



Spelmateriaal

- ◆ 6 uitwisbare dobbelstenen
- ◆ 6 uitwisbare boekjes
- ◆ 6 viltstiften / gomme'tjes
- ◆ 1 zandloper van 2 minuten
- ◆ 50 dubbelzijdige themakaarten

Doel van het spel

Teken aanwijzingen op je dobbelsteen zodat de andere spelers je thema kunnen raden. Werp de dobbelstenen en probeer het thema van andere spelers te vinden om zo de meeste punten te vergaren.

Spelvoorbereiding

- ◆ Elke speler neemt één gekleurde uitwisbare dobbelsteen, één pen en één uitwisbaar boekje.
- ◆ Schud alle themakaarten en leg ze als een trekstapel aan een kant van de tafel.
- ◆ Plaats de zandloper op de tafel.



Speelwijze

1) Trek een kaart

De spelers beslissen samen over de moeilijkheidsgraad van de woorden (**groen**: eenvoudig; **oranje**: moeilijk). Elke speler trekt een themakaart, bekijkt ze in het geheim en legt de kaart met het thema naar beneden voor zich neer.

Voorbeeld: *De Prehistorie*.

2) Klaar, 3-2-1, tekenen!

Draai de zandloper om: spelers hebben 2 minuten om aanwijzingen te tekenen in verband met het thema op hun kaart.

Voorbeeld: voor het thema "De Prehistorie", tekent Romeo: een holbewoner op de eerste zijde, een vuursteen op de tweede, vuur op de derde, een grot op de vierde en een sabellandlijger op zijden vijf en zes.

Belangrijk:

- ◆ Dezelfde tekening mag maximum twee keer op je dobbelsteen worden gebruikt, maar alle andere tekeningen moeten van elkaar verschillen.
- ◆ Cijfers, letters en pijlen mogen niet in de tekening gebruikt worden.



Opmerking: als spelers hun tekeningen op een of meer zijden aan het einde van de twee minuten niet hebben voltooid, blijven ze gewoon in het spel. Het maakt het raden van hun thema door de andere spelers echter moeilijker.

3) Raden

Zodra de zandloper is leeggelopen, werpen de spelers hun dobbelsteen op tafel. Spelers mogen van hun plaats opstaan om een beter zicht te krijgen op meerdere zijden van de dobbelstenen, maar ze mogen de dobbelstenen niet aanraken!

Spelers moeten de thema's vinden die overeenkomen met de dobbelstenen. Wanneer een speler denkt dat hij een thema heeft gevonden, schrijft hij dit in zijn boekje op bij de overeenkomstige dobbelsteenkleur.

De eerste speler die alle thema's heeft opgeschreven start met rustig af te tellen "10, 9, 8, ..." en bij nul stoppen alle spelers met opschrijven.

4) Scoren

Kies een van de gekleurde dobbelstenen. Elke speler kondigt het thema aan dat hij geraden heeft voor deze kleur. De speler wiens dobbelsteen is gekozen, draait zijn themakaart om.

Opmerking: woorden met dezelfde stam als het thema zijn ook geldig (bijvoorbeeld: bakker voor bakkerij is ook correct).

- ◆ Elke speler die het thema correct heeft geraden, scoort 1 punt.
- ◆ De speler wiens dobbelsteen werd gekozen, scoort 1 punt voor elke speler die zijn thema correct heeft geraden.

Dit proces wordt dan herhaald voor de rest van de gekleurde dobbelstenen. Noteer je punten in je boekje, bij jouw kleur.

Einde van het spel

Het spel eindigt na 4 beurten en spelers tellen hun punten. De speler met de meeste punten is de winnaar. In geval van een gelijkspel zijn die betrokken spelers allen winnaars.

