

Poetry

FOR NEANDERTHALS

Originele Editie

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)
- 90 seconden-zandloper (1)
- Scorebord teams (1)
- Opblaasbare knuppel (1)
- Scorebord dichter (1)

DOEL VAN HET SPEL

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



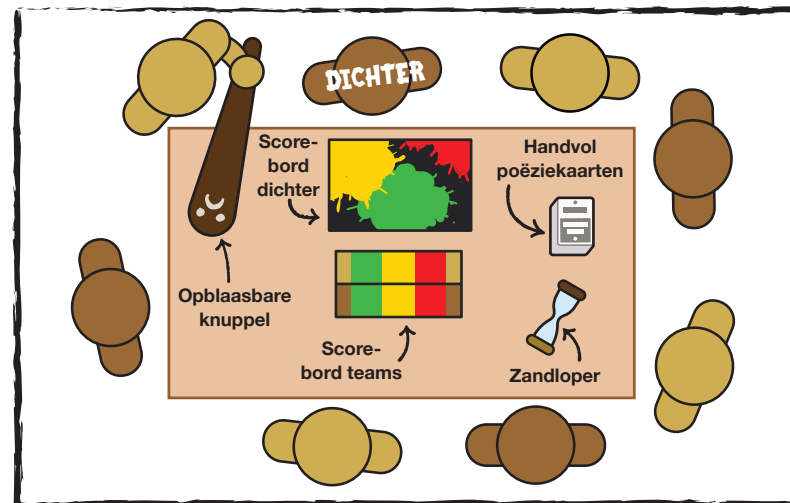
START



- 1 Vorm twee teams (**Team Blij** en **Team Boos**).

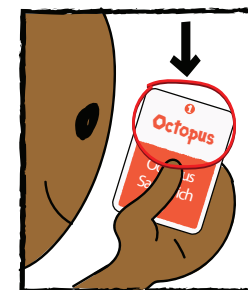
Bij een oneven aantal spelers is de extra speler de vaste scheidsrechter. Deze speler hoort niet bij een team, maar staat altijd naast de dichter en gebruikt de **knuppel** om de regels te handhaven.

- 2 Ga aan tafel zitten, met om en om teamleden van beide teams.
- 3 Team Blij begint en kiest een speler uit zijn team die de eerste Neanderthaler dichter is. Deze speler legt het scorebord van de dichter voor zich neer (zie afbeelding hieronder).
- 4 De dichter kiest welke zijde van de poëziekaarten (grijs of oranje) tijdens dit gehele spel voorgelezen zullen worden.
- 5 Een speler van Team Boos, die de kaart in de hand van de dichter bekijkt, krijgt de **knuppel**.
- 6 Bereid het spel als volgt voor:



SPELVERLOOP

Als jij de dichter bent, start het andere team de zandloper zodra jij de eerste poëziekaart pakt. Probeer jouw team het 1 punt-woord (makkelijk) of het 3 punten-begrip (moeilijk) 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 het juiste vlak op het scorebord van de dichter.



Starten met het 1 punt-woord: Als je start met het 1 punt-woord en het wordt geraden, roep je "Ja!" en kun je er vervolgens voor kiezen om de kaart op het 1 punt-vlak te leggen of proberen om het 3 punten-begrip te halen. Als je echter per ongeluk gaandeweg de regels overtreedt, verlies je het verdiende punt en moet je de kaart op het "Oeps"-vlak (-1 punt) van het scorebord van de dichter leggen.

Starten met het 3 punten-begrip: Als je start met het 3 punten-begrip en het 1 punt-woord wordt geraden, roep je "Ja!" en volg je daarna de regels hierboven alsof je bent begonnen met het 1 punt-woord.

Sla over: Als je een kaart wilt overslaan voordat je punten hebt gescoord, mag je "Sla over!" roepen en de kaart op het "Oeps"-vlak (-1 punt) van het scorebord van de dichter leggen.

Trek in alle gevallen een nieuwe poëziekaart om verder te spelen totdat de zandloper doorgelopen is.

LET OP: Je kunt nooit meer dan 3 punten met een kaart verdienen.

Wat mag

- Je mag alleen woorden met één lettergreep gebruiken.
- Je mag een woord van je kaart gebruiken **NADAT** een rader dat woord heeft gezegd.

