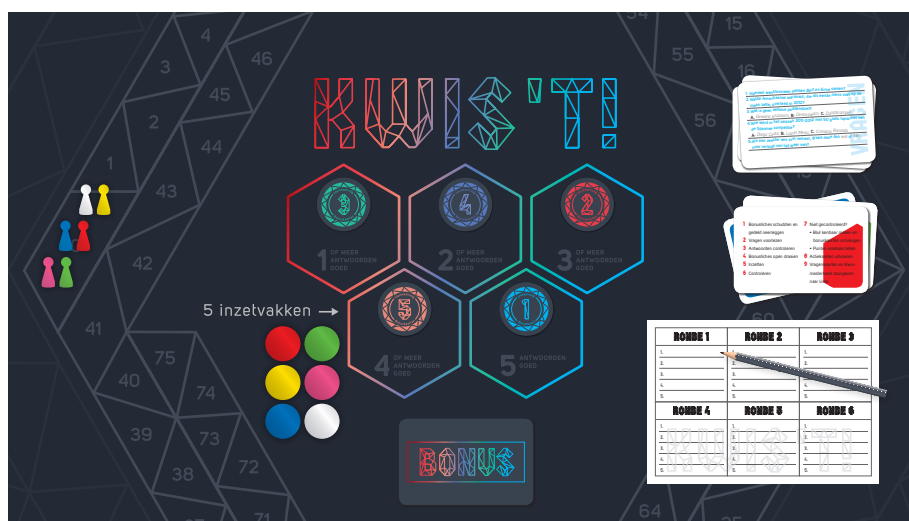


KWIS'T!

SPELREGELS

INHOUD VAN DE DOOS:

- 1 speelbord
- 1 spelregelboek
- 233 vragenkaarten
- 120 bonuskaarten (waarvan 12 actiekaarten)
- 5 bonusfiches
- Kwismasterkaart
- 6 spelerskaarten
- 6 scorepionnen
- 6 inzetschijven
- 6 potloden
- Antwoordpapier



Afbeelding 1

SPELERSKAART

Op de spelerskaart staan de acties die je elke ronde uitvoert: dit functioneert tijdens het spel als geheugensteun. Daarnaast kan je aan de kleur van de spelerskaart zien wie met welke kleur speelt.

Aantal spelers	Aantal speelrondes en dus het aantal vragenkaarten
2	6
3	6
4	4
5	5
6	6

DOEL VAN HET SPEL

Kwis 't! is een spel waarin je vragen beantwoordt en kan bluffen. Voor goede antwoorden krijg je punten. Daarnaast ontvang je bonuspunten voor succesvol bluffen en een bluff juist doorzien. Aan het eind van het spel wint de speler met de meeste punten.

VOORBEREIDING (ZIE AFBEELDING 1)

Leg het speelbord open op tafel. Kies een kleur en neem de scorepion, inzetschijf en spelerskaart in die kleur uit de doos. Elke speler plaatst zijn scorepion op de 0 van het scorespoor, dat rondom het speelveld loopt. Leg je inzetschijf en spelerskaart voor je neer. Elke speler neemt een vel antwoordpapier en een potlood.

Schud de stapel bonuskaarten (inclusief actiekaarten) en leg deze op het daarvoor bestemde vak op het speelbord. Neem vervolgens afhankelijk van het aantal spelers vier, vijf of zes vragenkaarten en leg de Kwismasterkaart onderop. De Kwismasterkaart zorgt ervoor dat je de antwoorden op de achterkant van de vragenkaart niet kan zien. In de tabel links zie je per aantal spelers hoeveel rondes je speelt. Het aantal vragenkaarten dat je per keer gebruikt is altijd gelijk aan het aantal speelrondes.

Speel je met twee spelers, dan speel je zes rondes en zijn beide spelers drie keer de Kwismaster. Speel je met drie spelers, dan speel je ook zes rondes en is elke speler twee keer de Kwismaster. Met vier, vijf en zes spelers is elke speler één keer de Kwismaster.

Bepaal wie er begint als Kwismaster. Deze speler leest in de eerste ronde de vragen en antwoorden voor. Daarna schuift de Kwismaster elke ronde klokgewijs één plek op.

