

# RUMBLE PIT



Check [www.rumblepit.nl/how-to-play](http://www.rumblepit.nl/how-to-play) for other languages  
Besuchen Sie [www.rumblepit.nl/how-to-play](http://www.rumblepit.nl/how-to-play) für deutsche Spielregeln  
Visitez [www.rumblepit.nl/how-to-play](http://www.rumblepit.nl/how-to-play) pour les règles du jeu en français  
Visita [www.rumblepit.nl/how-to-play](http://www.rumblepit.nl/how-to-play) para conocer las reglas del juego en español  
Bezoek [www.rumblepit.nl/how-to-play](http://www.rumblepit.nl/how-to-play) voor de Nederlandse spelregels

## Doel spel

Zorg ervoor dat je zo min mogelijk strafzetten hoeft te lopen. Dit doe je door mini-games te winnen, krachten te gebruiken en wetten te gehoorzamen. Wanneer een van de spelers de laatste tegel van het bord bereikt, eindigt het spel. Hij of zij, die op dat moment de minste strafzetten heeft gelopen, wint het spel!

## Vorbereiding spel

- Leg het bord op tafel.
- Iedere speler plaatst een pion op START.
- Schud de kaarten en leg deze als gesloten stapel naast het bord.
- Leg de fiches en dobbelstenen in de buurt van het spel. Deze heb je pas nodig bij het spelen van bepaalde mini-games.
- De jongste speler start het spel door een speelkaart van de stapel te pakken.

## Algemene spelregels

Er zijn drie type speelkaarten: mini-games (groen), wetten (rood) en krachten (blauw).



## Mini-games

Trek je een mini-game, dan leg je deze kaart open en zet je het spelletje in gang. Mini-games kennen geen winnaars, enkel verliezers. **Heb je een mini-game verloren, dan moet je strafzetten lopen.** Op iedere kaart staat rechtsboven in de hoek hoeveel strafzetten de verliezer(s) moet(en) lopen.

Nadat een mini-game is gespeeld en de strafzetten zijn gezet, mag de kaart terug onderop de stapel. De volgende speler is nu aan de beurt

## Wetten

Na het trekken van een wet is deze direct van kracht voor **alle spelers**. Wetten verbieden of verplichten je bepaalde handelingen. Iedere keer dat je een wet overtreedt, moet je strafzetten lopen.

Leg alle wetten open op tafel, zodat iedereen kan zien waaraan gehoorzaamd dient te worden. Er mogen **maximaal 4 wetten tegelijkertijd** actief zijn. Trekt een speler een vijfde wet, dan mag hij kiezen welke actieve wet hij gaat vervangen.

Na het invoeren van een wet is de volgende speler aan de beurt.

## Krachten

Een kracht zorgt ervoor dat jij een speciale vaardigheid bezit. Krachtkaarten hoeven doorgaans niet direct gespeeld te worden. Wacht daarom op een tactisch moment. **Leg krachtkaarten open voor je neer**, zodat iedereen kan zien welke kracht(en) jij bezit. Het aantal krachten per speler is ongelimiteerd.

Na het trekken van een kracht is de volgende speler aan de beurt.

## Uitzonderlijke situaties

- Het kan gebeuren dat door een wet of een kracht het onmogelijk wordt om een mini-game te spelen. Wanneer dit gebeurt, dan komen de wetten en krachten tijdelijk te vervallen, zodat een mini-game goed kan worden uitgevoerd.
- Het is toegestaan om met meerdere pionnen op dezelfde tegel te staan.

## Ook speelbaar als drankspel

Je kan ervoor kiezen om Rumble Pit te spelen als **drankspel**. Neem dan bij iedere strafzet die je moet lopen ook een slok van je drankje.



## One, Two, Three

De speler die deze kaart heeft getrokken, stelt een vraag aan de groep. Na het stellen van de vraag, bedenkt hij ook drie antwoordmogelijkheden: 1, 2 en 3. Een van deze antwoorden moet juist zijn.

Na het geven van enige bedenktijd, telt de speler, die de vraag heeft gesteld, af. Na het aftellen moeten alle spelers **tegelijktijd** een antwoord kiezen. Dit doen ze door 1, 2 of 3 vingers op te steken. Alle spelers die het verkeerde antwoord hebben gekozen verliezen deze mini-game.

**Speeltip:** Je kan algemene vragen stellen, maar persoonlijke vragen zijn vaak leuker!



## Quick Dice

De speler die de kaart heeft getrokken wijst twee spelers aan. Deze twee spelers krijgen een dobbelsteen en nemen het tegen elkaar op.

