

TEKEN HET MAAR

(3 of meer spelers)

INHOUD:

- 1 speelbord
- 1 doos met woordkaartjes
- 4 potloden
- 1 zandloper
- 4 kleine pionnen
- 1 grote pion
- 1 tekenbloc
- 1 dobbelsteen

DOEL VAN HET SPEL

Het eerste team dat (de eerste speler die) 15 punten heeft verdiend wint het spel.

De spelers worden in teams verdeeld. Ieder team bestaat uit minstens twee spelers. Er kunnen maximaal vier teams meespelen.

Elk team kiest een kleine pion van een kleur en plaatst deze op het eerste veld van de scorebaan. Voor ieder team is er een deel van het tekenbloc en een potlood.

De grote blauwe pion wordt op het rode Bonusvak geplaatst.

Ieder team kiest een tekenaar voor de eerste ronde. Bij elke nieuwe ronde kiest een team een nieuwe tekenaar uit hun midden.

De kaartjes zijn verdeeld in 4 stapels. De eerste 4 kaartjes van stapel 1 zijn bijzondere kaartjes. U moet ze dan ook goed gescheiden houden van de overigen en later apart opbergen in de doos.

Ieder team krijgt er één van. De woorden van het spel zijn verdeeld in rubrieken. Op deze 4 kaartjes staat om welke rubrieken het gaat. (zie verder Rubrieken).

De overige kaartjes haalt u uit het cellofaan en doet u terug in het doosje.

HET SPEL

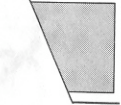
Elk team gooit een keer met de dobbelsteen om te beslissen wie er mag beginnen: Wie het hoogste gooit begint.

De eerste team werpt de dobbelsteen en verzet de grote donkerblauwe pion in een richting naar keuze. Alle teams verplaatsen tijdens hun beurt deze pion.

Er zijn drie mogelijke vakken:

1. EEN GEWOON KLEURENVAK

De tekenaar van het eerste team neemt de eerste kaart van een kant uit het doosje; hij draait hem om en zoekt het woord achter de kleur waar de pion opgekomen is. Hij mag het woord gedurende 10 seconden bestuderen.



2. DUELLEREN

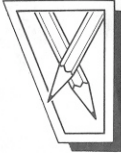
Dan wordt de zandloper omgedraaid ten teken dat de tekenaar het woord moet tekenen.

Zijn teamgenoten moeten aan de hand van de tekening het woord op het kaartje raden. Zij mogen zo vaak raden als ze willen. Als de tijd verstreken is, is de beurt af-gelopen.

Als het juiste woord geraden is, zet dit team hun score-pion 1 vakje verder.

Als het juiste woord niet geraden is, krijgen de andere teams ieder één mogelijkheid, waarbij het eerste team dat het goede antwoord geeft 1 punt scoort en dus hun score-pion 1 vakje verder schuift.

Als geen enkel team het juiste antwoord geeft of als twee teams het juiste woord tegelijk raden scoort er geen enkel team. De beurt is ten einde, het kaartje wordt aan de andere kant van het doosje teruggezet en het team links is aan de beurt.



3. BONUSVAK

Een team dat op een 'Bonusvak' komt en het juiste woord raadt, krijgt 3 punten. Tegenstanders die een kans krijgen nadat de tijd verstreken is en als eerste het woord raden verdienen nu 2 punten.



UITDAGEN

Als een tekenaar een kaart heeft getrokken en het woord te moeilijk vindt, dan kan hij het doorspelen naar een ander team naar keuze. Dit team moet het woord dan tekenen en mag het niet doorspelen.

Als het uitgedaagde team er in slaagt het woord te raden krijgen zij er één punt bij en bij het team dat het woord doorspeelde gaat er één punt af.

Slaagt het uitgedaagde team er niet in het woord te raden, dan gaat er bij hun een punt af en krijgt het team dat het woord doorspeelde er een punt bij.

N.B. Een team kan niet verder terug dan het vakje '1'.

DRIE SPELERS

Alle drie spelers kiezen een pion voor de scorebaan.

