

# HOT POTATO!



Jolly Dutch



## Spel opzet

Geef elke speler een setje van zes Potato-kaarten, dit zijn je handkaarten. Laat deze kaarten gedurende het spel niet aan anderen zien. Als je speelt met minder dan vier spelers blijven de overige setjes in de doos. Schud vervolgens de Encounter-kaarten om er een trekstapel van te maken. Leg het Hot Potato fiche en de aardappel puntenfiches binnen bereik van alle spelers.

## Het spel spelen

Aan het begin van het spel trekt een van de spelers de drie bovenste Encounter-kaarten, legt deze open op tafel en alle spelers bestuderen deze. Nadat alle spelers de drie kaarten hebben bekeken, worden ze weer geschud en boven op de trekstapel gelegd.

Het spel wordt in rondes gespeeld, elke ronde bestaat uit vier stappen:

### 1. Speel een Potato-kaart

Elke speler kiest een Potato-kaart uit eigen hand en legt deze gesloten voor zich op tafel. Alle spelers onthullen hun Potato-kaart vervolgens tegelijk. Let op dat het Poteto Potato effect gelijk al plaats vindt in deze stap.

### 2. Trek de Encounter-kaart

Een van de spelers trekt de bovenste Encounter-kaart en legt deze open op tafel zodat alle spelers de kaart kunnen zien.

### 3. Behandel de Encounter-kaart

De Encounter-kaart heeft een rangschikking van alle Potato-kaarten. De hoogste in rang staat bovenaan, de laagste in rang onderaan. De speler die de Potato-kaart heeft gespeeld met de hoogste rang wint een punt. Als meerdere spelers de Potato-kaart met de hoogste rang hebben gespeeld winnen zij allen een punt.

### 4. Bepaal/gebruik de Potato-effecten

Elke speler die geen punt(en) heeft gewonnen, mag het Potato-effect van de gespeelde kaart gebruiken. Als het effect relevant is voor de volgende ronde, plaats je de Potato-kaart open voor je op tafel. Als het effect niet relevant is voor de volgende ronde, of als je een punt hebt gewonnen, dan leg je je gespeelde Potato-kaart op je persoonlijke aflegstapel. Ook eventuele Potato-kaarten die je in de vorige ronde hebt gespeeld en effect hadden in deze ronde gaan nu naar je aflegstapel. De Encounter-kaart wordt ook op een aflegstapel gelegd, naast de trekstapel.

Het spel gaat vervolgens door met een nieuwe ronde, waarbij de vier stappen weer worden herhaald. Mocht de trekstapel leeg zijn, dan worden alle Encounter-kaarten geschud om een nieuwe trekstapel te vormen. Net als bij het begin van het spel worden dan eerst de drie bovenste Encounter-kaarten opengedraaid, daarna weer dichtgedraaid, geschud en boven op de trekstapel gelegd.

De eerste speler die 10 punten haalt, wint het spel. Behalen twee of meer spelers tegelijk de 10 punten, dan wint

## Potato-kaarten



## Encounter-kaarten



## Hot Potato kaart



nog niemand. De eerste speler die meer punten behaalt dan de andere spelers wint. Dus bij een gelijkspel op 10 punten, wint de speler die als eerste 11 punten heeft, ook als deze speler niet deel uitmaakte van het originele gelijkspel.

## Potato-kaarten op

Zodra je aan het eind van een ronde geen Potato-kaarten meer op je hand hebt, pak je alle kaarten van je aflegstapel en neem je deze weer op je hand.

Let op dat een Potato-kaart met nog een actief effect niet op je aflegstapel ligt en je deze kaart dus niet op je hand neemt.

## Potato-effecten



**A-peeling Potato:** Je mag de drie bovenste Encounter-kaarten bekijken, schud ze daarna en leg ze weer boven op de trekstapel.



**Couch Potato:** Je mag je volledige aflegstapel weer terug op je hand nemen.



**Poteto Potato:** Op het moment dat alle spelers in stap 1 hun Potato-kaart hebben onthuld, mag je een extra Potato-kaart spelen voordat de Encounter-kaart wordt getrokken. Als meerdere spelers Poteto Potato spelen, dan worden alle extra Potato-kaarten ook tegelijk onthuld. Win je de ronde met een van beide kaarten, dan gaan beide kaarten naar je aflegstapel. Win je niet, dan mag je het effect van je extra Potato-kaart gebruiken.



**Rambotato:** Verplaats de Hot Potato naar een andere speler, jij beslist naar wie. Als meerdere spelers Rambotato hebben gespeeld, moeten zij samen besluiten naar wie de Hot Potato gaat, dit kan niet naar een van hen zelf. Als de spelers er niet uitkomen, of als alle spelers Rambotato hebben gespeeld, dan gaat de Hot Potato naar het midden van de tafel.



**Robotato:** De volgende ronde ben je beschermd tegen effecten van andere spelers. Als de Hot Potato naar jou zou komen, dan gaat hij daarvoor in de plaats naar het midden van de tafel.



**Sweet Potato:** Als je de volgende ronde wint, win je twee punten in plaats van één.

## Kleuren

Het groene effect moet gelijk in stap 1 worden gebruikt. Het gele effect gebruik je in stap 4. Het blauwe effect is voor de volgende ronde.



## Hot Potato

Als een speler de Hot Potato voor zich heeft, kan deze speler geen effecten gebruiken. De uitzondering is de Rambotato, dit effect kan wel gebruikt worden. De speler kan ook gewoon punten scoren.

Sorry voor de lange regels, hier is een aardappel



**Auteurs:**  
Thijs Roem &  
Adrie Drent

**Artiest:**  
Henk-Jan  
Hoogendoorn

**Uitgever:**  
Jolly Dutch  
Productions B.V.

**Versie:**  
Productie 2020