De speler die de kaart heeft getrokken, noemt een getal tussen de 1 en 6, bijvoorbeeld: '5'. De twee spelers proberen nu **zo snel mogelijk** een 5 te dobbelen.

De speler die als eerste het genoemde getal dobbelt wint een ronde. Je speelt in totaal **drie rondes**. De speler die de minste rondes wint, verliest het spel.



## Ping, Pang, Pong

De speler die deze kaart heeft getrokken start het spel door het woord 'ping' te zeggen. **Tegelijkertijd** wijst hij een willekeurige speler aan. De aangewezen persoon moet binnen één seconde 'pang' zeggen en tegelijkertijd ook een volgende speler aanwijzen. Die speler zegt 'pong' en wijst ook weer iemand aan.

Na het woord 'pong', begin je weer opnieuw met het woord 'ping'. Dit spel gaat door totdat iemand een fout maakt of te lang aarzelt, deze speler verliest het spel.

**Speeltip:** Je kan je medespelers verwarren door bijvoorbeeld te wijzen naar de persoon links van je, maar door te kijken naar de persoon rechts van je.



## The Poet

De speler die deze kaart heeft getrokken begint met het vertellen van een zelfverzonnen sprookje. Maar hij stopt al na één zin! De speler naast hem vertelt de volgende zin. Deze zin moet **rijmen** op de eerste zin! De volgende speler bedenkt weer een zin die erop rijmt, en zo verder.

Moet een speler te lang nadenken, rijmt zijn zin niet of is zijn rijmwoord al eerder gebruikt? Dan heeft hij verloren.

**Speeltip:** Kies voor woorden waarop je eenvoudig kan rijmen, zo ontstaan de leukste sprookjes.

## VOORBEELD SPEL

**Speler 1:** "Een prinses ziet een kikker in het zand."

**Speler 2:** "Die vindt zij zeer interessant."

**Speler 3:** "Ze pakt de kikker op en kust hem galant."

**Speler 4:** "Toen veranderde de kikker in een olifant."

**Speler 1:** "Daar heeft de prinses niks aan en ze steekt hem in brand."

**Speler 2:** "Uhhh...."

Speler 2 moet te lang nadenken, hij verliest het spel.



## The Archer

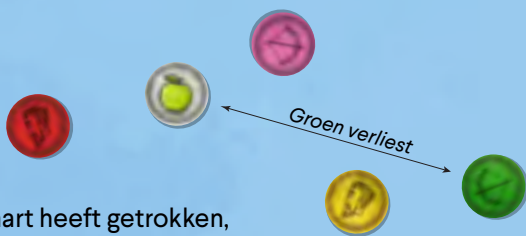
De speler die de kaart heeft getrokken, pakt het fiche met de appel. Hij gooit deze ergens in de kamer. Hij moet dit fiche minimaal een meter van zichzelf vandaan gooien.

Hierna probeert iedere speler zijn eigen fiche zo dicht mogelijk bij het appelfiche te gooien.

T

ijdens het gooien mag je niet van positie veranderen; **je moet gooien vanaf de plek waar je zit**. De speler die zijn fiche het verst van de appel heeft liggen, verliest het spel.

**Let op:** De speler die de appel heeft gegooid, werpt zijn eigen fiche als laatste.





## The Dance off

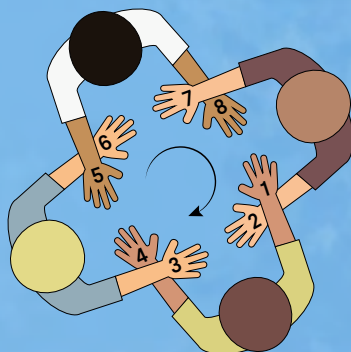
De speler die deze kaart heeft getrokken start het spel door een (dans)beweging te maken. De volgende speler herhaalt deze beweging en voegt hier een nieuwe beweging aan toe. Dit gaat net zolang door totdat iemand een van de bewegingen vergeet of een fout maakt in de volgorde. Deze speler verliest het spel.



## The War Drums

Alle spelers plaatsen hun handen op tafel zoals hier is afgebeeld.

De speler die deze kaart heeft getrokken, start het spel door één keer met zijn rechterhand op tafel te tikken. De hand die er **klokgewijs** naast ligt, moet binnen één seconde ook op de tafel tikken. De hand die daarnaast ligt, moet ook weer binnen één seconde op de tafel tikken, enzovoort.



