



Palm Reader



4-10



15'



6+

ONTWERPERS

Jonathan BITTNER
Andrew CEDOTAL

ILLUSTRATOR

Alexandre BONVALOT

GRAFISCH ONTWERPER

Marie OOMS
nombril.be

PROJECT MANAGER

Didier DELHEZ

NEDERLANDSE VERTALING

ARNE DE CNODDER

SPELMATERIAAL



- 😊 108 dubbelzijdige kaarten.
- 😊 1 dobbelsteen.
- 😊 1 dobbeldoos (te vouwen doos, om het dobbelresultaat geheim te houden).
- 😊 1 scoreblokje.
- 😊 1 spelregelboek.

OVERZICHT & DOEL VAN HET SPEL

Palm Reader is een coöperatief spel waarin één speler, die een symbool kent, alle andere spelers dat symbool moet laten raden. Met de wijsvinger tekent hij het symbool op de handpalm van zijn linkerbuur, die doet op zijn beurt hetzelfde met zijn buur, enzovoort... maar niemand mag ooit kijken naar wat er getekend wordt. Elke speler moet dan proberen te raden welk symbool hij voelde tekenen op zijn hand. **Samen** proberen de spelers een zo hoog mogelijke score te behalen.



Sit Down! rue Sanson 4, 5310 Longchamps, België
Tel. **+32 468 37 51 31**

info@sitdown-games.com

www.sitdown-games.com

Een spel van Sit Down! gepubliceerd door Megalopole. © Megalopole (2019). Alle rechten voorbehouden. • Dit spel mag enkel voor private recreatieve doelen gebruikt worden. • **WAARSCHUWING!** Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Dit spel bevat kleine onderdelen die ingeslikt of ingeademd kunnen worden. Bewaar deze informatie. • Afbeeldingen zijn niet bindend. Vormen en kleuren kunnen afwijken. • Elke reproductie van dit spel, geheel of gedeeltelijk, in om het even welk medium, fysiek of elektronisch, is ten strengste verboden zonder schriftelijke toestemming van Megalopole.

SPELVOORBEREIDING

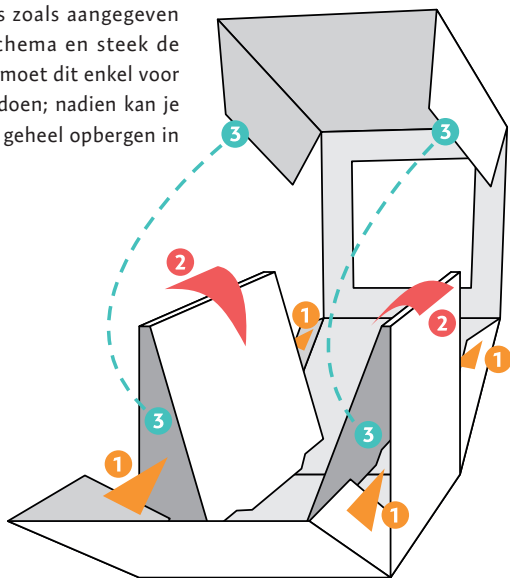
Er zijn 4 moeilijkheidsgraden, aangegeven door de achtergrondkleur van de kaarten:

-  Blauw = **beginner**
-  Groen = **standaard**
-  Rood = **gecompliceerd**
-  Paars = **expert**

Kies de kleuren die je wil gebruiken en schud deze samen om een **gesloten** stapel te vormen (de zichtbare zijde wordt niet gebruikt in dit spel).

Je zal enkel de eerste 10 kaarten gebruiken tijdens het spel, dus de resterende mag je afleggen.

Vouw de dobbeldoos zoals aangegeven in het afgebeelde schema en steek de dobbelsteen er in (je moet dit enkel voor je eerste speelsessie doen; nadien kan je de dobbeldoos in zijn geheel opbergen in de doos).



HET SPEL SPELEN

Een spel is verdeeld over 10 rondes.

Kies een willekeurige startspeler die de dobbeldoos ontvangt (met de dobbelsteen erin).

EEN RONDE SPELEN

Tenzij dit de eerste ronde is, geef je de dobbeldoos aan de volgende speler (klokgewijs), die de nieuwe startspeler wordt.

