

ACTIEKAART 2: DE LUL

Met De Lul kan het twee kanten op. Je kunt het geluksmomentje voor een ander flink verkloten óf je bent zelf De Lul. Dat zit zo:

De Lul spelen

Gooi De Lul op tafel bij een speler naar keuze (dus niet op de aflegstapel) en roep hard: De Lul! De speler die De Lul krijgt, moet meteen 2 kaarten van de trekstapel pakken. Jij hoeft geen nieuwe kaart te pakken en speelt dus met één kaart minder. De Lul blijft uit het spel totdat iemand BALZAK! roept.

De beurt gaat gewoon naar de speler die aan de beurt is na degene die De Lul heeft gespeeld.

Of... zelf De Lul zijn

Je mag geen BALZAK! roepen met De Lul in je hand. Je zult 'm dus eerst moeten spelen. Roept iemand anders BALZAK! en heb je De Lul nog in je hand? Da's klote! Dan geldt De Lul als 10 punten. Deze punten tellen op dezelfde manier mee als de Balzakken.

KIJK, ZO DUS:

Pleun heeft 4 punten in haar hand en roept BALZAK! Nena heeft 3 punten + De Lul in haar hand. De Lul telt nu voor 10 punten. Nena's score deze ronde is dus 13 punten. Pleun heeft dus een goeie BALZAK! Zij schrijft 0 punten op.



BALZAK! - Einde van een ronde

Heb je 5 punten of minder in je hand? Dan mag je als beurt BALZAK! roepen. De ronde stopt dan direct, alle punten worden geteld en er wordt bepaald of de BALZAK! goed of vals is. Hierna begint de volgende ronde. De BALZAK-roeper deelt de kaarten opnieuw.

GOEIE BALZAK!

Heeft de speler die BALZAK! heeft geroepen 5 punten of minder en heeft niemand anders hetzelfde of minder? Dan is het een goeie BALZAK! De BALZAK-roeper noteert 0 aantal punten. De overige spelers noteren de punten die ze op dit moment in hun hand hebben.

BALANGRIJK!

Heb je een goeie BALZAK! met minder dan 0 punten? Ook dan noteer je 0 punten. Je kunt op het scoreformulier dus niet in de min.



VALSE BALZAK!

Heeft een andere speler hetzelfde aantal of minder punten? Dan heb je een Valse BALZAK! Bij een Valse BALZAK! krijg je 25 punten. De punten in je hand vervallen en de ronde stopt meteen.

De speler die wél het laagste aantal punten heeft, mag 0 punten opschrijven. De overige spelers schrijven de punten op die ze op dat moment in hun hand hebben.

BALANGRIJK!

Roept iemand BALZAK! maar heeft 'ie meer dan 5 punten?

Dan zit 'ie niet op te letten. Dit kost je 25 punten. De overige spelers schrijven in dit geval allemaal 0 punten op.

Hebben meerdere spelers minder punten dan degene die BALZAK! riep?

Dan wint degene met het minst aantal punten. Hebben meerdere spelers hetzelfde aantal punten? Dan mogen zij allemaal 0 punten opschrijven, behalve de Valse BALZAK-roeper natuurlijk.



Lekkere (tussen)standjes

Houd de scores goed in de gaten. Want heeft een van de spelers na een ronde precies 69 of 99 punten? Lekker standje! Want dan mag je:

Van 69 punten terug naar 50

Van 99 punten terug naar 75

WAT ALS...

De trekstapel op is?

Dan gaat het spel gewoon door. Schud alle kaarten van de aflegstapel (behalve de bovenste kaart en de actiekaarten die al uit het spel waren). Gebruik deze kaarten weer als trekstapel.

Een speler geen kaarten meer heeft?

Dan is 'ie goed bezig. Want dan heeft ie 0 punten. Hij hoeft geen nieuwe kaart te pakken en moet natuurlijk als 'ie aan de beurt is BALZAK! roepen!



Ontplooid door Pleun & Nena

Illustraties: Storm Kortland
Vormgeving: The Brand Men

Check de algemene voorwaarden op balzakken.nl

PLEUN & NENA

BALZAKKEN

ZO SPEEL JE 'T



LATEN ZIEN DAT JE BALLEN HEBT?

Houd die broek maar aan, maar maak een foto van jullie speelmomentje!

Tag @balzakken.hetspel
en de eerste lik(e) is van ons.

In een (noten)dop

Het doel van het spel is om een zo laag mogelijke score te halen. Hoe? Door hoge Balzakken te lozen. Heb je 5 of minder punten in je hand? Roep dan keihard BALZAK! en zadel je medespelers op met veel punten.