Zodra een speler ervoor kiest om niet één, maar twee keer op tafel te tikken, dan **verandert de speelrichting**. De speelrichting kan eindeloos veranderen.

De speler die te lang aarzelt, of op tafel tikt terwijl hij niet aan de beurt is, verliest het spel.

### VOORBEELD SPEL

- Hand 1 start het spel door eenmaal op tafel te tikken.
- Nu tikt hand 2 eenmaal op tafel.
- Nu tikt hand 3 tweemaal op tafel.
- Nu tikt hand 2 eenmaal op tafel.
- Nu tikt hand 1 tweemaal op tafel.
- De speler in het witte shirt let niet op. Hij tikt met hand 8 op tafel terwijl hij niet aan de beurt is. Hij verliest het spel.

### ★ Spelregels voor gevorderden

Naast dat je alleen met een platte hand op tafel mag tikken, mag je nu ook met een vuist op tafel kloppen. Wanneer je kiest om te kloppen, dan wordt er een hand overgeslagen. Je mag er ook voor kiezen om twee keer met een vuist te kloppen, dan verander je de speelrichting én wordt er een hand overgeslagen.



## The Preacher

De speler die deze kaart trekt, bedenkt een onderwerp en wijst een speler aan. De aangewezen persoon moet over het onderwerp een presentatie houden van 1 minuut. (gebruik een stopwatch bij dit spel)

De spreker moet zich houden aan de volgende regels:

- Hij mag geen “uh” of “uhm” zeggen.
- Hij mag geen lange stiltes laten vallen.
- Hij mag niet te ver van het onderwerp afwijken.
- Hij mag geen grammaticale fouten maken.

Overtreedt de spreker een van deze regels? Dan verliest hij het spel.

Lukt het de spreker om een minuut lang te presenteren zonder een fout te maken, dan verliest de persoon die de presentatie heeft uitgedeeld.



## Witching

Voor deze mini-game is het belangrijk dat je de tafel van 7 en 11 goed kent!

De speler die de kaart heeft getrokken start het spel door “1” te zeggen. De volgende speler zegt “2”, de volgende “3” en zo tel je verder totdat je bij 7 uitkomt. In plaats van 7 zeg je “**Witch**”.

Daarna wordt er weer om de beurt verder geteld: 8, 9, 10...

7 is echter niet het enige verboden getal - ook het getal 11 mag je niet zeggen. Daarnaast mag je ook niet de veelvouden van 7 en 11 zeggen: 14, 21, 22, 28, 33, etc. Kom je uit bij een van deze verboden getallen, dan zeg je “Witch” in plaats van het getal.

Wie te lang aarzelt of een fout maakt, heeft verloren.

### ★ Spelregels voor gevorderden

Iedere keer dat er “Witch” wordt gezegd, verandert de speelrichting.



## The Pointing Game

In dit spel probeer je te raden welke kant iemand op gaat kijken.

De speler die deze kaart heeft getrokken (speler 1) richt zich tot de speler naast zich (speler 2). Speler 1 wijst met zijn vinger een kant op: links, rechts, boven of onder.

Wanneer speler 1 wijst, kijkt speler 2 **tegelijkertijd** duidelijk met zijn hoofd een kant op: links, rechts, boven of onder.

Om het wijzen en het kijken goed te timen, moet speler 1 eerst **twee keer in zijn handen klappen** voordat hij een kant op wijst.

Wijst speler 1 dezelfde kant op als waar speler 2 naar toe kijkt, dan heeft speler 1 het goed geraden. Speler 1 hoeft **niet meer mee te spelen, hij is veilig!**

Kijkt speler 2 een andere kant op, dan blijft speler 1 in het spel.

Nadat speler 1 heeft gewezen, neemt speler 2 de beurt over. Speler 2 richt zich tot speler 3. Speler 2 klapt twee keer in zijn handen en wijst een kant op. Speler 3 probeert een andere kant op te kijken. Daarna is speler 3 aan de beurt en richt zich tot speler 4, en zo verder.

Telkens valt er een speler af wanneer hij de goede kant op wijst. Uiteindelijk blijft er nog maar één speler over, die verliest het spel.



## Throw high or die

Iedere speler mag drie keer met twee dobbelstenen gooien. Het aantal ogen van je **laatste worp** is je score.

