

JEU DE KOEL

Het spel met als ultieme doel: gooi de aarde koel!

JEU DE KOEL BESCHRIJVING

De aarde is behoorlijk aan het opwarmen. En dat is niet cool. Leer nu met dit vermakelijke behendigheids spel: hoe helpen we de aarde niet en hoe helpen we 'm wel.

Aantal kaarten: 17 (1x thema/aarde-kaart + 2 x 8 speelkaarten)

Aantal spelers: 2

JEU DE KOEL SPELREGELS

HET DOEL VAN HET SPEL:

Jeu de koel is jeu de boules maar dan met kaarten. En aan jouw de taak om jouw kaart het dichtst bij de aardbol-kaart te schuiven of gooien. Maar let op: alleen als jouw kaart een koele kaart is, heb je ook echt gewonnen.

DE VOORBEREIDING

- Kies allebei je eigen kleur. En schud daarna elkaars kaarten heel goed.
- Gedaan? Goed geschud? Zeker weten? Mooi. Geef nu elkaar de kaarten terug met de afbeeldingen naar beneden.
- Pak vervolgens 3 willekeurige kaarten uit je eigen stapel. Dit zijn jouw speelkaarten voor deze ronde. Nee, niet stiekem kijken welke het zijn. Dat is niet koel. Doe je dit wel, dan moet er opnieuw geschud worden en begin je op +1 graad.

HET SPEL

- Bepaal wie er mag beginnen. Bijvoorbeeld de jongste, de oudste, de liefste, de grappigste of degene die naast de angorageit nog 5 dieren met de letter A erin kan noemen.
- Deze speler mag vervolgens de plek van de aardbol-kaart bepalen door deze weg te leggen, schuiven of te gooien (nee niet in de prullenbak, gekkie).
- De andere speler mag daarna proberen een van zijn kaarten hier zo dicht mogelijk bij in de buurt te schuiven of gooien.

JEU DE KOEL SPELREGELS

- Hebben jullie allebei al je kaarten gegoooid? Kijk dan snel wie het dichtstbij ligt én welke kaart het is. Een koele kaart of een warme kaart?
- De koele, klimaatvriendelijke kaarten herken je aan de blauwe achtergrond

De warme, aardbol-opwarmende kaarten herken je aan de rode achtergrond

- Is je kaart tijdens het schuiven of gooien per ongeluk al omgedraaid? Dan telt ie wel gewoon. Je tegenstander heeft dan simpelweg het voordeel dat hij/zij weet of jouw kaart een koele of een warme is. En tja, dat kan natuurlijk betekenen dat hij of zij anders gaat gooien of schuiven. Leuk? Misschien niet. Slim? Misschien wel.
- Liggen jullie allebei precies even ver van de aarde-kaart? Pak dan allebei een willekeurige extra kaart uit je stapel. En gooi deze wederom zo dicht mogelijk bij de aarde. Degene die van deze 2 kaarten het dichtst bij ligt, heeft gewonnen. Tenzij de kaart die het dichtst bij ligt een warme kaart is uiteraard.

DE PUNTEN

- Was jouw kaart die het dichtst bij de aarde-kaart lag een koele kaart, dan win je -1 graad. Was dit echter een warme kaart, dan krijg je een +1 graad bij.
- Degene die na 3, 5, 10 of 127 potjes de minste graden bij elkaar heeft geschoven of gegoooid, is de allerkoelste winnaar van het spel.