

SPELREGELS  
**GAMBLERS**  
DEN



MN  
XY

# GAMBLERS DEN

Diep onder de wereld die wij kennen zit een geheim genootschap verscholen. In kronkelende tunnels en donkere hollen komen slimme mollen, sluwe hagedissen en brutale dassen bijeen voor het spannendste spel van de ondergrondse wereld: *Gamblers Den*. Kun jij je gezicht in de plooi houden terwijl je bluft en heb jij een neus voor leugens?



## DOEL VAN HET SPEL

Verdien munten door goed te bluffen of door andere spelers op een leugen te betrappen. De eerste speler die **3 munten** verzamelt, wint het spel.

# INHOUD

22 kaarten



3x

3x

3x

3x

3x



2x

2x

2x

1x

8 karakterkaarten



17 munten

9 vertrouwensfiches

1 openingsbieder-fiche



## VOORBEREIDING

- 1 Schud de 22 **kaarten** en leg ze als een gedekte trekstapel in het midden van het speelveld.
- 2 Schud de 8 **karakterkaarten** en geef iedere speler één kaart. Leg je karakterkaart open voor je neer.
- 3 Geef iedere speler één **vertrouwensfiche**.
- 4 Leg de **munten** en de overgebleven **vertrouwensfiches** als algemene voorraad naast de trekstapel.
- 5 De oudste speler begint het spel en ontvangt het **openingsbieder-fiche**.



Voorbeeld: 4 spelers

Peter



2



Kate



1



Sarah



4



John



3

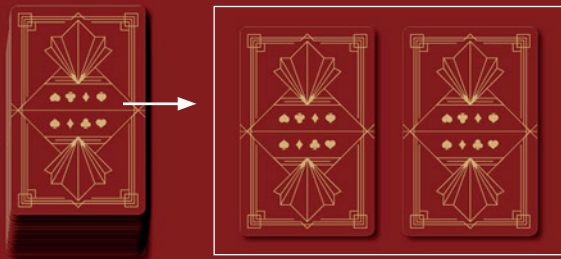


5

## SPELVERLOOP

Tijdens het spel worden er telkens twee kaarten tussen spelers doorgegeven: dit heet 'het bod'. Je mag zelf kiezen of je bluft of eerlijk bent over de waarde van het bod. Probeer andere spelers op een bluff te betrappen, of bluff zelf over de waarde als jouw kaarten te laag zijn.

Aan het begin van elk nieuw bod (ook aan het begin van het spel) trekt de openingsbieder de bovenste twee kaarten van de trekstapel en bekijkt deze. Deze kaarten vormen het bod. Het bod gaat vervolgens langs alle spelers; telkens wanneer het bij jou komt, moet je een van de opties kiezen die op bladzijde 8 staan beschreven. Het spel gaat door tot een speler zijn derde munt verdient. Op dat moment eindigt het spel onmiddellijk en wint die speler.



Het bod

## De kaarten

Het spel bevat kaarten van 1 t/m 9 in verschillende aantallen (het aantal wordt aangegeven door het aantal rode stippen op de kaart). Van twee kaarten vormt het hoogste getal het tiental en het laagste getal het eenheidscijfer.

**Voorbeeld:** een 2 en een 9 wordt 92; een 8 en een 6 wordt 86; een 3 en een 2 wordt 32.



92



86

RODE  
STIPPEN



32

Twee dezelfde kaarten krijgen de honderdtalwaarde van dat getal.

**Voorbeeld:** twee 8'en = 800; twee 3'en = 300, etc.



800



300

*Als de trekstapel leeg is en je nieuwe kaarten moet trekken, schud je de aflegstapel om een nieuwe trekstapel te vormen en trek je de benodigde kaarten.*

Zodra je het bod hebt bekeken, geef je de kaarten gedekt door aan de speler links van je (met de klok mee). Zeg hierbij de waarde van de bieding. Deze waarde moet gelijk zijn aan of hoger zijn dan de werkelijke waarde van de kaarten die je doorgeeft. Als je een hogere waarde noemt dan de kaarten daadwerkelijk hebben, ben je aan het bluffen. Als openingsbieder is het veiliger om te beginnen met de werkelijke waarde van de kaarten. Wanneer je de twee kaarten (het bod) ontvangt van de speler rechts van je, moet je één van de volgende opties kiezen: **PASSEN**, **VERHOGEN** of **ONTHULLEN**.

## PASSEN

**Geef de kaarten door** zonder ze te bekijken en behoud de genoemde waarde van het bod. Het helpt om de waarde te herhalen om te laten zien dat je deze 'gelooft'.

