

Er heerst paniek in de kleine kunstgalerij in Valsersgem! Morgen vindt de opening plaats van de grote tentoonstelling met tof nog toe onbekende meesterwerken van de beroemde hedendaagse kunstenaars Paco Picassimo, Wasidy Kalninsky en Boy Lichtenberg. Maar vannacht zijn alle schilderijen verdwenen! De befaamde kunstcritici uit binnen- en buitenland zijn al in de stad om de vele, nog nooit getoonde kunstwerken te aanschouwen.

Snel grijpen de museummedewerkers – stuk voor stuk ambitieuze amateurschilders – de bordjes met de titels van de kunstwerken en schilderen er wild op los. Ze mogen echter niet overmoedig worden: als de strenge critici zich geen raad weten als ze voor de schilderijen staan, krijgen zowel de kunstwerken als de kunstenaars een negatieve beoordeling.

Wie bij dit spel wil winnen, moet niet alleen goed en snel kunnen tekenen, maar zich ook bij het raden als een ware kunstkenner ontpoppen. Alleen zo kun je de volgende Paco Picassimo worden!

INHOUD VAN HET SPEL

6 afschermingen met insteekvakje

6 afwissbare tekenborden

18 landkaarten

150 begripskaarten

7 wisselkaarten

6 puntenkaarten

6 uitwissbare stiften

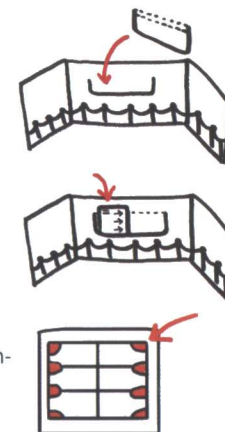
Bovendien is het volgende materiaal nodig: per speler een papieren zakdoekje, dat hij als afveegdoekje kan gebruiken.

Voor het eerste spel

Voor je als grote kunstenaar aan het werk kunt, moet je de afschermingen klaarmaken. Kleef de transparante vakjes (met de opening naar boven) op de markering aan de binnenkant van de afscherming.

Steek de landkaarten links in het vakje.

Haal de overblijvende (hier rood gemarkeerde) delen uit de tekenborden en gooi ze weg:



VOORBEREIDING VAN HET SPEL

Elke speler neemt een afscherming, een stift, een tekenbord, een afveegdoekje en een puntenkaart. Met je stift kun je boven op de puntenkaart je naam schrijven.

De puntenkaarten leg je voor je afscherming zodat iedereen ze kan zien. Alle andere benodigdheden leg je achter je afscherming.

Meng de 7 wisselkaarten en leg deze met de afbeelding naar onderen in het midden van de tafel.

Orden de begripskaarten zo dat overal jullie taal zichtbaar is. Draai de stapel om, meng deze goed en leg de kaarten met jullie taal naar beneden naast de wisselkaarten.

Overbodig spelmateriaal leg je weer in de doos.

Boom of Marylin? – Gemakkelijk? Moeilijk? Professionele schilder?

Bij Picassimo zijn er drie moeilijkheidsgraden. Voor het spel spreek je af op welk niveau je gaat spelen.



Niveau 1: dit zijn eenvoudige begrippen, die vrij gemakkelijk te tekenen en te herkennen zijn. Deze categorie is ook het best geschikt voor kinderen.



Niveau 2: deze categorie omvat veeleisende begrippen, die moeilijk te tekenen en te raden zijn.



Niveau 3: hier wordt het uiterste van je kennis gevraagd! Deze categorie omvat zowel bekende personen als karakters uit films en series, beroemde gebouwen, plaatsen, schilderijen, standbeelden, titels van boeken en designvoorwerpen ... kortom: alles wat te tekenen is!

VERLOOP VAN HET SPEL

Er worden 7 rondes gespeeld. Elke ronde bestaat uit drie fases:

1. Laat de kunst ontstaan – de tekenfase

Ieder neemt om de beurt een begripskaart van de stapel, draait die in het geheim om en steekt deze rechts in het vakje van zijn afscherming. De pijlen van je landkaart wijzen nu op de begrippen in jullie taal. Bovendien tonen de pijlen tot welke moeilijkheidsgraad de begrippen behoren.



