

MET 3 SPELERS

Één speler **is de herder**. Hij of zij leest een opdracht voor aan de andere twee spelers.

➖ Als de spelers **verschillende antwoorden geven**, eindigt hun beurt. De speler links van de herder wordt de nieuwe herder.

➕ Als de spelers **hetzelfde antwoord geven**, krijgt de herder de kaart als straf. De twee spelers kunnen dan kiezen:

– **Om te stoppen**, de herder houdt zijn strafpunt en de ronde eindigt.

– **Een nieuwe kaart proberen**, om de herder een extra strafpunt te geven. Maar als ze falen, eindigt de ronde en krijgt de herder helemaal **geen strafpunten**.

✖ **De eerste speler die 5 strafpunten krijgt, verliest. De andere twee spelers winnen het spel.**

VOND JE HOLY SHEEP LEUK?

Aarzel niet om een review online achter te laten of ons een lief berichtje te sturen op hallo@holysheep.nl

Dat vinden we altijd leuk!

Je kunt ook een foto op Instagram posten en [@holysheep_spel](https://www.instagram.com/holysheep_spel) taggen – we sturen je een kleine verrassing als bedankje.



SCAN MIJ VOOR
EEN VERRASSING



4

SPELREGELS

Leer de regels
in 1 minuut!

VOOR 4 T/M 9 SPELERS

Vorm teams van **2 of 3 spelers**, **schud** de kaarten en maak een trekstapel.

DIT IS HOE JE SPEELT:

Teams spelen om de beurt met de klok mee rond de tafel.

1. Het team met de speler die het meest op een herder lijkt, begint.
2. Het volgende team pakt een kaart en leest de opdracht hardop voor.

Welk thema?

Nadat je een kaart hebt gepakt, lees je de vraag die hoort bij het symbool van de bovenste kaart op de stapel.



3. De spelers van het herdersteam bedenken **in stilte** hun antwoord. Als ze klaar zijn, tellen ze samen "1, 2, 3" en antwoorden ze allemaal tegelijk!

* Heeft een team meer spelers dan het andere (bijvoorbeeld 3 tegen 2), dan doet per ronde één van de spelers niet mee.

1

Als hun antwoorden verschillen, verliezen ze! 

De kaart wordt uit het spel gehaald en de beurt gaat naar het volgende team.

 Als alle spelers precies **hetzelfde antwoord** geven, kan het team:

- De kaart **veiligstellen** en het andere team laten spelen.
- **Of** een nieuwe kaart **proberen**. Maar als ze falen, verliezen ze alle kaarten die ze tijdens deze beurt hebben gewonnen.



Einde van het spel

Het team dat als eerste 7 punten heeft, wint het spel!

DE KAARTEN

Schapenkaart =
Hoe moeilijker de vraag, hoe meer punten je kunt scoren – 1, 2 of 3 punten.



Bliksemkaart = 1 punt
Beantwoord vier vragen achter elkaar zonder tussendoor drie seconden af te tellen. Beantwoord je ze allemaal goed? Dan win je de kaart! **En het allerbelangrijkste: spreek luid en duidelijk.**

AANVULLENDE REGELS

OPOFFERING = JOKERS

Als een team besluit één van hun **eerder gewonnen** kaarten op te offeren, mag één van de spelers de eerste letter van het woord dat hij of zij gaat zeggen, verklappen.

Dit is niet toegestaan bij dilemma's of vragen met een getal.

GEEN HINTSSSS!

Artikel één van de schaapscodes:

een beetje kletsen tussen teamgenoten mag, maar te veel verklappen is niet toegestaan.

Dit mag wel: dingen zeggen als 'makkelijk', 'kom op', 'focus', enzovoort.



VIDEO!

Je mag de ronde van de bliksemkaarten **filmen** om valsspelers te betrappen.



DODELIJKE VARIANT

Laat het andere team een vraag van de kaart kiezen.