

SIGN



Speelmateriaal: 80 unieke kaarten.
(16 symbolen in 5 verschillende kleuren)



Inleiding

Sign is een snel kaartspel waarbij je reactievermogen, oplettendheid en intelligentie op de proef worden gesteld. Door kaarten uit je hand te ruilen met de kaarten op tafel probeer je een kwintet (vijf kaarten met hetzelfde symbool) te verzamelen. Vervolgens geef je een sein aan je teamgenoten, zodat zij jouw kwintet kunnen scoren. Houd ook je tegenstander goed in de gaten, om te signaleren wanneer zij een kwintet hebben en je zo hun punt kan stelen. Tegenstanders houden jou natuurlijk ook in de gaten, dus verhul je kwintet door: een slim sein te kiezen, nepseinen te geven en je tijdens het spel verdacht te gedragen.



Doel van het spel

Sign bestaat uit meerdere rondes waarin je één punt kan verdienen. Voorafgaande aan het spel wordt beslist tot hoeveel punten er gespeeld wordt of hoeveel rondes er in totaal gespeeld worden. Pas op met een even aantal rondes, dit vergroot de kans op een gelijkspel. Een ronde duurt gemiddeld vier minuten. Dus bijvoorbeeld als je tot de drie punten speelt, dan speel je met twee teams drie tot vijf rondes en duurt een spel gemiddeld 12 tot 20 minuten.



Teams

Sign wordt gespeeld met twee of meer gelijk verdeelde teams. In de spelerstabel staan de teamindeling opties afhankelijk van het aantal spelers. Als een gelijke verdeling van spelers niet mogelijk is, is het gebruikelijk dat de meest ervaren spelers bij elkaar in het kleinere team worden ingedeeld. Als variant kan er ook met een wisselspeler gespeeld worden, waarbij één team per ronde een speler wisselt. Alle spelers worden over de tafel verdeeld zodat zo min mogelijk spelers van hetzelfde team naast elkaar zitten.

Spelers	Teams	Kaarten
4	2-2	5 kaarten
5	3-2	6 kaarten
6	3-3 of 2-2-2	6 kaarten
7	4-3 of 3-2-2	7 kaarten
8	4-4	7 kaarten
9	3-3-3	8 kaarten



Seinen

Elk team spreekt voorafgaande aan de eerste ronde afzonderlijk een sein af. Dit sein moet geheim gehouden worden voor het andere team, want het helpt teamgenoten om naar elkaar te communiceren wie een kwintet heeft verzameld. Het sein moet voldoen aan de volgende vier regels:

- Een sein moet zichtbaar zijn voor alle spelers.
(boven tafel)
- Een sein mag geen geluid zijn.
(bijvoorbeeld: niet klappen of praten)
- Een sein mag geen lichamelijk contact met andere spelers zijn *(look niet bij de tegenstander)*
- Een sein mag niet digitaal worden gegeven.
(bijvoorbeeld: sms of app)

Beginnende spelers mogen na elke ronde het afgesproken sein herzien, zodat er een gevoel ontwikkeld kan worden voor welk type sein wel en niet werkt. Als spelers meer ervaring hebben, dan adviseren wij om dit niet meer toe te laten of bijvoorbeeld af te spreken dat het een punt kost om je sein te herzien.



Een ronde

Sign wordt gespeeld in meerdere rondes. Elke ronde bestaat uit de volgende stappen: voorbereiding, kaarten ruilen, kaarten vernieuwen, kwintet scoren, einde van de ronde. Waarbij de stappen kaarten ruilen en kaarten vernieuwen herhalend zijn.



Doel van een ronde

Het doel van een ronde is om een kwintet te scoren bij een teamgenoot of tegenstander. Een kwintet bestaat uit precies vijf kaarten met hetzelfde symbool in vijf verschillende kleuren. Een kwintet is dus onmogelijk als een speler vier kaarten op hand heeft en ongelukkig als een speler zes kaarten op hand heeft.





