

TEHI NTEHI N

Een spel van
Guillaume Blossier

Geïllustreerd door
Olivier Fagnère

Voor 4 tot 6 spelers - Vanaf 12 jaar

Spelmateriaal

- 4 spelregelkaarten
- 6 personagekaarten (gele rugzijde)
- 30 aperitiefkaarten (bordeaux rugzijde)
- 6 gebeurteniskaarten (bordeaux rugzijde)
- 2 toeristenkaarten (oranje rugzijde)



Doel van het spel

Word wereldkampioen aperitiefdrinken door sneller te klinken dan de andere spelers met het juiste gebaar (afhankelijk van de drank) en het juiste woord (afhankelijk van de nationaliteit van de drinker).

Voorstelling van de personages

Elk personage bezit drie verschillende kenmerken: een nationaliteit, een drank en een plaats. Iedereen klinkt uiteraard op zijn eigen unieke manier, namelijk door een gebaar uit te voeren en een woord uit te roepen (zie samenvattende tabel op p. 2).

Nationaliteit	Drank	Plaats	Gebaar	Woord
Duits	Bier	Brandenburgse Poort (Berlijn)	Arm uitsteken en met open hand (duim langs de ene kant en de vingers samen aan de andere kant) een (fictieve) bierpot vasthouden.	Prost!
Engels	Thee	Big Ben (Londen)	Een (fictief) theekopje aan de lippen brengen, met de pink omhoog.	Cheers!
Frans	Champagne	Eiffeltoren (Parijs)	Een (fictief) champagneglas hoog heffen.	Tchin Tchin!
Japans	Sake	Feodaal kasteel (Himeji)	Een (fictief) kommetje sake met twee handen voor zich heffen.	Kanpai!
Mexicaans	Tequila	Mayapiramide (Chichen Itza)	Met de vuist op tafel slaan (fictieve "Tequilla boom-boom").	Salud!
Russisch	Vodka	Rode Plein (Moskou)	Een (fictief) vodkaglas over de schouder gooien.	Na Zdorovie!

Spelvoorbereiding

Met 5 of 6 spelers:

De 6 personagekaarten worden geschud en willekeurig uitgedeeld, zodat iedere speler een personage krijgt toegewezen. Wanneer er 5 spelers zijn, dan wordt het overgebleven personage (met bijhorend gebaar en woord) voorgesteld aan iedereen, en dan uit het spel genomen. Vervolgens worden de 30 aperitiefkaarten geschud en op een gedekte stapel in het midden van de tafel gelegd. De 6 gebeurteniskaarten en de 2 toeristenkaarten worden uit het spel genomen.

Met 4 spelers:

De Duitse en Engelse personagekaarten worden aan iedereen voorgesteld (bijhorend gebaar en woord), en dan uit het spel genomen, samen met de 6 aperitiefkaarten waarop een wit mannetje staat afgebeeld. De 4 overige personagekaarten worden geschud en willekeurig uitgedeeld, zodat iedere speler een personage krijgt toegewezen. De 24 overgebleven aperitiefkaarten worden geschud en op een gedekte stapel in het midden van de tafel gelegd. De 6 gebeurteniskaarten en de 2 toeristenkaarten worden uit het spel genomen.



Iedere speler:

- legt vervolgens zijn personagekaart open voor zich en neemt kennis van de drie kenmerken van zijn personage (nationaliteit, drank en plaats);
- stelt één of twee keer zijn unieke manier van klinken voor (gebaar horend bij zijn drank, en het woord horend bij zijn nationaliteit), zodat de spelers alles goed kunnen memoriseren.

Nu kan de wereldreis van de aperitieven beginnen!

Het spel

De speler die het laatst een aperitief genomen heeft, draait met een vlotte beweging de bovenste aperitiefkaart van de stapel en legt die ernaast zodat alle spelers de kaart zonder problemen kunnen zien.

Deze aperitiefkaart is een “mengelmoes” van drie verschillende kenmerken (nationaliteit, drank en plaats).

Alle spelers die één van hun 3 persoonlijke kenmerken terugvinden op de omgedraaide kaart worden uitgenodigd voor dit aperitief. Ze moeten proberen zo snel mogelijk de juiste “Woord/Gebaar” combinatie uit te voeren.