In elk niveau kun je kiezen uit twee begrippen: het ene staat links, het andere rechts. In stilte kiest ieder één van beide begrippen (van het afgesproken niveau) op zijn kaart.

Na het startsein 'Aan de stiften, klaar, start!' begin je het gekozen begrip op je tekenbord te tekenen. Iedereen tekent dus gelijktijdig, maar iedereen tekent iets anders.

De regels van de kunst

Om een groot kunstenaar te worden, moet je een paar regels naleven:

- ♦ Of je het tekenbord in de hoogte of dwars gebruikt, het HABA-logo moet altijd goed leesbaar zijn, d.w.z. dat het niet omgekeerd mag staan.
- ♦ Het voorwerp dat je moet tekenen, moet alle delen van het tekenbord bestrijken. Geen enkel deel van het tekenbord mag leeg blijven.
- ♦ Pijlen, letters en cijfers in je kunstwerk zijn verboden!

Als je met je meesterwerk klaar bent, roep je luid 'Stop!' en leg je je stift neer.

Bij 3 en 4 spelers is de tekenfase afgelopen als iedereen – op één na – 'Stop!' geroepen heeft. Er wordt afgeteld: 3 – 2 – 1 ... en dan moet ook de laatste speler zijn stift neerleggen.

Bij 5 en 6 spelers is de tekenfase afgelopen als iedereen – op twee na – 'Stop!' geroepen heeft.

Er wordt afgeteld: 3 – 2 – 1 ... nu moeten ook de twee laatste spelers hun stift neerleggen.

Belangrijk:

Wie 'Stop!' geroepen heeft, mag niets meer aanvullen. Roep daarom pas 'Stop!' als je echt klaar bent.



In de kunst is niets zo moeilijk als voltooien ...

2. Moderne kunst maken – de wisselfase

Wie als eerste 'Stop!' heeft geroepen, mag de bovenste wisselkaart van de stapel nemen, aan iedereen tonen en vermelden welke delen verwisseld moeten worden. Elke kunstenaar wisselt nu achter zijn afscherming deze delen van zijn tekenbord zoals op de wisselkaart zijn vermeld.

Tip:

Wees voorzichtig als je delen verwisselt, zodat je niet per ongeluk iets van je kunstwerk wegveegt.



Daar kan ik van meepraten!

3. Grote kunst beoordelen – de criticusfase

Wie als eerste 'Stop!' heeft geroepen, mag ook als eerste zijn kunstwerk aan de critici tonen. Draai je tekening zo dat de andere medespelers deze meteen juist zien. Dan neem je de afscherming weg en schuif je de tekening naar het midden van de tafel.



Je medespelers zijn de critici. Ze proberen het getekende begrip te herkennen. Wie denkt het begrip te weten, mag het roepen. Was die gok ...

... fout?

Dan wordt verder geraden. Ook wie verkeerd gegokt heeft, mag nog mee raden.

... juist?

Als iemand het juiste begrip heeft geroepen, wordt dat door de kunstenaar bevestigd. Zowel de kunstenaar als diegene die het begrip juist had, krijgt 3 punten. De punten worden meteen op de puntenkaarten aangeduid door de getallen aan te kruisen.

Als twee of meer medespelers het gezochte begrip gelijktijdig roepen, krijgt ieder van hen drie punten; de kunstenaar natuurlijk ook. Synoniemen van het gezochte begrip (bijv. vergrootglas i.p.v. loep) zijn ook correct.

Tip:

Als je het moeilijk hebt om het begrip te raden, kun je een blik werpen op de wisselkaart. Misschien lukt het je zo om het schilderij in je hoofd juist samen te stellen.

Als geen enkele criticus het gezochte begrip raadt, kan het schilderij niet doorgaan als 'groot, hedendaags kunstwerk'. De kunstenaar moet nu de wisselfase weer ongedaan maken en de delen van het tekenbord op de juiste plaats leggen. Ondertussen mogen de critici verder raden. Als een criticus het gezochte begrip toch nog vindt, krijgt hij 1 punt (ongeacht in hoeverre het kunstwerk al weer juist werd geplaatst). Ook de kunstenaar krijgt voor zijn 'klein kunstwerk' nog maar 1 punt. Critici en kunstenaar kruisen hun punten op de puntenkaarten aan.

