team.

Sla over: Als je een kaart wilt overslaan
voordat je punten hebt gescoord, mag je
"Sla over!" roepen en de kaart op de
scorestapel van het andere team leggen
(dan krijgen zij je punt).

Trek in alle gevallen een nieuwe poëziekaart om verder te
spelen totdat de timer op de telefoon afgaat.

Wat mag

• Je mag alleen woorden met één lettergreep gebruiken.

Wat niet mag

- Je mag geen woorden, woorddelen of andere vorm van het woord gebruiken dat je team probeert 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 NEE!-knuppel



Als het andere team aan de beurt is, is een speler van jouw
team de scheidsrechter. Als jij de scheidsrechter bent, pak
je de **NEE!-knuppel** en ga je naast de dichter staan. Als
die een van de bovenstaande regels overtreedt, schreeuw
je "**NEE!**" en sla je die speler (enigszins) zachtjes met de
NEE!-knuppel. Daarna pak je de kaart en leg je die op de
scorestapel van jouw team.

Zie ommezijde →

EINDE VAN JE BEURT

De beurt van elke dichter eindigt zodra de timer afgaat. Nu is het andere team aan de beurt.

WINNEN

Wanneer beide teams 3 keer aan de beurt zijn geweest, worden de punten van de scorestapels van beide teams opgeteld. Het team met de meeste punten wint het spel.

GELIJKSPEL

Wanneer beide teams evenveel punten hebben, wordt er nog een ronde gespeeld. Ga hiermee door, indien nodig.

BEZWAREN

Als de dichter het gevoel heeft onjuist bestraft te zijn, roept die **“Wacht!”** en wordt de timer gepauzeerd. Bepaal als groep 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:

www.vandale.nl

VOORBEELD

Nu je alle regels kent, zullen we eerst maar eens een oefenrondje spelen!

HEER DER VLIEGEN

Jij zegt:

Groep valt uit lucht op klein land in zee. Knul blaast op schelp.

Jouw teamgenoten roepen:

Lost!

Dus zeg jij:

Nee, is boek. Kids zijn heel link. Pig moet dood.

Jouw teamgenoten roepen:

Heer der vliegen!

Jij zegt:

Ja!

Leg de kaart nu op de scorestapel van jouw team en trek een andere kaart om door te gaan.



! TIP !



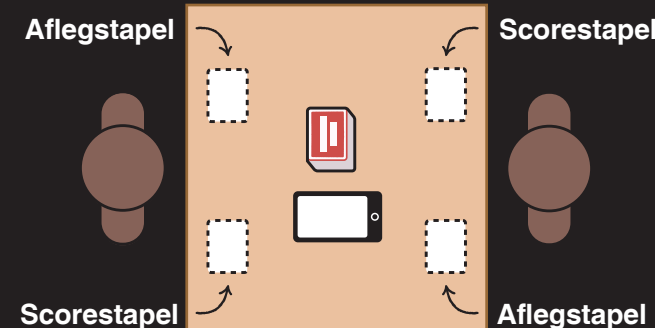
Vermijd losse woorden te roepen en af te wachten tot je team het raadt! Probeer in plaats hiervan in volledige zinnen te praten, zoals in het voorbeeld hierboven.

FLAT SIZE: 472mmW x 190mmH | FOLDED SIZE: 118mmW x 190mmH

SPEL MET 2 OF 3 SPELERS

2 Spelers

Beide spelers zijn deel van hetzelfde team en zijn om de beurt de dichter en rader. Leg kaarten die goed zijn geraden op de scorestapel aan je RECHTERKANT. Als je regels hebt overtreden of een kaart hebt overgeslagen, leg je die kaarten op een aflegstapel aan je LINKERKANT.



Nadat elke speler drie keer de dichter is geweest, tel je alle punten op:

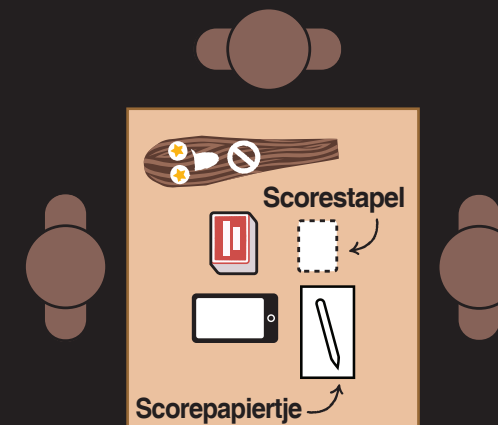
- **10 punten of minder:** Team slecht
- **11-20:** Team kan beetje woorden maken
- **21-30:** Team toch wel slim
- **31-40:** Team evolutionair wonder

© 2024 Exploding Kittens | Geproduceerd in China
7162 Beverly Blvd #272 Los Angeles, CA 90036 VS
Geïmporteerd in de EU door Exploding Kittens 10 Rue Pergolèse, 75116 Parijs, Frankrijk
Distributie in Nederland: Asmodee The Netherlands, Vossenbeemd 51 - 5705 CL Helmond - Nederland.
Distributie in België: Asmodee Belgium, Theodoor Swartsstraat 3 - 3070 Kortenberg - België
support@explodingkittens.com | www.explodingkittens.com | LONP-202410-53



3 Spelers

De individuele score van elke speler wordt bijgehouden op een papiertje. De spelers spelen om de beurt een van de drie rollen: dichter, rader en scheidsrechter. De dichter en rader delen de scorestapel. Ze verdienen coöperatief punten en voegen kaarten toe aan deze stapel. De scheidsrechter zorgt ervoor dat er geen regels overtreden worden en gebruikt de **NEE!-knuppel**.



Fouten of overgeslagen kaarten worden aan de scheidsrechter gegeven.

Aan het einde van de ronde tellen de dichter en de rader alle punten van de scorestapel bij elkaar op en houden ze deze score voor beide spelers bij op het scorepapiertje. Kaarten die aan de scheidsrechter zijn gegeven, worden opgeteld bij de score van de scheidsrechter en opgeschreven op het scorepapiertje.

Leg daarna 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 op het scorepapiertje!