



SPELREGELS



asmodee

In Bloops, begin je met het onthouden van 3 kaarten. Klinkt makkelijk, toch? ...

Tot ze verwisseld worden, er extra kaarten bijkomen of de fouten van jouw tegenstanders je zo hard laten lachen dat je zelf de draad kwijt bent!



Dit spel bevat 65 kaarten, verdeeld als volgt:



WAT IS HET DOEL VAN HET SPEL?

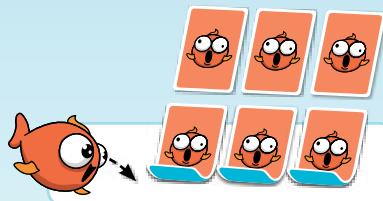
De speler met de **laagste score** aan het einde van het spel is de **winnaar**. Probeer dus zo snel mogelijk jouw kaarten kwijt te raken—zonder ze door elkaar te halen!

VOORBEREIDING

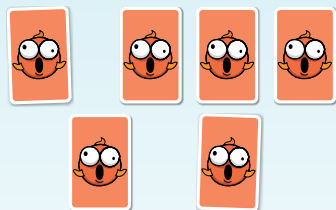
Leg de BLOOPS-kaart opzij, binnen handbereik van alle spelers. Schud de overige kaarten en vorm een trekstapel.



Leg 6 kaarten, gedekt, voor elke speler. Daarna kijkt elke speler in het geheim naar de 3 kaarten op de onderste rij.



Vanaf nu, mag je je kaarten op elk moment van het spel herschikken.



Onthoud: zodra het spel begint, mag je niet meer naar je kaarten kijken. Dit is je kans!



SPELVERLOOP

De speler die het laatst iets vergeten is, is de startspeler. Het spel kan met de klok mee of tegen de klok in gespeeld worden, een vis zwemt tenslotte ook hoe hij wil in zijn kom!

Tijdens jouw beurt **trek je een kaart** en deze bekijk je in het geheim.

Daarna kies je om:

DE KAART AF TE LEGGEN

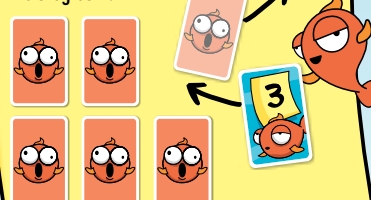
Leg de kaart open op de aflegstapel.



OF

DE KAART TE HOUDEN

Leg de kaart **gedekt** voor je neer en leg een **van je andere kaarten af**, open op de trekstapel, zonder deze kaart te bekijken.



Opmerking: Als de trekstapel leeg is, schud de aflegstapel en vorm een nieuwe trekstapel.

EFFECTEN

Als je een 6, 7, 8, of 9 aflegt, **moet** je het effect **onmiddellijk toepassen**!

6 = Leg de bovenste kaart van de trekstapel gedekt voor een tegenstander neer.

7 en 8 = Kijk naar een van jouw kaarten of een kaart van een tegenstander.

9 = Ruil een van jouw kaarten met de kaart van een tegenstander, de kaarten blijven gedekt en je mag geen van beide kaarten bekijken.

REACTIE-AFLEGGEN?

Wanneer een kaart wordt afgelegd, door jou of een tegenstander, kan je als reactie een of meerdere identieke kaarten afleggen – zelfs als je niet aan de beurt bent!

Tijdens zijn beurt, legt Botje een **6 af**. Regenboog legt dan als reactie ook een **6 af** die voor zich ligt.

Indien je per ongeluk een verkeerde kaart omdraait, leg je deze gedekt weer voor je neer en **trek je 1 kaart als straf** (Zie Straffen).

Ponyo denkt een **6** te hebben, helaas is het een **9**! Ze draait de kaart weer om en trekt 1 kaart als straf.



Als de afgelegde kaarten **effecten** hebben, worden ze toegepast in dezelfde volgorde als de kaarten werden afgelegd. Ondertussen kunnen de spelers blijven reageren op de afgelegde kaarten.

Eerst past Botje het **6** effect toe van kaart **6**, daarna past Regenboog het effect toe van zijn **6**. Botje herinnert zich dat hij nog een **6** heeft en legt deze af als reactie voordat hij het effect toepast.

Als er geen effecten meer toe te passen zijn, mag de volgende speler verder spelen. Zodra de speler een kaart trekt, is het niet meer mogelijk om te reageren op de afgelegde kaart.

Zodra Botje en Regenboog de effecten van hun kaarten hebben toegepast, is Ponyo aan de beurt, ze trekt een kaart. Dory herinnert zich nu pas dat ze ook een **6** heeft. Helaas is het nu te laat want Ponyo heeft haar kaart al getrokken!



