Vervolg op de andere zijde

HEY! LEES DEZE REGELS NIET!

Je leert een spel niet door te lezen. Daarvoor kun je beter ons instructiefilmpje bekijken:
www.explodingkittens.com/coyote/how

Je kunt het spel op 2 manieren spelen: **competitief** of **coöperatief** (die variant vind je op de achterzijde).

Als je het spel voor de eerste keer speelt, raden we de competitieve variant aan. Daarin probeer je als laatste speler over te blijven.

Willen jullie liever samen winnen of verliezen als team? Probeer dan de coöperatieve variant.

COYOTE

SPELREGELS

INHOUD: 66 kaarten | 3-8 spelers | Leeftijd 10+ | 10 minuten

COMPETITIEVE VARIANT

Ontworpen door Tim Ferriss
Ontwikkeld door Exploding Kittens®

DOEL

Als laatste speler overblijven aan het einde van het spel!

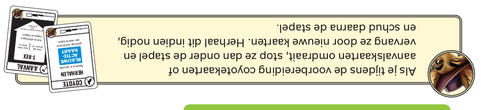
VOORBEREIDING

1 Kies een startspeler.

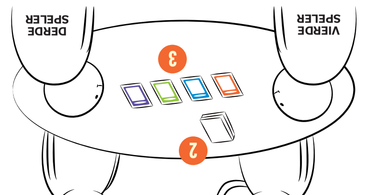
2 Schud alle kaarten en leg ze als gedekte stapel voor de startspeler neer.

3 Draai net zoveel kaarten om als er spelers zijn en leg ze in een rij in het midden van de tafel.
(Voorbeeld: draai 4 kaarten om in een spel met 4 spelers.)

3 SPELERS? Draai 6 kaarten om in plaats van 3.



Als je tijdens de voorbereiding coyotekaarten of aanvalskaarten omdraait, stop ze dan onder de stapel en vervang ze door nieuwe kaarten. Herhaal dit indien nodig, en schud daarna de stapel.



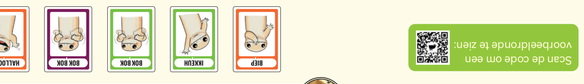
SPELVERLOOP

Het spel verloopt met de klok mee, en elke speler moet een kaart uitvoeren. De startspeler voert de 1e kaart uit, de tweede speler de 2e kaart, enzovoort.

Om het ritme van de acties te bepalen, slaan ALLE spelers vóór elke actie 2 keer met beide handen op de tafel (een passend ritme is 'We Will Rock You' van Queen®).

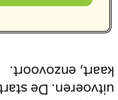
VOORBEELD VAN DE TAFEL IN EEN SPEL MET 4 SPELERS:

Scan de code om een voorbeeldronde te zien



Er liggen hier meer kaarten dan het aantal spelers. Dat komt omdat er tijdens het spel extra kaarten worden toegevoegd.

DIT IS HOE DE RONDE ERUIT ZOU ZIEN:



Alle spelers	Enkel de startspeler benoemt de kaart en voert de actie uit	Alle spelers	Enkel de 2e speler	Alle spelers	Enkel de 3e speler	Alle spelers	Enkel de 4e speler	Alle spelers	Terug naar enkel de startspeler
Boem Boem	Biep!	Boem Boem	Ikkeuh!	Boem Boem	Bok Bok!	Boem Boem	Bok Bok!	Boem Boem	Hallooooi!

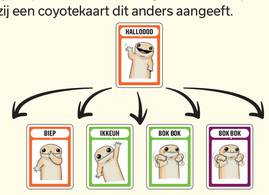
Voer de kaarten steeds uit van links naar rechts.

Na de laatste actiekaart slaan jullie niet meer op de tafel.

Vervolg van de andere zijde

ACTIEKAARTEN

Actiekaarten bevatten een uitroep en een actie die je moet uitvoeren. Je mag een actiekaart op een positie naar keuze aanleggen in de rij met actiekaarten. Schuif desnoods kaarten opzij om plaats te maken. Negeer de kleur op de actiekaarten, tenzij een coyotekaart dit anders aangeeft.



COYOTEKAARTEN

Coyotekaarten beïnvloeden 1 of meer actiekaarten, en veranderen het spel. Je mag een coyotekaart op een positie naar keuze rond de actiekaarten leggen, zodat je weet welke actiekaart(en) hij beïnvloedt.

Zorg dat je niet overdonderd raakt! Lees de tekst op de kaart om te ontdekken wat je moet doen.

