



wat in je hoofd zit

HANDSFREE

heb je niet in de hand

Doel

Speel je handen vrij door het opnoemen van rijtjes. Elke kaart is punten waard. De eerste (makkelijkste) kaarten van een rijtje hebben hogere punten dan de laatste (moeilijkste). Wie uiteindelijk de minste punten heeft, wint.

Spelonderdelen

12 basiskaarten

124 stampkaarten

10 actiekaarten

6 overzichtkaarten



Voorbereiding

- Leg de 12 basiskaarten (witte achterkant) zoals op de afbeelding.
- Elke speler ontvangt een grote overzichtkaart.
- Schud alle 124 stampkaarten (met aquarel-afbeeldingen).
- Elke speler krijgt 5 stampkaarten en neemt deze op de hand.
- Schud een afneemstapel met 20 stampkaarten en 10 actiekaarten.
- Leg de overige stampkaarten op hun juiste plek op tafel. (Tip: sorteer eerst op serie / kleur. Sorteert daarna elke serie met behulp

van het getal linksboven op de kaarten). Deze stampkaarten worden in de juiste volgorde bij de basiskaarten neergelegd. Leg de eerste kaart bovenop het onderste gekleurde vlak van de basiskaart. Laat de kaarten van dezelfde serie elkaar overlappen. Voor de kaarten die missen, laat je ruimte over.



Fases van een beurt

De jongste speler begint.

Pak een kaart van de stapel en neem die op de hand. Is er geen stapel meer, dan gaat de laatste ronde in. Zie onder.

Per beurt heb je twee opties. Kies één van die twee opties.

1. Van de hand doen

Doe (verschillende) stampkaarten of één actiekaart van de hand.

1a. Stampkaart

Kies een serie. Zeg welke kaart of kaarten je van die serie van de hand wil doen. Doe je ogen dicht. Noem de hele rij goed op tot en met de kaart of kaarten die je wilt leggen. De kaarten die je goed hebt opgezegd, mag je altijd van de hand doen. Heb je een fout gemaakt, dan houd je de kaart(en) die na de fout komen op je hand en is je beurt voorbij. Je mag dit herhalen, totdat je een fout maakt of je handen leeg zijn.

1b. Actiekaart



In plaats van een stampkaart kun je ook één actiekaart van de hand doen. Met actiekaarten kun je: de speelvolgorde omdraaien, de volgende speler een beurt over laten slaan, de volgende speler twee kaarten laten pakken in plaats van één, al je kaarten wisselen met een andere speler, kaarten teruggeven (als kaarten naar je toe geveegd worden, mag je ze met deze kaart direct teruggeven naar de speler die de serie heeft opgenoemd), alle derde kaarten die op tafel

liggen door de andere spelers laten pakken (te beginnen bij degene die na je aan de beurt is).

Gespeelde actiekaarten gaan op een open aflegstapel. Aan het begin van de laatste ronde moeten actiekaarten die je nog op de hand hebt omgewisseld worden voor stampkaarten die op tafel liggen. Het is verstandig actiekaarten op tijd te spelen. Zie: laatste ronde.

2. Van tafel vegen

Je mag kaarten van een serie (voor zover ze op tafel liggen) van tafel vegen naar een zelf te kiezen speler. Dit doe je door die complete serie (zoals die op de basiskaart staat) op te zeggen met je ogen dicht. Je legt die beurt geen eigen kaarten weg. Noem je de hele serie goed op, dan gaan alle kaarten die van die serie op tafel liggen naar de vooraf gekozen speler. Zeg je de serie verkeerd op, dan zijn alle kaarten die van die serie op tafel liggen voor jou. Datzelfde geldt als de speler de kaarten terugveegt met een actiekaart.

Je mag in één beurt één serie van tafel vegen.

Laatste ronde

Als de stapel aan het begin van een beurt op is, wordt de laatste ronde gespeeld. Aan het begin van de laatste ronde wisselt iedereen al zijn actiekaarten om voor stampkaarten. Elke actiekaart hoort bij een bepaalde serie. Je neemt de laatste kaart die van die serie op tafel ligt op de hand. Vervolgens gaat de actiekaart naar de aflegstapel. Liggen er van die serie geen kaarten op tafel, dan leg je de actiekaart op de aflegstapel zonder een kaart op de hand te nemen.

