

SPELREGELS



SPELMATERIAAL

- 43 dubbelzijdige gele uitbeeldkaarten
- 43 dubbelzijdige paarse uitbeeldkaarten
- 24 groene opdrachtkaarten
- 72 stemfiches (6 per spelerkleur)
- 12 scorepionnen
- 1 dubbelzijdig bord

Noot: Dit spel bevat kaarten in meerdere talen. Gebruik de twee pakjes kaarten in het Nederlands en negeer de andere pakjes.

VOORBEREIDING

- 1 Leg het scorebord in het midden van de tafel op een zijde naar keuze.

De zijde tot 12 punten betreft een korter spel van ongeveer 20 minuten. De zijde tot 24 punten betreft een langer spel van ongeveer 40 minuten.

- 2 Neem de negen opdrachtkaarten (groen) met 2 sterren. Schud deze en plaats ze in een gesloten stapel naast het bord. Plaats de overige opdrachtkaarten terug in de doos.

Speel je met jonge kinderen of ben je juist op zoek naar meer uitdaging? Ga dan naar **SPELAANPASSINGEN** op de achterzijde.



- 3 Schud de gele en paarse uitbeeldkaarten in aparte stapels en plaats deze naast het bord. Trek drie gele uitbeeldkaarten en leg deze bij de vakken A, B en C. Trek ook drie paarse uitbeeldkaarten en leg deze bij de vakken 1, 2 en 3.

- 4 Iedere speler kiest een kleur en ontvangt 1 scorepion en 6 stemfiches in de gekozen kleur. Spelers plaatsen hun scorepion op vak 0 op het bord en nemen hun 6 stemfiches in de hand. Plaats alle overige pionnen en stemfiches terug in de doos.



SPELOVERZICHT

Spelers spelen om beurten voor beeldhouwer en standbeeld. Als beeldhouwer trek je een opdrachtkaart om te bepalen welke combinatie van woorden je uit moet beelden. Dit doe je door een andere speler als standbeeld te gebruiken en in een houding te zetten. Vervolgens proberen alle andere spelers, inclusief het standbeeld zelf, de opdracht te raden.

SPELVERLOOP

1. DE OPDRACHT BEPALEN

Eén speler begint deze ronde als de beeldhouwer en een andere speler begint als het standbeeld. Zij leggen hun stemfiches even opzij en zoeken een vrije plek in de kamer. Alle andere spelers zijn het publiek.

De beeldhouwer schudt de stapel opdrachtkaarten (groen) en bekijkt de bovenste kaart zonder deze aan de andere spelers te laten zien. Deze kaart geeft aan welke combinatie van gele en paarse uitbeeldkaarten hij moet gaan uitbeelden met de standbeeldspeler.

2. HET STANDBEELD IN EEN POSE ZETTEN

De standbeeldspeler begint in een neutrale, staande houding. De beeldhouwer gebruikt zijn handen om het standbeeld in de pose te brengen die hij denkt dat de opdracht het beste weergeeft. Wees creatief!

Gedragsregels voor het standbeeld

- Laat jezelf leiden, houd de houding vast waar je in gezet wordt en doe zelf geen suggesties. Stel je maar voor dat je van klei bent.

Gedragsregels voor de beeldhouwer

- Bedenk de pose van tevoren en ga dan pas aan de slag. Wijzig de pose niet tussendoor, want daar kan het publiek teveel uit aflezen.
- Geef geen verbale instructies aan het beeld en doe geen houding voor. Je bent een echte beeldhouwer, weet je nog? Beeldhouwers praten niet tegen klei!
- Raak het gezicht van het beeld niet aan. Het hoofd mag wel als geheel bewogen worden.
- Je mag geen meubilair of andere attributen gebruiken.
- Blijf van de edele delen af!

Valsspellers krijgen straf en moeten trakteren op kaneelbroodjes!



Tip voor de beeldhouwer

Je hoeft niet alles precies uit te beelden zoals het er in werkelijkheid uitziet. Het gaat erom dat de opdracht geraden wordt. Vraag jezelf bij de woorden in de opdracht af: wat is uniek aan dit woord? Waarin verschilt het van de andere woorden?



