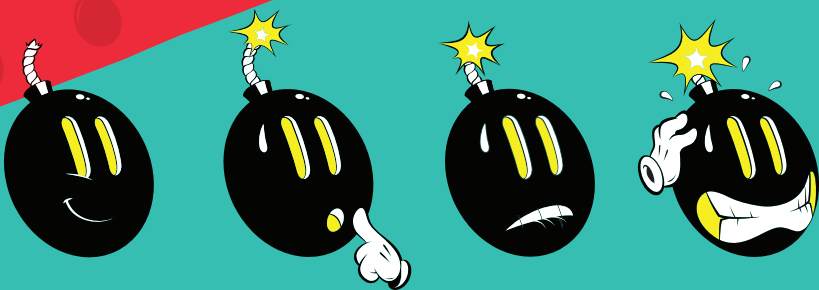


NIET VERGETEN!

Lees deze regels vóór elk spel aan alle spelers voor:

- ✓ **Ondervragers moeten hun best doen om nooit op hetzelfde moment te praten.**
- ✓ **De actieve speler mag een vraag overslaan.** Deze wordt als correct antwoord beschouwd, maar de zandloper wordt direct naar het volgende veld op de zandloperkaart verplaatst (zonder deze om te draaien). Een speler mag geen vraag overslaan als de zandloper op veld 4 staat.
- ✓ Als de ondervragers het gevoel hebben dat de actieve speler niet "probeert" om het correcte antwoord te zoeken of **een fout antwoord geeft, moeten ze de vraag opnieuw stellen.**
- ✓ De ondervragers moeten de vragen in de op de kaart aangegeven volgorde stellen.
- ✓ Als de speler met de zandloper in de eerste ronde vergeet om de zandloper om te draaien, is dat **jammer voor hem**. De actieve speler heeft dan eenvoudigweg meer tijd gekregen.
- ✓ Als een ondervrager een verkeerd antwoord van de actieve speler accepteert, **heeft deze geluk.**
- ✓ Een ondervrager moet een correct antwoord dat niet op de kaart staat accepteren.
- ✓ Alle **klinkers** staan op de **witte dobbelstenen**.



© 2019 Le Scorpion masqué inc.

Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 999 0000
999games.nl/klantenservice

Auteur: Julien Sentis
Illustraties: NILS
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden
Made in China



STA01-02473-2003

STAY COOL

Kun jij multitasken?

Stay Cool winnen is heel eenvoudig. Twee spelers bombarderen je met vragen. Houd je hoofd koel en beantwoord er zoveel mogelijk binnen de tijd. Beantwoord de ene vraag hardop, terwijl je het antwoord op de andere vraag met de dobbelstenen samenstelt... en daarbij moet je de zandloper in de gaten houden om deze op het juiste moment om te draaien. **Makkelijker kan bijna niet!**

SPEELMATERIAAL



1 zandloper
(30 seconden)



50 rode schrijfkarten
(500 vragen)

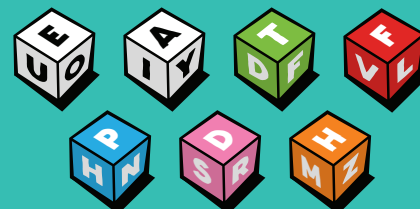


50 blauwgroene verbale
kaarten
(1.000 vragen)

De spelregels



1 zandloperkaart



7 letterdobbelstenen

KORT SPELOVERZICHT

Iedere speler probeert in zijn beurt zoveel mogelijk vragen te beantwoorden. Dat levert hem punten op. Wie na de derde ronde de meeste punten heeft, wint het spel.

VOORBEREIDING

Bepaal de eerste actieve speler door loting.

Deze speler neemt de dobbelstenen.

Leg de spelverpakking binnen bereik van de actieve speler. De speler rechts van de actieve speler wordt de **geschreven ondervrager**. Hij trekt een rode kaart. De speler links van de actieve speler wordt de **verbale ondervrager**. Hij trekt een blauwgroene kaart.

Een andere speler is verantwoordelijk voor het bijhouden van de tijd. Hij neemt de zandloper en de zandloperkaart. Bij 3 spelers houdt de geschreven ondervrager ook de tijd bij.

SPELVERLOOP

Het spel duurt 3 ronden.

Iedere speler is per ronde eenmaal aan de beurt.

De twee ondervragers bombarderen de actieve speler met vragen.

Deze moet er zoveel mogelijk beantwoorden. Elke ronde wordt het spel moeilijker...

Sommige vragen zijn eigenlijk behendigheds- of snelheidsopdrachten, maar voor de overzichtelijkheid noemen we deze ook "vragen".