De startspeler voert volgende handelingen uit: schud de dobbeldoos (bedek de opening zodat de dobbelsteen er niet uit kan) en zet ze op tafel. Trek de eerste kaart van de stapel en bekijk de gedekte zijde (diegene die naar de tafel gericht was) **in het geheim**. Het dobbelresultaat (dat alleen jij kan zien door het raampje van de dobbeldoos) vertelt je welk symbool je de andere spelers moet gaan laten raden (de symbolen zijn genummerd van 1 - 5). Indien de dobbelsteen een vraagteken toont, mag je kiezen welk symbool van de kaart je gaat tekenen. Met je vingertop draai je de dobbelsteen - in de dobbeldoos - naar het cijfer om jouw keuze aan te geven.

De speler aan je linkerkant steekt de handpalm van zijn rechterhand uit. Gebruik je wijsvinger om het symbool op de handpalm te tekenen.

Nu doet deze speler hetzelfde bij de derde speler, enzovoort, tot de laatste speler, **die het symbool terug op de handpalm van startspeler moet tekenen**.

Op dit moment weet je of de transmissie van het originele symbool gelukt is of niet. Indien niet, krijg je een tweede kans: je kan ervoor kiezen om het symbool nog een keertje te laten rondgaan, maar dan wordt er **1★ van je eindscore afgetrokken**.

Indien je ervoor opteert om nog eens te proberen, verloopt alles exact hetzelfde als tijdens de eerste poging: teken het symbool op de handpalm van de tweede speler, die op de handpalm van de derde, enzovoort. Dit keer moet de slotspeler niet meer op de handpalm van de startspeler tekenen.



BELANGRIJK

Als startspeler moet je het symbool in zijn **totaliteit** tekenen. Je moet **alle** details tekenen en mag niet bewust zaken weglaten. Je moet steeds naar je beste vermogen tekenen!

HET IS VERBODEN

- ✂ Discussiëren over de huidige ronde.
- ✂ Codes gebruiken (bijvoorbeeld, het nummer 1 tekenen om aan te geven dat het antwoord symbool nummer 1 is); je kan enkel het symbool tekenen ... of tenminste, in alle eerlijkheid, wat je denkt dat het symbool is.
- ✂ Kijken wat een andere speler op iemand zijn handpalm tekent.
Enkel de speler die aan het tekenen is mag kijken wat hij tekent.
- ✂ Stoppen en herstarten met tekenen eens je begonnen bent (als je je bijvoorbeeld realiseert dat je een foutje hebt gemaakt, of gewoon slecht hebt getekend).



DE RONDE AFHANDELEN

Zonder iets te zeggen wordt de kaart met het symbool open gedraaid, zodat iedereen de 5 symbolen op de kaart ziet en dus kan identificeren welk symbool op hun hand is getekend.

Op dit moment is het communiceren over de huidige ronde nog steeds verboden.

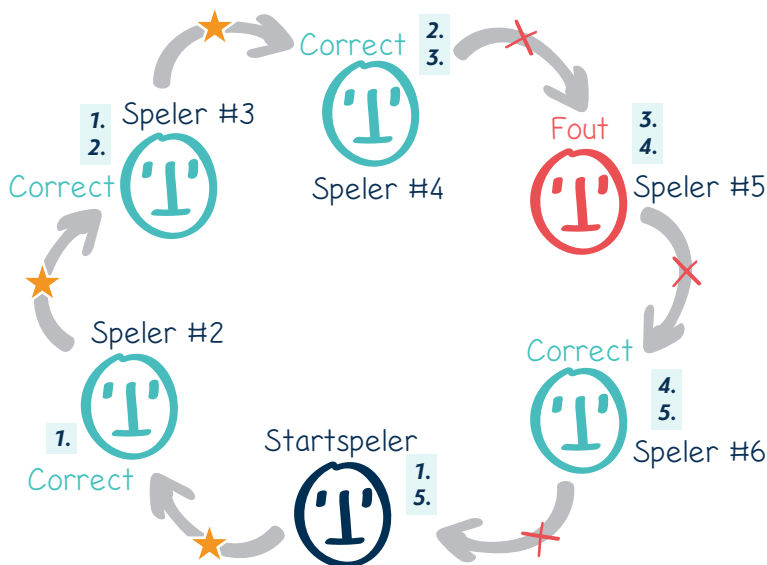
Iedereen steekt nu een gesloten vuist uit in het midden van de tafel en telt samen af "3, 2, 1...". Daarna tonen alle spelers **simultaan** een aantal vingers dat overeenkomt met het nummer van het symbool dat ze dachten te hebben gevoeld op hun hand.