AANVALSKAARTEN

Kies je doelwit! Kies de speler of actiekaart die je wil aanvallen, en leg de aanvalskaart open voor deze speler of boven die actiekaart neer. Aanvalskaarten voor een speler beïnvloeden de speler als die **ZIJN** actie uitvoert. Aanvalskaarten boven een actiekaart beïnvloeden **de speler die deze kaart UITVOERT**.

BLANCO KAARTEN: verzin je eigen kaarten! Als je iets geweldigs hebt bedacht, deel het dan met ons!
explodingkittens timferriss
@gameofkittens @timferriss

WIE BEGINT?

Als de stapel voor je ligt, ben jij de startspeler. Alle spelers leggen hun handen plat op de tafel. Als iedereen klaar is, kunnen jullie beginnen met 'Boem Boem'.

Probeer dit eerst een keer uit! Doe een oefenronde voordat het spel echt begint, om ervoor te zorgen dat iedereen de kaarten goed begrijpt. We delen nu nog geen strafkaarten uit. Blijf oefenen tot het alle spelers is gelukt. Start daarna de eerste ronde van het spel met dezelfde kaarten.

HET IS ONS GELUKT!!!

Hebben jullie alle kaarten op de tafel uitgevoerd zonder een fout te maken? Gefeliciteerd! Geef dan de stapel door naar links.

De nieuwe startspeler trekt de bovenste 3 kaarten van de stapel en legt ze open voor zich neer. Deze speler voegt 1 van deze kaarten aan de rij toe, en stopt de 2 andere kaarten gedekt onder de stapel. Daarna start de nieuwe ronde.

Jullie beslissen dus zelf hoe moeilijk het spel wordt!

IEMAND HEEFT EEN FOUT GEMAAKT!!!

Je maakt een fout als je:

- × Je kaart niet benoemt of uitvoert.
- × Je kaart verkeerd benoemt of uitvoert.
- × De verkeerde kaart benoemt of uitvoert.
- × Een kaart benoemt of uitvoert als je niet aan de beurt bent.
- × Er te lang over doet om je kaart te benoemen of uit te voeren.
- × Op het verkeerde ritme op de tafel slaat.
- × Een coyote- of aanvalskaart vergeet toe te passen.

Als je een fout maakt, eindigt de ronde onmiddellijk. Neem de onderste kaart van de stapel en leg deze gedekt voor je neer. Als meerdere spelers tegelijk een fout maken, legt elk van deze spelers een gedekte kaart voor zich neer. Start daarna de ronde opnieuw, zonder de stapel door te geven of nieuwe kaarten op de tafel te leggen.

UITSCHAKELING

Zodra er 3 gedekte kaarten voor je liggen, lig je uit het spel. De andere spelers spelen verder zonder jou.

Als je uitgeschakeld bent en de stapel voor je ligt, geef hem dan door aan de speler links van je. Dit is de nieuwe startspeler.

HOE WIN JE?

De speler die als laatste overblijft, wint!

COÖPERATIEVE VARIANT

In deze variant maken de spelers deel uit van hetzelfde team en winnen of verliezen ze samen. De voorbereiding en het spelverloop zijn identiek aan de **competitieve variant**, met de volgende uitzonderingen:

HOE WIN JE?

De spelers winnen als ze een ronde succesvol hebben afgerond met minstens 9 actiekaarten en in totaal minstens 3 coyote- of aanvalskaarten op de tafel. Er mogen natuurlijk ook meer kaarten van een bepaalde soort liggen. Voorbeeld: als er al 9 actiekaarten liggen en je 3 extra actiekaarten trekt, kies er dan 1 en speel gewoon verder.

IEMAND HEEFT EEN FOUT GEMAAKT!!!

Als er iemand een fout maakt, eindigt de ronde onmiddellijk. Neem de onderste kaart van de stapel en leg deze gedekt op de tafel neer. Het team deelt de gemaakte fouten. Jullie kunnen slechts 1 strafkaart per ronde krijgen, ook al maken meerdere spelers een fout. Als jullie minder dan 3 strafkaarten hebben, mogen jullie de ronde opnieuw starten met dezelfde startspeler (geef de stapel niet door). Zodra jullie 3 strafkaarten hebben, verliest het team het spel. Begin opnieuw bij de voorbereiding en probeer het nog eens!

EXPERTVARIANT

De spelers winnen als ze een ronde succesvol hebben afgerond met minstens **20** actiekaarten en in totaal minstens **5** coyote- of aanvalskaarten op de tafel. Bovendien moeten 3 van de coyote- of aanvalskaarten MOEILIJK zijn.

OP ZOEK NAAR MEER UITDAGING?

