

HANDEIDING

EffeBuurten - versie dec 2021



MAAKT DE TONGEN LOS

EffeBuurten is een leuk gezelschapsspel en speel je met bekenden of met mensen die je voor het eerst ontmoet. Het is een spel waar winnen het doel is, maar EffeBuurten nodigt ook uit om samen even te kletsen. Daarom zeggen we: “EffeBuurten maakt de tongen los.”

Je kunt **winnen** door zoveel mogelijk punten te verzamelen. Op het moment dat het spel stopt worden de punten geteld en de speler met de meeste punten heeft gewonnen.

Waarmee zijn **punten** te verzamelen?

Met de TREFPUNTKAARTEN, het fiche HET PLEIN, het fiche DE SLEUTEL en ook met de LUISTERKAARTEN en de meeste KLETSKAARTEN.

Gooi met een of twee dobbelstenen om te bepalen welke speler mag beginnen. De speler die aan de beurt is, gooit maar met één (1) dobbelsteen. Hij/ zij is geheel vrij om naar eigen keuze een route te nemen op het bord.

Wanneer stopt het spel?

Zodra een van de spelers als eerste thuis is aangekomen. Óf als de afgesproken speeltijd, bijvoorbeeld een uur, is bereikt.

Zodra het spel is gestopt worden de punten geteld. De speler met de meeste punten heeft gewonnen. **LET OP:** de speler die als eerste thuis komt, kan minder punten hebben dan een van de andere spelers!!!

Wat is de opdracht?

Verzamel minimaal drie (3) TREFPUNTKAARTEN,
plus het fiche HET PLEIN,
plus het fiche DE SLEUTEL.

Trefpunten

Elk trefpunt staat twee (2) keer op het bord, maar van elk trefpunt is maar één (1) trefpuntkaart aanwezig in het spel. Heeft een speler een trefpuntkaart bemachtigd en komt een andere speler op dat trefpunt dan dobbelen de twee spelers om de trefpuntkaart. De speler die de meeste ogen gooit krijgt de trefpuntkaart. Gooien de spelers het zelfde aantal ogen dan behoudt de speler die de trefpuntkaart al in zijn/ haar bezit had.

Luisterkaart

De speler die een luisterkaart heeft gepakt van de stapel leest de tekst die op de kaart staat hard op. De andere spelers luisteren en kunnen eventueel reageren of iets zeggen naar aanleiding van wat ze gehoord hebben.

Vervolgens volgt de speler met de luisterkaart in handen de instructies op die op de luisterkaart te lezen is.

Kletskaart

De speler die een kletskaart van de stapel heeft gepakt, leest als eerste de instructies die op de kaart staan. De eerste instructie is: wijs een medespeler aan.

Daarna leest hij/ zij de tekst hardop die op de kaart staat. En volgt daarna de tweede instructie.

EERSTE KEER SPELEN → STAP voor STAP

1. Leg het **SPEELBORD** op tafel
2. **TREFPUNT**-kaarten



Leg de trefpuntkaarten in **vier** stapeltjes naast het bord; .



heel handig:

de stapeltjes per aantal punten dat een kaart heeft:

+1 - +2 - +3 - +5

de speler die de kaarten beheert, kan dan makkelijk en snel een trefpuntkaart vinden en aan de speler geven die op een trefpunt is komen te staan.

3. **LUISTER**-kaarten



Speel de eerste keer dat jullie EffeBuurten spelen alleen maar met de basis set van de luisterkaarten.

Leg de luisterkaarten op het speelbord in het daarvoor bedoelde vak.



Het zijn de luisterkaarten zonder het 'plus'-teken.

De basis set bevat alleen kaarten met **plus-punten**.

Deze luisterkaarten kunnen alleen gegeven of gehouden worden.

4. **KLETS**-kaarten



Speel de eerste keer dat jullie EffeBuurten spelen alleen maar met de basis set van de kletskaarten.

Leg de kletskaarten op het speelbord in het daarvoor bedoelde vak.

KLETS-kaarten



De basis-set zijn de kaarten zonder het pepertje.

De kletskaarten kunnen punten hebben. En de kletskaarten hebben kaarten die een soort joker zijn, zoals in het voorbeeld hiernaast.

De speler die de kaart heeft, mag naar een trefpunt gaan van zijn/ haar keuze.



5. FICHES

Iedere speler kan slechts één fiche **HET PLEIN** bemachtigen. Het fiche HET PLEIN heb je nodig om te kunnen winnen.



En **DE SLEUTEL** van jouw huis heb je nodig om weer naar huis (het vertrekpunt) te kunnen gaan en thuis te kunnen komen. De sleutel is drie (+3) punten waard.

6. DOBBELSTENEN

Er liggen twee dobbelstenen in de doos. Maar je speelt maar met één dobbelsteen.

De tweede dobbelsteen kan gebruikt worden als twee spelers strijden om een TREFPUNT-kaart.



7. PION

Een speler speelt met de PION in de kleur van het huis waar zij of hij van vertrekt.

HEEL VEEL PLEZIER!!!

