



www.likethesocialgame.com

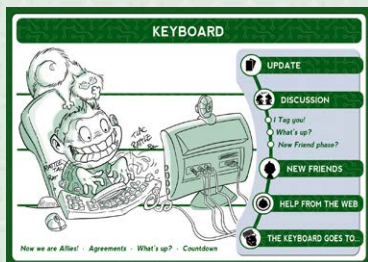
Daag jouw tegenspelers uit tot de allerlaatste Like! Breid jouw reputatie uit! Krijg het meeste Vrienden!

DOEL VAN HET SPEL

In dit spel speel je als een gebruiker van *Status*, het populairste sociale netwerk ter wereld. Daag de andere gebruikers uit door ze aan penibele berichten te koppelen. Probeer jouw Fans te overtuigen jou te volgen om de Discussie te winnen. Daarna kan je jouw reputatie gebruiken om jouw Profiel het populairst van het web te maken en het grootste aantal Vrienden te hebben. De winnaar van het spel is de speler die het meeste Vrienden heeft.

ONDERDELEN

1 TOETSENBORD MUUR



1 VOLG MUUR



19 PROFIELEN



TITEL



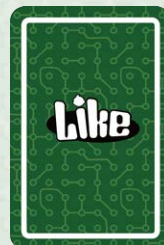
SUPERKRACHT

EFFECT

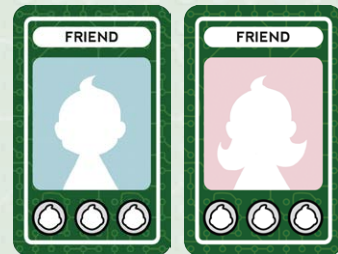
65 BERICHTEN



STAPEL



25 VRIENDEN



SPEL VOORBEREIDING

1. **Neem een willekeurige Profiel kaart voor iedere speler uit de doos (behalve de “Double Profile” kaarten) en geef iedere speler er willekeurig één. Leg jouw Profiel kaart open voor jou. Eén per één leest iedere speler de Titel en Superpower van zijn/haar Profiel kaart luidop voor.**
2. **Plaats de doos in het midden van de tafel en leg de  fiches erin. Dit wordt het “Web” genoemd.**
3. **Leg de Vriend kaarten dichtbij het Web. Schud de resterende speelkaarten (de resterende Profiel kaarten inbegrepen) en leg deze stapel gedekt naast de Vriend kaarten. Laat voldoende plaats voor de aflegstapel (waar de gespeelde of afgelegde kaarten terecht komen).**



4. **Iedere speler trekt 2 kaarten van de stapel die de starthand van de speler worden. Hou jouw handkaarten geheim voor de andere spelers.**
5. **Iedere speler lanceert 4  uit het Web genomen. Als je een  lanceert, kan je deze ofwel opgooien (zoals een muntstuk) ofwel tussen jouw handen houden en laten vallen. Elke  met een **Loser** resultaat (oranje) moet terug in het Web gelegd worden. Elke  met een **Like** resultaat (groen) leg je voor jou neer. Indien al jouw gelanceerde  in Loser resulteren, mag je alle 4  opnieuw lanceren. In een spel met 7 of 8 spelers, lanceert iedere speler slechts 3  (in plaats van 4).**
6. **De speler met de minste  wordt de “Trol”. De Trol neemt het Toetsenbord en Volg Muren en ligt die voor zich/haar. In geval van gelijkstand, moet je dit oplossen (met een snelle “kop of munt” bijvoorbeeld).**

KAARTEN SPELEN

Je mag ten alle tijde kaarten uit jouw hand spelen door luidop de naam van de kaarten te zeggen. Er zijn twee soorten kaarten in de stapel:



Profielen: Deze kaarten worden altijd open voor jou gespeeld. Elk Profiel geeft een speciale Superkracht die je kan activeren door de naam luidop te zeggen. Eénmaal gespeeld, blijft een Profiel liggen tot het einde van het spel (tenzij afgelegd door een andere kaart). Je mag ten alle tijde slechts één Profiel kaart voor jou liggen hebben. Als je een nieuwe Profiel kaart speelt, moet je de oude boven op de aflegstapel afleggen.



Berichten: Het effect van deze kaarten wordt onmiddellijk na het spelen ervan uitgevoerd. Daarna wordt de kaart bovenop de aflegstapel afgelegd.

Je kan geen kaarten geven aan, wisselen met of lenen van/aan andere spelers.

