

**ONTDEK OOK HET ELEKTRONISCHE
FAMILIESPEL
IN EEN HANDOMDRAAI:**

In Een Handomdraai:
Art. 678503
Waarheid, durven of doen?
Pas op als de vinger je aanwijst!



**ONTDEK OOK ONZE ANDERE
UNCENSORED SPELLEN:**



Geen Ja Geen Nee Uncensored:
Art. 678993
Op deze vragen geef je liever
geen antwoord...

5 Seconden Uncensored:
Art. 678954
Het razendsnelle woordspel
met ballen en spiraaltjes!



• Deze adviezen bewaren voor eventuele correspondentie. Afbeelding niet contractueel verbonden. De kleuren en vormen van het product kunnen afwijken van de afbeelding voorgesteld op de verpakking. Geproduceerd in China. • Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure. Photos non contractuelles. Les couleurs et les formes de ce produit peuvent différer de celles représentées sur l'emballage. Fabriqué en Chine. • Bewahren Sie die Verpackung auf, um die Anleitungen jederzeit einsehen zu können. Unverbindliche Fotos. Hergestellt in China. ©2023 MEGARIGHTS. IN EEN HANDOMDRAAI® is een geregistreerd merk. Alle rechten voorbehouden.

www.megableu.com

18+



Verdeeld in
Nederland en België
door **MGBI**,
Koloniënstraat 11,
1000 Brussel,
België.

IN EEN HAND OMDRAAI UNCENSORED

Waarheid, durven of doen...
durf jij?

SPELREGELS
2 tot 10 spelers
18+

DIT HEB JE

Een spinner, 90 "waarheid, durven of doen"-kaarten en 10 jokers.

HIER VERLANG JE NAAR

Win als eerste zes kaarten door de 'waarheid', 'durven' of 'doen' uitdagingen tot een goed einde te brengen.

VOORSPEL

- Alle spelers gaan in een cirkel zitten.
- Alle spelers ontvangen één joker. Eventuele overgebleven jokers gaan terug in de doos.
- Schud de opdrachtkaarten en leg ze, samen met de spinner, in het midden zodat iedereen er goed bij kan.

DOE HET!

• De meest avontuurlijke van de groep is **speler 1**. Hij/zij neemt de **bovenste kaart** van de stapel en draait aan de **spinner**.

Opmerking: als het niet duidelijk is wie dit is, mag de oudste speler beginnen.

- De speler naar wie de vinger wijst, kiest voor '**waarheid**' of '**durven**', waarna speler 1 de opdracht voorleest.
- Als de opdracht **succesvol** wordt uitgevoerd, **wint** de speler de kaart.
- Als de opdracht **niet succesvol** wordt uitgevoerd (dit wordt door de andere spelers bepaald) of als de speler weigert de opdracht uit te voeren, wint hij/zij **geen kaart** en moet de speler de **uitdaging** aangaan die onderaan op de kaart staat ('doen')!
- Als de speler de 'doen' opdracht **weigert** of ook hier **niet in slaagt**, dan moet hij/zij een **kaart teruggeven** die hij/zij eerder gewonnen had.
- Nadat de speler de opdracht heeft uitgevoerd (of een kaart terug heeft teruggegeven), draait deze de spinner en wordt een nieuwe speler aangewezen.

STOPWOORD

Is het allemaal wat heftig voor je en wil je de opdracht niet uitvoeren? Roep dan "JOKER!" en lever je kaart in. Let wel op: je kan dit maar één keer doen... (opmerking: de joker wordt ingezet nadat de opdracht is voorgelezen). Wanneer een speler dit doet, kan hij/zij geen kaart winnen, maar er ook geen verliezen. De speler mag vervolgens een tegenspeler aanwijzen die de geweigerde opdracht in zijn/haar plek moet uitvoeren. Als deze tegenspeler de opdracht tot een goed einde brengt, ontvangt hij/zij 2 kaarten als beloning! Maar als deze speler faalt, moet hij/zij de uitdaging ('Doen') aangaan. Als hij/zij deze niet goed uitvoert, verliest hij/zij één van de eerder gewonnen kaarten.

HET HOOGTEPUNT

(dat waarschijnlijk niet iedereen zal bereiken)

De eerste speler die zes kaarten verzamelt, **wint** het spel!

EXTRA GENOT

Als je maar niet genoeg kunt krijgen van dit spel, speel dan verder tot iemand 10, 15, 20,... kaarten heeft gewonnen... of ga de ultieme uitdaging aan en speel tot er geen kaarten meer over zijn!

GEBRUIK JE SPEELTJE...

Misschien ken je 'In een handomdraai' nog van vroeger en heb je de elektronische hand van dit familiespel nog liggen? Gebruik die gerust in combinatie met deze vragen! De hand beweegt zich in cirkels over de tafel en stopt op een willekeurig moment. De wijsvinger strekt zich uit en wijst één van de spelers aan...

