

Commando... **PINKELEN!**

Wie kent dit oudhollandse partyspel niet? Het geroffel van vingers op tafel en de pogingen van de speelleider om de spelers te misleiden door geldige en ongeldige commando's te geven. Reageer razendsnel of doe juist niets. Wie is het scherpst?

SPEELMATERIAAL

- 27 speelkaarten
- 50 elastiekjes
- De spelregels



KORT SPELOVERZICHT

De spelers roffelen met hun vingers op tafel, het zogenaamde "pinkelen". De speelleider geeft geldige en ongeldige commando's. De traagste speler verliest steeds een elastiekje. Wie op een ongeldig commando reageert, geeft een elastiekje aan de speelleider. De speler die aan het einde van het spel de meeste elastiekjes heeft, wint het spel.

VOORBEREIDING

- Bepaal wie van de spelers speelleider wordt.
- Leg afhankelijk van het aantal spelers (tel de speelleider niet mee) de volgende kaarten in oplopende volgorde in een grote cirkel op tafel. Zorg ervoor dat de spelers goed bij alle kaarten kunnen. De nummers staan op de achterkant van de kaarten.
 - bij 2 spelers: kaarten 1 tot en met 3
 - bij 3 spelers: kaarten 1 tot en met 6
 - bij 4 spelers: kaarten 1 tot en met 9
 - bij 5 spelers: kaarten 1 tot en met 12
 - bij 6 spelers: kaarten 1 tot en met 15
 - bij 7 spelers: kaarten 1 tot en met 18
 - bij 8 spelers: kaarten 1 tot en met 21
 - bij 9 spelers: kaarten 1 tot en met 24
 - bij 10 spelers: kaarten 1 tot en met 27
- Iedere speler krijgt 5 elastiekjes en doet deze om zijn vingers.

SPELVERLOOP

De spelleider stuurt het spel door voortdurend commando's te geven. Hij heeft echter maar 10 geldige commando's tot zijn beschikking. De spelers moeten afhankelijk van het commando de bijbehorende actie uitvoeren:

Geldige commando's

Een commando is uitsluitend geldig als het met het woord "Commando" begint en er een geldige opdracht op volgt. Elke andere combinatie is een vals commando, bedoeld om spelers om de tuin te leiden.

1. "Commando pinkelen"

Met dit commando geeft de spelleider aan dat iedere speler met beide wijsvingers op de rand van de tafel roffelt. Het is gebruikelijk (maar niet verplicht!) dat de spelleider een ronde met dit commando begint en na elk ander geldig commando weer. Het is niet van belang wie na het geven van dit commando als laatste op tafel roffelt, maar een speler die iets anders doet, maakt wel een fout (zie: Een speler maakt een fout).

2. "Commando krokodil", 3. "Commando kip", 4. "Commando kat"

Iedere speler moet zo snel mogelijk met zijn vlakke hand op een kaart met het genoemde dier slaan.

5. "Commando groen", 6. "Commando bruin", 7. "Commando blauw"

Iedere speler moet zo snel mogelijk met zijn vlakke hand op een kaart met een dier in de genoemde kleur slaan. **Let op:** het gaat uitsluitend om de kleur van het dier. De kleur van eventuele accessoires en kledingstukken moeten worden genegeerd.

8. "Commando rennen", 9. "Commando fietsen", 10. "Commando skateboarden"

Iedere speler moet zo snel mogelijk met zijn vlakke hand op een kaart met de genoemde actie slaan.

Voor de commando's 2 tot en met 10 geldt: een speler laat zijn hand op een kaart liggen totdat het commando is afgehandeld. Er mag niet meer dan 1 hand op een kaart liggen. Omdat er één geldige kaart minder is dan het aantal spelers, is er altijd 1 speler voor wie geen kaart meer vrij is. Deze verliest 1 elastiekje en doet het in de doos. Slaat

een speler per abuis op een verkeerde kaart, dan geldt dit als een fout. Nadat een commando is afgehandeld, vervolgt de spelleider met een nieuw commando, meestal "Commando pinkelen".

EEN SPELER MAAKT EEN FOUT

De spelleider mag elk gewenst commando geven. De spelers mogen echter uitsluitend reageren op de hierboven genoemde 10 commando's. Dit luistert heel nauw. Als de spelleider bijvoorbeeld "Blauw" zegt (in plaats van "Commando blauw"), geldt dit als een ongeldig commando. Reageert een speler op een ongeldig commando of doet hij iets anders dan gevraagd, dan maakt hij een fout. In dat geval moet hij voor elke fout die hij maakt 1 van zijn elastiekjes aan de spelleider geven. Deze doet het om zijn eigen vingers. **Opmerking:** een speler die een fout maakt is daardoor ook vaak te laat om zijn hand op de goede kaart te leggen. Hij moet dan 2 elastiekjes inleveren: één aan de spelleider voor de fout en één in de doos omdat hij te laat was.

TIP VOOR DE SPELEIDER

Je kunt spelers ook in verwarring proberen te brengen met commando's zoals "Commando geel" of "Commando paard", die helemaal niet in het spel zitten. Ook kun je met de spelers afspreken om de 10 aangegeven commando's te mogen combineren met traditionele commando's zoals "Commando bol", "Commando hol" of "Commando plat" (bij zo'n commando moet een speler zijn handen op de aangegeven manier op tafel leggen). Spreek van tevoren duidelijk af welke commando's al dan niet geldig zijn!

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen als één van de spelers geen elastiekjes meer heeft. De speler die nu de meeste elastiekjes heeft, wint het spel (dat kan ook de spelleider zijn).



VARIANTEN

1. De spelers spelen zoveel ronden als er deelnemers zijn. Iedere speler is daarbij eenmaal spelleider. Schrijf na elke ronde op hoeveel elastiekjes iedere speler heeft. De speler die na alle ronden in totaal de meeste punten heeft, wint het spel.
2. Wint de spelleider te vaak? Speel dan eens zo dat een speler die een fout maakt een elastiekje in de doos doet. De spelleider kan dan niet winnen. Daarom is deze variant uitsluitend in combinatie met variant 1 mogelijk.
3. Speel door totdat er nog maar 1 speler over is. Deze wint automatisch. Ook in dit geval kan de spelleider niet winnen.
4. Om een spel met 2 tot 5 spelers (zonder spelleider) nog spannender te maken, speelt iedere speler met 2 handen. Elk van zijn handen functioneert als 1 speler. Per hand worden er speelkaarten neergelegd en elastiekjes uitgedeeld. Het spel is afgelopen als iemand één lege hand heeft. De score van een speler is het totale aantal elastiekjes aan zijn beide handen.



© 2013 999 Games b.v.
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 999 0000
klantenservice@999games.nl
Auteurs: Wim de Boer, Haim Shafir
Illustraties: Studio Franfrou
Alle rechten voorbehouden.
Made in Belgium



PLAY IT RIGHT

Nu alle spelregels binnen handbereik. Download snel de Play it right-applicatie!