PUNTEN VERDIENEN

Punten verdienen je op vier manieren:

1. de punten van de inzetvakken voor goed beantwoorde vragen. Dit levert je 1, 2, 3, 4 of 5 punten op.

2. Bonuspunten als je wordt gecontroleerd, maar niet hebt gebuft.

3. Bonuspunten als je een medespeler controleert die heeft gebuft.

4. Bonuspunten als je hebt gebuft, maar niet wordt gecontroleerd.

INZETSCHIJF WECHALEN

Doordat gecontroleerde spelers direct hun inzettenschijf van het speelveld halen kun je aan de overgebleven inzettenschijven op het speelveld zien wie je nog kan controleren.

RONDEVERLOOP

Elke ronde bestaat uit fase 1 tot en met 9 en verloopt volgens een vaste volgorde: voorbereiden, vragen en antwoorden, inzetten, controleren, actiekaarten spelen en afronden. Bij elk van die fasen hoort een aantal stappen, die hieronder worden uitgelegd.

Ter voorbereiding

- 1 Schud de vijf bonusfiches en leg deze gedekt neer op de daarvoor aangegeven velden op het speelbord.

Vragen en antwoorden

- 2 De Kwismaster leest de vijf vragen voor die op de vragenkaart staan. Elke speler, inclusief de Kwismaster, schrijft zijn/haar antwoorden op het antwoordvel. Aangezien je later in de ronde mag bluffen, is het aan te raden je antwoorden af te schermen. Als iedereen klaar is met schrijven worden de potloden neergelegd en de antwoorden niet meer aangepast.
- 3 De Kwismaster leest de antwoorden voor die op de achterkant van de vragenkaart staan. Je weet nu hoeveel vragen je goed hebt. Dit hou je geheim voor de andere spelers.
- 4 De bonusfiches op het speelbord worden open gedraaid. Je weet nu hoeveel bonuskaarten in deze ronde aan elk inzetvak zijn gekoppeld.

Inzetten

- 5 Je zet nu in door je inzettenschijf op het speelbord te plaatsen, in één van de inzetvakken (dit hoeft niet in een bepaalde volgorde, spelers zijn vrij om zelf het moment te bepalen).

BELANGRIJK!

Bij het inzetten met je inzettenschijf heb je drie opties:

1. Eerlijk inzetten: je zet in op het aantal vragen dat je goed hebt beantwoord. Je blufft niet.
2. Bluffen: je zet in op een hoger aantal goed beantwoorde vragen dan je daadwerkelijk hebt. Je blufft in dit geval wel.
3. Tactisch inzetten: je zet in op een lager aantal goed beantwoorde vragen dan je daadwerkelijk hebt. Hierdoor ontvang je minder punten van het inzetvak, maar mogelijk verdienen je met je inzet meer bonuskaarten dan bij een hoger inzetvak het geval is. Je blufft niet.

Controleren

- 6 Nu volgt een controle ronde. Alle spelers mogen de antwoorden van één andere speler controleren, om te zien of hij/zij blufft. De Kwismaster begint en de andere spelers komen met de klok mee aan de beurt. Je mag ook besluiten om niemand te controleren.

Bij een controle zijn er twee mogelijke uitkomsten:

1. De gecontroleerde speler blufft niet. De gecontroleerde speler krijgt de bonuskaart(en).
2. De gecontroleerde speler blufft. De controleur krijgt de bonuskaart(en). De gecontroleerde speler wordt teruggezet naar het inzetvak dat overeenkomt met het aantal vragen dat hij/zij daadwerkelijk goed heeft beantwoord en krijgt geen bonuskaart(en).

Het bonusfiche dat in het inzetvak van de gecontroleerde speler ligt, bepaalt het aantal bonuskaarten dat de gecontroleerde (6.1) of de controleur (6.2) ontvangt.

Gewonnen bonuskaarten leg je gedekt voor je neer (je mag zelf altijd kijken welke bonuskaarten je hebt ontvangen). Bonuspunten worden aan het einde van het spel bij je totaal aantal punten opgeteld.