*Gebruik deze optie als je denkt dat iemand niet bluft, of als je niet het risico wil lopen dat je hogere kaarten trekt. Je kunt nu geen munten of vertrouwensfiches verdienen.*

**Let op!** De laatste speler (de speler rechts van de openingsbieder) kan deze optie niet kiezen, omdat de kaarten anders terug zouden gaan naar de openingsbieder.



## VERHOGEN

**Leg de kaarten af** zonder ze te bekijken, gedekt naast de trekstapel zodat niemand ze kan zien. Trek twee nieuwe kaarten om een nieuw bod te starten, bekijk ze en geef ze door aan de volgende speler. Je moet nu een waarde noemen die hoger is dan dat van het vorige bod (dat je zojuist hebt afgelegd), ongeacht de werkelijke waarde van de kaarten. Als de nieuwe kaarten daadwerkelijk hoger zijn, mag je niet lager bieden dan de werkelijke waarde; onderbluffen is immers niet toegestaan. Neem het openingsbieder-fiche en leg dit voor je neer.

*Gebruik deze optie wanneer je denkt dat je de waarde van het bod kunt verhogen om het andere spelers moeilijker te maken en om kans te maken op een vertrouwensfiche.*

**Voorbeeld:** een bod van 54 bereikt John. Hij denkt dat hij hogere kaarten kan trekken en kiest verhogen. Hij trekt een 6 en een 8. Hij kan 86 bieden of zelfs hoger. Hij kan niet lager bieden dan 86, omdat de werkelijke waarde hoger is dan 54. Hij kiest ervoor eerlijk te zijn en biedt 86.



Leg de kaarten af.



Trek 2 nieuwe kaarten en start een nieuw, hoger bod voor de volgende speler.



## ONTHULLEN

**Onthul de kaarten** en betwist het bod.

Er zijn twee mogelijke uitkomsten:



De onthulde kaarten zijn lager dan de genoemde waarde – **Je hebt gelijk**, er werd gebluft.

De speler rechts van jou **verliest een vertrouwensfiche** (indien mogelijk), dat teruggaat naar de voorraad.

Deze speler **start een nieuw bod** en neemt het openingsbieder-fiche. Jij **ontvangt een munt** uit de voorraad.



De kaarten komen overeen met de genoemde waarde – **Je hebt ongelijk**, er werd eerlijk gespeeld.

Je **verliest een vertrouwensfiche**. De speler die de waarde van het huidige bod voor het eerst noemde, **ontvangt een vertrouwensfiche**. Jij **start een nieuw bod** en neemt het openingsbieder-fiche.

*Gebruik deze optie wanneer je niet gelooft dat het bod eerlijk is en vermoedt dat er gebluft wordt. Draai de kaarten om en leg de waarheid op tafel!*

**Voorbeeld:** John biedt 100. Kate gelooft het niet en kiest onthullen. Ze onthult 21; het bod was een bluf. John verliest een vertrouwensfiche, Kate ontvangt een munt. John start een nieuw bod.



**Example:** John biedt 86. Kate gelooft het niet en kiest onthullen. Ze onthult de kaarten en heeft ongelijk; het bod was eerlijk. Kate verliest haar vertrouwensfiche, maar kan haar karakterkaart opnieuw activeren (zie karaktereffecten, bladzijde 13). John ontvangt een vertrouwensfiche. Kate start een nieuw bod.



## Vertrouwensfiches

Vertrouwensfiches worden tijdens het spel verdiend en verloren als gevolg van bluffen. Telkens wanneer je twee vertrouwensfiches verzamelt, leg je deze onmiddellijk terug in de voorraad en ontvang je **1 munt**.

Als je een vertrouwensfiche verliest en je karakterkaart is inactief, mag je je karakterkaart omdraaien naar de actieve zijde. De effecten van je karakterkaart worden in detail uitgelegd op bladzijde 14-15.

## Laatste beurt

Als jij de laatste speler bent die het bod ontvangt (de speler rechts van de openingsbieder), is de 'laatste beurt'-regel van toepassing. Als je wilt verhogen, mag je het huidige bod behandelen alsof het 10 punten lager is. Er zijn enkele uitzonderingen op deze regel:

- Je mag het bod niet verlagen als het resultaat twee identieke cijfers oplevert. Bijvoorbeeld 66 (als de werkelijke waarde 76 is).
- Je mag het bod niet verlagen als je twee identieke kaarten hebt. Bijvoorbeeld 88 = 800.

**Voorbeeld:** *het huidige bod is 53. Je mag dit behandelen als 43 en vervolgens kiezen om te verhogen met een bod van 52.*



Voor de laatste speler is dit bod dus 43.

**Voorbeeld:** het huidige bod is 200. Dit mag je niet verlagen. Je kiest om niet te verhogen, dus moet je onthullen, omdat je niet kunt passen.



## EINDE VAN HET SPEL

De eerste speler die 3 munten verzamelt, wint onmiddellijk het spel.