Voorbeeld: Speler 1 gooit in zijn eerste worp 5 ogen. In zijn tweede worp gooit hij 11 ogen. Hij besluit om geen derde worp te gooien. Zijn score is 11.

De persoon met de laagste score verliest het spel. Bij een gelijkspel gooien de verliezers nogmaals totdat er één verliezer overblijft.

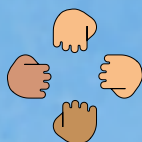
Iedere keer dat je een 7 gooit, mag je iemand aanwijzen die direct 2 **strafzetten** moet lopen. Als je een zeven gooit, dan gaat dit niet van jouw werpbeurten af. Dus als je in jouw eerste worp een zeven gooit, dan heb je nog steeds drie werpbeurten over.



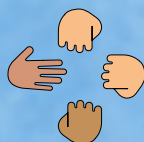
## The Palmist

Alle spelers steken één hand uit richting het midden van de tafel.

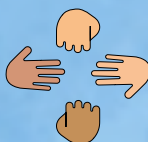
De speler die de kaart heeft getrokken is als eerste aan de beurt (speler 1). **Hij roept een getal** uit de tafel van vijf (0, 5, 10, 15, etc.). Daarna moeten alle spelers **tegelijkertijd** binnen 1 seconde kiezen voor een open of een gesloten hand. Een open hand telt voor 5 punten, een gesloten hand voor 0 punten.



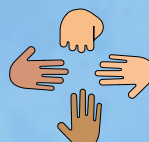
0 punten



5 punten



10 punten



15 punten



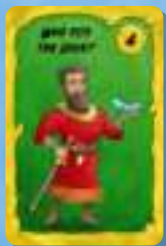
20 punten

Komt het geroepen getal overeen met het aantal punten? Dan trekt speler 1 zijn hand terug en speelt niet meer mee, **hij is veilig**. Komt het niet overeen, dan blijft speler 1 meespelen.

De beurt schuift door naar speler 2. Speler 2 roept een getal waarna alle spelers opnieuw kiezen voor een open of gesloten hand. Daarna is speler 3, en zo verder. Telkens wanneer een speler het juiste getal heeft geraden, is hij veilig. Het spel gaat door totdat er één speler overblijft, deze heeft verloren.

### Let op:

- Je hoeft niet af te tellen voordat je een getal roept.
- Houd je handpositie vast. Je mag deze enkel wisselen nadat er een getal is geroepen.



## Who fits the shoe?

De speler die de kaart heeft getrokken stelt een vraag startend met “Wie”. Bijvoorbeeld: “Wie kan er het slechtst tegen zijn verlies?” Vervolgens steken alle spelers een hand in de lucht en tellen hardop af vanaf 3. Na het aftellen: 3, 2, 1, wijzen ze allemaal tegelijkertijd naar de persoon waarvan zij vinden dat diegene het beste aansluit op de vraag. De persoon die de meeste vingers naar zich toegewezen krijgt heeft het spel verloren.

Bij een gelijkspel komt er een nieuwe vraag. Iedereen mag meestemmen, maar er mag enkel gewezen worden naar de verliezers van de vorige ronde.





## The Coin Clap

De speler die deze kaart heeft getrokken (speler 1), richt zich tot de speler naast zich (speler 2). Beide spelers leggen hun fiche in hun hand en geven elkaar met die hand een high-five.



Winnaar



Verliezer

Na de high-five vallen de fiches op de tafel. Ze kunnen op kop of op munt vallen. Valt jouw fiche op munt en die van je tegenstander op kop dan verlies je de ronde en moet je **direct 3 strafzetten** lopen!

Vallen beide fiches op kop of op munt, dan geef je elkaar opnieuw een high-five totdat een van de twee verliest.

Nadat speler 1 tegen speler 2 heeft gespeeld, neemt speler 2 het op tegen speler 3. Ook zij geven elkaar net zo vaak een high-five totdat een van hen verliest en direct 3 strafzetten moet lopen. Daarna speelt speler 3 tegen 4, en zo verder totdat iedereen twee duels heeft gespeeld.



## I'm going on a quest

De speler die de kaart heeft getrokken start het spel door te zeggen: "Ik ga op avontuur en ik neem mee: ...". Deze zin maakt hij af door een object te noemen, bijvoorbeeld: 'een zwaard'. De volgende speler herhaalt wat er door de vorige speler is gezegd en voegt hier een nieuw object aan toe. Jij krijgt dan bijvoorbeeld: "Ik ga op avontuur en ik neem mee: een zwaard, en een fakkel".

