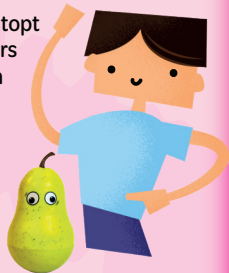


De tijd is om!

Als de peer tijdens het spelen stopt met tuimelen, wijzen alle spelers naar de peer. Alle spelers staan dan op en bewegen heen en weer:

'Doe de Perendans'

De speler die als laatste naar de peer wijst en beweegt, pakt alle kaarten van de aflegstapel.



Pas wel op! - als je naar de peer wijst voordat die volledig gestopt is met tuimelen, verlies je en moet je alle kaarten van de aflegstapel pakken.

Winnaar!

Zodra een speler alle handkaarten en trekstapelkaarten afgelegd heeft, moet die speler de peer pakken voordat iemand anders het ziet*. De winnaar doet de 'Perendans' door triomfantelijk heen en weer te bewegen!



*Als een andere speler de peer eerst pakt, schudt deze speler de kaarten van de aflegstapel. Deze kaarten worden verdeeld over de rest van de spelers. Speel dan verder.

Fouten

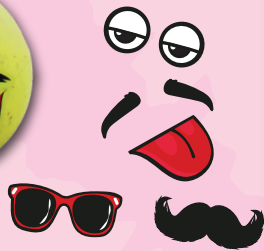
Als een speler een fout maakt, bijvoorbeeld door twee keer achter elkaar hetzelfde paar te roepen of door een kaart te spelen die niet hetzelfde is als de andere, nemen ze de kaart terug in hun hand en speelt iedereen door.

Jonge spelers

Voor een eenvoudiger spel kan gespeeld worden zonder de regel **'De tijd is om!'**. Zo speel je het spel zonder tijdsdruk.



*Personaliseer
jouw peer met
supercoole stickers!*



Ontworpen en uitgegeven door Camden Games Ltd. 210A Camden High Street, NW1 8QR, Verenigd Koninkrijk.
Toffe Peer (TM) is een Nederlandse uitgave van Pear Shaped*, een geregistreerd handelsmerk van GW Development UK Ltd.
Vertaling: Demi Bartels.
Revisie en proeflezen: Marieke Versmissen en Stefan Meeuwssen.
Alle rechten voorbehouden. Geproduceerd in China.

TOFFE PEER™

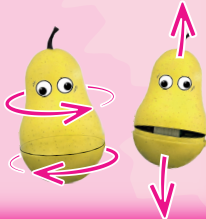


Doel van het spel

Speel als eerste al je kaarten kwijt door snel paren te maken met de kaarten op de aflegstapel!

Vorbereiding

De kaarten zitten in de peer! Haal de kaarten eruit en zet de peer in het midden van de tafel zodat iedere speler erbij kan.



Schud de kaarten en deel ze uit aan alle spelers.
Iedere speler heeft een eigen set handkaarten en een trekstapel. Na het spelen van kaarten uit hun hand, pakken spelers nieuwe kaarten van hun trekstapel.



Trekstapel

2 spelers 18 kaarten per speler



- 6 handkaarten
- 12 kaarten in iedere trekstapel

3-4 spelers 15 kaarten per speler



- 5 handkaarten
- 10 kaarten in iedere trekstapel

5-6 spelers 12 kaarten per speler



- 4 handkaarten
- 8 kaarten in iedere trekstapel

7-8 spelers 9 kaarten per speler



- 3 handkaarten
- 6 kaarten in iedere trekstapel



Handkaarten

Spelverloop

Om het spel te beginnen duwt een speler tegen de peer zodat deze heen en weer tuimelt.
 Een ronde duurt korter als je minder hard tegen de peer duwt.



Tuimelende, peervormige timer

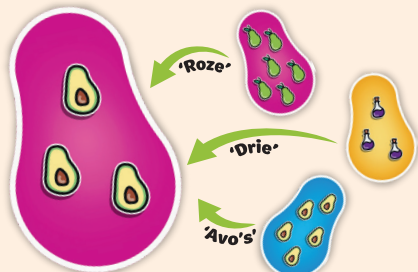
Dezelfde speler pakt een kaart uit zijn trekstapel en legt deze open naast de peer zodat er een aflegstapel ontstaat.

Maak paren!

Alle spelers proberen zo snel mogelijk met een kaart uit hun hand een paar te vormen met de bovenste kaart van de aflegstapel.

Er zijn geen beurten, dus speel snel!

Maak paren op basis van kleur, aantal of symbool.



Roep hardop welke combinatie het paar kaarten vormt.



AVOCADO'S!

Een nieuw paar moet anders zijn dan het vorige paar!

Voorbeeld: als er op de laatstgespeelde kaarten avocado's stonden, moet het volgende paar kaarten dezelfde kleur (bv. blauw) of nummer (bv. 5) bevatten. Je mag niet alleen maar avocado's combineren!

Aflegstapel



Hand



Twee exact dezelfde kaarten?

Zijn de kaarten precies hetzelfde? Roep dan "Toffe Peer!"

TOFFE PEER!



EN PAK DE PEER!

Wees wel snel...
iedereen die het gelijke paar ziet, mag de peer pakken!



De speler die als eerste de peer pakt, wint de ronde!

Deze speler schudt de kaarten van de aflegstapel en verdeelt de kaarten onder de andere spelers, die de kaarten toevoegen aan hun trekstapel.

De winnaar van de ronde begint de nieuwe ronde door de peer te laten tuimelen en een kaart uit zijn hand te spelen, zodat er een nieuwe aflegstapel ontstaat.

Weinig handkaarten over?

Pak nieuwe handkaarten uit je trekstapel.

Geen speelbare kaarten?

Wissel een kaart uit je hand om met een kaart uit je trekstapel.

