

## INHOUD:

1 whiteboard, 2 handgrepen, 4 clips, 1 hoofdband-stifthouder, 1 handboei-stifthouder, 1 uitwissbare stif, 54 kaarten, 1 uitveegdoek, 1 zandloper, 1 scoreblok, 1 dobbelsteen, spelregels.

## DOEL VAN HET SPEL:

Als eerste speler 10 punten halen.

## VOORBEREIDING:

Bevestig de handgrepen aan het tekenbord.

Leg alle kaarten met de bedrukte kant in dezelfde richting en leg de stapel in het midden van de spelruimte. Leg de kaarten met de tekenopdrachten naar beneden.

Houd de dobbelsteen en de zandloper bij de hand.

## SPELVERLOOP:

De jongste speler is de eerste 'tekenaar'. Daarna wordt de speler links van hem de tekenaar, enzovoort.

De tekenaar pakt een kaart, gooit de dobbelsteen en leest in zichzelf het woord in de bijbehorende kleur. Dit is het woord dat de andere spelers moeten raden. Gooit hij de meerkleurige stip, dan mag hij zelf kiezen welk woord van de kaart hij gaat tekenen.

Om te weten hoe je moet tekenen, lees je de instructies op de achterkant van de bovenste kaart van de stapel:



- Met de hoofdband rond je voorhoofd



- Met je knie



- Met je elleboog



- Met de handboeien (1 speler)



- Met de handboeien en 2 spelers (laat de speler met het laagste aantal punten je helpen; maak bij gelijke puntenaantallen zelf een keuze)

De tekenaar pakt het hulpmiddel dat hij nodig heeft, steekt de stif erin en gaat klaarstaan om te tekenen. Waar nodig mogen anderen helpen bij het bevestigen van het hulpmiddel. Zodra de zandloper is omgekeerd, mag hij beginnen met tekenen.

Hij mag niet praten.

De spelers proberen te raden wat hij tekent. Ze mogen meerdere keren raden.

Als een speler voor het aflopen van de zandloper het juiste woord raadt, verdient zowel deze speler als de tekenaar punten.

- 2 punten elk bij gebruik van de hoofdband

- 1 punt elk bij gebruik van de handboeien alleen

- 2 punten voor elk van de 3 spelers bij gebruik van de handboeien met iemand samen

Noteer de scores

Veeg de tekening uit en maak je klaar voor de volgende ronde.

## EINDE VAN HET SPEL:

De eerste speler (of spelers) die 10 punten haalt, wint het spel

## EXTRA TOELICHTING:

- De tekenaar kan de punt van zijn stif gebruiken om onderdelen in zijn tekening aan te wijzen

- De tekenaar mag niet praten.