Als geen enkele criticus het begrip raadt, krijgt niemand iets: er worden geen punten toegekend.

Tip:

Als je met de 3e moeilijkheidsgraad speelt, kun je voor het spel afspreken of kleine tips (bijvoorbeeld of het gaat om een filmtitel of om een acteur) toegelaten zijn.

Elk kunstwerk wordt nu om de beurt aan de critici overgeleverd.

Dan begint de volgende ronde. Leg je tekenbord weer achter je afscherming en maak het met het afveegdoekje schoon. Leg de begripskaart uit je afscherming aan de kant en neem om de beurt een nieuwe begripskaart.

Tip:

Als je 50 of 100 punten hebt, kleur je het bolletje met 50 of 100 op je puntenkaart in en veeg je met het doekje de kruisjes weg. Je begint nu bij het aankruisen weer bij 1, maar op het einde tel je er 50 of 100 punten bij.



EINDE VAN HET SPEL

Als je de laatste wisselkaart hebt omgedraaid, loopt het spel op zijn einde. Speel nog de laatste wissel- en criticusfase en vergelijk dan de punten op jullie puntenkaarten. Wie de meeste punten heeft, is de grootste kunstenaar en heeft alles in petto om de volgende Paco Picassimo te worden! Bij een gelijke stand zijn er meerdere winnaars. Jullie zijn de rijzende sterren aan de kunsthemel!

Tip:

Voor je het spel weer opruimt, veeg je alle tekenborden en puntenkaarten af. Als de inkt opdroogt, is het veel moeilijker om deze af te vegen.

Auteur: Carlo A. Rossi

Illustraties: Christian Fiore

Redactie: Miriam Koser



© HABA-Spiele Bad Rodach 2016, Art.-Nr. 302401

KORTE HANDLEIDING

DOEL VAN HET SPEL

Leuk tekenen, goed raden en de meeste punten verzamelen!

VOORBEREIDING VAN HET SPEL

- ◆ Wisselkaarten met afbeelding naar beneden mengen, als stapel klaarleggen
- ◆ Begripskaarten sorteren (= overal eigen taal naar boven); stapel omdraaien, mengen, klaarleggen
- ◆ Iedereen krijgt:
 - 1 afscherming (met landkaart)
 - 1 stift, 1 tekenbord en 1 papieren zakdoekje als afveegdoekje > alles achter de afscherming leggen
 - 1 puntenkaart (naam noteren en voor de afscherming leggen)

VERLOOP VAN HET SPEL

- ◆ Voor je begint de moeilijkheidsgraad bepalen
- ◆ Er worden 7 rondes gespeeld. Elke ronde bestaat uit drie fases:

1. Tekenfase

- ◆ Alle spelers spelen gelijktijdig: begripskaart nemen, in het geheim omdraaien, in het vakje van de afscherming steken, begrip kiezen. Na het startsein het begrip op het tekenbord tekenen.
Regels: HABA-logo niet omgekeerd / op alle delen tekenen / zonder pijlen, letters, getallen
- ◆ Klaar? 'Stop!' roepen
Bij 3-4 spelers: iedereen behalve één klaar? Aftellen: 3 – 2 – 1: gedaan met tekenen
Bij 5-6 spelers: iedereen behalve twee klaar? Aftellen: 3 – 2 – 1: gedaan met tekenen

2. Wisselfase

- ◆ Wisselkaart omdraaien
- ◆ Iedereen tegelijk achter de afscherming: delen van het tekenbord verwisselen

3. Criticusfase

- ◆ Elk om beurt: afscherming wegnemen en kunstwerk naar het midden van de tafel schuiven; alle medespelers raden tegelijk.
- ◆ Geraden? +3 punten en +3 punten voor de kunstenaar.
- ◆ Niemand een idee? Delen van het tekenbord weer op hun plaats leggen. Geraden? +1 punt en +1 punt voor de kunstenaar.
- ◆ Nog steeds geen idee? Geen punten.

Alle tekenborden schoonmaken, gebruikte begripskaarten aan de kant leggen, nieuwe ronde starten.