Bijzonder geweldige uitdagingen vind je hier:
Toon ons jullie successen (en mislukkingen)!

explodingkittens timferriss
@gameofkittens @timferriss

© 2025 EXPLODING KITTENS | GEMAAKT IN CHINA
7362 BEVERLY BLVD #272 LOS ANGELES, CA 90036 USA
GEÏMPORTEERD IN DE EU DOOR EXPLODING KITTENS
10 RUE PERGOLÈSE, 75116 PARIS, FRANKRIJK
DISTRIBUTIE IN NEDERLAND: ASMODEE THE NETHERLANDS
VOSSENBEEMD 51 – 5705CL HELMOND – NEDERLAND
DISTRIBUTIE IN BELGIË: ASMODEE BELGIUM
THEODOOR SWARTSSTRAAT 3 – 3070 KORTENBERG - BELGIË

SUPPORT@EXPLODINGKITTENS.COM
WWW.EXPLODINGKITTENS.COM
FBT-202503-03

Vervolg op de andere zijde

HEY! LEES DEZE REGELS NIET!

Je leert een spel niet door te lezen. Daarvoor kun je beter ons instructiefilmpje bekijken:
www.explodingkittens.com/coyote/how

Je kunt het spel op 2 manieren spelen: competitief of coöperatief (die variant vind je op de achterzijde).

Als je het spel voor de eerste keer speelt, raden we de competitieve variant aan. Daarin probeer je als laatste speler over te blijven.

Willen jullie liever samen winnen of verliezen als team? Probeer dan de coöperatieve variant.