3. STEMMEN OM DE OPDRACHT TE RADEN

Wanneer de beeldhouwer tevreden is over de pose van zijn beeld, mogen de spelers in het publiek gaan raden wat de opdracht is. Leg de stemfiches die overeenkomen met jouw gekozen uitbeeldkaarten gedekt voor je neer of houd deze in een gesloten hand en steek deze met gestrekte arm naar voren. Zorg ervoor dat de andere spelers jouw stemfiches niet kunnen zien.

Wanneer alle spelers in het publiek hebben gekozen, mag ook de standbeeldspeler raden. Dit doet hij door zijn keuze uit te spreken.

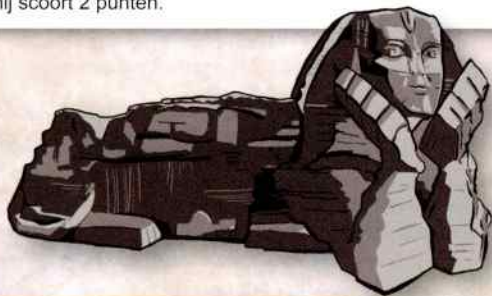
4. PUNTEN SCOREN

De opdrachtkaart wordt onthuld en alle spelers in het publiek onthullen hun gekozen stemfiches. De beeldhouwer scoort 1 punt voor elke uitbeeldkaart die door minstens één speler juist is geraden. Elke andere speler scoort 1 punt voor elke uitbeeldkaart die hij juist heeft geraden. Elke speler plaatst zijn scorepion één vak naar voren voor elk punt dat hij heeft behaald.

Een voorbeeld

De opdracht was A2.

- Wit stemde A en 3. Hij heeft 1 uitbeeldkaart juist geraden (A), dus hij scoort 1 punt.
- Geel stemde C en 2. Ook hij heeft 1 uitbeeldkaart juist geraden (2), dus ook hij scoort 1 punt.
- Groen speelt het standbeeld en riep "kruipende koning," verwijzende naar B en 3. Hij heeft geen enkele uitbeeldkaart juist geraden, dus scoort geen punten.
- Oranje speelt de beeldhouwer. A en 2 zijn beide door minstens één speler juist geraden, dus hij scoort 2 punten.



5. EINDE VAN DE RONDE

Voor de volgende ronde worden alle gele en paarse uitbeeldkaarten vernieuwd door deze om te draaien of te vervangen voor nieuwe kaarten. Plaats vervangen kaarten op een aflegstapel. De speler die in deze ronde de beeldhouwer speelde, wordt in de volgende ronde het standbeeld. Een nieuwe speler uit het publiek wordt de nieuwe beeldhouwer.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt zodra een speler het laatste vak van het scorebord heeft bereikt. De speler met de meeste punten wint! In geval van gelijkspel delen de betreffende spelers de winst.

SPELAANPASSINGEN

JUNIOR

Speel je met jonge kinderen? In de juniorvariant hebben spelers slechts 3 stemfiches en hoeft de beeldhouwer slechts 1 uitbeeldkaart in zijn beeld te verwerken. Pas de volgende regelwijzigingen toe ten opzichte van het standaardspel:

- Gebruik enkel de drie opdrachtkaarten (groen) met 1 ster en plaats de overige opdrachtkaarten terug in de doos.
- Plaats ook alle gele uitbeeldkaarten en alle stemfiches met A, B en C terug in de doos.
- Als je moeilijkere woorden wilt vermijden, gebruik dan enkel de paarse uitbeeldkaarten met 1 ster.

GEVORDERD

Wil je meer uitdaging? In de gevorderde variant is het mogelijk dat de beeldhouwer een extra gele uitbeeldkaart in zijn beeld moet verwerken. Pas de volgende regelwijzigingen toe ten opzichte van het standaardspel:

- Gebruik de 18 opdrachtkaarten (groen) met 2 of 3 sterren.
- Spelers mogen stemmen met zoveel stemfiches als ze willen en kunnen zo meer punten scoren. Maar pas op: er kunnen ook minpunten behaald worden! De scoring is als volgt:

De beeldhouwer scoort:

- 1 punt voor elke juiste kaart die door minstens één speler is geraden.
- 1 minpunt voor elke juiste kaart die door geen enkele speler is geraden.
- 1 minpunt voor elke onjuiste kaart die door alle spelers is geraden.

