

N.B. 2 In dit spel is geen rekening gehouden met accenten. Wil een speler bijvoorbeeld het woord "Döner" maken, dan dient hij een normale "o" te spelen. De "ö" is niet mogelijk.

## NIET PRATEN

### Uitbeelden



De uitvoerder moet het onderwerp uitbeelden dat op de kaart staat. Alle overige spelers proberen binnen de afgesproken tijd te raden wat er wordt uitgebeeld.

### Zeg eens uh



De uitvoerder moet proberen een volledige minuut vol te praten over het onderwerp dat op de kaart staat. Het onderwerp zelf mag genoemd worden, maar de speler mag geen "uh" of één van de twee verboden woorden zeggen. De andere spelers luisteren aandachtig en proberen te ontdekken of "uh" of één van de verboden woorden wordt gezegd. De speler die als eerste dit weet te ontdekken, verdient ook punten.

TIP: voor kinderen kan deze opdracht zeer moeilijk zijn. Het is dan ook aan te raden dat zij de verboden woorden wel mogen zeggen en enkel "uh" niet.

### Puntentelling

Op een apart kaartje (Puntenoverzicht) staat het overzicht met de puntentelling. Per opdracht lees je hoeveel punten de uitvoerder en de rader verdienen.

### Winnaar

De speler die als eerste 20 punten behaalt, is de winnaar van het spel en mag zich The King of the Jungle noemen! Of natuurlijk de grootste aap...

### Facebook



Word lid van onze Facebook-pagina en check allerlei leuke foto's, recensies en verhalen over Horen Zien Zwijgen en andere spellen van University Games!

Meld je ook aan voor onze nieuwsbrief en blijf op de hoogte van alle nieuwe producten en activiteiten van University Games! Stuur een mail naar [newsletter@ug.nl](mailto:newsletter@ug.nl) om je aan te melden of kijk op [www.universitygames.nl](http://www.universitygames.nl).



Het hilarische PARTYSPEL voor de hele familie!

### Inhoud

- 24 opdrachten Niet horen
  - 12 x Gebarentaal
  - 12 x Rug tekenen
- 24 opdrachten Niet zien
  - 12 x Blind tekenen
  - 12 x Braille
- 24 opdrachten Niet praten
  - 12 x Uitbeelden
  - 12 x Zeg eens uh
- 25 blanco groene kaarten + stickervel met letters
- 4 gebarentaal-sheets
- 1 blinddoek-bril

### Doel van het spel

Spelers voeren de leukste opdrachten uit en proberen de gekste antwoorden te raden. Voor zowel een goede uitvoering als het goed raden zijn punten te verdienen. De speler die als eerste 20 punten verzamelt, is de winnaar van het spel.

### Vorbereiding

- Schud de 24 kaarten per categorie (Niet horen, Niet zien en Niet praten) en leg de kaarten per categorie in stapels op tafel, met de tekst naar beneden.
- Neem het stickervel en haal één voor één de 25 letters van het stickervel. Plak de stickers op de blanco groene kaarten, één lettersticker per kaart. Leg vervolgens de 25 letterkaarten zo op tafel, opdat elke speler hier goed bij kan.
- Leg de 4 gebarentaal-sheets binnen het handbereik van elke speler.
- Neem pen en papier (niet meegeleverd).

### Het spel

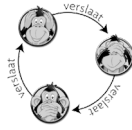
#### Bepaling van de categorie

Speciale handelingen bepalen welke speler in welke categorie de opdracht mag uitvoeren. Dit is de handelingenronde. (vgl. blad, steen, schaar)

- De "Niet horen, Niet zien, Niet praten – handeling": Spelers gebruiken hiervoor hun handen. Elke speler kan kiezen welke handeling hij speelt.
  - De 'Niet horen – handeling': de speler bedekt zijn oren met zijn handen.
  - De 'Niet zien – handeling': de speler bedekt zijn ogen met zijn handen.
  - De 'Niet praten – handeling': de speler bedekt zijn mond met zijn handen.
- Per handelingenronde mag elke speler maar één handeling uitvoeren.
- De handelingenronde werkt als volgt. Een speler telt af. In de plaats van "Een, twee, drie" zegt hij "Horen, Zien, Zwijgen" waarop alle spelers één van de handelingen uitvoeren zoals hierboven beschreven.

## Regels

- Niet horen verslaat Niet zien  
Niet zien verslaat Niet praten  
Niet praten verslaat Niet horen
- Wanneer 2 of meer spelers met dezelfde handeling winnen, moeten **deze spelers** opnieuw de speciale handelingen uitvoeren en komt er dus een tweede handelingenronde. Dit wordt telkens herhaald tot er 1 winnaar uit de handelingenronde komt.



Voorbeeld: Speler A doet Niet praten, speler B doet Niet zien en speler C doet Niet zien. Niet zien verslaat Niet praten. Dus speler B en C verslaan speler A. Speler B en C hebben dezelfde handelingen gedaan en spelen dus opnieuw een handelingenronde. Speler B doet Niet horen en speler C doet Niet zien. Niet horen verslaat Niet zien en dus wint speler B de handelingenronde.