## KARAKTEREFFECTEN

Elke speler heeft een unieke karakterkaart voor zich met een speciaal effect. Iedere kaart heeft een actieve en een inactieve zijde. Je mag je karakterkaart op elk moment gebruiken, maar alleen als deze met de actieve kant naar boven ligt. Wanneer je het effect gebruikt, draai je de karakterkaart om naar de inactieve zijde. Een inactieve karakterkaart kan niet worden gebruikt totdat deze weer omgedraaid wordt naar de actieve zijde. Je mag je karakterkaart weer omdraaien naar de actieve zijde wanneer je een vertrouwensfiche verliest, zodat je het effect opnieuw kunt gebruiken. Sommige effecten zorgen ervoor dat karakterkaarten tussen spelers worden verplaatst. In dat geval blijven alle kaarten met de huidige zijde naar boven liggen, actief of inactief.

**Let op!** Je mag het effect van je karakterkaart ook gebruiken tijdens de beurt van een andere speler, tenzij anders vermeld.



## OLIVER • TUNNELTRUC

Je mag dit effect aan het begin van de beurt van een andere speler gebruiken, behalve bij de speler die direct na jou aan de beurt is. De gekozen speler moet de optie verhogen kiezen. Als een volgende speler het bod onthult en de gekozen speler de werkelijke waarde heeft genoemd (dus niet heeft gebluft), ontvangt die speler een munt. Als het bod wordt verhoogd en het openingsbieder-fiche naar een andere speler gaat, kan dit effect niet doorgaan.



## HUGO • VALS SPEL

Je mag dit effect op elk moment gebruiken. Bekijk de bovenste kaart van de trekstapel. Je mag ervoor kiezen om deze kaart boven op of onder op de trekstapel terug te leggen.



## STEPHANIE • DWARSLIGGER

Telkens wanneer een speler verhoogt, mag je de speelrichting wijzigen. Het spel gaat door in deze richting totdat het opnieuw wordt veranderd met dit effect. Als je het effect gebruikt terwijl het niet je beurt is, ontvang je een vertrouwensfiche.



## JAMES • JACKPOT

Als de waarde van het huidige bod 100 of hoger blijkt te zijn, mag je dit effect gebruiken om een munt te ontvangen.



## VICTORIA • TRIADÉ

Als je een nieuw bod moet starten, mag je dit effect gebruiken om drie kaarten te trekken in plaats van twee. Kies welke twee kaarten je gebruikt als startbod en leg de overgebleven kaart onder op de stapel.



## GEORGE • OPEN KAART

Je mag dit effect op elk moment gebruiken. Je mag één van de kaarten in de huidige bieding omdraaien zodat iedereen deze kan zien. Voor de toepassing van alle andere regels wordt deze kaart nog steeds beschouwd als een gedeckte kaart.



## ELEANOR • STOELENDANS

Je mag dit effect op elk moment gebruiken. Leg het huidige bod af. Alle spelers moeten hun karakterkaart met de klok mee doorgeven aan de volgende speler zonder de zijde te veranderen (actief of inactief). Je start daarna zoals gebruikelijk een nieuw bod.



## LOUISE • GEDAANTEWISSEL

Je mag dit effect op elk moment gebruiken om het effect van een andere karakterkaart in het spel te kopiëren (actief of inactief). Verwissel deze inactieve karakterkaart met de gekozen karakterkaart zonder de kaarten om te draaien.

## KORT OVERZICHT

### PASSEN



BLZ. 8

### VERHOGEN



BLZ. 9

### ONTHULLEN



#### Munt verdienen

De openingsbieder **verliest** een vertrouwensfiche.



#### Vertrouwensfiche verliezen

De openingsbieder ontvangt een vertrouwensfiche.

BLZ. 10

**Game Developer:** MNKY Entertainment

**Illustrator:** Benjamin Laignet

**Design:** John van Es

**Product Development:** Liselotte Richard

Volg ons op:     @mnkyentertainment

**MNKY**  
ENTERTAINMENT



10-99



3-8



20



0-3

© 2026 MNKY Entertainment. Ontwikkeld en geproduceerd door MNKY Entertainment. Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden vervaelvoudigd zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van MNKY Entertainment. MNKY Entertainment heeft dit spel met de grootste mogelijke zorg uitgegeven en kan geen enkele aansprakelijkheid aanvaarden voor eventuele fouten of onduidelijkheden die in deze publicatie voorkomen en waaruit schade kan voortvloeien.

#### WAARSCHUWING!

Verstikkingsgevaar. Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat kleine onderdelen. De items in dit spel kunnen afwijken van de afbeeldingen in de spelregels.

Annoudstraat 14  
2182 DZ Hillegom  
The Netherlands  
[www.mnkyentertainment.com](http://www.mnkyentertainment.com)