Voorbereiding

De deler schudt alle kaarten en deelt elke speler vijf dichte kaarten. Daarna wordt er een aantal kaarten dicht in het midden van de tafel gelegd, zie de spelerstapel voor het precieze aantal. Vervolgens laat de deler de onderste speelkaart van de trekstapel aan iedereen zien. Nadat alle spelers hun kaarten hebben bekeken worden de kaarten in het midden van de tafel opengedraaid door de deler en begint het ruilen.



Kaarten ruilen

Wanneer de kaarten op tafel worden opengedraaid, mag elke speler tegelijkertijd ruilen met de kaarten op tafel. Spelers hebben dus geen eigen beurt. Het ruilen met de kaarten op tafel moet voldoen aan de volgende vier regels:

- Het ruilen van kaarten moet altijd één voor één gebeuren.
(een speler mag dus niet tegelijkertijd twee of meer kaarten oppakken of wegleggen)
- Een speler mag niet minder dan vier of meer dan zes kaarten op hand hebben.
- Alle kaarten moeten zichtbaar over tafel gaan.
(altijd met het symbool naar boven)
- Kaarten worden uitsluitend geruild met de tafel.
(er mag dus niet onderling geruild worden tussen spelers)



Kaarten vernieuwen

Als alle spelers niet meer willen ruilen met de tafel en precies vijf kaarten op hand hebben, pakt de speler links van de deler de kaarten van de tafel en legt deze gedekt op de aflegstapel. Vervolgens pakt de deler hetzelfde aantal nieuwe kaarten van de trekstapel en draait deze open op tafel. Het spel wordt direct hervat en alle spelers mogen weer gaan ruilen. Als er nieuwe kaarten neergelegd moeten worden, terwijl de trekstapel leeg is dan eindigt de ronde in remise en worden er geen punten verdeeld.



Kwintet scoren

Een speler kan op elk moment tijdens een ronde een kwintet scoren. Dit doet een speler door hardop "Sign!" te roepen en een andere speler aan te wijzen. Bij de aangewezen speler wordt vervolgens gecontroleerd of deze een geldig kwintet heeft. Is het kwintet geldig, dan krijgt het team van de speler die "Sign!" geroepen heeft een punt. Heeft de speler geen kwintet of is het kwintet ongeldig dan wordt gecontroleerd of de speler die geroepen heeft en de aangewezen speler in hetzelfde team zitten. In dat geval krijgen alle andere teams een punt. Als deze spelers niet bij elkaar in het team zitten dan krijgt alleen het team van de aangewezen speler een punt.



Einde van een ronde

Indien er nog geen winnaar is dan draait de deler met de klok mee en start de voorbereiding van een nieuwe ronde.



Einde van het spel

Als een team het afgesproken aantal punten heeft behaald dan is dit team de winnaar van het spel. Of als het aantal afgesproken rondes is voltooid dan wint het team met de hoogste score. Als er twee teams hetzelfde aantal punten hebben behaald dan eindigt het spel in remise.



Speltips

- Het is van belang om te onthouden welk symbool iemand spaart. Hierdoor kan je beter inschatten wat iemand aan het sparen is en/of iemand (bijna) een correcte kwintet heeft.
- Door te onthouden welke symbolen in de aflegstapel zitten kan je vermijden dat het onmogelijk is om je kwintet compleet te maken.
- Het kan nuttig zijn om binnen een team van tevoren (bijvoorbeeld tijdens het bespreken van het sein) af te spreken, wie welke tegenstander in de gaten houdt.
- Het uiteindelijke doel van het spel is niet om een kwintet te verzamelen, maar om te signaleren wie een kwintet heeft.



Spelvarianten voor gevorderden

Kleine aanpassingen in de regels zorgen voor een totaal andere spelbeleving. Bekijk daarom varianten van de regels op www.themountainmen.nl/rules. Heb je zelf een leuke variant bedacht? Mail deze dan naar info@themountainmen.nl, plaats het op Boardgamegeek of post het op Social Media, zodat andere spelers er ook van kunnen genieten.

