

In A Perfect Day beleef je samen een dag uit het leven.

Het belooft een bewogen dag te worden. Je gaat je ontwikkelen op het gebied van vriendschap, liefde, wonen en carrière. Maar je leven kan ook plotsklaps in elkaar storten door een crisis of als een tegenspeler je dwarszit. Er zal shit op je pad komen die je moet overwinnen en je kunt aan je karma werken door andere spelers uit de brand te helpen in moeilijke situaties.



Het gaat erom deze dag als beste door te komen. Zorg dat aan het einde van de dag je Karakter volop benut is, je helemaal in balans bent, je karma op een hoog peil staat en je Geheime Missie zo goed mogelijk volbracht is. **Hoe beter jij je Leven op orde hebt, hoe groter de kans om te winnen!**

Inhoud van de spel:

Levenskaarten (LK)

Deze kaarten staan voor de 4 pijlers van je leven: Sociaal (**geel**), Liefde (**roze**), Carrière (**beige**) en Wonen (**blauw**). Door zoveel mogelijk Levenskaarten te verzamelen, sta je sterker in je schoenen bij de Shit die op je pad komt. Je zet ze in om deze Shit te overwinnen of je Geheime Missie te volbrengen.

Huisdierkaarten (groen) zijn speciale Levenskaarten, want hiermee kun je Shit overwinnen in **alle 4 de pijlers** van je leven.

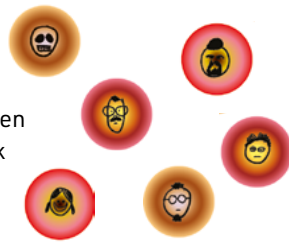
Shitkaarten

Deze kaarten zijn ook onderverdeeld in de 4 pijlers en kom je tegen in de loop van het spel. De Shit moet je proberen te overwinnen met je Levenskaarten op tafel. Als dat lukt, win je nieuwe Levenskaarten (LK).

Oh ja: Er zitten 4 lege shitkaarten in de stapel. Verzin je eigen shit en bepaal zelf de waarde. Gebruik een watervaste stiften.

Karma Bitches

Deze verdien je door een andere speler te helpen of door het inzetten van je Karakter. Je gebruikt ze ook om andere spelers om te kopen.



Actiekaarten

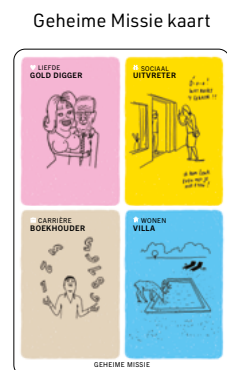
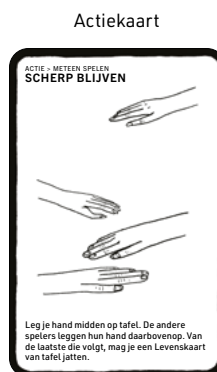
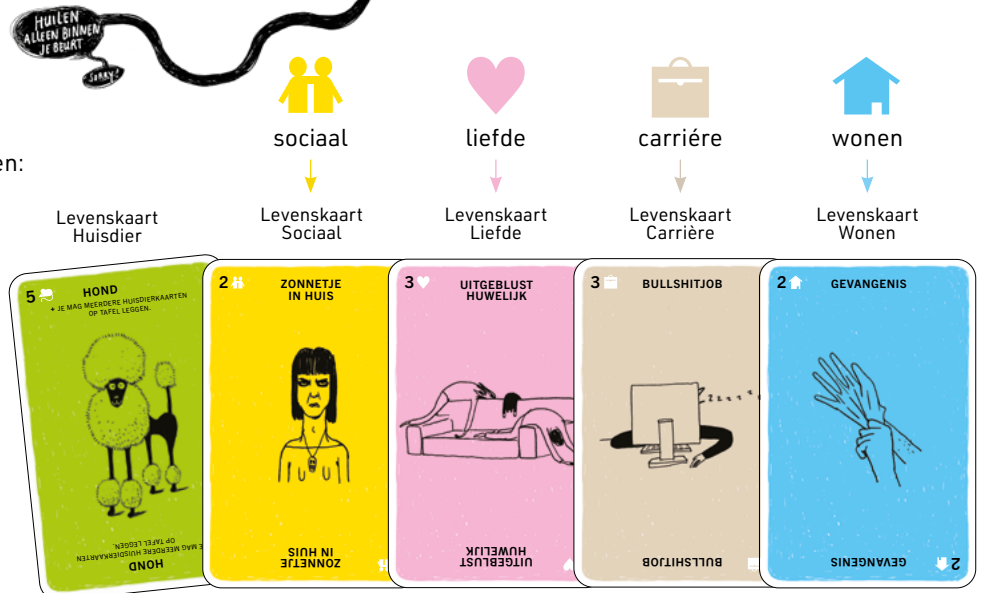
Actiekaarten helpen je verder of zet je in om anderen het leven zuur te maken. Bekijk alle Actiekaarten onderaan de spelregels.