1^E RONDE

Als alle spelers klaar zijn, stelt de verbale ondervrager (met de rode kaart) de eerste vraag op zijn kaart aan de actieve speler. **Zodra de eerste vraag volledig gesteld is**, draait de speler die de tijd bijhoudt de zandloper op veld 1 van de zandloperkaart om. **Nadat de zandloper is omgedraaid**, stelt de geschreven ondervrager (met de blauwgroene kaart) de eerste vraag op zijn kaart. **BELANGRIJK:** de twee ondervragers mogen niet op hetzelfde moment praten.

■ GESCHREVEN VRAGEN

De actieve speler moet de antwoorden op deze vragen met de dobbelstenen "schrijven".

Hij hoeft deze niet te dobbelen. **Hij mag ze eenvoudigweg naar believen draaien om de vereiste woorden te vormen.**

Als hij een antwoord heeft voltooid, laat hij het aan de geschreven ondervrager zien. Als hij verbaal antwoordt in plaats van met de dobbelstenen, herinnert de ondervrager hem eraan dat hij het antwoord moet "schrijven".

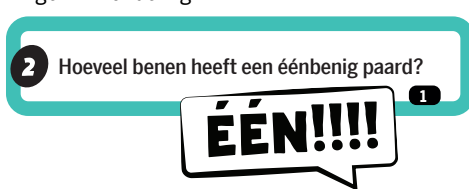
Antwoorden op geschreven vragen bestaan ALTIJD uit 3 of 4 letters.



Zodra de actieve speler het antwoord correct heeft geschreven, **stelt de geschreven ondervrager de volgende vraag op zijn kaart.**

■ VERBALE VRAGEN

De actieve speler beantwoordt de verbale vragen... mondeling.



Zodra de actieve speler een verbale vraag correct heeft beantwoord, **stelt de verbale ondervrager de volgende vraag op zijn kaart.**

Is het antwoord fout, dan stelt de verbale ondervrager de vraag opnieuw.

De actieve speler **is niet verplicht verbale en geschreven vragen afwisselend te beantwoorden**. Hij mag bijvoorbeeld meerdere verbale vragen na elkaar beantwoorden.

Beantwoordt de actieve speler de laatste vraag van een kaart, **dan krijgt hij deze ronde van die soort geen vragen meer.**

■ DE TIJD BIJHOUDEN

Zodra de zandloper volledig is doorgelopen, draait **de speler die de tijd bijhoudt deze om** en zet deze op veld 2, daarna op veld 3 en tot slot op veld 4. De actieve speler heeft dus 2 minuten (4 x 30 seconden) voor zijn beurt.



■ EINDE VAN EEN BEURT

Na zijn beurt bepaalt de actieve speler zijn score. **Hij moet zijn score voor geschreven vragen met die voor verbale vragen vermenigvuldigen.** De score voor een kaart staat in de zwarte cirkel links van de laatste correct beantwoorde vraag. Noteer de scores van de spelers op een vel papier. Nu is de volgende speler (met de klok mee) de actieve speler. Iedere speler geeft zijn rol dus met de klok mee door. Zorg ervoor dat de ondervragers nieuwe kaarten trekken.

■ VOORBEELD

Alice beantwoordde 4 geschreven vragen (score = 4) en 6 verbale vragen correct (score = 3). Ze verdient **12 punten (4 x 3)**.



Robin beantwoordde 1 geschreven vraag (score = 1) en 7 verbale vragen (score = 3). Hij verdient **3 punten (1 x 3)**.



2^E RONDE

Nadat alle spelers aan de beurt zijn geweest, **begint de 2^e ronde**. De spelregels zijn gelijk aan die in de eerste ronde, maar met 1 wijziging: **De actieve speler moet de speler die de tijd bijhoudt vertellen wanneer hij de zandloper moet omdraaien vóórdat deze volledig is doorgelopen.**

Daartoe zegt hij eenvoudigweg "zandloper!" Vergeet hij dit en loopt de zandloper volledig door, dan is zijn beurt direct voorbij. Een zandloper op veld 4 kan niet meer worden omgedraaid. De puntentelling is gelijk aan die na de 1e ronde.

3^E RONDE

Nadat alle spelers aan de beurt zijn geweest, **begint de 3^e ronde**. De spelregels zijn gelijk aan die in de tweede ronde, maar met 1 wijziging: **De speler die de tijd bijhoudt, verbergt de zandloper achter de doos**. De actieve speler moet dus in gedachten de verstreken tijd bijhouden om de zandloper op het beste moment om te draaien. Lukt dat niet en loopt de zandloper volledig door, dan is zijn beurt direct voorbij. De puntentelling is gelijk aan die na de 1^e ronde.

EINDE VAN HET SPEL

Iedere speler telt zijn scores in de 3 ronden bij elkaar op. De speler met de meeste punten wint het spel. Bij een gelijke stand wint van hen de speler die in de laatste ronde de meeste punten scoorde. Is het dan nog gelijk, dan delen deze spelers de overwinning.

