



**IN BISTRO ONTMOETEN DE SPELERS ELKAAR IN HET BUURTKAFÉ. IN EEN GEZELLIGE SFEER SMULLEN ZE VAN BORRELHAPJES, TERWIJL ZE ZO MIN MOGELIJK DRANKJES PROBEREN TE VERZAMELEN OM VOORAL DE REKENING NIET TE MOETEN BETALEN.**

### DOEL VAN HET SPEL

Een potje bestaat uit een opeenvolging van rondes, net zolang tot een speler 3 dezelfde Drankjes heeft, of minstens 1 Drank van elke soort. Deze speler pakt dan een willekeurige Rekeningfiche: als hij/zij 3 of meer Rekeningfiches voor zich heeft liggen, dan is het spel afgelopen en heeft hij/zij het potje verloren... Alle andere spelers hebben dan gewonnen!

### BENODIGDHEDEN



3-6 spelers / Vanaf 8 jaar / 15 min.  
Overmatig gebruik van alcohol is slecht voor de gezondheid... maar dat van gezelschapsspelen kent geen grenzen!

1

### UITLEG

SLA DEZE STAPPEN OVER VOOR HET ALLEREERSTE POTJE

- Schud de Drankkaarten, leg ze in een gesloten stapel op tafel, dus met de achterkant naar boven.
- Elke speler trekt een Drankkaart en legt deze open voor zich.
- Geef elke speler een willekeurige Borrelhapfiche, met het plaatje naar beneden. Leg de fiches die over zijn terug in de doos.
- Leg de 4 Rekeningfiches bij de trekstapel, met de plaatjes naar beneden.

De laatste speler die wat te drinken uit de koelkast heeft gehaald, opent het spel.



2

### HET SPELEN VAN EEN RONDE

Voor alle onderstaande voorbeelden opent Alonso de ronde en hij besluit de net getrokken Drankkaart aan Betty te geven.

Een ronde bestaat uit 4 opeenvolgende stappen:

- Alonso trekt de eerste Drankkaart en mag kijken, maar dat hoeft niet.
- Hij legt vervolgens deze kaart met het plaatje naar beneden voor een door hem gekozen speler, in dit geval Betty, en zegt "Graag een [...]", en noemt een van de 6 Dranken:



Als hij hem nog heeft, kan Alonso er ook zijn Borrelhapfiche met het plaatje naar beneden bijdoen en een van de 6 Borrelhapjes toevoegen aan zijn bestelling door te zeggen: "Graag een [...] met [...]":



3

Als Betty optie 1, 2 of 3 kiest, dan moet ze eerst zeggen of ze denkt dat Alonso wel of niet bluft met zijn Drankkaart. Ze draait de Drankkaart om...

- ✗ Betty heeft het mis: ze 'drinkt', ofwel, ze legt de Drankkaart voor zich, en geeft de Borrelhapfiche terug aan Alonso zonder het plaatje te bekijken.
- ✓ Betty heeft gelijk: ze moet nu zeggen of ze denkt dat Alonso inderdaad de Borrelhap heeft gegeven die hij had besteld. Ze draait dan de Borrelhapfiche om...
- ✗ Heeft Betty het mis, dan drinkt Betty en legt ze de Borrelhapfiche van Alonso weg.
- ✓ Heeft Betty gelijk, dan drinkt Alonso en legt hij de Borrelhapfiche weg.

Als Betty kiest voor optie 4, hieronder beschreven, dan geeft ze de Borrelhapfiche terug aan Alonso zonder eerst te kijken. Heeft Betty zelf nog een Borrelhapfiche, dan kan ze die met het plaatje naar beneden toevoegen aan de Drankkaart die ze aan Chloé heeft doorgegeven.

LET OP: BORRELHAPFICHES ZIJN BELANGRIJK, ALS JE ZE HEBT, KUN JE HET JE TEGENSTANDERS FLINK LASTIG MAKEN!

4

c. Betty kiest vervolgens een van de volgende 4 opties:

1. **Betty denkt dat Alonso de waarheid zegt:** ze zegt "Ik geloof je", "Ja", of wat dan ook om duidelijk kenbaar te maken dat ze het met hem eens is. Ze draait de Drankkaart om...

