

# SWITS

PLAGEN VOOR GEVORDERDEN

De Koude Oorlog voor koppels

SPEEL SLIM. OF WORD GESPEELD.

**Gefeliciteerd.** Je bent zojuist verwickeld geraakt in een **Koude Oorlog** met je partner. Geen open veldslagen. Geen constante aanvallen. Alleen spanning, timing en machtsspelletjes onder de oppervlakte.

In deze doos zitten **62 kaarten** die bepalen wie de controle heeft — in huis, in de slaapkamer en daarbuiten. Dit is geen gewone oorlog. **Dit is SWITS.**

## WAT ZIT ER IN DE DOOS

- 2 decks van 31 kaarten (inclusief 3 jokers per deck)
- Deze gebruiksaanwijzing

## DE SPELREGELS

Alles wat je moet weten voordat de Koude Oorlog begint.

### 1 DE SETUP — BEPAAL DE INZET

Voor de Koude Oorlog begint, maken jullie afspraken. Dit is verplicht. Hier wordt de macht verdeeld.

#### 1.1 Verdeel de macht

Iedere speler krijgt één volledig deck van 31 kaarten. In elk deck zitten 3 jokers — dit zijn jouw kaarten, jouw arsenaal. Je speelt alleen kaarten uit je eigen deck.

#### 1.2 De Deadline

Spreek vooraf af hoe lang deze Koude Oorlog duurt: bij voorkeur een weekend, een week of zelfs een maand. In een Koude Oorlog gebeurt niet constant iets, maar je weet dat er altijd iets *kán* gebeuren. Hoe langer het spel duurt, hoe minder scherp je bent — en dat is precies de bedoeling. Spreek ook een exact eindmoment af, bijvoorbeeld zondag 22:00 uur. Op dat moment stopt het spel. Onmiddellijk.

#### 1.3 De Ultieme Afrekening

Vooraf spreken jullie één grote inzet af. Geen geld, maar een machtsdaad. Wie aan het einde van de deadline de meeste opdrachten succesvol heeft laten uitvoeren, wint de Koude Oorlog en mag de Ultieme Afrekening opeisen. De ander gehoorzaamt.

#### Inspiratie:

- **De Reisplanner** — winnaar bepaalt de volgende vakantie

- **Chef de Cuisine** — verliezer kookt een maand
- **Vrijheid is Blijheid** — winnaar krijgt een weekend voor zichzelf
- **De Grote Schoonmaak** — alles. Geen discussie.

#### 1.4 Safezones

Spreek af waar SWITS niet geldt — bijvoorbeeld op werk of school, bij familie of bij ouders thuis. In Safezones is wapenstilstand. Hier wordt niet aangevallen.

#### 1.5 Wat geldt niet?

Niet samenwonend? Geen gezamenlijke financiën? Dan zijn sommige kaarten simpelweg niet van toepassing. Trek je zo'n kaart? Leg hem weg — hij telt niet, geen straf. SWITS past zich aan jullie relatie aan. Niet andersom.

#### 1.6 Strafopdrachten

Spreek vooraf 3 tot 5 simpele strafopdrachten af, bijvoorbeeld een drankje halen, de vuilnis wegbrengen of een kleine gunst. Geen vernedering. Geen emotionele druk (tenzij jullie dit bewust en expliciet met elkaar afspreken).

## 2 HET SPELVERLOOP — DE AANVAL

---

#### 2.1 Kies je moment

In een Koude Oorlog val je niet constant aan. Je wacht. Je speelt een kaart wanneer jij dat wilt. Timing is alles. Wacht tot je partner denkt dat het veilig is — en sla dan toe.

#### 2.2 De Wet

Zodra een kaart is voorgelezen, is de opdracht actief. Er is geen discussie over interpretatie.

#### 2.3 Actieve opdrachten (belangrijk)

Iedere speler mag maximaal één actieve opdracht tegelijk opleggen; dit geldt per speler. Je kunt dus nooit meerdere opdrachten stapelen. Pas als een opdracht is uitgevoerd of is geneutraliseerd met een joker, mag je een nieuwe kaart spelen. Dit houdt de Koude Oorlog beheersbaar en de spanning hoog.

## 3 PUNTEN SCOREN — VERZILVEREN

---

Een kaart telt alleen als punt wanneer de opdracht volledig is uitgevoerd. Daarna gaat de kaart uit het spel en krijgt de kaartgever 1 punt.

Het doel is simpel: **verzilver meer opdrachten dan je partner.**

## 4 WEIGEREN — VERGELDING VOLGT

---

Weigeren mag altijd, maar weigeren heeft gevolgen.

Weiger je een opdracht zónder een joker te spelen? Dan gebeurt dit altijd:

#### Stap 1 — De directe straf

Je voert direct één vooraf afgesproken strafopdracht uit. Geen uitstel. Geen discussie.

#### Stap 2 — Extra macht voor de kaartgever

Na de straf kiest de kaartgever één van de volgende opties:

- **Optie A — Herladen:** de kaartgever neemt één eerder gespeelde verdedigingskaart terug (de Joker of het Koekje van Eigen Deeg). Deze kaart mag later opnieuw worden ingezet.
- **Optie B — Elimineren:** de kaartgever trekt blind één kaart uit het deck van de weigeraar. Deze kaart gaat definitief uit het spel.

Minder kaarten = minder kansen. Minder kansen = minder punten. Weigeren voel je nu én later.

**Belangrijk:** de kaartgever kiest, de weigeraar heeft geen inspraak. De Noodrem kan nooit worden teruggewonnen. Weigeren is toegestaan — maar nooit vrijblijvend.

## 5 DE VERDEDIGING — JE WAPENS

Iedere speler heeft 3 jokers in zijn of haar deck.

### 5.1 De Joker

- annuleert de opdracht
- de kaart telt niet in de telling
- is normaal gesproken verbruikt, tenzij teruggewonnen via Herladen

### 5.2 Het Koekje van Eigen Deeg

- draait de rollen om
- de kaartgever voert de opdracht zelf uit
- de opdracht telt wél als punt voor de ander
- beide kaarten verdwijnen uit het spel

### 5.3 De Noodrem

- mag op elk moment gespeeld worden
- alle actieve opdrachten van die dag vervallen
- er mogen die dag geen nieuwe kaarten gespeeld worden
- deze kaart is definitief weg

**De rode knop.** In een Koude Oorlog is de Noodrem de rode knop. Gebruik 'm verstandig.

## 6 HET EINDE — DE AFREKENING

### 6.1 Wanneer stopt het spel?

Zodra de deadline is bereikt én het afgesproken eindtijdstip is verstreken. Alle niet gespeelde kaarten vervallen.

### 6.2 De winnaar

Iedere speler telt het aantal succesvol uitgevoerde opdrachten. De speler met de meeste punten wint de Koude Oorlog en eist de Ultieme Afrekening op. De ander gehoorzaamt.

## 7 #SWITS — LEG HET VAST (OPTIONEEL)

---

Sommige opdrachten verdienen bewijs. Maak een foto of video van de uitvoering en post deze op je socials met **#SWITS** — en laat zien wie vandaag de macht had.

*Alleen als jullie dat allebei oké vinden.*

## 8 DE BELANGRIJKSTE REGEL VAN SWITS

---

**SWITS is een spel.**

Geen verplichting. Geen druk. Geen schade.

Twijfel je of iets te ver gaat? **Dan gaat het te ver.**