Elke volgende speler dient de voorgaande objecten **in juiste volgorde** te herhalen en een nieuw object toe te voegen. De speler die een fout maakt verliest het spel.



## Too hot to touch

De speler die deze kaart trekt, mag iets noemen dat voortaan zo heet is, dat je het **niet meer mag aanraken** met je blote handen. Bijvoorbeeld: de tafel, je haren of de deurklink.



## No Cursing

Als deze kaart is getrokken, mag niemand meer vloeken. Voor ieder scheldwoord dat je gebruikt moet je een strafzet lopen.



## Zip it

Als deze kaart is getrokken, mag je niemand meer bij zijn naam noemen.



## The Ritual

De speler die deze kaart heeft getrokken, bedenkt een ritueel, Bijvoorbeeld: "Doe een kip na."

Voor dat een speler strafzetten gaat lopen, moet hij het ritueel uitvoeren. Vergeet een speler het ritueel uit te voeren, dan moet hij 2 extra strafzetten lopen.



## Live in the moment

Is deze wet actief? Dan mag niemand meer zijn telefoon gebruiken.



## Miss Mime

De speler die deze kaart heeft getrokken, moet iets onzichtbaars bedenken, waar iedereen rekening mee moet houden.

Voorbeelden:

- Je veters zitten aan elkaar vast.
- Het plafond is extreem laag.
- Je drinkglas is te zwaar om op te tillen met één hand.



## The Hook

Als deze kaart is getrokken, mag niemand meer zijn dominante hand gebruiken. Dit geldt zowel voor handelingen binnen als buiten het spel.

Gebruik dus o.a. je niet-dominante hand bij:

- Het pakken van een kaart.
- Het openen van de koelkast.
- Het werpen van een dobbelsteen.



## The Thumb Knight

Deze kracht mag je eenmaal tijdens het spel inzetten.

The Thumb Knight legt zijn duim op de tafelrand. Deze duim houdt hij daar totdat alle overige spelers ook hun duim op tafel hebben geplaatst. De speler die dit als laatste doet, verliest.

Na het spelen van deze kracht, moet de kaart terug onderop de stapel.



## The Statue

Deze kracht mag je eenmaal tijdens het spel inzetten.

Bezit jij The Statue? Dan mag een vreemde of ludieke pose aanhouden. Je blijft in deze pose stilstaan totdat alle medespelers jouw houding hebben gekopieerd. De speler die als laatste jouw pose nadoet, verliest.

Na het spelen van deze kracht, moet de kaart terug onderop de stapel.



## Untouchable

Heb jij deze kaart getrokken? Dan ben jij onschendbaar voor alle wetten! Als jij een wet overtreedt, dan hoef je geen strafzetten te lopen.

Je blijft in het bezit van deze kracht, totdat iemand anders de Untouchable kaart trekt.

**Let op:** Je bent alleen onschendbaar voor de wetten (rood), niet voor de krachten (blauw).



## The Quiz Master

Ben jij de Quiz Master? Dan mag niemand jouw vragen beantwoorden. Doen ze dit toch? Dan moeten ze strafzetten lopen!

Je blijft in het bezit van deze kracht, totdat iemand anders de Quiz Master kaart trekt. Er is dus maximaal één Quiz Master actief.



## The Joker

Ben jij The Joker? Dan mag niemand meer om jou lachen. Doen ze dit toch? Dan moeten ze strafzetten lopen!

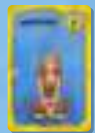
Je blijft in het bezit van deze kracht, totdat iemand anders The Joker kaart trekt. Er is dus maximaal één Joker actief.



## Handcuffed

Je bent vanaf nu handcuffed! Je polsen zitten met denkbeeldige handboeien aan elkaar vast. Je polsen mogen niet los van elkaar komen. Gebeurt dit toch? Dan moet je 2 strafzetten lopen en je polsen weer opnieuw bij elkaar brengen.

Je zit **vier beurten** lang vast aan deze kaart. Iedere keer als je aan de beurt bent moet de Handcuffed kaart een kwartslag worden gedraaid om de tel bij te houden.



Ronde 0

Ronde 1

Ronde 2

Ronde 3

Ronde 4  
Vrijheid!

**Let op:** Vergeet je tijdens je beurt je Handcuffed kaart een kwartslag te draaien, dan mag je dit niet tijdens de beurt van iemand anders corrigeren. Je zit dan een ronde langer vast aan je handboeien!