Geheime Missie kaarten

Elke speler heeft een Geheime Missie. Op deze kaart staan 4 specifieke Levenskaarten afgebeeld. Het is jouw opdracht om jacht te maken op zoveel mogelijk van deze kaarten en ervoor te zorgen dat ze aan het eind van het spel voor je op tafel liggen.

Karakterkaarten

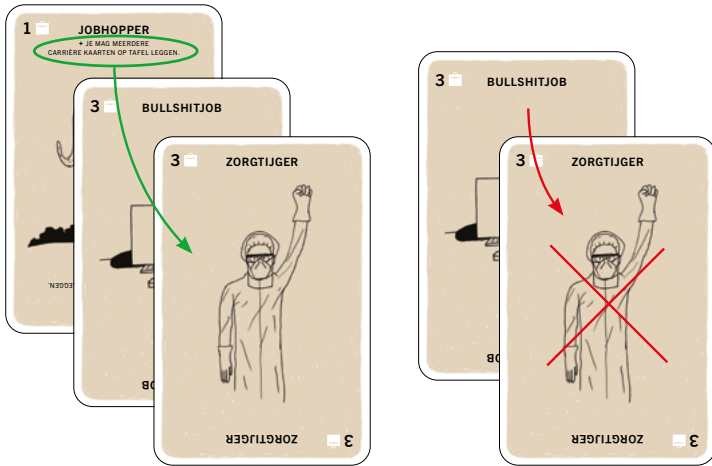
Elke speler krijgt een geheim Karakter dat bepaalt hoe hij zich vandaag gedraagt. Zorg dat je Karakter verborgen blijft, want je kunt betrappt worden. Speel tactisch voor extra punten aan het eind van het spel. Bekijk alle Karakters onderaan de spelregels.



Vorbereiding

Kaarten op tafel en uitdelen:

- Schud de Karakter- en Missiekaarten apart van elkaar. Elke speler trekt van elk 1 kaart en houdt deze geheim.
- Schud de Actiekaarten en de Shitkaarten door elkaar en leg de stapel gedekt in het midden op tafel.
- Elke speler krijgt 3 Karma Bitches. Doe de overgebleven Karma Bitches in de pot op tafel.
- Schud de Levenskaarten en geef er 2 aan elke speler. De overgebleven kaarten leg je als een gedekte stapel naast de andere stapel op tafel.
- De 2 Levenskaarten leg je open voor je op tafel, **maar let op:** van elke kleur mag je maar één Levenskaart op tafel leggen. **Uitzondering** daarop zijn de kaarten: **Polyamoreus, Jobhopper, Yurt, Clubjesmens,** en alle **Huisdieren** (bovenaan op de kaart aangegeven). Heb je een van deze kaarten, dan mag je binnen die kleur zo veel Levenskaarten uitspelen als je wilt.



De Spelregels

Krijg je bij het zien van de spelregels nu al een wegtrekker? Bekijk dan het filmpje op www.aperfectdayspel.nl en leer het spel door het zelf te spelen!

Het doel van het spel is zoveel mogelijk Levenskaarten open op tafel te leggen. Hoe meer punten je met je Levenskaarten op tafel verzamelt, hoe makkelijker je een Shitkaart kunt overwinnen. Verzamel zoveel mogelijk Karma Bitches, volbreng je Geheime Missie en haal alles uit je Karakter wat erin zit. Actiekaarten speel je uit om de anderen zoveel mogelijk dwars te zitten. Wil je winnen? Lees dan de puntentelling - onderaan de spelregels.

Eén speler wordt de CEO:

Bepaal wie de CEO wordt: iedereen steekt zijn hand in de lucht en telt af van 3 naar 1. Bij 1 wijst elke speler iemand aan. Degene met de meeste stemmen is CEO. Bij gelijk aantal stemmen: opnieuw!

De rol van CEO komt met privileges:

- Mag als eerste beginnen.
- Krijgt bij aanvang 3 extra Karma Bitches.
- Beslist wie zijn baan verliest bij een economische crisis.
- Heeft het laatste woord bij onenigheid over de spelregels.

