

Maskenball

Auteur: Zoltan Aczel

Uitgegeven door Adlung Spiele, 1998

Wie doet wat? Een herkenningsskaartspel voor 5 tot 12 spelers vanaf 10 jaar
Vrij vertaald in het Nederlands door [Piet Notebaert](#) (Spelgroep Hof van Watervliet, Brugge, België).

Schrijf je reacties en suggesties naar de [webmaster](#).

Inhoud

60 speelkaarten die 12 verschillende gemaskerde mensen tonen (5 van elk).

Doel van het spel

Herken zoveel mogelijk medespelers zonder zelf door al te veel anderen herkend te worden.

Spelvoorbereiding

- Iedereen zit in een kring rond de tafel.
- Leg papier en potlood klaar.
Maak een plus- en minkolom waar je de punten door streepjes bijhoudt (turven).
- Sorteert alle kaarten per gast.
- Neem voor elke speler een set van 5 gelijke kaarten.
- De andere sets berg je terug op in het doosje.
- Bij 5 spelers gebruikt elk slechts 4 kaarten (berg 1 kaart met zwarte rug op).
- Draai alle sets met de rugzijde naar boven!
- Haal uit elke set de witte kaart (rugzijde) eruit en meng deze goed door elkaar.
- Elke speler krijgt één zo'n witte kaart die voorlopig nog niet mag bekeken worden (en die je tijdens het spel zeker niet kenbaar mag maken!).
- De overige kaarten leg je netjes zichtbaar in stapels op tafel: elke stapel bestaat uit 4 gelijke kaarten. Zorg dat iedereen even goed elke set kan pakken.

Spelverloop

- Iemand roept "start" en iedereen kijkt naar zijn witte kaart. Deze figuur geeft aan welk gebaar je moet maken om herkend te worden tijdens het spel.
- Iedereen probeert nu enerzijds zijn gebaar te maken en anderzijds de gebaren van de anderen te herkennen.
- Maar pas op: indien meer dan twee speler jou herkennen, zal je zelf geen punten krijgen! Wees dus voorzichtig in het maken van je gebaar.
- Zodra iemand denkt te weten wie welke opdracht moet uitvoeren, neemt die

persoon zo vlug mogelijk een kaart van de stapels in het midden en legt deze omgekeerd voor zich neer.

Einde van een ronde

- Zodra iemand drie verschillende kaarten voor zich liggen heeft, mag deze persoon "STOP" roepen en daarmee onmiddellijk de ronde beëindigen, of
- deze persoon gaat door met spelen totdat een andere speler "STOP" roept en de ronde eindigt.
- Indien je het spel met vijf speelt, eindigt een ronde zodra een speler 2 vreemde gasten herkend heeft.

Scoren

- Alle verzamelde kaarten worden in de hand genomen.
- Nu vraagt de speler die de ronde beëindigt heeft de anderen om zijn identiteit (gebaar).
- De spelers, die denken hem herkend te hebben, leggen de bijbehorende gastenkaart omgekeerd op tafel om ze daarna gelijktijdig om te draaien.
- Wie op dit moment te laat reageert, krijgt voor deze kaart 1 minpunt.
- Nu draait de te herkennen speler ook zijn opdrachtkaart (witte) om en maakt daardoor duidelijk welk gebaar hij moest doen.
- Iedere speler die de correcte kaart toont, krijgt 1 pluspunt.
- De herkende speler krijgt voor elke goede gok eveneens 1 pluspunt.
MAAR:
Als er drie of meer spelers hem herkend hebben, bekommt de herkende speler geen enkel punt. De spelers die hem herkend hebben, krijgen echter wel hun pluspunt.
- Wie de verkeerde kaart heeft omgedraaid en de te herkennen speler werd door tenminste 2 andere spelers herkend, krijgt 1 minpunt per speler die wel correct was.
- De spelers die samen verkeerd waren, krijgen geen punten.
- Nu vragen alle spelers om beurt naar hun identiteit.
- Wie na dit scoreverloop nog kaarten over heeft (je had iemand ontdekt, maar je weet achteraf niet meer bij wie die kaart past), krijgt 1 minpunt per kaart die je over hebt.

Punten worden steeds meteen opgeschreven.

Einde van het spel

- Zodra een speler 10 punten scoort, eindigt het spel.
- De ronde wordt volledig uitgespeeld.
- Wie nu de meeste punten heeft, wint het spel.