Het uit te voeren gebaar wordt bepaald door de drank op de omgedraaide kaart. En het uit te roepen woord wordt bepaald door de nationaliteit van het personage op de kaart.

De eerste speler die de juiste “Woord/Gebaar” combinatie weet uit te voeren (De spelers die niet uitgenodigd zijn voor dit aperitief zijn scheidsrechter), wint de aperitiefkaart en legt ze gedekt voor zich. Dan draait hij de volgende aperitiefkaart om en start een nieuwe ronde.

Voorbeeld: Deze aperitiefkaart toont een Rus die tequila drinkt voor de Big Ben, dus de Russische speler (nationaliteit), de Mexicaanse speler (tequila) en de Engelse speler (Big Ben) mogen meedoen aan deze aperitiefronde. De eerste van deze drie spelers die met zijn vuist op de tafel klopt (tequila) terwijl hij “Na Zdorovie” roept (Russische drinker), wint deze kaart!



Opmerkingen

Een foute “Woord/Gebaar” combinatie wordt niet bestraft en de speler mag, zolang de juiste combinatie niet uitgevoerd is, meteen een nieuwe kans wagen met een andere combinatie. Wanneer echter een speler deelneemt terwijl hij niet is uitgenodigd (wegens geen kenmerk op de kaart), dan moet hij één van zijn gewonnen kaarten (als hij er heeft) terugleggen in het midden van de tafel. Om zich te excuseren, moet hij er immers “eentje betalen”. Deze kaart kan in de volgende ronde gewonnen worden, bovenop de nieuwe aperitiefkaart.

Indien de juiste “Woord/Gebaar” combinatie door verschillende spelers op exact hetzelfde moment uitgevoerd wordt (de scheidsrechters kunnen geen onderscheid maken), blijft de aperitiefkaart in het midden van de tafel liggen, en kan in de volgende ronde gewonnen worden, bovenop de nieuwe aperitiefkaart.

De winnaar

Eens de laatste kaart van de stapel is omgedraaid en gewonnen, is de wedstrijd afgelopen en telt iedere speler het aantal kaarten in zijn bezit. De speler met het grootste aantal wordt uitgeroepen tot de “grote overwinnaar” en wordt de nieuwe wereldkampioen aperitiefdrinken.

Wanneer meerdere spelers hetzelfde aantal kaarten bezitten, dan wordt het verschil gemaakt door een finale aperitiefronde te spelen met een willekeurige aperitiefkaart, uit de stapels van één van de overige spelers. De kaart wordt omgedraaid en de speler die als eerste de juiste “Woord/Gebaar” combinatie uitvoert, is de winnaar van het spel.

Spelvarianten

Het is mogelijk om de 6 gebeurteniskaarten toe te voegen aan het spel. Bij het begin van het spel worden ze door de stapel met aperitiefkaarten gemengd.

Tournée générale!

Wanneer een speler deze kaart omdraait nadat hij de vorige ronde gewonnen heeft, betaalt hij een “tournée générale”! Alle spelers, behalve zichzelf, mogen dan proberen om zo snel mogelijk de juiste “Woord/Gebaar” combinatie te maken. In dit geval worden **zowel het uit te voeren gebaar als het uit te roepen woord bepaald door het personage van de speler** (enige scheidsrechter in deze ronde) **die de “Tournée Générale!” kaart heeft omgedraaid**. De speler die als eerste de juiste combinatie weet uit te voeren wint de kaart.



Voorbeeld: Wanneer de “Franse” speler de “Tournée Générale!” kaart heeft omgedraaid, wordt de kaart gewonnen door de speler die als eerste zijn fictieve champagneglas heft en “Tchin Tchin!” roept.

Doe ze nog eens vol!

Wanneer een speler deze kaart omdraait nadat hij de vorige ronde gewonnen heeft, mogen alle spelers, behalve zichzelf, proberen om zo snel mogelijk de juiste “Woord/Gebaar” combinatie te maken. In dit geval wordt de kaart gewonnen door **de speler die als eerste uit zijn geheugen de winnende combinatie van de vorige aperitiefronde weet te herhalen** (dus de combinatie uitgevoerd door de speler -enige scheidsrechter in deze ronde- die de “Doe ze nog eens vol!” kaart heeft omgedraaid).