Met dank aan:

Adrián de Frutos Jiménez | Adrian Kessler | Adriano Longo | Agnes Vondrig | Alex Kuijjer | Alexander Gannissen | Apollo BV | Arjan van Houwelingen | Benedetta Allibrandi | Bert Kattenberg | Bert Menting | Black Box Adventures | Bradley Eng-Kohn | Calvin Telkamp | Carola Boerma | Chia Yohan | Chiel-Jan Delis | Chris Luijges | Christian Dywan | Cody Jacob Bonham | Collin Blei | Daan | Sas | Daniel Jiménez García | Davey Schippers | Davy Moerloose | De Pionisten | Dennis Merckx | Dennis Rosenbaum | Desmond Ronnenbergh | Dirk-Jan Bok | Douwe Terluis | Dylan Tevardy-o'neil | Eelco Braad | Eelco Heuvelmans | Ella Splint | Elten Koen | Emytee Lendberg | Erica Pettit | Erik Børnsen | Erik Raj | Evalien Wiersma | Evelien Overtoom | Femke Witteveen | Femir Geubellian | Frank Bovenkerk | Frankje Gooijmans | Geert Moorlijn | Gerrit Brouwers | Gijb Hobbelen | Gijb Kattenberg | Greg Hardy | Hans Schmidt | Hansje Cool | Herman ten Kate | Het Duivelse | Ija Plutschouw | James Burden | James Thomas | Jan Willem van Dijk | Janneke van Erp | Jan-Paul de Beer | Jasmijn van den Berg | Jason Stanford | Jeannette Hoefaken | Jenny Molenaar-van Boven | Jeroen Pieters | Jolijne Mein | Jon Purkis | Jonathan McDonnell | Jonathan van Denzen | Joost Das | Kenny Beecher | Kevin Johar | Kim Leach | Lars Bos | Laurens Bleik | Lieke Boersma | Lies Spruijt | Lisette Overtoom | Maartje Cuppen - Dellebeke | Mac Vijn | Magus Games | Mantje van den Heuvel | Marc Mathijssen | Margo Hoogenberk | Maria Boersma | Marij van den Heuvel | Mark Nealon | Marloes Van Dillelen | Martin Poels | Martin van der Meij | Martin van 't Hart | Martine Erich | Matev Spacapan | Matthew Spurling | Mechtold Bous | Menno Deen | Michelle Bradford | Michiel de Cock | Michiel Hendriks | Michiel Luijges | Monica Bentvelzen | Mr Alastair Thomas | Netflix BV | Nick Degens | Nicola McKerras | Nicolas Boccanfuso | Niek Jonker | Niels van der Heide | Nienke Dekker | Oberonn | Olaf de Groot | Oncko Haldring | Patrick Arbus | Paul Crompton | Paul van der Meer | Pepijn Geurts | Peter de Cock | Pieter Syroit | Ralf Gaalen | René Vondrig | René Tjassing | Rickstar Fleermeister | Ricky van Cranenbroek | Roet Vermoed | Ruben Scholten | Rudy Sauntjens | Ryan Mrochuk | Sabine Molenaar | Schmitt Michael | Site Brinz Brostgen | Silvia Kattenberg | Simon Dankers | Sonny Hoopman | Sophie Lokja | Subcultures | Tamara van de Graaf | Thomas Maas | Tim Hopstaken | Tobias Bijl | Tom Sjaetjes | Troy Rodger | Vassil Stoitshev | Vendetta Games | Vinkenveugel | Wieger Verhulsdonck | Wilfred Meyboom | Willemijn Overtoom | Wilma Hofman | Wouter de Koning | Yolande Blei | Yves Houben

Speciale dank aan:

Alex Kuijjer | Chris Luijges | Joost Das | Lieke Boersma | Nienke Dekker | Ruben Scholten



© 2017 The Mountain Men Inc. All Rights Reserved
Steenweg 70 BS, 3511 BS Utrecht, The Netherlands
www.themountainmen.nl
info@themountainmen.nl

Auteurs: Rens Kattenberg, Jesse van den Berg, Salko Joost Kattenberg
Vormgeving: Salko Joost Kattenberg



WAARSCHUWING!
Niet geschikt voor kinderen jonger dan drie jaar.
Gevaar voor verstikking.