

FRIED POTATOES

WIE HOUDT ER NIET VAN FRIED POTATOES? In dit razendsnelle kaartspel voor 2 tot 6 spelers heb je scherpe tactieken en een goede pokerface nodig om je tegenstanders te slim af te zijn met Mr. & Mrs. Chips. FRIED POTATOES is een hilarisch en verslavend spel dat net zo onweerstaanbaar is als, ja... fried potatoes! Dus maak je klaar om je tegenstanders te frituren en om een spectaculaire tijd te beleven!

HET SPEL

FRIED POTATOES wordt gespeeld in rondes van vier gevechten, maar alleen de winnaar van het vierde en laatste gevecht ontsnapt aan de frituurpan. Denk vooruit, doorzie je tegenstanders en speel je kaarten slim om de controle te houden en de overwinning te pakken.

LEEFTIJD 7+
2-6 SPELERS
MAKKELIJK OM TE LEREN

INHOUD VAN HET SPEL

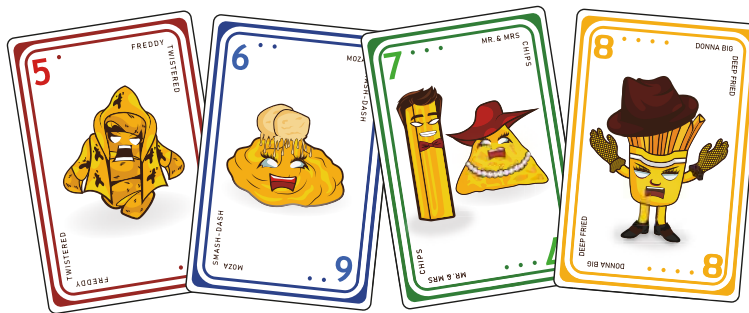
SPEELBORD (1X)
VIERKANTE PIONNEN IN ZES VERSCHILLENDE KLEUREN (6X)
SPECIALITEITSKAARTEN (24X)
AARDAPPELKAARTEN (32X)

De aardappelkaarten zijn genummerd van 1 tot 8 in vier verschillende kleuren: rood, groen, blauw en geel. Elke kaart heeft ook stippen om het gemakkelijker te maken de kleuren te onderscheiden. De hoogste kaart is **Donna Big Deep Fried** met een waarde van 8, de laagste kaart is **Baby Potatoes** met een waarde van 1.

DE VERSE AARDAPPELEN (16X)



DE GEFRITUURDE AARDAPPELEN (16X)



DE SPECIALITEITSKAARTEN (24X)

Er zijn zes verschillende specialiteitskaarten. Deze kaarten moet je altijd samen met een aardappelkaart spelen, tenzij anders aangegeven. Met een specialiteitskaart kun je de regels van een gevecht beïnvloeden. De zes verschillende specialiteitskaarten zijn:



THE MAYO DIP (4X)

Als je een aardappelkaart in de mayonaise doopt, mag je één aardappelkaart blind weg-gooien, je hoeft ook geen kleur te bekennen. Je kunt de aardappelkaart ondersteboven onder de Mayo Dip-kaart leggen. Als je deze kaart speelt, kun je dit gevecht niet winnen. Gebruik deze kaart om je tegenstander in het duister te laten tasten, of om een hoge kaart in de bepaalde kleur in je hand te kunnen houden. Als de eerste speler in een gevecht The Mayo Dip-kaart speelt (*hoewel niet de slimste zet...*), bepaalt de tweede speler de kleur van de slag met zijn of haar kaart.

LUCKY LOSER (4X) (GROEPSEFFECT)

De verliezer is de winnaar en de winnaar is de verliezer. Als je de Lucky Loser-kaart speelt wordt de waarde van alle aardappelkaarten omgedraaid. Donna Big Deep Fried (8) wordt nu de laagste kaart. Baby Potatoes (1) wordt de hoogste kaart. Zo worden ook de andere aardappelkaarten gespiegeld: 8=1, 7=2, 6=3, en 5=4, 4=5, 3=6, 2=7 en 1=8.

FAST EATER (4X)

Wie het snelst eet, eet als eerste. De Fast Eater-kaart kun je alleen gebruiken in de eerste twee gevechten van een ronde. Als je deze kaart speelt, begin jij als eerste in de volgende ronde, ongeacht welke kaarten er verder nog gespeeld worden in de rest van het gevecht.

THE CHAMELEON (4X)

Gebruik de vaardigheid van de kameleon om je aardappelkaart te veranderen in een kleur naar keuze.

HOT KETCHUP CARD (4X) (GROEPSEFFECT)

De ketchup is te heet, alle smaken verdwijnen. De kleuren van alle aardappelkaarten verdwijnen, en de hoogste kaart wint. Met deze kaart hoeft niemand kleur te bekennen en kan elke kleur het gevecht winnen.