EINDE VAN HET SPEL

Stapel met wisselkaarten op? Laatste wissel- en criticusfase spelen, dan einde van het spel; meeste punten = winnaar

Un vent de panique souffle sur la petite galerie d'art de Faussaire-ville ! Une grande exposition doit ouvrir ses portes demain. On y présentera les chefs-d'œuvre jusqu'alors inconnus des célèbres peintres d'art moderne que sont Paco-Picassimo, Wasidy Kalninsky et Boy Lichtenberg. Mais toutes les œuvres ont disparu pendant la nuit ! Entre temps, les plus célèbres critiques d'art du pays et de l'étranger sont déjà arrivés en ville pour admirer les tableaux encore jamais dévoilés.

Les collaborateurs du musée (tous également des peintres du dimanche !) s'emparent rapidement des réglottes portant les noms des œuvres et se mettent à peindre frénétiquement. Mais il vaut mieux garder son calme pour obtenir de bonnes appréciations des sévères critiques qui vont admirer leurs œuvres.

Pour se démarquer dans ce jeu, il faudra non seulement bien dessiner et sans perdre de temps, mais aussi être de véritables connaisseurs en matière d'art pour interpréter les œuvres des autres et ainsi devenir le prochain Paco Picassimo !

CONTENU DU JEU

6 paravents à rabat transparent et autocollant

6 planches à dessin effaçables à sec

18 cartes pays

150 cartes avec des mots

7 cartes d'échange

6 cartes de score

6 feutres effaçables à sec

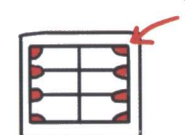
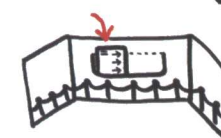
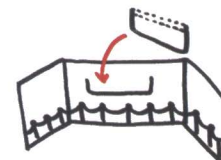
Le matériel suivant est également nécessaire : chaque joueur doit avoir un mouchoir en papier qu'il peut utiliser comme chiffon pour effacer.

Avant de jouer pour la première fois

Avant de pouvoir vous sentir l'âme de grands peintres, préparez les paravents. Collez les rabats transparents (ouverture vers le haut) sur le marquage à l'intérieur des paravents.

Enfoncez votre carte pays à gauche dans le rabat transparent.

Détachez les parties inutiles des planches à dessin (indiquées ici en rouge) et jetez-les :



PRÉPARATION DU JEU

Chaque joueur prend un paravent, un feutre, une planche à dessin, un chiffon et une carte de score. Vous pouvez inscrire votre nom en haut des cartes de score à l'aide de votre feutre.



Posez les cartes de score devant vos paravents pour que tout le monde puisse les voir. Placez tout le reste derrière votre paravent.

Mélangez les 7 cartes d'échange et empilez-les, faces cachées, au milieu de la table.

Classez les cartes avec les mots de façon à ce que votre langue soit visible. Retournez la pile, mélangez-les bien et posez-les face avec votre langue vers le bas à côté des cartes d'échange.

Le matériel de jeu non utilisé retourne dans la boîte.

Arbre ou Marilyn Monroe ? - Facile ? Difficile ? ou Artiste professionnel ?

Picassimo propose trois niveaux de difficulté. Avant de commencer à jouer, choisissez le niveau qui vous convient :



Niveau 1 : il comporte des mots simples, qui sont relativement faciles à dessiner et à reconnaître. Cette catégorie est également la mieux adaptée aux enfants.



Niveau 2 : vous y trouverez des mots compliqués, qui ne sont pas évidents à dessiner et à deviner.



Niveau 3 : vous aurez à faire appel à toutes vos connaissances ! Dans cette catégorie, on trouve des célébrités, des personnages de films et de séries, des noms de films, mais également des monuments, lieux, peintures, statues, livres et classiques du design célèbres, etc... Tout ce que l'on peut dessiner !

DEROULEMENT DU JEU

La partie se joue en 7 manches. Chaque manche comporte trois étapes :

1. A vos feutres ! L'étape du dessin

A tour de rôle, chacun tire une carte avec des mots en haut de la pile, la retourne sans la montrer aux autres et la place à droite dans le rabat de son paravent. A présent, les flèches sur votre carte pays montrent les mots dans votre langue. Les flèches indiquent aussi le niveau de difficulté des mots.



Pour chaque niveau, il y a deux mots au choix, un à gauche, un à droite. Chacun peut choisir en secret un des deux mots (du niveau de difficulté choisi) de sa carte.