De gecontroleerde speler haalt zijn/haar inzettenschijf van het speelveld en ontvangt direct de punten van het inzetvak door zijn/haar scorepion op het scorespoor naar voren te verplaatsen. Het aantal punten komt overeen met het inzetvak waar je staat.

VOORBEELD FASE 6



BLAUW CONTROLEERT ROOD

Rood bluft wel: Rood staat op het inzetvak '3 of meer antwoorden goed'. In het inzetvak ligt het bonusfiche van '3 bonuskaarten'. Blauw vertrouwt de inzet van Rood niet en controleert hem. Rood blijkt 2 vragen goed te hebben beantwoord. Hij heeft dus gebluft. Blauw ontvangt in dit geval 3 bonuskaarten en legt deze gedekt voor zich neer. Rood plaatst zijninzetschijf terug naar het inzetvak '2 of meer antwoorden goed'. Rood neemt zijninzetschijf van het speelveld en ontvangt de punten van het inzetvak, in dit geval 2 punten. Hij plaatst zijn scorepion 2 plaatsen vooruit op het scorespoor. Rood ontvangt geen bonuskaarten.

WIT CONTROLEERT GEEL

Geel bluft niet: Geel staat op het inzetvak '5 antwoorden goed'. In het inzetvak ligt het bonusfiche van '4 bonuskaarten'. Wit vertrouwt de inzet van Geel niet en controleert haar. Geel blijkt 5 vragen goed te hebben beantwoord. Zij heeft dus niet gebluft.

Geel ontvangt in dit geval 4 bonuskaarten en legt deze gedekt voor zich neer. Geel neemt haarinzetschijf van het speelveld en ontvangt de punten van het inzetvak, in dit geval 5 punten. Zij plaatst haar scorepion 5 plaatsen vooruit op het scorespoor.

7 Nadat elke speler de kans heeft gehad om een medespeler te controleren, staan alle spelers die niet zijn gecontroleerd nog met hun inzetstijf op het speelveld. De Kwismaster vraagt aan deze spelers of zij hebben gebluft. Als je niet bent gecontroleerd, maar wel hebt gebluft mag je dat kenbaar maken. Voor de spelers die niet zijn gecontroleerd zijn er drie mogelijkheden:

1. Je hebt eerlijk of tactisch ingezet en dus niet gebluft. Je ontvangt geen bonuskaarten.
2. Je hebt gebluft, maar maakt dit niet kenbaar. Je ontvangt geen bonuskaarten.
3. Je hebt gebluft en maakt dit kenbaar. Een medespeler controleert je antwoorden, om vast te stellen dat je inderdaad hebt gebluft. Je ontvangt het aantal bonuskaarten dat op het bonusfiche staat dat in jouw inzetvak ligt. Je inzetstijf blijft liggen op het inzetvak waar je op hebt ingezet.

In alle drie de situaties ontvang je het aantal punten van het inzetvak waarin je staat. Neem je inzetstijf van het speelveld en verplaats je scorepion vooruit op het scorespoor overeenkomstig met je score van het inzetvak.

VOORBEELD FASE 7



WIT

Wit heeft niet gebluft en ontvangt daardoor geen bonuskaarten. Zij ontvangt wel 3 punten van het inzetvak.

GROEN

Groen heeft gebluft, maar maakt dit niet kenbaar. Hij ontvangt geen bonuskaarten. Groen ontvangt wel 4 punten van het inzetvak.

BLAUW

Blauw heeft gebluft, maakt dit kenbaar en ontvangt daarvoor 4 bonuskaarten. Blauw ontvangt ook 5 punten van het inzetvak.

Actiekaarten

6 Elke speler die één of meerdere actiekaarten heeft ontvangen, moet deze aan het eind van de ronde uitspelen. Indien je meer dan één actiekaart speelt, bepaal je zelf de volgorde waarin je deze speelt. Als meerdere spelers actiekaarten hebben, komt elke speler met de klok mee vanaf de Kwismaster aan de beurt. Gespeelde actiekaarten gaan uit het spel.

