



8+



3-10



30 Min.

HUES AND CUES

GEEF EEN HINT
EN RAAD DE TINT

SPELREGELS

DOOR SCOTT BRADY



GAMES

Hue = tint: variant van een hoofdkleur

Cue = hint: een aanwijzing of suggestie

Overzicht

Hoe goed kun jij een kleur beschrijven? In Hues and Cues zijn spelers om beurten de hintgever, die hints van 1 woord en 2 woorden geeft. De andere spelers moeten raden welke kleur de hintgever beschrijft. Hoe dichter je pion bij de juiste kleur staat, hoe meer punten je scoort. Het aantal punten dat de hintgever scoort, hangt ervan af hoe goed de andere spelers raden.

Inhoud

- 1 spelbord
- 100 kaarten
- 30 pionnen (sets van 3 in 10 kleuren)
- 1 puntenkader

Vorbereiding

1. Leg het spelbord in het midden van de tafel.
2. Geef iedere speler een set van drie pionnen van dezelfde kleur. Elke speler zet 1 pion links van het scorespoor, en zet de andere 2 pionnen voor zich neer.
3. Schud de kaarten en vorm een gedekte stapel.
4. Leg het puntenkader naast het spelbord.



Onderdeel A.



Onderdeel C.



Onderdeel B.



Onderdeel D.



Zo zet je het puntenkader in elkaar als je voor het eerst speelt. Schuif onderdeel A en B in onderdeel C en D. Zorg dat de kant met nummers 1 aan de buitenkant zit, en de kant met de nummers 2 aan de binnenkant. Nadat je het puntenkader in elkaar hebt gezet, hoef je hem niet meer uit elkaar te halen. Hij past zo in de doos.

Spelverloop

De speler met de kleurrijkste outfit is de hintgever bij de eerste ronde.

1. Trek een kaart

De hintgever pakt de bovenste kaart van de stapel en bekijkt deze. Zorg ervoor dat de andere spelers niet kunnen zien wat er op de kaart staat.

De hintgever kiest een van de kleuren op de kaart en probeert deze met hints te beschrijven.

(Er staan coördinaten bij iedere kleur. Deze heb je nodig voor de puntentelling).

2. Hint van een 1 woord

De hintgever geeft een hint van 1 woord om de gekozen kleur te beschrijven.

De hint mag van alles zijn, maar NIET het volgende:

•De kleuren paars, blauw, groen, rood, roze, geel, oranje, bruin, wit, zwart en grijs mogen niet worden gebruikt. Abstracte kleuren, zoals bordeaux of lavendel, mogen wel worden gebruikt.

•De hint mag niet verwijzen naar de plaats van de kleur op het bord, of de letters en cijfers van de coördinaten.

•De hint mag niet verwijzen naar een voorwerp in de kamer.

•De hint mag niet al eerder dit spel gegeven zijn.

3. Eerste keer raden

De andere spelers mogen nu, met de klok mee, om beurten raden. Tijdens je beurt zet je een pion op het vakje waarvan jij denkt dat het de kleur is die de hintgever beschrijft.

Let op! Een kleur kan maar door 1 speler geraden worden. Een kleur is geraden als er een pion op het vakje staat.

4. Hint van 2 woorden

Zodra alle spelers hun eerste pion hebben geplaatst, geeft de hintgever een hint van 2 woorden. Voor de hint van 2 woorden gelden dezelfde regels als voor het geven van een hint van 1 woord. Je mag ook niet woorden zoals “donker(der)” of “licht(er)” gebruiken, of verwijzen naar de plaats van een pion op het bord.

De hintgever mag er ook voor kiezen om geen tweede hint te geven, of om nog een hint van 1 woord te geven. (Zie de extra regels.)

5. Tweede keer raden

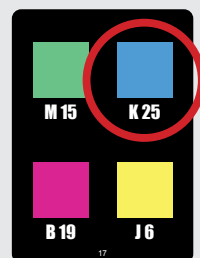
De andere spelers mogen opnieuw om beurten raden, maar nu tegen de klok in. Om opnieuw te raden zetten spelers hun tweede pion op een onbedekt vakje op het spelbord.

Puntentelling

Nadat alle spelers voor de tweede keer geraden hebben, onthult de hintgever welke kleur de juiste is. Zet het puntenkader op het bord, met de juiste kleur precies in het midden van het puntenkader. Gebruik de coördinaten (de letter en het cijfer) op de kaart zodat het puntenkader precies goed staat. De puntentelling verloopt als volgt:

- **De hintgever** scoort 1 punt voor iedere pion die binnen het puntenkader staat. In een spel met drie spelers scoort de hintgever 2 punten per pion die binnen het puntenkader staat.
- **De spelers die raden** scoren punten afhankelijk van hoe dicht hun pionnen bij de juiste kleur staan.
 - Een pion die op precies de juiste kleur staat, is 3 punten waard.
 - Iedere andere pion die binnen het puntenkader staat, maar niet op de juiste kleur, is 2 punten waard.
 - Iedere pion op een vakje dat direct grenst aan de buitenkant van het puntenkader (ook diagonaal) is 1 punt waard.