EINDE VAN HET SPEL

Het spel kan op twee manieren eindigen:

KAART 20 WORDT AFGELEGD



In dit geval, stopt het spel **onmiddellijk**. Niemand komt nog aan de beurt.

OF

JE ZEGT "BLOOPS!"

Aan het einde van je beurt roep je hardop **"BLOOPS"** om het einde van het spel te activeren. **Jouw tegenstanders spelen elk nog een laatste beurt.**

Leg de BLOOPS-kaart voor je neer; je bent nu **bescherm**d tegen het effect van 9 die eventueel nog afgelegd kan worden.



Denk goed na voordat je **"BLOOPS"** roept, zorg dat je op weg bent naar de overwinning. Zoals het oude spreekwoord zegt: **"Wie te laat Bloopst, vist achter het net"**.



EINDSCORE

Alle spelers draaien hun kaarten om.

Heb je **3 of meer sterren** op je kaarten? Leg ze opzij, **ze tellen niet mee**!

Tel de waarde van je kaarten op om je punten te bepalen.

De speler met de **laagste score** wint het spel. Bij een gelijkspel, deel je de overwinning... en speel je gewoon opnieuw!



STRAFFEN

Als je tijdens het spel een fout maakt, trek je een kaart als straf en leg je deze gedekt voor je neer zonder deze te bekijken.

Hieronder enkele veelvoorkomende fouten:

- Je verdeelt de kaarten verkeerd,
- Je kijkt naar een kaart van de bovenste rij tijdens de voorbereiding,
- Je trekt een kaart terwijl je niet aan de beurt bent,
- Je bekijkt een kaart die je niet mocht zien,
- Je reageert op een afgelegde kaart met een verkeerde waarde, in dit geval leg je je kaart weer gedekt voor je neer en neem je een kaart als straf. Deze kaart leg je ook gedekt voor je neer.
- Je reageert op een afgelegde kaart nadat de volgende speler reeds een kaart getrokken heeft, in dit geval leg je ook je kaart terug en neem je een kaart als straf.

Er zullen meer manieren zijn om de mist in te gaan... aan jou om je tegenstanders te overtuigen dat het helemaal geen fout was!



VOORBEELD EINDSCORE

PONYO



Ponyo heeft **23 punten**. Ze riep "BLOOPS!" maar wist niet dat kaart 20 verborgen zat tussen haar kaarten...

DORY



Dory heeft **45 punten**. Haar 11 telt mee, want het is haar enige Ster-kaart.

BOTJE



Botje eindigt met **18 punten** nadat hij de 3 Ster-kaarten opzij legt, hij wint het spel!



Credits: Ontwerp: MontiBearnar, Illustraties: Mathieu LIDON.

Spelregels geschreven door Good Heidi en vertaald door Jessica Prins.

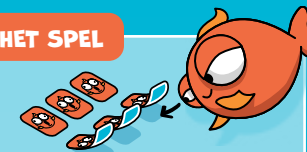
Een grote dank aan alle spelers en reviewers: Valentin, Paul, Alexandra, Quentin, Ophélie, Solenne, Armelle, Sara, François, Camille, Nicolas, Kumiko, Anouk, Ulysse, Dolça, Anaïs, Flo, Gricha, Ewenn, Seb en Guillaume!



OVERZICHT

AAN HET BEGIN VAN HET SPEL

Bekijk in het geheim de 3 kaarten op de onderste rij en onthoud ze.



TIJDENS JOUW BEURT

TREK EEN KAART

en kies om de kaart:

AF TE LEGGEN

OF

TE BEHOUDEN en een andere kaart af te leggen.



WANNEER EEN KAART WORDT AFGELEGD

Mag je onmiddellijk reageren door een identieke kaart af te leggen die voor je ligt.

WANNEER EEN KAART MET EEN EFFECT WORDT AFGELEGD

Pas je het effect onmiddellijk toe:



Leg de bovenste kaart van de trekstapel gedekt voor een tegenstander neer.



Kijk naar een kaart, die voor jezelf of voor een tegenstander ligt.



Ruil een van je kaarten met de kaart van een tegenstander zonder deze te bekijken.
Herinnering: De BLOOPS-kaart beschermt je tegen dit effect.

WANNEER JE EEN FOUT MAAKT

Trek als straf de bovenste kaart van de trekstapel en leg deze gedekt voor je neer.

EINDE VAN HET SPEL



Roep hardop "BLOOPS!"

Neem de Bloops-kaart, je tegenstanders spelen nog een laatste beurt.

OF



Kaart 20 wordt afgelegd, het spel wordt onmiddellijk beëindigd.