HET SPEL BEGINNEN

FASEN IN EEN RONDE

Bij het begin van elke fase van het spel moet de Trol aankondigen welke fase aanvangt. De Trol kan pas de volgende fase starten nadat alle spelers al hun acties voor de huidige ronde hebben uitgevoerd.



UPDATE

De Trol trekt 2 kaarten van de stapel. Ieder van de andere spelers trekken om beurt 1 kaart. Je mag maximum 4 kaarten op hand hebben. **Als je reeds 4 kaarten op hand hebt, trek je er geen tijdens deze fase.** Maar je mag onmiddellijk een kaart of kaarten uit jouw hand spelen of afleggen voor het trekken. Als de laatste kaart van de stapel wordt getrokken, moet de Trol onmiddellijk de aflegstapel schudden die de nieuwe stapel wordt.



DISCUSSIE

Dit is de belangrijkste fase van de ronde. Tijdens deze fase mag de Trol een andere speler Uitdagen om zijn/haar  proberen te winnen (zie de "Discussie" paragraaf voor de volledige regels).

Indien de Trol geen andere speler wenst uit te dagen, wordt de Discussie fase overgeslagen en verdergegaan met de Nieuwe Vrienden fase.



NIEUWE VRIENDEN

Iedere speler die **tijdens de Discussie fase minstens 1**  **gelanceerd heeft, mag nu één of meer Vriend kaarten kopen.** Elke Vriend kaart kost 3  die aan het Web moet betaald worden.

Belangrijk: er mag geen enkele speler kaarten spelen tijdens deze fase (behalve de "Supermodel" Profiel kaart).

Als één of meer spelers op dit moment hun vierde Vriend kaart hebben gekocht (slechts de derde Vriend kaart in een spel met zeven of acht spelers), eindigt het spel onmiddellijk. De speler met de meeste Vrienden wint het spel!



HULP VAN HET WEB

Als je geen  meer in jouw bezit hebt, mag je er één nemen van het Web.

Opmerking: het Web is oneindig. Indien je zonder  fiches zou geraken, gebruik een geschikt vervangmiddel.



HET TOETSENBOARD GAAT NAAR..

De Trol moet de Toetsenbord en Volg Muur aan de speler links van hem/haar (klokwijzerszin) doorgeven. Die speler wordt de Trol voor de volgende nieuwe ronde.

De huidige ronde is nu voorbij. Een nieuwe ronde begint met de Update fase.

DISCUSSIE

• Ik Volg jou!

Eén keer per ronde kan de Trol een andere speler uitdagen. Als je iemand uitdaagt, geef je die speler de Volg Muur en lanceer je minstens één . De gevolgde User moet de uitdaging aanvaarden, de Volg Muur aannemen en minstens één  lanceren.

 **lanceren** betekent aankondigen hoeveel Fans je uit de voorraad wenst te gebruiken en ze nadien omdraaien. Van zodra je de resultaten (Like of Loser) kent, plaats je deze op de Toetsenbord of Volg Muur afhankelijk van jouw kant van de discussie. Geen enkele  op de Muren kan verwijderd noch voor om het even welk doel gebruikt worden tot het einde van de Discussie.

De Trol en de Gevolgde User zijn de hoofdspelers tijdens de Discussie fase. Ze hebben beiden het recht op elk moment een hoger bod uit te brengen door meer  te lanceren. Je mag één of meer  tegelijkertijd lanceren.

De **Trol** **wint de Discussie** als er meer *Likes* op de Toetsenbord dan op de Volg Muur liggen. De Trol **wint** ook als er een gelijkstand is. In alle andere gevallen **wint de Gevolgde User de Discussie** (*Losers* hebben geen invloed).

Als je tijdens de Discussie fase geen Ⓞ hebt, kan je niet Uitdagen noch Uitgedaagd worden door de Trol noch Samenzweren met een andere speler. Niets kan jou echter verhinderen in een Discussie deel te nemen nadat je jouw acties hebt aangekondigd (zie gedeelte “Aankondigingen”).

Je mag nooit Ⓞ aan andere spelers geven, wisselen of lenen.

● Samenzweringen

Soms kan het nuttig zijn tijdelijke samenzweringen te vormen om een Discussie te winnen. Spelers die niet deelnemen aan de Discussie willen misschien wel, **in ruil voor een beloning**, hun Ⓞ spenderen om de hoofdspelers te helpen en het resultaat van de Discussie te beïnvloeden.

Om een samenzwering te vormen kan één van de hoofdspelers in de Discussie twee zaken onderhandelen met een potentiële helper:

- Het totaal aantal Ⓞ dat de helper zal lanceren in de Discussie, EN
- Het aantal Ⓞ dat de hoofdspeler aan de helper zal geven als beloning als zijn/haar kant de Discussie wint.

