



Vanaf 7 jaar



Met 2 tot 5 spelers



Inhoud: 100 kaarten (iedere kaart vertegenwoordigt 6 tekeningen op 6 verschillende kleuren), 1 dobbelsteen «cijfers» en 1 dobbelsteen «kleuren», 5 papierblokken, 5 potloden.



Doel van het spel: de eerste zijn die 10 punten optelt.



Spelregel: De kaarten worden in het centrum gelegd, op een stapel, aanzicht verborgen.

De jongste speler begint. Hij neemt een kaart op de bovenkant van de stapel (zonder die te tonen aan de andere spelers), vervolgens gooit hij de 2 dobbelstenen:

- De dobbelsteen «kleuren» geeft hem aan welk woord hij de andere spelers moet doen raden.
- De dobbelsteen «cijfers» geeft het aantal tekeningen aan waarop hij recht heeft om het woord te laten raden. De speler mag slechts gedachtenassociaties tekenen.

In het geval dat de dobbelsteen het zicht ★ aangeeft, en alleen maar in dit geval, kan de speler het onderwerp zelf tekenen.

Hij verbergt zijn kaart en kan beginnen tekenen.

Voorbeeld 1: Een speler gooit de dobbelstenen. Op de dobbelsteen «kleuren», bekomt hij «rood», en op de dobbelsteen «cijfers» een «2». Hij trekt een kaart.



In dit voorbeeld, heeft de speler recht op maximum 2 tekeningen om het woord «pad» te laten raden. Daarvoor moet hij met een gedachtenassociatie werken. Hij zal bijvoorbeeld een toverstokje en een waterlelie mogen tekenen; in geen enkel geval mag hij direct een «pad» tekenen.



Voorbeeld 2: Door de dobbelstenen te lanceren, verkrijgt de speler «rood» en ★



In dit geval kan de speler een pad tekenen om het woord door de andere spelers te laten raden, maar hij heeft niet het recht om zijn kaart opnieuw te bekijken om van de reeds verwezenlijkte tekening te vertrekken.

- Als het woord werd geraden:

- de speler die heeft getekend bewaart de kaart, die voor een punt geldt.

- de speler die als eerste heeft geraden wint het recht om op zijn beurt te spelen.

Hij brengt de dobbelstenen weer op gang en neemt een nieuwe kaart : een nieuwe omloop begint.

- Als het woord niet werd geraden, is het aan de volgende speler (in de richting van de wijzers van een uurwerk) om de dobbelstenen te gooien en een woord te laten raden.

En zo verder. Het spel stopt wanneer één van de spelers 10 punten heeft opgeteld.



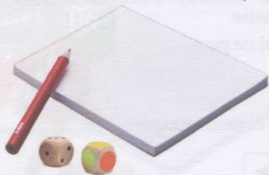
Dès 7 ans



De 2 à 5 joueurs



Contenu : 100 cartes (chacune représente 6 dessins sur 6 couleurs différentes), 1 dé «chiffres» et 1 dé «couleurs», 5 blocs de papier, 5 crayons.



But du jeu : être le premier à totaliser 10 points.



Règle du jeu : Les cartes sont posées au centre, en pile, faces cachées.

Le joueur le plus jeune commence. Il pioche une carte sur le dessus de la pile (sans la montrer aux autres joueurs), puis lance les 2 dés :

- Le dé «couleurs» lui indique quel est le mot qu'il doit faire deviner aux autres joueurs.
 - Le dé «chiffres» indique le nombre de dessins auxquels il a droit pour faire deviner le mot. Le joueur ne peut dessiner que des associations d'idées.
- Dans le cas où le dé indique la face ★, et dans ce cas seulement, le joueur peut dessiner le sujet lui-même.
- Il cache sa carte, et peut commencer à dessiner.

Exemple 1 :

Un joueur lance les dés. Sur le dé «couleurs», il obtient «rouge», et sur le dé «chiffres», «2».

Il tire une carte.



Dans cet exemple, le joueur a droit à 2 dessins maximum pour faire deviner le mot «crapaud». Pour cela, il doit procéder par association d'idées. Il pourra dessiner par exemple une baguette magique et un nénuphar ; en aucun cas il ne peut dessiner directement un crapaud.



Exemple 2 : En lançant les dés, le joueur obtient «rouge»

et ★



Dans ce cas, le joueur peut dessiner un crapaud pour faire deviner le mot aux autres joueurs, mais il n'a pas le droit de regarder à nouveau sa carte pour s'inspirer du dessin déjà réalisé.

- Si le mot a été deviné :
 - le joueur qui a dessiné garde la carte, laquelle vaut un point.
 - le joueur qui a deviné en premier gagne le droit de jouer à son tour. Il relance les dés et pioche une nouvelle carte : un nouveau tour commence.
 - Si le mot n'a pas été deviné, c'est au joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre) de lancer les dés et faire deviner un mot.
- Et ainsi de suite. La partie s'arrête lorsque l'un des joueurs a totalisé 10 points.