

**SPELTIP 3:** Het is verstandig om een andere speler verantwoordelijk te maken om de tijd in de gaten te houden. Deze kan 'start' roepen en 'einde' zodra het zand helemaal doorgelopen is.

Dan is de andere speler of team aan de beurt. Deze speler pakt een kaart van de stapel met 55 vraagkaarten en kiest een andere speler als tegenstander uit. Nu begint de tweede ronde. Zo wordt gespeeld tot alle vraagkaarten zijn uitgespeeld. Nu telt elke speler of team haar kaarten.

## DE WINNAAR

De speler of het team die de meeste kaarten heeft is de winnaar. Bij een gelijk aantal kaarten wordt er nog een beslissende ronde gespeeld. Elke speler trekt een willekeurige kaart uit de stapel vraagkaarten. Beide spelers mogen met hun getrokken kaart nog ieder één ronde spelen. Degene die in deze beslissende ronde geen ja of nee heeft gezegd is dan de uiteindelijke winnaar.

## DANK VOOR HET SPELEN VAN ZEG GEEN JA, ZEG GEEN NEE REIS EDITIE!

We hopen dat je van het spel hebt genoten en veel hebt gelachen met je familie, je vrienden, kennissen of andere relaties!



### COLOFON

Auteur en spelontwikkelaar: Enrico Groeneveld  
Uitgeverij/Producent: King Entertainment, Zaandam  
Ontwerp: Villa Grafica, Diemen  
Productie: Nederlands Spellenfabriek, Medemblik

### MET SPECIALE DANK AAN:

mijn twee prachtige en creatieve dochters Sabrina en Melissa Groeneveld

© 2014 E.A. Groeneveld  
© 2014 King Entertainment





## HET KNETTERGEKKE KAARTSPEL WAAR JE GEEN NEE TEGEN KAN ZEGGEN!

<b>INHOUD:</b>	55 vraagkaarten Zandloper (60 seconden) Spelregelboekje
<b>AANTAL SPELERS:</b>	2 - 8 spelers/teams
<b>LEEFTIJD:</b>	7+
<b>SPEELDUUR:</b>	ca. 30 minuten

### DOEL VAN HET SPEL

Voor dit spannende kaartspel zijn durf en snelheid nodig. Pak een kaart, lees de vragen zo snel mogelijk voor aan je tegenstander. Zodra je tegenstander **ja** of **nee** zegt heb je deze kaart gewonnen. Als je tegenstander geen **ja** of **nee** zegt, wint hij deze kaart. De speler met de meeste kaarten aan het eind van het spel is de winnaar.

### SPELVOORBEREIDING

1. Het spel kan worden gespeeld met 2 tot 8 spelers of in teams. Een team mag uit maximaal 4 spelers bestaan, voorbeeld; bij twee teams bestaat elk team uit maximaal 4 spelers, bij drie teams kunnen het 3 spelers per team zijn, enzovoort.
2. Schud de 55 vraagkaarten goed. Maak 1 stapels van 55 vraagkaarten en leg ze aan weerszijde van de tafel, zodat iedereen makkelijk een kaart kan pakken.
3. Zet de zandloper binnen bereik van alle spelers, zodat de speler die aan de beurt is, hem makkelijk kan pakken.

### UITLEG VAN DE VRAAGKAARTEN

Op de vraagkaarten vind je bovenaan het onderwerp van de vragen. Direct onder het onderwerp staan de 10 vragen. Deze 10 vragen kunnen over het onderwerp gaan, maar soms niet allemaal, om je tegenspeler van de wijs te brengen.

### UITLEG VAN DE ZANDLOPER

De zandloper wordt binnen bereik van alle spelers geplaatst. Zodra de zandloper omgedraaid wordt gaat de tijd lopen en begint de beurt. De tijdsduur van de zandloper is 60 seconden.

**SPELTIP 1:** Als het spel tijdens de reis in een auto, trein, vliegtuig of ander bewegend voertuig word gespeeld, mag de zandloper ook in de hand vastgehouden worden door een speler.

### HOE WORDT HET SPEL GESPEELD?

**STAP 1.** De jongste speler mag beginnen. De speler pak de bovenste kaart van de stapel met 55 vraagkaarten. Hij bestudeert de vragen maximaal 30 seconden en kiest een speler uit het andere team; bij twee spelers hoeft je natuurlijk niet te kiezen. Nu moet worden besloten of er zittend (bijvoorbeeld aan tafel) of staand gespeeld gaat worden. Dit is natuurlijk afhankelijk van de ruimte waar het spel gespeeld wordt en de voorkeur van de spelers. Bij discussie bepaalt de uitdager hoe gespeeld gaat worden.

**STAP 2.** De twee spelers hebben tegenover elkaar plaatsgenomen. De zandloper wordt omgedraaid en nu begint de beurt. De uitdager noemt het onderwerp en begint met het snel stellen van de vragen in volgorde van de kaart, de volgorde gaat van vraag 1 tot en met vraag 10. De echte truc bij het vragen stellen zit in de slimme en snelle manier waarop de vragen gesteld worden. Zo kun je de tegenstander 'te pakken' krijgen door hem ja of nee op een vraag te laten zeggen.

**SPELTIP 2:** Er moet niets toegevoegd of weggelaten worden aan de vragen zoals ze op de kaart vermeld staan, lees de vragen exact zo op. Ook de snelheid van het oplezen van de vragen is een belangrijke factor. Hierdoor is de tegenstander ook gemakkelijker van de wijs te brengen.

**STAP 3.** Als tijdens het vragenvuur door de tegenstander ja of nee wordt gezegd, is de bewuste speelkaart gewonnen door de speler die de vragen stelde. Hij legt de gewonnen kaart open bij zich neer. Hij mag meteen een volgende kaart pakken en vragen stellen van de nieuwe kaart aan dezelfde tegenstander. Als hij de kaart opgelezen heeft en de tegenstander heeft geen ja of nee gezegd, gaat de winst van deze kaart naar de tegenstander. Zo wordt er gespeeld tot het zand van de zandloper na 1 minuut helemaal is doorgelopen.