Nu mag je eindelijk zeggen welk nummer er gegooid was (dit kan je ook bewijzen door in de dobbeldoos te kijken).

Vertrekkende van de startspeler tel je, kloksgewijs, het aantal **openeenvolgende** spelers (inclusief jezelf) die **het juiste symbool hebben gecommuniceerd bij de volgende speler**. Elke openeenvolgende speler die succesvol heeft getekend, verdient **1★** voor de groep.

Indien je besliste om een tweede poging te ondernemen, trek je **1★** af van het resultaat.

Opmerking: De laatste speler telt nooit als een succesvolle communicatie, aangezien de volgende speler de startspeler is en deze het symbool al kende natuurlijk!



Scoor de ronde kloksgewijs (grijze pijlen).

1. De eerste drie spelers (startspeler en speler 2 en 3) hebben een correct symbool getekend bij de volgende speler. De groep scoort hiervoor 3★.
2. Speler 4 raadde het juiste symbool en stelde speler 3 zo in staat om 1★ te verdienen...
3. ...maar speler 4 krijgt zelf geen ★, aangezien speler 5 een fout maakte.
4. Verbazingwekkend genoeg slaagde speler 5 er in om het juiste symbool aan speler 6 te communiceren, maar hij ontvangt hiervoor geen ★ aangezien de ketting reeds doorbroken was.
5. Speler 6 tenslotte verdient ook geen ★ omdat de laatste speler nooit een punt kan behalen: de startspeler kent het antwoord al!

Omdat de startspeler deze ronde geopteerd heeft om nog eens te proberen, verliest de groep nog 1★. **De slotscore: 2★.** Het mogelijke maximum zou 5★ zijn geweest (bij een eerste poging).

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt na 10 ronden.



OVERWINNING

De graad van jullie collectieve overwinning hangt af van het totaal aantal behaalde ★ over 10 ronden. Deze varieert naar gelang het aantal spelers. Gebruik het scoreblokje om jullie prestaties bij te houden!

AANTAL SPELERS EN GESCOORDE ★	OVERWINNINGSGRAAD
4 spelers: 0 – 3 ★	Zielig verlies
5 spelers: 0 – 4 ★	
6 spelers: 0 – 5 ★	
7 spelers: 0 – 6 ★	
8 spelers: 0 – 7 ★	
9 spelers: 0 – 8 ★	
10 spelers: 0 – 9 ★	

4 spelers: 4 – 9 ★	Goed, je begrijpt het spel
5 spelers: 5 – 12 ★	
6 spelers: 6 – 15 ★	
7 spelers: 7 – 18 ★	
8 spelers: 8 – 21 ★	
9 spelers: 9 – 24 ★	
10 spelers: 10 – 27 ★	

4 spelers: 10 – 21 ★	Mooi succes
5 spelers: 13 – 28 ★	
6 spelers: 16 – 35 ★	
7 spelers: 19 – 42 ★	
8 spelers: 22 – 49 ★	
9 spelers: 25 – 56 ★	
10 spelers: 28 – 63 ★	

AANTAL SPELERS EN GESCOORDE ★	OVERWINNINGSGRAAD
4 spelers: 22 – 27 ★	Aan de poorten van glorie
5 spelers: 29 – 36 ★	
6 spelers: 36 – 45 ★	
7 spelers: 43 – 54 ★	
8 spelers: 50 – 63 ★	
9 spelers: 57 – 72 ★	
10 spelers: 64 – 81 ★	

4 spelers: 28 – 30 ★	Jullie namen zullen in goud gegrift worden
5 spelers: 37 – 40 ★	
6 spelers: 46 – 50 ★	
7 spelers: 55 – 60 ★	
8 spelers: 64 – 70 ★	
9 spelers: 73 – 80 ★	
10 spelers: 82 – 90 ★	