Voorbeeld: Een speler heeft zonet de aperitiefronde gewonnen door met de vuist op tafel te slaan (tequilla) en “Kanpai!” te roepen (Japanner). Hij neemt een nieuwe kaart van de stapel en toont een “Doe ze nog eens vol!” kaart. De eerste van de andere spelers die opnieuw met de vuist op tafel slaat en “Kanpai!” roept, wint deze kaart.

Tussen Twee!

Wanneer een speler deze kaart omdraait nadat hij de vorige ronde gewonnen heeft, volgt er een "duel" tussen de spelers links en rechts van hem.



Enkel zijn directe burens mogen dus meespelen. De eerste van deze twee spelers die op een correcte manier de "Woord/Gebaar" combinatie van zijn "tegenstander" weet uit te voeren, wint de "Tussen twee!" kaart.

Voorbeeld: Een "Engelsman" zit tussen de "Mexicaan" en de "Rus". Hij draait de "Tussen twee!" kaart om. De "Mexicaan" moet zijn fictief glas over zijn schouder gooien (vodka) en "Na Zdorovie!" roepen (Russisch woord), terwijl de "Rus" met zijn vuist op tafel moet slaan (tequila) en "Salud!" roepen (Mexicaans woord). Wie het eerste klinkt, wint de kaart!

Spreekt u de taal van het land?

Om ervaren spelers in verwarring te brengen, is het mogelijk om bij het begin van een spel de volgende regel in te voeren: "Bij iedere aperitiefronde, wordt het uit te voeren gebaar bepaald door de aangeduide drank en het uit te roepen woord door de plaats op de kaart!"

Voorbeeld: De kaart met "de Rus die tequila drinkt voor de Big Ben" wordt getoond. De speler (die in deze aperitiefronde mag meespelen) die als eerste met de vuist op tafel slaat (tequila) en "Cheers!" roept (woord horend bij de Big Ben), wint deze kaart!

Spel met 7 of 8 spelers: De toeristen komen er aan!

Om met 7 of 8 spelers te kunnen spelen, volstaat het om de twee toeristenkaarten te gebruiken als twee bijkomende personagekaarten, die bij het begin van het spel aan iedere speler worden uitgedeeld. De toeristenkaarten worden best



voorbehouden voor ervaren spelers, want er hoort geen unieke manier om te klinken bij (geen woord en geen gebaar). Ze passen zich immers elke keer aan aan het aperitief dat plaats vindt in één van de drie landen die ze recent bezocht hebben (overeenstemmend met de drie foto's van plaatsen op hun kaart).

Zo neemt de “mannelijke toerist” deel aan alle aperitieven die plaatsvinden voor de Big Ben, de Eiffeltoren en de Brandenburgse Poort, terwijl de “vrouwelijke toeriste” uitgenodigd wordt naar alle aperitieven die zich afspelen voor het Japans kasteel, de Mayapiramide en het Rode Plein.



Voorbeeld: De kaart met “de Rus die tequila drinkt voor de Big Ben” wordt getoond. De “mannelijke toerist” mag meespelen (Big Ben), net zoals de Rus (nationaliteit), de Mexicaan (tequila) en de Brit (Big Ben). Om de kaart te winnen, dient hij als eerste met de vuist op tafel te slaan (tequila) en “Na Zdorovie!” te roepen.

Opmerking: Als een “tournée générale” betaald wordt door een “toerist”, of als de “tussen twee” gespeeld wordt met één of twee toeristen, dan is om het even welke “Woord/Gebaar” combinatie toegestaan die hoort bij één van de drie foto's van plaatsen op de toeristenkaart.

Speel je graag Tchin Tchin...

Dan zal je ongetwijfeld ook houden van de 6 andere spellen uit het Reisspel-gamma: Rythm' & Boulet, Chabyrint, 22 Appels, Rapidcroco en Tokyo Train!!



Meer informatie op de website van de uitgever: www.cocktailgames.com

Andere spelvarianten op de website van de auteur: www.guillaumegames.com