



Spelregels

4 spelers – vanaf 6 jaar

Inhoud

52 kleuren kaarten BETRAPPT! (13 verschillende kleuren per groep van 4 kaarten), 2 JOKER kaarten, 6 “teken” kaarten, 1 bel en spelregels.

Starten van het spel

De spelers moeten 2 teams vormen en elk team plaatst zich tegenover elkaar aan de tafel.

De 6 “teken” kaarten worden gesloten opzij gelegd. Elk team trekt vervolgens 1 kaart waarop staat hoe je mekaar waarschuwt. Spreek nu in het geheim af welk teken jullie gebruiken.

De kaart “eigen teken” laat je toe je eigen teken te kiezen (tekens onder tafel zijn niet toegestaan).

Hierbij enkele voorbeelden van tekens die je kan gebruiken:

- Kaart “hand teken”: krabben, op moment dat je 4 identieke kaarten hebt, de kaarten met 4 vingers vast houden (tekens onder tafel zijn niet toegestaan).
- Kaart “gesproken teken”: gebruik van een afgesproken woord in een zin of maak een geluid.
- Kaart “bewegingstekens”: plaats een elleboog op tafel, draai je hoofd, hang achterover in je stoel,...
- Kaart “mond teken”: trommel op je lippen, bijt op je tong,...
- Kaart “oog teken”: knipoog, kijk naar de hemel,...

Het spel speelt zich af over meerdere rondes en de spelers bepalen vooraf hoeveel rondes er worden gespeeld. Elke ronde verdeelt een andere speler de kaarten.

De deler verdeelt de kleuren kaarten één per één en zorgt ervoor dat elke speler 4 kaarten krijgt. De resterende kaarten worden gesloten in een stapel op tafel gelegd.

De kleur van de JOKER kaart is deze die je zelf kiest.

Indien je drie of vier identieke kaarten in het begin van een ronde ontvangt, moet je ze aan de andere spelers laten zien, ze terug in de stapel leggen en vervangen door drie of vier nieuwe kaarten. Hetzelfde wanneer je de twee JOKER kaarten in het begin van een ronde ontvangt. Laat deze aan de andere spelers zien, leg ze opnieuw in de stapel en vervang ze door twee nieuwe kaarten.

Het spel spelen

- De deler neemt vier kaarten van de stapel en legt deze op tafel (voorzijde naar boven). Elke speler kan nu één of meer van zijn kaarten vervangen door één van de kaarten die op tafel werden gelegd door de deler. Iedere speler kan vervolgens ook zijn of haar kaarten vervangen door de kaarten die door de andere spelers werden gewisseld. Elke speler kan zijn kaarten wisselen op elk moment.
- Wanneer geen enkele speler zijn of haar kaarten nog wil wisselen, worden de resterende kaarten verwijderd en vervangen door vier nieuwe kaarten van de stapel. Zo kan elke speler opnieuw proberen zijn of haar kaarten te wisselen.
- De ronde gaat door tot één van de spelers vier identieke kaarten in zijn of haar hand heeft. Hij of zij moet nu het vooraf afgesproken geheime teken maken naar zijn of haar partner. Deze partner moet vervolgens zo snel mogelijk op de bel drukken en “BETRAPPT!” roepen. Hiermee wint het team één punt. Als zijn of haar partner eveneens vier identieke kaarten heeft, roept hij of zij “DUBBEL BETRAPPT!” en krijgen ze twee punten. De vier identieke kaarten moeten vervolgens aan de andere spelers getoond worden.

Opgelet

Als een speler van de tegenpartij met succes het geheime teken ontdekt en voor het andere team op de bel drukt en “GESNAPT!” roept, dan winnen zij één punt (of twee punten indien het andere team nog een serie van identieke kaarten had).

Echter, wanneer het eerste team geen identieke kaarten had, dan krijgt het eerste team een punt.

Het winnende team

Is het team dat het meest aantal punten heeft op het einde van het totaal aantal rondes dat aan het begin van het spel werd bepaald.