

FACE CARDS

Voor 3 tot 7 spelers vanaf 10 jaar

Auteur: Leo Colovini

Illustratie: Oliver Freudenreich

Design: DE Ravensburger

Redactie: Stefan Brück en Philipp Sprick

NL

Inhoud

160 kaarten:

142 Facecards met foto's van personen, dieren en voorwerpen,

1 fotoapparaat, 7 fotoalbums, 10 blanco kaarten

In het spel vind je een lijst met de vertaling van alle namen in het Nederlands.



Spel & doel

Zoek bij elkaar, wat bij elkaar hoort! Of bij elkaar zou kunnen horen... Kies uit je Facecards in het geheim een foto-paar uit en tip vervolgens op de paren van de andere spelers. Tip je juist, dan komen de foto's in je fotoalbum. Wie aan het einde de meeste foto's verzameld heeft, wint!

Vorbereiding

Zoek voordat jullie gaan spelen de 10 blanco kaarten eruit.

Tip: op de blanco kaarten kun je plaatjes van jezelf, je huisdier of een familielid plakken en bij de kaartenstapel doen. Zo wordt je spel uniek en vrienden, familie & co. doen ook mee!



1. Schud alle **Facecards** en leg ze omgekeerd als stapel in het midden op tafel. Zet de doos ernaast.
2. Geef iedere speler **7 kaarten** van de stapel, als jullie met maximaal 5 spelers spelen. Bij meer dan 5 spelers krijgt ieder **6 kaarten**. Neem ze zo in je hand, dat de andere spelers ze niet kunnen zien.
3. Pak ieder een **fotoalbum** en leg het voor je neer.
4. Pak de bovenste kaart van de stapel: de speler die de afbeelding het beste herkent, zet het **fotoapparaat** voor zich neer en mag beginnen! Het kaartje gaat vervolgens in de doos.

Verloop van het spel

Paar uitkiezen

1. Eerst kiest iedere speler in het geheim 2 kaarten die hij in z'n hand heeft, die volgens hem/haar het beste bij elkaar passen.



Tip: dat kan de overeenkomende gezichtsuitdrukking zijn, hetzelfde kapsel of dezelfde vorm van de neus. Misschien is het ook wel de kleur van de achtergrond of dat ze allebei uit hetzelfde land of hetzelfde jaar komen – je kunt je fantasie de vrije loop laten! Wie zich het beste in z'n medespeler kan verplaatsen en zijn fotopaar zo kiest, dat deze ze makkelijk herkent, heeft hier echt goede kaarten...

2. Daarna legt ieder **een kaart** van z'n fotopaar **omgekeerd** voor zich neer. De **andere kaart** leg je ook **omgekeerd** in het midden op tafel. Spelen jullie met maximaal 4 spelers, leg dan nog **3** omgekeerde kaarten van de stapel in het midden. Spelen 5 of meer spelers mee, dan komt er maar **1** kaart bij.
3. Schud nu de kaarten die in het midden liggen en leg ze daar open naast elkaar neer, zodat de speler met het fotoapparaat ze goed kan zien. Daarna draait iedere speler de kaart voor zich om – het beste is, dat de kaart in de richting van het midden van de tafel kijkt.

Tippen & scoren

1. De speler met het fotoapparaat mag beginnen. Hij tikt op de kaart voor een speler en de kaarten in het midden, die deze speler volgens hem ook heeft uitgelegd.

Tip: natuurlijk moet je op die combinatie tippen die je het meest waarschijnlijk vindt. Je kunt ook een reden noemen waarom juist deze kaarten bij elkaar horen. En nee, je mag niet op eigen kaarten tippen...

2. De andere speler zegt nu, of de tip klopt of niet.

- **Fout getipt?** De andere speler zegt "ernaast" – en verder niets!
- **Goed getipt?** Gefeliciteerd! **Beide** spelers pakken één van beide foto's en leggen hem in (= onder) hun fotoalbum. **Bonusfoto:** hebben jullie een fotopaar geraden, dat uit twee **verschillende categorieën** bestaat (dus bv. mens – dier)? Dan krijgen jullie **allebei** een bonusfoto! Pak daarvoor ieder een foto uit de doos (zie 3.) en leg hem in jullie album.



Tip: de 3 verschillende categorieën mens – dier – voorwerp kun je ook onderscheiden aan de hand van de gekleurde stip onderaan op iedere foto.



3. Zo spelen jullie om de beurt verder tot ieder van jullie **goed getipt** heeft. Dan eindigt de ronde. Alle nu nog uitliggende kaarten gaan terug in de doos. Iedere speler krijgt 2 nieuwe kaarten van de trekstapel, kiest opnieuw een fotopaar enz. Geef voor de nieuwe ronde het fotoapparaat door aan de nieuwe startspeler. Hij begint vervolgens met het tippen.

Tops & flops – bijzondere momenten in de tipronde

- **Top-tipper:** tip je zo goed, dat de laatste speler alleen nog op z'n eigen paar kan tippen, heeft hij in deze ronde helaas geen punten.
- **Flop-tipper:** niemand van jullie heeft goed getipt? Dan komt er meteen nog een tipronde met de al liggende kaarten...

Einde

Het spel eindigt, wanneer iedere speler even vaak startspeler is geweest. Wie nu de meeste foto's in z'n album heeft, wint. Bij gelijke stand zijn er meer winnaars.

3 spelers	ieder 3x startspeler
4–5 spelers	ieder 2x startspeler
6–7 spelers	ieder 1x startspeler

Varianten

Expert

Speel met een handkaart minder. Ieder van jullie pakt een kaart van de stapel en legt die open voor zich neer. Kies bij deze kaart een passende kaart uit je hand en leg ze vervolgens omgekeerd in het midden op tafel, enz.

Prof

Speel met het normale aantal handkaarten. Leg **beide** kaarten van jullie paar (eerst omgekeerd) in het midden op tafel. Extra kaarten van de stapel heb je niet nodig. Wordt in de tipronde op een correct paar getipt, dan wordt het bevestigd door de speler die het heeft uitgelegd. Beide spelers worden zoals gewoonlijk beloond.

Risico (voor 3–5 spelers)

Ieder legt **twee** fotoparen uit: van ieder paar zoals gewoonlijk 1 kaart voor je en 1 (eerst omgekeerd) in het midden op tafel. Vul de kaarten in het midden eventueel aan met kaarten van de trekstapel, zodat daar minstens **9** kaarten liggen. Elke keer als er goed getipt is, kan de speler die aan de beurt is beslissen, of **opnieuw tippen** of **vrijwillig ophouden**: wie **vrijwillig ophoudt**, legt alle kaarten die hij in de tipronde heeft gewonnen in z'n album. Wie echter **verder tipt** en **verkeerd** legt, **moet** ophouden en **alle** kaarten die hij in deze beurt gewonnen heeft terug in de doos leggen. De spelers van wie hun paren goed getipt waren, mogen hun kaart natuurlijk houden. In het risico-spel zijn er geen extra punten voor combinaties van verschillende categorieën.