Iedereen krijgt nog 1 kans stampkaarten van de hand te doen (van tafel vegen mag deze ronde niet).

Einde en winnaar

Na de laatste ronde telt elke speler de punten op van de kaarten die hij of zij nog op de hand heeft. Degene met de minste punten wint.

spelidee en -ontwerp

Robbert Jansen

illustraties stampkaarten

W. Jansen-Akkerman

- 1 Licht
- 2 Hemelgewelf
- 3 Water & land, gewas
- 4 Hemellichamen (zon, maan, sterren)
- 5 Vissen & vogels
- 6 Landdieren & mensen



- | | |
|-------------|-------------|
| 1 Ruben | 7 Dan |
| 2 Simeon | 8 Naftali |
| 3 Levi | 9 Gad |
| 4 Juda | 10 Aser |
| 5 Issaschar | 11 Jozef |
| 6 Zebulon | 12 Benjamin |



- | | |
|------------------|-------------------------|
| 1 Water in bloed | 6 Zweren |
| 2 Kikkers | 7 Hagel |
| 3 Muggen | 8 Sprinkhanen |
| 4 Steekvliegen | 9 Drie dagen duisternis |
| 5 Veepest | 10 Eerstgeborenen |



- 1 Dien geen andere goden
- 2 Maak geen afgodsbeelden
- 3 Gebruik Gods Naam niet voor niets
- 4 Gedenk de sabbat
- 5 Eer uw vader en uw moeder
- 6 Niet doodslaan
- 7 Niet echtbreken
- 8 Niet stelen
- 9 Spreek geen vals getuigenis
- 10 Begeer niet wat van een ander is



- | | |
|------------------|-----------|
| 1 Othniel | 8 Jefta |
| 2 Ehud | 9 Ebzan |
| 3 Samgar | 10 Elon |
| 4 Debora / Barak | 11 Abdon |
| 5 Gideon | 12 Simson |
| 6 Thola | 13 Eli |
| 7 Jair | 14 Samuël |



- 1 Pesach (Pasen)
- 2 Shavoe'ot (Wekenfeest)
- 3 Rosh Hashana (Joods nieuwjaar)
- 4 Jom Kippoer (Grote verzoendag)
- 5 Soekot (Loofhuttenfeest)
- 6 Chanoecka (Inwijdingsfeest)
- 7 Poerim (Lotenfeest)



- 1 Saul
- 2 David
- 3 Salomo



- | | |
|------------|----------------|
| 1 Jerobeam | 11 Joahaz |
| 2 Nadab | 12 Joas |
| 3 Baësa | 13 Jerobeam II |
| 4 Ela | 14 Zacharia |
| 5 Zimri | 15 Sallum |
| 6 Omri | 16 Menahem |
| 7 Achab | 17 Pekahia |
| 8 Ahazia | 18 Pekah |
| 9 Joram | 19 Hosea |
| 10 Jehu | |



- | | |
|------------|-------------|
| 1 Rehabeam | 11 Jotham |
| 2 Abia | 12 Achaz |
| 3 Asa | 13 Hizkia |
| 4 Josafat | 14 Manasse |
| 5 Joram | 15 Amon |
| 6 Ahazia | 16 Josia |
| 7 Athalia | 17 Joahaz |
| 8 Joas | 18 Jojakim |
| 9 Amazia | 19 Jojachin |
| 10 Uzasia | 20 Zedekia |



- 1 Liefde
- 2 Blijdschap
- 3 Vrede
- 4 Geduld
- 5 Vriendelijkheid

- 6 Goedheid
- 7 Geloof
- 8 Zachtmoedigheid
- 9 Zelfbeheersing



- 1 Efeze
- 2 Smyrna
- 3 Pergamus
- 4 Thyatira

- 5 Sardis
- 6 Filadelfia
- 7 Laodicea



- 1 Advent
- 2 Kerst
- 3 Lijdenstijd
- 4 Goede vrijdag

- 5 Pasen
- 6 Hemelvaart
- 7 Pinksteren