COYOTE
SPELREGELS
INHOUD: 66 kaarten | 3-8 spelers | Leeftijd 10+ | 10 minuten
COMPETITIEVE VARIANT
Ontworpen door Tim Ferriss
Ontwikkeld door Exploding Kittens®
DOEL
Als laatste speler overblijven aan het einde van het spel!
VOORBEREIDING
1 Kies een startspeler.
2 Schud alle kaarten en leg ze als gedekte stapel voor de startspeler neer.
3 Draai net zoveel kaarten om als er spelers zijn en leg ze in een rij in het midden van de tafel.
(Voorbeeld: draai 4 kaarten om in een spel met 4 spelers.)
3 SPELERS? Draai 6 kaarten om in plaats van 3.
Als je tijdens de voorbereiding coyotekaarten of aanvalskaarten omdraait, stop ze dan onder de stapel en vervang ze door nieuwe kaarten. Herhaal dit indien nodig, en schud daarna de stapel.
SPELVERLOOP
Het spel verloopt met de klok mee, en elke speler moet een kaart uitvoeren. De startspeler voert de 1e kaart uit, de tweede speler de 2e kaart, enzovoort.
Om het ritme van de acties te bepalen, slaan ALLE spelers vóór elke actie 2 keer met beide handen op de tafel (een passend ritme is 'We Will Rock You' van Queen®).
VOORBEELD VAN DE TAFEL IN EEN SPEL MET 4 SPELERS:
Scan de code om een voorbeeldronde te zien
Er liggen hier meer kaarten dan het aantal spelers. Dat komt omdat er tijdens het spel extra kaarten worden toegevoegd.
DIT IS HOE DE RONDE ERUIT ZOU ZIEN:
Alle spelers | Enkel de startspeler benoemt de kaart en voert de actie uit | Alle spelers | Enkel de 2e speler | Alle spelers | Enkel de 3e speler | Alle spelers | Enkel de 4e speler | Alle spelers | Terug naar enkel de startspeler
Boem Boem | Biep! | Boem Boem | Ikkeuh! | Boem Boem | Bok Bok! | Boem Boem | Bok Bok! | Boem Boem | Hallooooi!
Voer de kaarten steeds uit van links naar rechts.
Na de laatste actiekaart slaan jullie niet meer op de tafel.
Vervolg van de andere zijde
ACTIEKAARTEN
COYOTEKAARTEN
AANVALSKAARTEN
BLANCO KAARTEN: verzin je eigen kaarten! Als je iets geweldigs hebt bedacht, deel het dan met ons!
explodingkittens timferriss
@gameofkittens @timferriss
WIE BEGINT?
Als de stapel voor je ligt, ben jij de startspeler. Alle spelers leggen hun handen plat op de tafel. Als iedereen klaar is, kunnen jullie beginnen met 'Boem Boem'.
Probeer dit eerst een keer uit! Doe een oefenronde voordat het spel echt begint, om ervoor te zorgen dat iedereen de kaarten goed begrijpt. We delen nu nog geen strafkaarten uit. Blijf oefenen tot het alle spelers is gelukt. Start daarna de eerste ronde van het spel met dezelfde kaarten.
HET IS ONS GELUKT!!!
Hebben jullie alle kaarten op de tafel uitgevoerd zonder een fout te maken? Gefeliciteerd! Geef dan de stapel door naar links.
De nieuwe startspeler trekt de bovenste 3 kaarten van de stapel en legt ze open voor zich neer. Deze speler voegt 1 van deze kaarten aan de rij toe, en stopt de 2 andere kaarten gedekt onder de stapel. Daarna start de nieuwe ronde.
Jullie beslissen dus zelf hoe moeilijk het spel wordt!
IEMAND HEEFT EEN FOUT GEMAAKT!!!
Je maakt een fout als je:
× Je kaart niet benoemt of uitvoert.
× Je kaart verkeerd benoemt of uitvoert.
× De verkeerde kaart benoemt of uitvoert.
× Een kaart benoemt of uitvoert als je niet aan de beurt bent.
× Er te lang over doet om je kaart te benoemen of uit te voeren.
× Op het verkeerde ritme op de tafel slaat.
× Een coyote- of aanvalskaart vergeet toe te passen.
Als je een fout maakt, eindigt de ronde onmiddellijk. Neem de onderste kaart van de stapel en leg deze gedekt voor je neer. Als meerdere spelers tegelijk een fout maken, legt elk van deze spelers een gedekte kaart voor zich neer. Start daarna de ronde opnieuw, zonder de stapel door te geven of nieuwe kaarten op de tafel te leggen.
UITSCHAKELING
Zodra er 3 gedekte kaarten voor je liggen, lig je uit het spel. De andere spelers spelen verder zonder jou.
Als je uitgeschakeld bent en de stapel voor je ligt, geef hem dan door aan de speler links van je. Dit is de nieuwe startspeler.
HOE WIN JE?
De speler die als laatste overblijft, wint!
COÖPERATIEVE VARIANT
In deze variant maken de spelers deel uit van hetzelfde team en winnen of verliezen ze samen. De voorbereiding en het spelverloop zijn identiek aan de competitieve variant, met de volgende uitzonderingen:
HOE WIN JE?
De spelers winnen als ze een ronde succesvol hebben afgerond met minstens 9 actiekaarten en in totaal minstens 3 coyote- of aanvalskaarten op de tafel. Er mogen natuurlijk ook meer kaarten van een bepaalde soort liggen. Voorbeeld: als er al 9 actiekaarten liggen en je 3 extra actiekaarten trekt, kies er dan 1 en speel gewoon verder.
IEMAND HEEFT EEN FOUT GEMAAKT!!!
Als er iemand een fout maakt, eindigt de ronde onmiddellijk. Neem de onderste kaart van de stapel en leg deze gedekt op de tafel neer. Het team deelt de gemaakte fouten. Jullie kunnen slechts 1 strafkaart per ronde krijgen, ook al maken meerdere spelers een fout. Als jullie minder dan 3 strafkaarten hebben, mogen jullie de ronde opnieuw starten met dezelfde startspeler (geef de stapel niet door). Zodra jullie 3 strafkaarten hebben, verliest het team het spel. Begin opnieuw bij de voorbereiding en probeer het nog eens!
EXPERTVARIANT
De spelers winnen als ze een ronde succesvol hebben afgerond met minstens 20 actiekaarten en in totaal minstens 5 coyote- of aanvalskaarten op de tafel. Bovendien moeten 3 van de coyote- of aanvalskaarten MOEILIJK zijn.
OP ZOEK NAAR MEER UITDAGING?
Bijzonder geweldige uitdagingen vind je hier:
Toon ons jullie successen (en mislukkingen)!
explodingkittens timferriss
@gameofkittens @timferriss
© 2025 EXPLODING KITTENS | GEMAAKT IN CHINA
7362 BEVERLY BLVD #272 LOS ANGELES, CA 90036 USA
GEÏMPORTEERD IN DE EU DOOR EXPLODING KITTENS
10 RUE PERGOLÈSE, 75116 PARIS, FRANKRIJK
DISTRIBUTIE IN NEDERLAND: ASMODEE THE NETHERLANDS
VOSSENBEEMD 51 – 5705CL HELMOND – NEDERLAND
DISTRIBUTIE IN BELGIË: ASMODEE BELGIUM
THEODOOR SWARTSSTRAAT 3 – 3070 KORTENBERG - BELGIË
SUPPORT@EXPLODINGKITTENS.COM
WWW.EXPLODINGKITTENS.COM
FBT-202503-03