Indien twee spelers samenzweren, moet de hoofdspeler **de overeenkomst luidop melden**, zijn/haar **hand op de aflegstapel leggen en uitroepen: “*NU ZIJN WE BONDGENOTEN!*”**. Dit geeft hun de prioriteit over elke andere samenzwering. De helper moet zijn/haar Ⓞ lanceren en op de passende Muur leggen.

Helpers kunnen slechts aan één kant van de discussie deelnemen en gelijktijdig één of meer Ⓞ lanceren. Als helper **kan je nadien jouw bod niet meer verhogen!** Het is dus heel belangrijk dat je aangeeft hoeveel Ⓞ je zal lanceren. Natuurlijk mogen helpers wel nog één of meerdere kaarten op hand uitspelen.

Een hoofdspeler in een Discussie mag met zoveel helpers samenzweren als hij/zij zelf wenst.

Als hoofdspeler **mag je geen** Ⓞ op jouw eigen Muur aanbieden als beloning (zelfs geen Ⓞ die je er zelf hebt geplaatst). Je mag enkel Ⓞ op de Muur van jouw tegenspeler aanbieden die je nog niet aan andere bondgenoten beloofd hebt.

Je **mag** wel beloningen onder bepaalde voorwaarden aanbieden. Bijvoorbeeld: “Als mijn tegenspeler meer Ⓞ speelt, zal ik jou één daarvan geven”.

Als je een Samenzwering vormt, blijven de Ⓞ die je lanceert **in jouw beheer** zelfs al liggen ze op de Muur samen met Ⓞ door de hoofdspeler of andere Bondgenoten gelanceerd. Om deze gescheiden te houden, maakt elke speler best zijn/haar eigen groep met fiches.

Op het einde van de Discussie neemt elke Bondgenoot zijn/haar eigen Ⓞ terug en ontvangt de afgesproken beloning van de hoofdspeler. De verliezende kant krijgt geen Ⓞ terug.
De hoofdspelers moeten alle afgesproken beloningen uitbetalen!

@ **Gevorderde regels voor experts: Mondelinge Afspraken**

Om aan beide kanten voordeel te behalen of om simpelweg een andere speler beet te nemen, mogen spelers ervoor kiezen een Mondelinge Afspraak te maken. Deze Afspraken worden niet beperkt tot het lanceren van Ⓞ tijdens een Discussie. De spelers mogen vrij de voorwaarden van hun Afspraak bespreken. Bv. mag je aanbieden bepaalde kaarten te spelen om te helpen of om simpelweg uit de Discussie gehouden te worden. Als je een Mondelinge Afspraak maakt, wordt er geen Samenzwering gevormd. Je kan beloningen en voorwaarden afspreken maar er is geen enkele verplichting om deze na te komen. Je kan nog steeds geen Ⓞ geven, wisselen of lenen aan andere spelers en je kan enkel de Ⓞ van de tegenspelers als beloning beloven. Je kan ook geen kaarten op hand geven, wisselen of lenen maar wel als beloning aanbieden. De beloningen worden op het einde van de Discussie uitbetaald.

Voorbeeld - De Trol zegt tegen een potentiële helper: "Ik ben aan het verliezen en heb jouw hulp nodig. Maar je hebt geen Ⓞ dus kunnen we geen Samenzwering vormen. We kunnen echter wel een Afspraak maken: als jij mij helpt deze Discussie te winnen door jouw kaarten te gebruiken, beloof ik jou 1 Ⓞ en een kaart als beloning te geven". Waarop een Bondgenoot van de Gevolgde User antwoordt: "Dit is helemaal jouw Discussie niet. Blijf er buiten. Waag het niet die Trol te helpen of je zal er spijt van hebben! Anders zal ik eerst jouw Profiel kennen en daarna al jouw Ⓞ stelen. Hebben wij een Afspraak?"

● **Resultaat van de Discussie**

De Trol (en eventuele Bondgenoten) winnen de Discussie als het aantal Ⓞ met Like naar boven op de Toetsenbord Muur hoger is dan het aantal op de Volg Muur. De Trol wint ook bij gelijkstand. In alle andere gevallen wint de Gevolgde User (en Bondgenoten).