✗ **Betty heeft het mis:** ze drinkt, ofwel, ze legt de Drankkaart voor zich.

✓ **Betty heeft gelijk:** Alonso drinkt.

2. **Betty denkt dat Alonso bluft:** ze zegt "Nee, ik geloof je niet", "Je bluft maar wat" of wat dan ook om duidelijk te maken dat ze hem niet gelooft. Ze draait de Drankkaart om...

✗ **Betty heeft het mis:** ze drinkt.

✓ **Betty heeft gelijk:** Alonso drinkt.

3. **Betty denkt dat ze het spel van Alonso door heeft** en besluit een risico te nemen. Ze zegt "Nee hoor, niks daarvan, het is een [...]!" en noemt een van de andere vijf Dranken. Ze draait de Drankkaart om...

✗ **Betty heeft het mis:** ze drinkt.

✓ **Betty heeft gelijk:** Alonso drinkt EN Betty geeft hem een van haar Drankkaarten.

5

LET OP: IN HET ZELDZAME GEVAL DAT BETTY GEEN ENKELE DRANKKAART MEER HEEFT, DAN TREKT ALONSO DE EERSTE DRANKKAART EN DRINKT HEM ONMIDDELIJK OP.

4. **Betty wil zich niet uitspreken, ze geeft de Drankkaart** (die ze al dan niet bekijkt) door aan een andere speler, bijvoorbeeld aan Chloé, en bestelt dezelfde of een andere drank als die haar werd geserveerd. Chloé kiest dan uit een van de 4 eerder beschreven opties...

✗/✓ **Chloé heeft gelijk of niet - dit hangt af van de laatst geformuleerde bestelling, in ons geval die van Betty** - en Alonso kan niets meer overkomen, tenminste niet in deze ronde.

LET OP: ALS ALLE ANDERE SPELERS DE DRANKKAART AL HEBBEN GEHAD, DAN KAN CHLOE NIET KIEZEN VOOR OPTIE 4.

D. **Ten slotte:** de speler die de Drankkaart van de ronde die bezig is net gedronken heeft, **begint ONMIDDELIJK een nieuwe ronde** door de eerste Drankkaart te trekken.

6

## EIND VAN HET POTJE & NIEUW POTJE OF EIND VAN HET SPEL!

De speler die 3 dezelfde Drankkaarten of minstens 1 Drankkaart van elke soort voor zich heeft liggen, betaalt de Rekening.

Tijdens het eerste spel speel je maar één potje. De speler die het potje beëindigt, heeft het spel verloren... en alle andere hebben gewonnen!

Je eerste potje is gespeeld, je kunt de volgende stappen overslaan

Hij/zij trekt een Rekeningfiche en legt die open voor zich: **staan er 3 Rekeningen op de fiche, of als hij een totaal van 3 Rekeningen op zijn fiches heeft**, dan verliest hij het spel en winnen alle anderen.

In het tegenovergestelde geval begint er onmiddellijk een nieuw potje:

1. Verzamel alle Drankkaarten, schud ze en leg de gesloten stapel midden op tafel.

2. Elke speler trekt een Drankkaart en legt deze open voor zich, behalve de spelers die minstens 1 Rekeningfiche open voor zich hebben liggen.

3. Is minstens 1 speler zijn/haar Borrelhapfiche kwijt, neem dan de Borrelhapfiches van ALLE spelers terug en geef elke speler een nieuwe. Leg de fiches die over zijn terug in de doos.

De speler die het eind van het vorige potje heeft veroorzaakt, mag het nieuwe potje beginnen.

7

## DANKWOORD

Les Galons MagiquES bedanken de vele speltesters van diverse pluimage - familie en vrienden - en de Oude Blufklassiekers, zoals de kaartspelen Liegen, Kakkerlakkensalade, Skull & Roses, enz.

POTAM games bedankt alle leden van het POTAM-team, die wederom de koppen bij elkaar gestoken hebben voor dit tweede spel.

VIND  
BISTRO  
HIER



Een spel van GALons MagiquES, geïllustreerd door Apolline Etienne

Layout: Denis Hervouet

Vertaling: Marijke Olejniczak

©POTAM games, 8 rue des glaïeuls, 17 000 La Rochelle

@potamgames

2024© Alle rechten voorbehouden.

Reproductie verboden.



8