CEO

Start

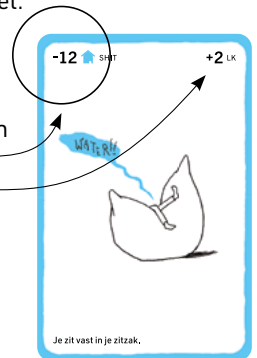
- Als eerste begint de CEO (daarna de anderen met de klok mee)
- Binnen je beurt trek je een kaart van de Actie/Shit-stapel.
- Een actiekaart mag je in je hand houden of direct spelen, een shitkaart speel je altijd direct.
- **Let op:** je mag maximaal **5** kaarten in je hand houden (exclusief Geheime Missie en Karakterkaarten). Heb je er meer? Leg dan het overschot naar keuze op de aflegstapel.

Trek je een Actiekaart?

Sommige actiekaarten moet je direct spelen. Dit staat linksboven op de Actiekaart vermeld. Alle andere Actiekaarten mag je direct of op een voor jou geschikt moment spelen. Nadat je de kaart gespeeld hebt, leg je deze op de aflegstapel.

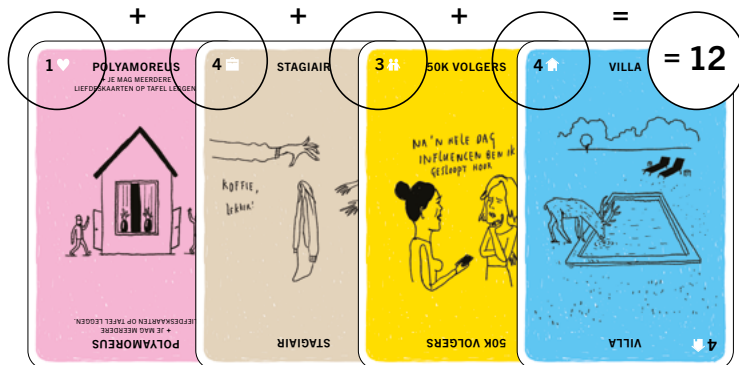
Trek je een Shitkaart?

Dan leg je deze open op tafel en lees je voor wat erop staat. Shit kun je overwinnen door de negatieve punten weg te spelen met je Levenskaarten. Als beloning win je Levenskaarten (LK).



Hoe overwin je de Shit?

De negatieve punten van een Shitkaart overwin je met het totaal aantal punten van je Levenskaarten op tafel.

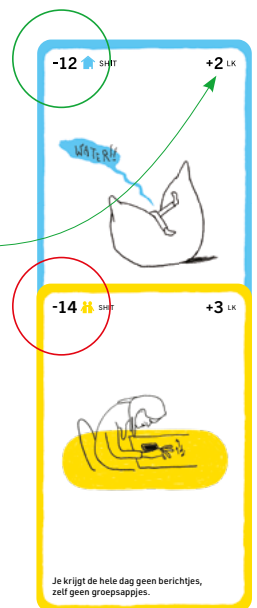


Heb je genoeg punten op tafel?

Voorbeeld: je trekt een blauwe Wonen Shitkaart: Je moet -12 punten wegspeelen. Met in totaal 12 punten of meer op tafel overwin je de Shit van -12 punten. Leg de Shitkaart hierna op de aflegstapel.

Als beloning win je Levenskaarten (LK)

en ga verder met je beurt. De Levenskaart(en) waarmee je de Shit overwonnen hebt, blijven liggen op tafel.



Heb je niet genoeg punten op tafel?

Voorbeeld: je trekt een gele Sociale Shitkaart: Je moet -14 punten wegspeelen. Je hebt 12 punten op tafel en komt dus 2 punten te kort. **Dan kun je twee dingen doen:**

Je krijgt de hele dag geen berichtjes, zelf geen groepsappjes.

A Weglopen van de Shit

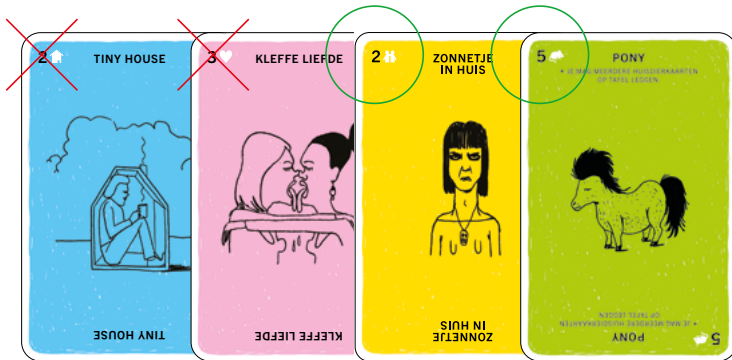
Leg 1 Levenskaart, naar keuze, open op de aflegstapel, of lever 1 Karma Bitch in aan de pot. De Shitkaart gaat op de aflegstapel, jij kan verder met je beurt, maar de beloning gaat aan je neus voorbij!