● **Wat gebeurt er?**

Uiteraard wil de kant die aan het winnen is de Discussie snel beëindigen om de gewonnen Ⓞ te verdelen. Om jouw tegenspelers te overtuigen tot overgave of om ze onder druk te zetten, kan je "**WAT GEBEURT ER?**" roepen. Als jouw tegenspelers geen acties meer willen (of kunnen) uitvoeren om te helpen, moeten ze met "**NIETS**" antwoorden. In dat geval eindigt de Discussie onmiddellijk.

@ **Trage of Besluiteloze Users? Aftellen dan maar!**

Elke hoofdspeler in een Discussie mag één keer **tien seconden** Aftellen. Als de teller op "nul" staat, eindigt de Discussie onmiddellijk. Het spelen van een kaart stopt het Aftellen. Maar het Aftellen wordt niet gestopt door een Superkracht te gebruiken, Ⓞ te lanceren of Samenzweringen te vormen.

● Einde van de Discussie

Op het einde van de Discussie nemen de winnende spelers al hun Ⓞ terug en met de resterende moet de hoofdspeler de beloningen aan de Bondgenoten betalen. De winnende hoofdspeler (Trol of Gevolgde User) neemt alle overblijvende Ⓞ op de Muur van zijn/haar tegenspeler (die niet als beloning beloofd waren).

Daarna moet de Trol vragen “**NIEUWE VRIENDEN FASE?**”. Indien iedereen met “Ja!” antwoordt, wordt het spel verder gezet met een Nieuwe Vrienden fase. Nu is het tevens de laatste kans om kaarten van op hand uit te spelen aangezien je geen kaarten mag spelen tijdens de Nieuwe Vrienden fase!

AANKONDIGINGEN

Als je een kaart speelt, een Superkracht gebruikt of een actie in het spel uitvoert, moet je **luidop** de naam van die kaart, Superkracht of actie zeggen. Deze **aankondiging** moet **tegelijkertijd** met de actie, die je uitvoert, gebeuren.

Aankondigingen volgen altijd de “*First come, first served*” regel: de eerste aangekondigde actie gebeurt voor de tweede aangekondigde actie die gebeurt voor de derde aangekondigde actie en zo verder.

Nadien uitgevoerde Aankondigingen veranderen niet het effect van ervoor uitgevoerde Aankondigingen. Integendeel, ze voegen hun effect toe aan de nieuw gecreëerde situatie.

Voorbeeld – Een speler die aankondigt dat hij 3 Ⓞ wil lanceren, kan niet onderbroken worden nadat hij de eerste gelanceerd heeft door een “Game Over” kaart. De “Game Over” kaart mag aangekondigd worden maar zal pas uitgevoerd worden nadat alle drie Ⓞ gelanceerd zijn.

De hoofdacties die je moet aankondigen zijn:

- De fases in een ronde aankondigen (enkel voor de Trol)
- Ⓞ lanceren
- Kaarten spelen
- De Superkracht van jouw Profiel gebruiken
- Samenzweringen vormen
- Vrienden kaarten kopen

Paniek – We weten niet wie de winnende kaart als eerste gespeeld heeft!

Voordat je een redetwist start, probeer de volgende vraag te beantwoorden: “**Wie heeft eerst aangekondigd?**”



ALTERNATIEVE MANIER VAN SPELEN

Moeders favoriete strategie: Pull the plug!

Als je niet veel tijd hebt en toch snel een spelletje wenst te spelen, neem je jouw nieuwe, hippe smartphone erbij en open je de Timer app.

Voor een spel met vijf spelers of minder, stel je de Timer in op 30 minuten.

Voor een spel met zes spelers of meer, stel je de Timer in op 45 minuten.

Als de Timer ten einde is, wordt de huidige ronde de laatste ronde van het spel.
Het spel eindigt op het einde van de huidige ronde.

Zoals gewoonlijk wint de speler met de meeste Vrienden het spel. Bij gelijkstand wordt de overwinning gedeeld!

Want zelfs leuke spelletjes moeten ooit eindigen ...

CREDITS

Auteurs: Marco Almini & Michele Pierangeli

Illustraties: Francesco Trivella

Grafisch ontwerp: Marco Almini & Michele Pierangeli

Logo: Noa Vassalli

Layout: Michele Pierangeli

Nederlandse vertaling: Nico Delobelle & Arne De Cnodder

Uitgeverij: Cranio Creations s.n.c.



Copyright © and Trademark ® 2012, Cranio Creations s.n.c.
All rights reserved. www.craniocreations.com

Category: party game (social game)



3-8



12+



30'

*Je hebt dit spelregelboek zorgvuldig van voor tot achter gelezen? Proficiat! Als verdienste mag je het spel starten met de Profiel kaart: "Bookworm."
Veel plezier!*

