

# DE Regels



Scan en leer het spel

## Overzicht

Om dit spel te winnen, probeer je meer kaarten te verzamelen dan je tegenstanders. De kaarten bevatten getallen van 1 tot en met 99 (alleen oneven getallen) en elke kaart is één punt waard. De enige regel is dat elke kaart die je pakt, een hoger getal moet hebben dan je vorige kaart.



Als je aan de beurt bent, kun je kiezen om veilig te spelen en een afgelegde kaart te pakken.



Of je neemt een risico en draait een gedekte kaart van de stapel om, in de hoop dat je een goed getal draait of een glimmende kaart met speciale effecten.



## Doel van het spel

Verzamel in drie rondes zoveel mogelijk kaarten.

## Vorbereiding

Schud alle kaarten en vorm een gedekte stapel met 16 kaarten. Leg deze stapel in het midden van de tafel. De tafel zou er zo uit moeten zien:



stapel met  
16 kaarten



afleggebied met 3 velden

## Spelverloop

De speler die deze spelregels leest, is de startspeler!

Begin met het opendraaien van de bovenste kaart van de stapel. In dit voorbeeld is dat de kaart met getal 47.



Je hebt nu de volgende keuze:

### De kaart behouden OF De kaart afleggen

Voeg de kaart open toe aan  
jouw winstapel

Vanaf nu mag je alleen nog een  
kaart nemen met een getal dat  
hoger is dan dit getal

Leg de kaart open in een van de  
drie velden van het afleggebied

Elke andere speler  
mag deze kaart nemen  
tijdens zijn beurt

## De kaart behouden

Als je kiest om de kaart met getal 47 te behouden, dan leg je deze voor je neer in jouw winstapel. Gefeliciteerd, je hebt nu één punt!

47 is nu jouw hoogste getal. Dat betekent dat je vanaf nu alleen kaarten met getallen hoger dan 47 kunt nemen.



DIT IS JOUW  
WINSTAPEL

Als je bijvoorbeeld tijdens je volgende beurt 19 omdraait, kun je die kaart niet meer nemen. Helaas! Die kaart gaat dan naar het afleggebied.

## De kaart afleggen

Als je de kaart niet wilt (of kunt) nemen, leg je deze in een van de drie velden van het afleggebied.



Tijdens het spel worden de velden van het afleggebied gevuld. Als alle drie de velden bezet zijn, moeten alle nieuwe kaarten erbovenop worden gelegd (je bepaalt zelf in welk veld). Hiermee wordt het spel tactisch, want je kunt bepaalde getallen blokkeren.

**Let op:** Je mag alleen een kaart op een andere afgelegde kaart leggen als alle velden van het afleggebied minstens één kaart bevatten. Als er een leeg veld is, moet de kaart daar gelegd worden.

## De beurt van de volgende speler

Nadat jij een keuze hebt gemaakt, gaat de beurt naar de volgende speler. Deze speler kan kiezen uit een open kaart uit een van de velden van het afleggebied... of het risico nemen en een gedekte kaart van de stapel omdraaien.

Ga zo door met spelen totdat de stapel leeg is. De ronde is nu voorbij. Tel het aantal kaarten dat je hebt verzameld in je winstapel en leg deze kaarten apart voor de eindscore. Onthoud dat elke kaart één punt waard is.



## Ronde 2 & 3

Vorm een nieuwe stapel met 16 kaarten. Spelers beginnen een nieuwe ronde weer op 0. Laat alle kaarten in het afleggebied liggen, deze kaarten blijven in het spel. De speler die in de vorige ronde de minste kaarten heeft verzameld, is nu de startspeler. Bij een gelijkspel wordt degene die in de vorige ronde het laagste getal heeft verzameld, de startspeler.

## Winnen

Na drie rondes telt elke speler zijn verzamelde kaarten. Elke kaart is 1 punt waard. De speler met de meeste punten is de winnaar. Bij een gelijkspel wint, van deze spelers, degene die de kaart met de hoogste waarde in zijn verzameling heeft.

## Raden

Aan het einde van het spel zijn er twee kaarten die niet gebruikt zijn. De speler(s) met de minste kaarten in zijn winstapel mag raden welke getallen deze kaarten bevatten. Voor elk goed geraden getal, mag hij de kaart toevoegen aan zijn winstapel.

## Speciale kaarten

Er zijn 7 speciale kaarten in het spel, die je makkelijk kunt herkennen aan de glimmende folie. Je mag ze alleen nemen als ze hoger zijn dan je hoogste kaart. Voeg ze toe aan je winstapel en hun speciale kracht wordt onmiddellijk geactiveerd.



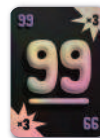
**Andere richting** - 11 en 69 veranderen de speelrichting. Als je met de klok mee speelde, speel je nu verder tegen de klok in en andersom.



**Op z'n kop** - Kies bij deze kaarten of je liever 19 of 61 hebt! Zodra je gekozen hebt, ligt dit vast.



**Risico** - Voeg toe aan je winstapel en neem de bovenste kaart van de stapel. Je moet die kaart nemen, ongeacht welk getal het is, en het wordt je nieuwe hoogste kaart.



**×3 Drievoud** - Deze kaart is 3 punten waard.

INHOUD:  
50 kaarten,  
spelregels



bigpotato.com



Ontwikkeld door JinYoung Choi ©2025 Big Potato. I'm Gonna Risk It! is ontworpen, geproduceerd en gepubliceerd door Big Potato Ltd, 63 Gee Street, London, EC1V 3RS (VK), Big Potato Games EU GmbH, Winterhuder Weg 29, 7 Stock, 22085, Hamburg, Duitsland (EU) en Big Potato USA Inc, 211 E 43rd Street, Suite 1402, New York, NY 10017 (VS).

Waarschuwing: dit spel is erg verslavend. Speel het niet te laat, anders vergeet je misschien wel naar bed te gaan.

Geproduceerd in China.



Nederlandse editie: Marieke Versmissen en Stefan Meeuwssen.

Distributie: Asmodee The Netherlands  
Vossenbeemd 51 - 5705 CL Helmond - Nederland - www.asmodee.nl