B Hulp vragen om de Shit te overwinnen

Hulp vragen doe je als je toch die beloning wilt ontvangen. Andere spelers kunnen je helpen door de punten van de Levenskaarten die ze op tafel hebben liggen, in te zetten.

Maar let op: dat mogen alleen Levenskaarten van dezelfde kleur zijn als de Shitkaart. Het mogen ook Huisdierkaarten zijn, want die gelden voor elke pijler.

Voorbeeld: Een medespeler heeft gele Levenskaarten op tafel. Zelf zoek je minimaal 2 extra punten om de Shit van -14 te overwinnen uit de gele Sociale pijler.



Heb je de Shit met hulp overwonnen?

Je wordt beloond met Levenskaarten (LK) zoals rechtsboven aangegeven op de Shitkaart. Leg de kaart hierna op de aflegstapel en ga verder met je beurt. De Levenskaart(en) waarmee je de Shit overwonnen hebt, blijven op tafel liggen.

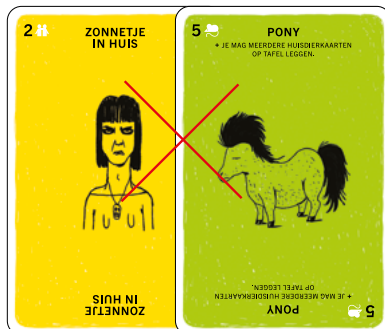
Maarr... waarom zou je hulp bieden?

Je verdient 1 Karma Bitch uit de pot.

Je gaat je tegenstanders natuurlijk niet voor niks helpen. Je wordt beloond met één Karma Bitch uit de pot bovenop wat je al onderhandeld hebt. Dit kan van alles zijn, bijvoorbeeld extra kaarten, extra Karma Bitches of 'als jij mij helpt, ga ik jou straks ook helpen'. Gebruik je creativiteit om de aandacht te trekken als hulschieter en bied op tegen andere welwillende goedzakken.

Maar let op: de hulpkaart telt 1 ronde niet mee!

De Levenskaarten waarmee te hulp is geschoten worden gedurende 1 speelronde gedekt op tafel gelegd en mogen deze ronde niet ingezet worden.



Nog 3 dingen over Levenskaarten

- Binnen je beurt mag je Levenskaarten op tafel omwisselen met Levenskaarten in je hand.** Hoe meer Levenskaarten op tafel, hoe makkelijker je Shit kunt overwinnen.
- Binnen je beurt mag je Levenskaarten ruilen met andere spelers.** Dit doe je om Levenskaarten te bemachtigen die je nodig hebt. Houd de andere spelers dus goed in de gaten! Om de juiste kaart los te peuten bij een andere speler moet je onderhandelen en kun je alles inzetten wat je hebt: van Levenskaarten, Actiekaarten en Karma Bitches tot charme en valse beloftes.
- De bovenste levenskaart op de aflegstapel kun je kopen, in ruil voor een Karma Bitch voor de pot.** Sla je slag zodra één van je tegenstanders een Levenskaart weggooit die jij nodig hebt voor je Geheime Missie of voor je Karakter. Willen meerdere spelers de kaart, dan heeft de CEO het laatste woord.



- Het spel is afgelopen als 1 van de stapels op is. De dag is dan voorbij en de punten kunnen worden geteld.
- Een speler kan vroegtijdig stoppen door de Naar Bed-kaart te spelen. Speel deze kaart alleen als je er zo sterk mogelijk voor staat. Jouw kaarten zijn op dat moment veilig gesteld. De rest speelt door tot er geen kaarten meer zijn.
- Let op:** als er twee spelers naar bed zijn, is het spel ook afgelopen.



Puntentelling

Wie de meeste punten heeft, heeft de dag als beste overleefd.

De eindscore is een optelsom van:

- + punten van je Levenskaarten op tafel. Let op: huisdieren tellen niet mee, behalve voor de Dierenactivist!
- + aantal Karma Bitches (1 Karma Bitch = 1 punt)
- + punten van je Karakter
- + punten van je Geheime Missie op tafel:
 - 1 Missiekaart: 0 punten
 - 2 Missiekaarten: 5 punten
 - 3 Missiekaarten: 10 punten
 - 4 Missiekaarten: 20 punten



Actiekaarten meteen spelen

De volgende Actiekaarten moet je meteen spelen zodra je ze trekt:



Economische crisis: De helft van de spelers raakt hun baan kwijt en levert alle Carrière-kaarten op tafel in. De CEO bepaalt wie. De kaarten die je bij deze crisis kwijtraakt, kun je niet terugkopen met een Karma Bitch, maar de andere spelers kunnen dat wel!