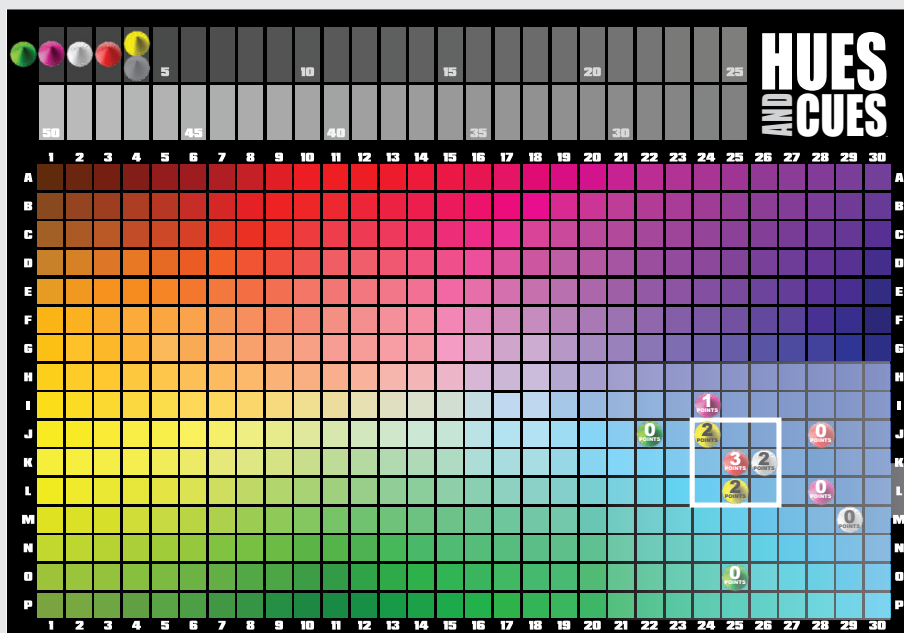
Houd de score bij door de pionnen evenveel vakjes op het scorespoor vooruit te zetten als het aantal punten dat je gescoord hebt. De hintgever scoort maximaal 9 punten. De spelers die raden scoren maximaal 5 punten: 3 punten als ze de juiste kleur hebben geraden en 2 punten als ze nog een pion binnen het puntenkader hebben staan.



De grijze speler kiest een kleur en geeft twee hints. Alle spelers hebben geraden.

0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	H
0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	I
0	0	1	2	2	2	1	0	0	0	J
0	0	1	2	3	2	1	0	0	0	K
0	0	1	2	2	2	1	0	0	0	L
0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	M
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	N
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	O
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	P
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	

Puntenoverzicht met de gekozen kleur in het midden



Voorbeeld

Na het raden scoren de spelers de volgende punten:

Grijs scoort 4 punten

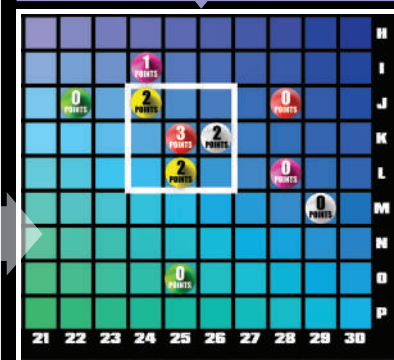
Geel scoort 4 punten

Rood scoort 3 punten

Wit scoort 2 punten

Roze scoort 1 punt

Groen scoort 0 punten



Een nieuwe ronde

Spelers halen hun pionnen waarmee geraden is, van het spelbord. De volgende speler met de klok mee wordt de nieuwe hintgever en pakt een nieuwe kaart.

Einde van het spel

In een spel met 3-6 spelers speel je door tot iedere speler twee keer hintgever is geweest. Bij 7 of meer spelers, speel je door tot iedere speler 1 keer hintgever is geweest. Het spel eindigt nadat alle spelers 1 of 2 keer hintgever zijn geweest (afhankelijk van het aantal spelers). De speler met de meeste punten wint. Bij een gelijkspel speel je extra rondes. De gelijkstaande spelers mogen dan geen hintgever zijn. Speel door tot een van deze spelers meer punten heeft dan de ander(en).

Extra regels

Als de hintgever na de eerste keer raden tevreden is met zijn score (omdat genoeg spelers de kleur bijna hebben geraden), mag de hintgever ervoor kiezen om geen tweede hint te geven. De andere spelers mogen hun tweede pion dan niet plaatsen. Ga direct door met de puntentelling.

Variant

Als je met jonge spelers speelt, raden we aan om de kaarten niet te gebruiken en spelers zelf uit alle kleuren op het bord te laten kiezen. De hintgever schrijft dan zelf de letter en het cijfer (de coördinaten) van de kleur op. Zorg ervoor dat de andere spelers de coördinaten niet kunnen zien. Zo hoeven spelers geen kleuren te beschrijven waarvoor ze het moeilijk vinden om hints te bedenken.



TheOp.games 

Spelontwerp door Scott Brady | Ontwikkeling en tests door The OP

Hues and Cues, The Op en USAOPOLY zijn handelsmerken van USAopoly, Inc. Copyright © 2022 by USAopoly, Inc.
Alle rechten voorbehouden.

Ontworpen en geproduceerd door USAopoly, Inc., 5999 Avenida Encinas, Ste. 150, Carlsbad, CA 92008.
GEPRODUCEERD IN NINGBO, ZHEJIANG, CHINA.

Kleuren en inhoud kunnen afwijken van getoonde afbeeldingen.

WAARSCHUWING! Verstikkingsgevaar. Kleine onderdelen. Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.