Au signal de départ « A vos crayons, prêts, partez ! », commencez à dessiner le mot que vous avez choisi sur votre planche à dessin. Ainsi, tout le monde dessine en même temps, mais pas la même chose.

Les règles de l'art

Pour devenir de grands artistes, vous devez vous plier à certaines règles :

- ◆ Que vous dessiniez sur vos planches à la verticale ou à l'horizontale, le logo HABA doit toujours rester bien lisible. Cela signifie qu'il ne doit pas être à l'envers.
- ◆ Vous devez dessiner le sujet sur l'ensemble des cases qui composent la planche à dessin. Aucune case de la planche ne doit rester vide.
- ◆ Les flèches, lettres et chiffres sont interdits dans vos œuvres !

Une fois que tu as terminé ton tableau, dis « stop ! » à haute voix et mets ton feutre de côté.

Lorsque 3 ou 4 joueurs jouent ensemble, l'étape du dessin s'arrête lorsque tout le monde (sauf un joueur) a dit « stop ! ». Après un compte à rebours (3, 2, 1), le dernier joueur doit lui aussi ranger son feutre.

Lorsqu'il y a 5 ou 6 joueurs, l'étape du dessin s'arrête lorsque tout le monde (sauf deux joueurs) a dit « stop ! ».

Après un compte à rebours (3, 2, 1), les deux derniers joueurs doivent eux aussi ranger leur feutre.

Important :

Celui qui dit « stop ! » en premier n'a plus le droit d'ajouter quoi que ce soit à son dessin. Ne dites « stop ! » qu'une fois que vous avez vraiment fini.



En matière d'art, rien n'est plus difficile que la touche finale...



2. Création d'art moderne : l'étape « méli-mélo »

Celui qui dit « stop ! » en premier peut retourner la carte d'échange du haut de la pile et la montrer à tout le monde pour annoncer les cases qui doivent être interverties. Derrière son paravent, chaque artiste intervertit maintenant les cases correspondantes sur sa planche, comme indiqué sur la carte d'échange.

Conseil :

Lorsque vous intervertissez les cases, faites attention à ce qu'aucune partie de votre œuvre ne soit effacée par mégarde.



Croyez-en mon expérience !

3. Valoriser les œuvres magistrales - l'étape des critiques :

Le premier à avoir dit « stop ! » présente en premier son œuvre à la critique. Pour ce faire, retourne ton dessin de manière à ce que tous les autres joueurs puissent bien le voir. Puis, soulève ton paravent et glisse l'image au centre de la table.



Les autres joueurs sont les critiques. Ils tentent de reconnaître le mot que ton dessin représente. Celui qui pense avoir deviné peut dire le mot à haute voix. Cette idée était-elle...

... mauvaise ?

Tout le monde continue à chercher, même celui qui s'est trompé.

... la bonne ?

Dès que quelqu'un a trouvé le bon mot, l'artiste le confirme. Celui qui a trouvé le bon mot en premier et l'artiste obtiennent 3 points. Les points sont aussitôt inscrits sur leur carte de score en cochant les chiffres.

Si deux joueurs ou plus énoncent le mot recherché en même temps, chacun d'entre eux obtient trois points. L'artiste aussi bien entendu. Les synonymes proches du mot recherché sont aussi valables.

Conseil :

Si vous avez du mal à trouver le mot, vous pouvez également jeter un œil sur la carte d'échange. Peut-être pourrez-vous remettre les pièces du tableau dans le bon ordre dans votre tête ?

Lorsqu'aucun critique ne devine le mot recherché, le tableau ne peut pas être considéré comme un « grand chef-d'œuvre d'art moderne ». L'artiste doit maintenant annuler l'étape « méli-mélo » en remettant les cases de sa planche à leur place. Pendant ce temps, les critiques peuvent continuer à deviner. Si un critique finit par trouver le mot, il reçoit 1 point (peu importe où en est la reconstitution de l'œuvre). L'artiste reçoit lui aussi 1 point pour son « œuvre mineure ». Le critique et l'artiste entourent leur point sur leur carte de score.

Si aucun critique ne parvient à trouver le mot, aucun point n'est attribué.