Aan het eind van elke ronde worden alle punten opgeschreven. Er begint dan een nieuwe ronde. Zodra één van de spelers 100 punten of meer heeft, is het spel afgelopen. De speler die op dat moment het minste aantal punten heeft, wint!

Dit heb je nodig

(Bal)pen & papier.



Klaar voor de start?

Schud alle kaarten en geef iedere speler 5 stuks. Houd de kaarten in je hand en zorg dat niemand ze ziet. De overige kaarten vormen de trekstapel. Draai de bovenste kaart om en leg deze ernaast. Dit is de aflegstapel.

BALANGRIJK!

Is de kaart die je omdraait voor de aflegstapel een actiekaart (De Swinger of De Lul)? Stop 'm dan terug in de trekstapel en draai een nieuwe kaart om.

Actie!

De speler die er het jongste uitziet begint. Daarna loopt het spel met de klok mee. Per beurt voer je 1 van de 4 onderstaande acties uit:

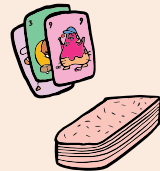
ACTIE 1: WEGGOOIEN, PAKKEN

Gooi een Balzak uit je hand op de aflegstapel en pak een gesloten kaart van de trekstapel terug. Let op: éérst weggooien, dan pakken!



ACTIE 2: RUILEN

Ruil een Balzak uit je hand met de bovenste kaart van de aflegstapel.



ACTIE 3: SPEEL EEN ACTIEKAART

De Swinger - Ruil je kaarten met een speler naar keuze.

De Lul - Kies een speler die meteen 2 kaarten van de trekstapel moet pakken.

ACTIE 4: ROEP KEIHARD BALZAK!

Heb je 5 punten of minder in je hand? Dan mag je keihard BALZAK! roepen. De ronde stopt dan direct.

BALANGRIJK!

Balzakken met dezelfde waarde mag je tegelijk weggooien

Heb je meerdere Balzakken met dezelfde waarde? Da's lekker! Deze mag je tegelijk op de aflegstapel gooien. Je hoeft dan maar één kaart terug te pakken van de trek- of aflegstapel. Zo speel je de rest van de ronde met minder kaarten.



Je mag nooit 2 Swingers tegelijk spelen

In tegenstelling tot de Balzakken dus.

Actiekaarten gooi je niet op de aflegstapel

Een actiekaart gooi je voor de gekozen speler op tafel. En hier blijft 'ie liggen totdat iemand BALZAK! roept.

Je mag geen BALZAK! roepen met een actiekaart in je hand

Heb je 5 punten of minder, maar ook een actiekaart in je hand? Dan mag je géén BALZAK! roepen. Je zult de actiekaarten dus eerst moeten lozen.

Je mag alleen BALZAK! roepen als je aan de beurt bent

BALZAK! roepen geldt als een beurt. Je mag dus niet eerst actie 1, 2 of 3 spelen en dan BALZAK! roepen.



Soorten kaarten

BALZAKKEN

De Balzakken hebben een waarde van -1 tot en met 11. Omdat je zo min mogelijk punten moet behalen, is die verrekte Blauwe Bal (11) een slechte kaart en De Bruisbal (-1) een goede.

ACTIEKAART 1: DE SWINGER

Swingen maar! Gooi De Swinger op tafel bij een speler naar keuze (dus niet op de aflegstapel). Vervolgens ruil je alle kaarten in je hand met deze speler. Jij hoeft geen nieuwe kaart te pakken. De speler waarmee je swingt, speelt nu dus met één kaart minder. De Swinger blijft uit het spel totdat iemand BALZAK! roept.



De beurt gaat gewoon naar de speler die aan de beurt is na degene die De Swinger heeft gespeeld.

BALANGRIJK!

Je mag zelf geen BALZAK! roepen met een Swinger in je hand. Je zult 'm dus eerst moeten spelen. Roept iemand anders BALZAK! en heb je De Swinger nog in je hand? Dan geldt De Swinger als 0 punten.

Heb je nog maar 1 kaart in je hand en is dit De Swinger? Dan ruil je jouw lege hand (0 punten) dus met de kaarten van een speler naar keuze.

CHECK JE BALLE!

Nu we het toch over ballen hebben... Check regelmatig je eigen ballen om zaadbalkanker op tijd te signaleren.

DIT DOE JE ZO:



1. Pak een lekkere, warme douche



2. Neem één bal in je hand en wrijf er met je andere hand overheen



3. Zoek naar knobbels, harde plekjes of andere veranderingen

4. Doe hetzelfde bij je andere bal
5. Geniet er ook een beetje van

Iets gekst gevoeld of meer weten? Hup, naar je huisarts!