De grote pion wordt op het rode bonusvak gezet. Spelers tekenen om beurten. Beide andere spelers raden.

De speler, die het eerst het woord raadt en de tekenaar scoren. Uitdagen is niet mogelijk. Duelleervakjes tellen als gewone kleurenvakken.

Een gewoon kleurenvak

De speler die het juiste woord raadt, scoort 2 punten.

De tekenaar scoort 1 punt. Wordt het woord niet geraden, dan krijgt de tekenaar 1 strafpunt.

Bonusvak

De speler die het woord raadt scoort 3 punten. De tekenaar scoort 2 punten. Wordt het woord niet geraden, dan krijgt de tekenaar 1 strafpunt.

DE RUBRIEKEN

Aan iedere kant van een kaartje staan vier kleuren. Deze corresponderen met de kleuren op het speelbord.

Iedere kleur staat voor een rubriek. Op het speciale rubriekenkaartje (zie voorbereiding) ziet u om welke rubrieken het gaat. Iedere speler ziet op welke kleur de pion staat en kan op dat kaartje zien wat voor soort woord zijn teamgenoot gaat tekenen. Dit is een hele belangrijke aanwijzing.

De vier rubrieken:

ROOD: Voorwerp of plaats. Voorwerp is iets dat je kan voelen of zien. Plaats is een locatie waar iets of iemand zich kan bevinden.

GROEN: Persoon of dier.

BLAUW: Samenstelling of twee woorden. Met een samenstelling wordt een woord bedoeld dat is samengesteld uit twee delen.

GEEL: Werkwoord.

LET OP: De woorden van de rubrieken Rood, Groen en Geel kunnen ook uit twee of meer woorden bestaan.

SYMBOLLEN

De tekenaars kunnen hun teamgenoten met behulp van de symbolen op het speelbord flink op weg helpen. Iedere

tekenaar mag op de symbolen op het speelbord wijzen.
De symbolen hebben de volgende betekenis:



Bijna goed. Je teamgenoten zijn 'warm'.



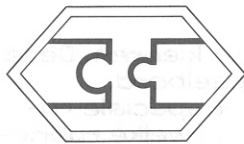
De tekening stelt een woord voor dat dezelfde klank heeft als het juiste woord op het kaartje.



Volkomen mis.
De teamgenoten zijn 'koud'.



Voor 2 woorden of een woord met meerdere lettergrepen. Als een tekenaar een woord splitst, is dit een belangrijk hulpmiddel.



Je teamgenoten moeten de getekende aanwijzingen samenvoegen. Ze moeten de hele tekening bekijken.



Heet! Er moet nog iets aan of af.
Bijvoorbeeld: je teamgenoten raden 'bergen', terwijl het juiste woord 'opbergen' luidt.

IN HET KORT

1. Teams mogen nooit kiezen welk woord van een kaartje ze doen. De kleur van het vakje, waar de speelfiguur op komt, bepaalt het woord. Dit geldt ook voor de Bonus-vakken en Duelleervakken.
2. Een tekenaar mag zovaak en zoveel tekenen als hij nodig acht, zolang hij maar binnen de tijdlimiet blijft.
3. Een tekenaar mag tijdens zijn werk niet praten.
Een tekenaar mag niemand en niets aanwijzen. Hij mag zich op geen enkele wijze bedienen van gebarentaal.
4. Tekenars mogen nooit, maar dan ook nooit, cijfers of letters gebruiken.

5. Een tekenaar mag met behulp van de symbolen op het speelbord aanwijzingen geven. Zoveel en vaak als hij wil.
6. Spelers van andere teams mogen niet raden als het team dat aan de beurt is, nog bezig is. Als de tijdlimiet overschreden is en het woord is niet geraden, dan mag ieder team één keer raden.
7. De tekenaar die begint met tekenen mag niet eerst een woordenboek raadplegen.
8. De spelers moeten het woord helemaal goed hebben om te scoren.
9. Elke beurt wisselen de teams van tekenaar.
Dit geldt ook bij 'Bonus' en 'Duel' vakken.

WINNAARS

Het team dat als eerste met de score-pion het vakje vijftien bereikt, is de winnaar.