DISABLE CARD (4X)

Sla snel toe en blokkeer de specialiteitskaart van je tegenstander! Met deze kaart schakel je een specialiteitskaart van een andere speler uit. Een Disable card mag op elk moment gespeeld worden, maar altijd vóórdat de volgende speler een kaart speelt, timing is dus alles. En pas op: Disable cards kunnen ook weer uitgeschakeld worden door een andere Disable card!

DE FRIED GUIDE

HOOFDSTUK 1: HOE GAAT HET SPEL?

Doel van het spel: Het doel van het spel is om rondes te winnen om zo min mogelijk strafpunten te verzamelen.

Rondes: Elke ronde bestaat uit vier *gevechten*. Je wint het gevecht door de hoogste kaart te spelen in de *bepaalde kleur*. De eerste gespeelde kaart in een gevecht bepaalt de kleur van het gevecht. De volledige focus van de ronde ligt op het laatste gevecht; de speler die het laatste gevecht wint, wint de ronde en is de enige die geen strafpunten krijgt.

Strafpunten en beweging: De inzet voor een ronde begint altijd bij één strafpunt. Je kunt meer strafpunten krijgen als de inzet wordt verhoogd door te frituren, dit wordt verder uitgelegd in hoofdstuk 5. Voor elk strafpunt dat je ontvangt, moet je één stap zetten op het bord. Om het spel te winnen, moet je zorgen dat je zo min mogelijk strafpunten verzamelt.

HOOFDSTUK 2: OPSTELLING VAN HET SPEL

Maak je klaar om te spelen door de kaarten en het bord op te zetten met deze eenvoudige stappen.

- **Maak twee aparte stapels:** Eén met aardappelkaarten en één met specialiteitskaarten. Schud beide stapels goed.
- **Deel de kaarten uit:** Deel de kaarten gesloten uit. Elke speler ontvangt vier aardappelkaarten en één specialiteitskaart.
- **Kies pionnen:** Leg het speelbord op tafel. Elke speler kiest vervolgens een van de zes gekleurde pionnen en plaatst deze op het START-vak.
- **Startspeler:** De jongste speler begint en het spel gaat verder met de klok mee.

HOOFDSTUK 3: GAMEPLAY, RONDEN EN GEVECHTEN

Begin van een gevecht: De speler die het eerste gevecht van een ronde begint, legt een open aardappelkaart in het midden van de tafel. Deze kaart bepaalt de kleur van het gevecht. De volgende spelers moeten *kleur bekennen* door een aardappelkaart van dezelfde kleur te spelen. Als ze geen kleur kunnen bekennen, mogen ze een kaart van een andere kleur spelen.

Winnen van een gevecht: De speler die de hoogste kaart van de *bepaalde kleur* speelt, wint het gevecht en krijgt het voordeel om het volgende gevecht te starten met een aardappelkaart naar keuze. Bij een gelijkspel wint de speler die als eerste zijn kaart speelde, een situatie die alleen voorkomt door het effect van bepaalde specialiteitskaarten. Na elk gevecht worden de gespeelde kaarten weggelegd.

Score: Tijdens de eerste drie gevechten van elke ronde worden geen strafpunten uitgedeeld. Alleen de spelers die het vierde gevecht verliezen, krijgen strafpunten en verplaatsen hun pion één vakje vooruit voor elk ontvangen strafpunt. De speler die het laatste gevecht van de ronde wint, krijgt geen strafpunten.

Begin van een nieuwe ronde: De ronde eindigt na het vierde gevecht en nadat strafpunten zijn toegekend. Verzamel alle kaarten, schud beide stapels opnieuw en deel elke speler vier nieuwe aardappelkaarten en één specialiteitskaart. De winnaar van het laatste gevecht begint de volgende ronde.

Einde van het spel: Het spel gaat door totdat de eerste speler op het FRIED-vak landt. De speler die op dit moment de minste strafpunten heeft, wordt uitgeroepen tot winnaar.

HOOFDSTUK 4: SPECIALITEITSKAARTEN

Specialiteitskaarten geven spelers de mogelijkheid om de spelregels tijdelijk te veranderen of de eigenschappen van aardappelkaarten te wijzigen.

Algemeen gebruik: Specialiteitskaarten moeten tijdens je beurt samen met aardappelkaarten worden gespeeld, behalve de Disable Card, die op elk moment en zonder aardappelkaart gespeeld mag worden. Aardappelkaarten moeten nog steeds de normale regels volgen. Specialiteitskaarten mogen ook gespeeld worden wanneer je geen kleur kan bekennen.

