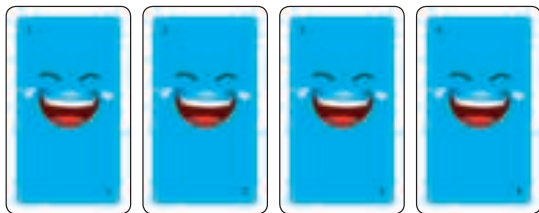


Hierna mogen de andere spelers een kegel van tafel pakken. Dit moet zo snel mogelijk gebeuren, want voor één pechvogel staat er geen kegel op tafel. Heb jij deze ronde misgegrepen? Dan wordt er bij jouw naam een punt weggestreept. Gelukkig maak je in de volgende ronde(s) nog kans om te winnen, want de kaarten worden opnieuw geschud en het spel begint weer van voren af aan. Wanneer één speler geen punten meer heeft, mag deze niet meer meespelen en wordt er één kegel en één set kaarten met dezelfde kleur uit het spel gehaald. Je speelt door totdat er nog maar één kegel op tafel staat en er twee setjes kaarten zijn. Nu volgt het ultieme duel tussen de laatste twee spelers. Wie is het snelst en grijpt de laatste kegel?

**DE SPELER DIE HET EERST
DE ALLERLAATSTE KEGEL GRIJPT,
IS DE RAZENDSNELLE WINNAAR!**



Voorbeeld: Complete set, grijp een kegel!



07187

King International Zaandam, The Netherlands, www.kinginternational.com - Auteur en spellenbedenker: Enrico Groeneveld

SPELREGELS

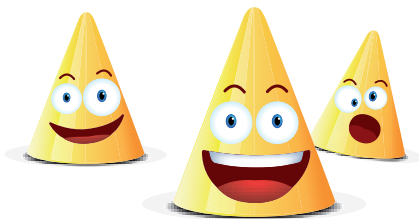
RAZENDSNEL!



Aantal spelers: 2 tot 4

Leeftijd: 8+

Inhoud: 3 kegels,
18 kaarten, stickers,
spelregelboekje



GRIP JE KANS EN WIN HET SPEL!

Ben jij razendsnel en speel jij het spel slimmer dan je tegenstanders? Heb jij als eerste vier kaarten van dezelfde kleur in je hand?

Grijp dan zo snel mogelijk één van de grappige kegels van tafel en wees je tegenstanders te snel af! De speler die in de laatste ronde het eerst de kegel grijpt, heeft gewonnen.

VOORBEREIDING

Voordat je de kegels gaat gebruiken moet je eerst de stickers midden op de kegel plakken. Plak ze goed vast zodat ze tijdens het spelen er niet vanaf komen. Schrijf de namen van de spelers op een stuk papier en schrijf onder iedere naam vier punten. Zet de kegels op tafel met ongeveer 30 centimeter tussenruimte.

Om het extra spannend te maken, zet je altijd één kegel minder op tafel dan dat er spelers zijn. Dus bij vier spelers zet je drie



kegels op tafel, bij drie spelers twee kegels, enzovoort. Zo grijpt er altijd iemand mis, dus dat wordt lachen! Iedere speler pakt vier speelkaarten van dezelfde kleur. De kaarten zijn genummerd van één tot en met vier. Zijn er bijvoorbeeld vier spelers, dan heb je in totaal 16 speelkaarten van vier verschillende kleuren. Deze speelkaarten leg je op een stapel. Hier leg je twee zwarte jokerkaarten bij. Die zijn belangrijk, want met de jokers kun je het spel saboteren. Je hebt nu een stapel van 18 speelkaarten. Schud de kaarten goed en geef elke speler vier kaarten. De overgebleven twee kaarten leg je weg zonder ze te bekijken. Ze doen niet mee in deze ronde. Let op: je weet niet welke twee speelkaarten eruit zijn, bijvoorbeeld welke kleur(en) niet compleet meer in het spel zitten! Er kan ook een joker uit zijn.

HET SPEL

Beslis tijdens het spelen welke kleur kaarten je wilt verzamelen om zo snel mogelijk een set in handen te krijgen. Ga jij voor de set met blauwe lachebekjes, gele versierders, coole groentjes, of rode knapperds? Het kan zijn dat de set waarop je gokt niet compleet is, of dat je tussentijds wilt switchen van kleur. Pak allemaal tegelijk een kaart uit je hand die je niet nodig hebt. Eén speler roept SCHUIF! Dan schuif je deze kaart door naar de speler links van je. Herhaal dit totdat je vier kaarten in je hand hebt van dezelfde kleur. Krijg je een zwarte joker toegeschoven? Dat is balen, want dan word je gesaboteerd! Je moet de joker minimaal 1 beurt houden voordat je hem mag doorschuiven. Heb je een complete set? Grijp dan razendsnel een kegel van tafel. Het is namelijk mogelijk dat meerdere spelers tegelijk een complete set hebben en dan willen ze natuurlijk één van de grappige kegels voor je neus weggapen!