Wat niet mag

- Je mag geen woorden, woorddelen of andere vorm van een woord gebruiken dat op de poëziekaart staat (tenzij iemand van jouw team het al hardop heeft gezegd).
- 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 knuppel

Pak tijdens de beurt van het andere team de **knuppel** en ga naast de dichter staan. Als hij een van de regels hierboven overtreedt, schreeuw je "**NEE!**" en sla je hem (enigszins) zachtjes met de **knuppel**. De dichter legt daarna de poëziekaart uit zijn hand op het "Oeps"-vlak (-1 punt) van het scorebord van de dichter.

Waarschuwing!
Alleen te gebruiken onder direct toezicht van een volwassene.

Als jou het woord niet lukt krijg jij klap van mijn vriend.



EINDE VAN DE BEURT

De beurt van elke dichter eindigt zodra de zandloper doorgelopen is. Als de poëziekaart in je hand punten heeft opgeleverd, leg je deze kaart op het juiste vlak van het scorebord van de dichter. Verplaats daarna **ALLE** kaarten van het scorebord van de dichter naar de juiste vlakken op het scorebord voor teams. Nu is het andere team aan de beurt.

WINNEN

Wanneer alle spelers één beurt de dichter zijn geweest (of als beide teams even vaak de dichter zijn geweest), worden de punten van ieder team op het scorebord voor teams opgeteld. Het team met de meeste punten wint het spel.

BEZWAREN

Als de dichter het gevoel heeft onjuist bestraft te zijn, schreeuwt hij **“Wacht!”** en legt de zandloper zijwaarts. Bepaal als groep samen of het bezwaar geldig is. Bepaal daarna als groep wat er met de poëziekaart in kwestie moet gebeuren. 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.

Bezwaar opgelost? Zet de zandloper rechtop en ga verder.

! 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 dit voorbeeld.

VOORBEELD

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



Jij zegt:

Dit ding ruimt vuil op.
Ik maak vloer schoon.

Jouw teamgenoten roepen:

Bezem!

Dus zeg jij:

Nee, dit ding
maakt kat bang.

Jouw teamgenoten roepen:

Stofzuiger!

Je hebt nu het 1 punt-woord gehaald, dus je zou kunnen roepen:

JA!

Stofzuiger!

1 punt!

Maar je wilt doorgaan voor het 3 punten-begrip, dus zeg je:

Deel twee
is lang en
glad dier.

Jouw teamgenoten roepen:

Slang,
stofzuigerslang!

Jij zegt:

JA!

Leg de kaart op het 3 punten-vlak van het scorebord van de dichter en trek een andere kaart om door te gaan.

SPEL MET 2 OF 3 SPELERS

2 Spelers

Beide spelers zijn deel van hetzelfde team en zijn om de beurt de dichter. Gebruik alleen het scorebord van de dichter (je hebt het scorebord voor teams niet nodig). Nadat elke speler drie keer de dichter is geweest, tel je alle punten op:

- **10 punten of minder:** Team slecht
- **11-30 punten:** Team kan beetje woorden maken
- **31-49 punten:** Team toch wel slim
- **50 punten of meer:** Team evolutionair wonder.

3 Spelers

Alle spelers spelen om de beurt een van de drie rollen: dichter, rader en speler-met-knuppel. De dichter en rader gebruiken alleen het scorebord van de dichter. Zij verdienen coöperatief punten en voegen kaarten aan het scorebord toe. De speler-met-knuppel zorgt ervoor dat er geen regels overtreden worden en verdient geen punten.

Aan het einde van de ronde tellen de dichter en de rader alle punten op die ze hebben verdiend en houden de score op een papertje bij.

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.

Bijvoorbeeld:

Speler A en speler B beginnen het spel als dichter en rader, en verdienen ieder 10 punten die ze beide opschrijven.

Hierna is de beurt aan speler B en speler C die ieder 5 punten verdienen. Uiteindelijk spelen spelers A en C samen en zij verdienen ieder 20 punten.

Op dit punt in het spel heeft speler A 30 punten, speler B 15 punten en speler C heeft 25 punten.

Om de winnaar te bepalen wordt er doorgespeeld totdat elke speler tweemaal de dichter is geweest!



HEY! LEES DEZE REGELS NIET!
**Lezen is namelijk de slechtste manier
om een spel te leren spelen!**
**Bekijk de instructievideo op de website
en leer het spel door het zelf te spelen!**
POETRY4NEANDERTHALS.COM/HOW