Groepseffect: Specialiteitskaarten met een groepseffect beïnvloeden alle aardappelkaarten in het huidige gevecht.

Gecombineerde effecten: Wanneer meerdere spelers verschillende specialiteitskaarten spelen tijdens een gevecht, treden alle effecten in werking. Dit betekent dat sommige effecten kunnen worden gecombineerd, wat leidt tot unieke interacties.

Eerste speel voordeel: Als dezelfde specialiteitskaarten, zoals de Fast Eater, Lucky Loser en Hot Ketchup, meerdere keren worden gespeeld door verschillende spelers in hetzelfde gevecht, telt alleen het effect van de speler die de kaart als eerste heeft gespeeld.

Duur van het effect: Het effect van een specialiteitskaart is alleen actief tijdens het gevecht waarin deze wordt gespeeld en geldt niet voor de hele ronde.

Het spelen van specialiteitskaarten is optioneel. Na elke ronde worden alle specialiteitskaarten verzameld, opnieuw geschud, en ontvangen alle spelers nieuwe kaarten voor de volgende ronde.

HOOFDSTUK 5: FRITUREN OF GEFRITUURD WORDEN

Tijdens het spel kun je door te 'frituren' de inzet van de ronde strategisch verhogen. Hiermee kan je de uitkomst van de ronde proberen te beïnvloeden en je kunt dit gebruiken wanneer je sterke kaarten hebt, of juist als bluff om druk uit te oefenen op je tegenstanders.

Verhoog je inzet: Verhoog je inzet door 'Ik frituur' te zeggen, waarmee je de inzet voor deze ronde met één strafpunt verhoogt.

Keuze van andere spelers: Andere spelers moeten beslissen of ze akkoord gaan met de verhoogde inzet of passen. Spelers die passen, geven de ronde op en ontvangen het eerder afgesproken aantal strafpunten.

Uitkomst van frituren:

- Als geen enkele speler meegaat, eindigt de ronde.
 - Als een of meer spelers meegaan, gaat het spel verder met de verhoogde inzet.
- Beperking op frituren:** Elke speler mag één keer per ronde frituren, en alleen tijdens zijn of haar eigen beurt.

Limiet aan het einde van het spel: Als je dicht bij het einde van het speelbord bent en de inzet van de ronde groter is dan het aantal vakjes dat je nog over hebt tot het FRIED-vak, mag je zelf niet meer frituren. Je doet echter automatisch mee aan frituuracties die door andere spelers worden gestart, wat je een klein voordeel oplevert.

SPELARIANTEN

ELIMINATIEMODUS

Probeer deze modus voor een intensere eindfase. Wanneer een speler op het FRIED-vak landt, ligt hij uit het spel. Het spel gaat verder totdat er nog maar één speler over is, de winnaar!

TRAININGSMODUS – AANBEVOLEN VOOR BEGINNERS

Duik in de basis van het spel met de trainingsmodus, waarin geen specialiteitskaarten worden gebruikt. Deze modus is perfect voor beginners of voor spelers die zich willen focussen op de kerntactiek en het spelverloop.

CHAOTISCHE MODUS – AANBEVOLEN VOOR 1 TEGEN 1

In deze modus begint elke speler nog steeds met vier aardappelkaarten, maar ontvangt hij of zij meerdere specialiteitskaarten om het spel extra leuk te maken. Je mag tijdens je beurt slechts één specialiteitskaart spelen.

Probeer gerust specialiteitskaarten uit andere edities te mixen voor extra verrassingen en nieuwe strategieën. Voel je vrij om het spel aan te passen zoals jij dat wilt. Wij geven je de basis, maar uiteindelijk is het jouw spel en bepaal jij de regels.

BEGRIPPENLIJST

Ronde: Een volledige cyclus van vier gevechten, met een startinzet van één strafpunt.
Gevecht: Iedere ronde bestaat uit vier gevechten. Ieder gevecht begint met het spelen van één aardappelkaart en mogelijk een specialiteitskaart. De eerstgespeelde kaart bepaalt de kleur van het gevecht. De hoogste kaart in de bepaalde kleur wint het gevecht.
Strafpunten: Punten die je krijgt als je een ronde verliest. Voor elk strafpunt verplaats je je pion één vakje vooruit op het speelbord.
Kleur bepalen: De kleur van de eerstgespeelde kaart bepaalt de kleur van het gevecht.
Kleur bekennen: De spelers moeten, indien mogelijk, een kaart van de bepaalde kleur spelen.

KLAAR OM TE FRITUREN?

BEZOEK ONZE WEBSITE
VOOR 'HOW TO PLAY'-VIDEO'S
EN VOOR VEELGESTELDE VRAGEN

FRIED
POTATOES