Conseil :

Lorsque vous jouez avec le 3e niveau de difficulté, vous pouvez vous mettre d'accord avant de jouer pour savoir si de petits indices (par exemple, s'il s'agit du titre d'un film ou d'un acteur) sont autorisés.

Ensuite, chaque artiste est confronté aux critiques à tour de rôle.

Puis, la prochaine manche commence. Remplacez vos planches à dessin derrière vos paravents et effacez-les avec le chiffon. Mettez de côté la carte avec des mots qui était dans votre paravent et tirez-en une nouvelle à tour de rôle.

Conseil :

lorsque tu dépasses 50 ou 100 points, colorie le petit rond des 50 ou des 100 sur ta carte de score et efface à l'aide du chiffon les croix faites jusqu'à présent. Tu recommences à cocher à partir de 1, mais tu ajoutes 50 ou 100 à la fin.



FIN DE LA PARTIE

Dès que vous avez découvert la dernière carte d'échange, la partie touche à sa fin. Jouez encore la dernière étape « méli-mélo » et de critique et comparez ensuite les points sur vos cartes de score. Celui qui a obtenu le plus de points est le plus grand artiste et peut peut-être devenir le prochain Paco Picassimo ! En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants. Vous êtes les prochaines stars du panthéon des artistes !

Conseil :

avant de remettre le jeu dans la boîte, effacez toutes les planches et les cartes de score. Si les dessins sèchent trop longtemps, ils deviennent difficiles à effacer.

Auteur : Carlo A. Rossi

Illustration : Christian Fiore

Rédaction : Miriam Koser



© HABA-Spiele Bad Rodach 2016, Art.-Nr. 302401

RÉSUMÉ DES RÈGLES

OBJECTIF DU JEU

Bien dessiner, bien deviner et gagner le plus de points possible !

PRÉPARATION DU JEU

- ◆ Mélanger les cartes d'échange faces cachées et les empiler.
- ◆ Trier les cartes avec des mots (= toutes doivent présenter la même langue), retourner la pile, mélanger et mettre à disposition
- ◆ Chacun reçoit :
 - 1 paravent (avec carte pays)
 - 1 feutre, 1 planche à dessin et 1 mouchoir en papier pour nettoyer, le tout placé derrière le paravent
 - 1 carte de score (inscrire son nom et la placer devant son paravent)

DÉROULEMENT DU JEU

- ◆ Avant de commencer, se mettre d'accord sur un niveau de difficulté
- ◆ La partie se déroule en 7 manches. Chaque manche comporte 3 étapes :

1. Etape de dessin

- ◆ Tous les joueurs jouent en même temps : tirer une carte avec des mots, la regarder à l'abri des regards, l'enfoncer dans le rabat du paravent, sélectionner un mot. Au signal de départ, dessiner le mot sur la planche à dessin.
Règles : le logo HABA ne doit pas être à l'envers/dessiner sur toutes les cases de la planche/sans flèche, lettre ni chiffre.

- ◆ Terminé ? Dire « Stop ! »

Pour 3/4 joueurs : tout le monde a fini sauf un joueur ?

Compte à rebours : 3 - 2 - 1 : fin de l'étape de dessin

Pour 5/6 joueurs : tout le monde a fini sauf deux joueurs ?

Compte à rebours : 3 - 2 - 1 : fin de l'étape de dessin

2. Etape « méli-mélo »

- ◆ Découvrir une carte d'échange
- ◆ Tout le monde en même temps derrière son paravent : intervertir les cases de la planche comme indiqué

3. Etape des critiques

- ◆ A tour de rôle, les uns après les autres : soulever le paravent et glisser l'œuvre au centre de la table. Tous les joueurs tentent de deviner en même temps ce que l'œuvre représente.
- ◆ Tu as trouvé ? +3 points et +3 points pour l'artiste
- ◆ Personne ne sait ? Remettre en place correctement les cases de la planche. Tu as trouvé ? +1 point et +1 point pour l'artiste
- ◆ Toujours aucune idée ? Pas de point

Effacer proprement toutes les planches à dessin, mettre de côté les cartes avec des mots qui ont déjà servi, commencer une nouvelle manche.

FIN DE LA PARTIE

La pile des cartes d'échange est vide ? Jouer les dernières étapes « méli-mélo » et de critique puis fin de la partie. Le plus de points = gagnant.