- Opmerking bij 3 of 4 spelers: indien minstens 3 spelers een andere handeling doen, heft elke handeling zich op en zijn er dus geen winnaars. In dit geval wordt er een nieuwe handelingenronde gestart.

Voorbeeld: Speler A doet Niet horen, speler B doet Niet zien, speler C doet Niet praten en speler D doet Niet zien. Speler B en speler D doen dezelfde handelingen, maar aangezien de handelingen van speler A, speler B en speler C elkaar opheffen, is er geen winnaar en moet er opnieuw een handelingenronde gestart worden.

## Uitvoering van de opdracht

De winnaar van de handelingenronde, speelt de categorie die overeenkomt met de handeling waardoor hij gewonnen heeft. Dus als hij gewonnen heeft met de Niet horen-handeling, dan neemt hij de bovenste kaart van de blauwe stapel en voert de betreffende opdracht uit. Deze speler wordt hieronder de "uitvoerder" genoemd.

Per categorie zijn er twee verschillende opdrachten. Hier beneden worden de verschillende opdrachten toegelicht.

- Tijdens de uitvoering van de opdrachten, mogen **alle** spelers opnieuw deelnemen.
- Na het spelen van iedere opdracht worden de (eventuele) punten per speler verdeeld en opgeschreven.
- Het is vervolgens aan de volgende speler (het spel verloopt kloksgewijs) om af te tellen. Een nieuwe handelingenronde wordt gestart zoals hierboven beschreven.

## NIET HOREN

### Gebarentaal



Zowel de uitvoerder als alle overige spelers nemen elk een gebarentaal-sheet. De uitvoerder toont het woord op de kaart aan de overige spelers in gebarentaal. Hij mag ook zelf een woord verzinnen. Hij mag minimaal 4 en maximaal 6 letters gebruiken. Als geheugensteuntje hiervoor staan er 4 en 6 bananen op de kaart. Eén voor één toont hij de letters van zijn woord. Zodra één (!) van de spelers "ja" zegt, wordt de volgende letter uitgebeeld. Alle spelers moeten dus goed opletten, zodat ze geen letter

missen. De speler die als eerste het juiste woord raadt, verdient (net als de uitvoerder) punten.

N.B. 1 In dit spel is geen rekening gehouden met accenten. Wil een speler bijvoorbeeld het woord "Döner" uitbeelden, dan dient hij een normale "o" te spelen. De "ö" is niet mogelijk. Op de gebarentaal-sheet staat het gebarentaal-alfabet.

N.B. 2 Spelers mogen ook na 1 of 2 letters al gokken wat het goede antwoord is, maar let op! Iedere speler mag maar 1 keer raden. Is het antwoord fout, dan mag de speler deze ronde niet meer meespelen.

## Rug tekenen



De uitvoerder kiest een andere speler uit en tekent op de rug van deze speler het onderwerp dat op de kaart staat. De andere speler probeert, **binnen een afgesproken tijd** (bv 2 minuten), te raden wat wordt getekend. TIP: probeer met je vinger op tafel de tekening na te tekenen.

TIP: het kan verstandig zijn de speler te kiezen die het laagste aantal punten heeft, omdat zowel de uitvoerder als de rader punten kunnen verdienen.

## NIET ZIEN

### Blind tekenen

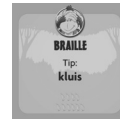


De uitvoerder tekent 'blind' de 3 voorwerpen die op de kaart staan. Na het lezen van de kaart, moet de uitvoerder de blinddoek-bril opzetten. Controleer dat de speler daadwerkelijk niets kan zien. Leg een blad papier (niet meegeleverd) voor hem neer en geef hem een pen/potlood (niet meegeleverd). De uitvoerder tekent nu 'blind' de 3 gekozen voorwerpen die op de kaart staan. Alle overige spelers proberen **binnen een**

**afgesproken tijd** de 3 voorwerpen te raden. Per geraden voorwerp zijn punten te verdienen.

N.B. De 3 voorwerpen hebben iets met elkaar te maken.

## Braille



De uitvoerder neemt de 25 letterkaarten en kiest een speler voor wie hij een woord gaat leggen. Dit woord bestaat uit minimaal 4 en maximaal 6 letters. Als geheugensteuntje hiervoor staan er 4 en 6 bananen op de kaart. De uitvoerder mag zelf een woord verzinnen of hij neemt het woord dat als tip op de kaart staat. De speler die het woord moet raden, neemt de blinddoek-bril en zet deze op. Controleer dat de speler daadwerkelijk niets kan zien. Leg vervolgens de letterkaarten voor hem neer en breng zijn linkerhand naar de eerste letter. De speler moet nu op de tast "voelen" welke letters het zijn. Per letter mag de speler maximaal 2 keer raden. De speler moet, **binnen een afgesproken tijd** raden welk woord gelegd is.

N.B. 1 De speler mag al na 1 of 2 letters proberen het woord te raden, maar let op (!) de speler mag maar 1 keer raden. Is het woord fout, dan is de beurt voorbij en verdient niemand punten.