

*MUTE TOKEN

Wanneer je de mute token krijgt, mag je gedurende de huidige en de volgende ronde niet praten of zingen! Doe je dit wel, dan ga je één vakje achteruit. Als een andere speler een foute tekst zingt, neemt die de mute token over.



HET EINDE

Het spel eindigt wanneer een speler het **WINNAAR!**-vakje bereikt. Gefeliciteerd! Die speler verdient een echte award!*

*Award niet inbegrepen.



MAG HET MOEILIJKER?

Draai het spelbord om en houd rekening met de extra regels. Afhankelijk van het vakje waar je staat:

ENKEL SOLO-ARTIESTEN!

Kies een liedje van een solo-artiest.

ENKEL BANDS!

Kies een liedje van een band.

ALLE REMMEN LOS!

Sta op en geef een echte performance!

Wie deze regels niet volgt, krijgt de mute token!



#GRABTHEMICGAME

WAARSCHUWING! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Bevat kleine onderdelen die afgebroken en ingeslikt kunnen worden. Deze adviezen bewaren voor eventuele correspondentie. Afbeelding niet contractueel verbonden. De kleuren en vormen van het product kunnen afwijken van de afbeelding voorgesteld op de verpakking. Geproduceerd in China. ATTENTION ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments de petite dimension pouvant être absorbés. Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure. Photos non contractuelles. Les couleurs et les formes de ce produit peuvent différer de celles représentées sur l'emballage. Fabriqué en Chine. ACHTUNG ! Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Erstickungsgefahr durch Kleinteile. Bewahren Sie die Verpackung auf, um die Anleitungen jederzeit einsehen zu können. Unverbindliche Fotos. Hergestellt in China.

©2025 Lucky Egg Ltd. 30 Brewer Street, W1F 0SS.
©2025 MGBL. Translation and copywriting by MGBL.

Verdeeld in Nederland en België door MGBL. Koloniënstraat 11, 1000 Brussel, België

www.megableu.com



GRAB THE MIC

NEDERLANDSTALIGE UITGAVE

SPELREGELS



SCAN EN ZIE ANDERE SPELERS IN ACTIE!

DOEL

Zorg dat je als eerste het **WINNAAR**-vak bereikt!

INHOUD



VOORBEREIDING

1. Leg het spelbord en de mute token in het midden van de tafel.
2. Schud de kaarten en leg ze op een stapel naast het spelbord.
3. Zet de microfoon rechtop, zodat alle spelers erbij kunnen.
4. Elke speler kiest een spelertoken en legt die op het **START**-vakje op het spelbord.
5. De speler die het meest recent karaoke heeft gezongen draait de kaarten om tijdens het spel.



SPELVERLOOP

ELKE RONDE:

1. Draai de bovenste kaart van de stapel om zodat iedereen de **WOORDEN** kan zien.
2. De eerste speler die een liedje kan bedenken dat het Nederlandse of Engelse **WOORD** bevat, grijpt de microfoon en zingt het uit volle borst!



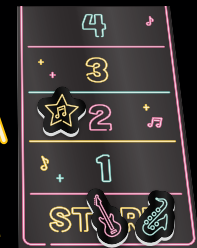
All I do is win win win no matter what!



DE TEKST IS **JUIST**:

Je scoort het aantal punten dat op de kaart staat. Zet je spelertoken zo veel vakjes vooruit op het spelbord.

Zet de microfoon weer in het midden en leg de gebruikte kaart opzij.



DE TEKST IS **FOUT**:

Je krijgt de mute token*. Zet de microfoon weer in het midden. De andere spelers proberen nog een liedje te bedenken met het **WOORD**.



3. Dit is het einde van de ronde. Draai een nieuwe kaart om een nieuwe ronde te starten.

OOK BELANGRIJK

- Je moet minstens één zin uit het liedje zingen dat het **WOORD** bevat. Je kiest zelf of je in het Nederlands of het Engels wilt zingen.
- Het mag een variatie van het woord zijn bv. vervoegingen, enkelvoud, meervoud, verkleinwoord,...
- Het **WOORD** hoeft niet in de titel te staan.
- Als niemand een liedje kan bedenken, sla de kaart over en start een nieuwe ronde.