Einde van de ronde

9 De Kwismaster geeft de vragenkaarten met Kwismasterkaart door naar de speler links van hem/haar. Deze speler leidt als Kwismaster de volgende ronde. [Begin weer bij fase 1.](#)

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt na vier, vijf of zes ronden, afhankelijk van het aantal spelers. Na de laatste ronde telt elke speler zijn bonuspunten. Deze bonuspunten tel je bij je puntentotaal op. De speler met de hoogste eindscore wint Kwis 't!

VEELGESTELDE VRAGEN

1 Mag ik mezelf controleren?

Nee, dit mag niet.

2 Ik heb geen enkele vraag goed beantwoord. Moet ik nu bluffen?

Ja, als je geen enkele vraag goed hebt beantwoord moet je bluffen, want het inzetvak 'O antwoorden goed' staat niet op het speelbord.

3 Ik heb vijf vragen goed beantwoord. Kan ik nu niet bluffen?

Dat klopt. Als je alle vijf vragen goed hebt beantwoord kan je niet bluffen. Je zal wel merken dat je regelmatig gecontroleerd wordt als je in het inzetvak '5 antwoorden goed' staat, waardoor je alsnog bonuskaarten verdient.

4 Mag ik actiekaarten bewaren voor een volgende ronde?

Nee, je actiekaarten speel je altijd uit in de ronde waarin je de actiekaart ontvangt. Het kan daardoor voorkomen dat je de actiekaart niet kan gebruiken.

5 Met de actiekaart 'Beter goed gejat dan slecht bedacht' trek ik twee bonuskaarten bij een andere speler. Eén van deze twee bonuskaarten is een actiekaart. Moet ik deze nu ook direct uitspelen?

Ja, als je met een actiekaart ('Beter goed gejat dan slecht bedacht' of 'De gelegenheid maakt de dief') een actiekaart uit de hand van een medespeler trekt, moet je ook deze actiekaart direct uitspelen.

6 De stapel bonuskaarten is op. Wat nu?

Het kan in een enkel geval gebeuren dat de stapel bonuskaarten op is. In dat geval trekt elke speler vier willekeurige bonuskaarten uit zijn/haar eigen hand. De bonuspunten van deze vier kaarten tel je direct op het scorespoor erbij, door je score pion vooruit te plaatsen. Elke speler levert de vier bonuskaarten in. Al deze bonuskaarten worden geschud tot een nieuwe stapel bonuskaarten.



Heeft u vragen of opmerkingen over Kwis 't!?! Neem dan contact met ons op via info@waterfallgames.nl

KWIS'T! DANKWOORD

Kwis 't! hebben we kunnen ontwikkelen dankzij de hulp van heel veel mensen. We willen daarom alle mensen bedanken die op een manier hebben bijgedragen aan Kwis 't! Er is helaas geen ruimte om iedereen te noemen. Met het risico anderen te kort te doen, lichten we er toch een aantal mensen uit: Fang May Hellen Njoo en Lieke Timmermans, die ons altijd steunen, in voor- en tegenspoed. Davy Baetens, Glenn Dejaeger, Charlotte Wouda en Antti Tähtinen voor de hulp bij het maken van vragen. Anne Kraak voor het geweldige ontwerp, Pim Boers voor de redactie van alle teksten, Wim Dijkstra en Anita Mulder voor financiële steun en Jan-Willem de Bruijn, Job Dijkstra, Natalie van der Worp, Karen van Erven, Marit van den Heuvel, Sjoerd Bakker, Joline Geervliet, Theo en Janneke Merkus (ook voor de titelsuggestie), Maite Timmermans, Mark Lenssen, Ria van de Haterd, Jan Hoefs, Patrick en Esther Hendriks, Irene Boer, Bas Crooijmans, Cristian Nita, Chantal van Dijk, Twan Meeuwssen, Dinotra Emanuelson, Moonfung Fong, Fabri Antonelli, Anne Kandelaars, Geert van der Velden, Marco en Stacey Fenu, Corné Gelens, Saskia Kruijssen, Bart van Teeffelen, Pien Bons, Joost Aarts, Lisette de Wildt, Arno Jonker, Didi Lin, Laurens Porschen, Ivo van Orden en Marije Veltman voor het testen van Kwis 't!