Feest: Geef een van je Levenskaarten aan de speler met de minste Levenskaarten op tafel en pak zelf een Karma Bitch uit de pot.



Gecanceld: Vingers in de lucht, tel af van 3 tot 1, iedereen wijst iemand aan. De speler met de meeste stemmen moet de volgende beurt overslaan. Bij gelijkspel: de CEO beslist!

Scherp blijven: Leg je hand midden op tafel. De andere spelers leggen hun hand daarbovenop. Van de laatste die volgt, mag je een Levenskaart van tafel jatten.



Vijandige overname: Vanaf nu ben jij de CEO, ontsla de vorige, pak de 3 Karma Bitches af en geniet van je privileges.



Actiekaarten binnen je beurt

Doping: Deze kaart verslaat elke Shitkaart.



Drop de bom: Gooi deze kaart op een Levenskaart van een ander en die kaart gaat uit het spel. Dit is een goede kaart om mee te dreigen!



Jatten: Jat een Levenskaart van een ander van tafel.

Kooi: Leg de Kooi op een kaart waar je zeker niet van af wilt, en bescherm deze kaart tegen ALLE acties. Let op: een Kooi kan ook een andere Kooi opheffen!



Naar bed: Bepaal zelf wanneer je naar bed gaat. Haal jezelf uit het spel als je denkt dat de dag niet beter wordt. Met een Grapje-kaart van een tegenspeler moet je nog één rondje opblijven.



Roulette: Kies een kleur Levenskaarten en bepaal in welke richting de spelers al hun Levenskaarten in die kleur op tafel aan de speler naast ze moeten doorgeven.

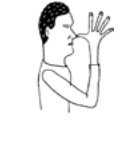


Actiekaarten ook buiten je beurt

Ervaar het maar even: Ervaar het maar even: Een andere speler krijgt geen beloning voor het overwinnen van Shit.



Grapje: Deze kaart maakt elke Actiekaart van een andere speler ongeldig. Als je deze speelt als iemand de Naar Bed-kaart neerlegt, moet deze speler nog één rondje opblijven.



Serveren: Schenk drankjes in voor wie wil. Speel deze kaart voordat het spel is afgelopen, anders eindscore -5.



Gefeliciteerd!: Jij moet straks het spel opruimen.

Karakterkaarten

Met je Karakter moet je het hele spel doen. Elk Karakter heeft een superkracht. Houd je Karakter geheim, dan kun je je superkracht inzetten als het je uitkomt. Als je Karakter ontmaskerd wordt, kan het tegen je gaan werken. Als Karakters uit de hand dreigen te lopen is het aan de CEO om de orde te bewaren.



Dierenactivist: Tel 10 punten extra op bij je eindscore als je aan het eind van het spel de meeste Dierenkaarten (hand en tafel) hebt verzameld. Iemand evenveel? Dan 0 punten!



Gezelligheidsmonster: Tel 10 punten extra op bij je eindscore als je aan het eind van het spel de meeste Sociale kaarten (hand en tafel) hebt verzameld. Iemand evenveel? Dan 0 punten!



Huisjesmelker: Tel 10 punten extra op bij je eindscore als je aan het eind van het spel de meeste Woonkaarten (hand en tafel) hebt verzameld. Iemand evenveel? Dan 0 punten!



Hufter: Je mag valsspelen en kunt op die manier extra punten verzamelen (te veel Karma Bitches pakken, meerdere kaarten trekken of ze in je hand, onder je rok of T-shirt houden. Kortom: het is niet snel te hufterig).



Lolbroek: 1 Karma Bitch voor iedere grap waar iemand om moet lachen.



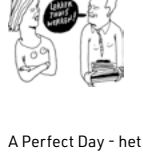
Romanticus: Tel 10 punten extra op bij je eindscore als je aan het eind van het spel de meeste Liefdeskaarten (hand en tafel) hebt verzameld. Iemand evenveel? Dan 0 punten!



Seksist: 1 Karma Bitch voor iedere seksistische opmerking die niet wordt opgemerkt als seksistisch.



Slijmbal: 1 Karma Bitch voor ieder complimentje aan een speler die dit in ontvangst neemt.



Uitslover: Tel 10 punten extra op bij je eindscore als je aan het eind van het spel de meeste Carrière-kaarten (hand en tafel) hebt verzameld. Iemand evenveel? Dan 0 punten!