Elke andere speler scoort:

- 1 punt voor elke juist geraden kaart.
- 1 minpunt voor elke onjuist geraden kaart.

Je kunt nooit minder dan 0 punten behalen in een ronde.

Een voorbeeld

De opdracht was BC3.

- Groen stemde A, C en 3. Hij scoort 1 punt (2 punten en 1 minpunt).
- Oranje stemde A en C. Hij scoort 0 punten (1 punt en 1 minpunt).
- Geel speelt het standbeeld en riep "jagende", verwijzende naar A. Hij scoort 0 punten (eigenlijk 1 minpunt, maar je kunt niet minder dan 0 punten scoren).
- Wit speelt de beeldhouwer. C en 3 zijn beide door minstens één speler juist geraden, dus leveren elk 1 punt op. B is door geen enkele speler juist geraden, dus levert 1 minpunt op. A is door elke speler onjuist geraden, dus levert ook 1 minpunt op. Dus wit scoort in totaal 0 punten.



MEESTER

Wil je de moeilijkheid nog verder verhogen? In de meestervariant is het mogelijk dat de beeldhouwer zelfs twee extra gele uitbeeldkaarten in zijn beeld moet verwerken! Deze variant is identiek aan de gevorderde variant op de volgende regelwijziging na:

- Gebruik de 21 opdrachtkaarten (groen) met 2, 3 of 4 sterren.

EEN FRISSE WIND (VANAF 4 SPELERS)

Let op: deze variant is alleen voor doorgewinterde StatYou-spelers omdat je de woorden door en door moet kennen! Het introduceert een derde unieke rol: de criticus. Pas de volgende regelwijzigingen toe ten opzichte van het standaardspel:

- Elke ronde speelt een andere speler de criticus. Hij mag ook de opdrachtkaart inzien.
- Voordat de beeldhouwer het standbeeld in een houding plaatst, doet de criticus zelf een pose voor terwijl het publiek en het standbeeld wegkijken. De beeldhouwer mag de ideeën in deze pose **niet** gebruiken en zal een andere manier moeten vinden om de opdracht uit te beelden. Een kunstcriticus wil immers iets origineels zien.

Het gaat erom dat je als beeldhouwer wezenlijk nieuwe ideeën aandraagt. Stel nu dat de opdracht een blinde kapper is en de criticus beeldt een schaar uit en houdt een hand voor de ogen. Dan mag jij deze elementen niet gebruiken, ook niet in een andere oriëntatie. Maar wie weet kom jij op het idee van föhnen en een blindenstok. Dat is een nieuw idee! Als je twijfelt of jouw idee uniek genoeg is, bespreek het dan eerst onder vier ogen met de criticus.



- De criticus scoort 1 punt voor elke juiste kaart die door minstens één speler **niet** is geraden. (Als je gek genoeg bent om deze variant te combineren met de gevorderde of meestervariant, dan scoort de criticus ook 1 minpunt voor elke juiste kaart die door alle spelers is geraden.)



GAME RULES



COMPONENTS

- 43 double-sided yellow portray cards
- 43 double-sided purple portray cards
- 24 green assignment cards
- 72 voting tokens (6 in each player colour)
- 12 scoring pawns
- 1 double-sided board

Note: This game includes cards in multiple languages. Use the two packs of cards in English and disregard the other packs.

SETUP

- Place the game board in the centre of the table on the side of your choosing.

Play on the side with 12 points for a shorter game of around 20 minutes. Play on the side with 24 points for a longer game of around 40 minutes.

- Collect the nine assignment cards (green) with 2 stars. Shuffle these into a face-down draw deck and place them to the side of the board. Return the remaining assignment cards to the box.

Are there young children involved or are you looking for a bigger challenge? Then go to **GAME MODIFICATIONS** on the flipside.



- Shuffle the yellow and purple portray cards into separate decks and place these next to the board. Draw three yellow portray cards and place these next to sections A, B and C. Draw three purple portray cards and place these next to sections 1, 2 and 3.
- Each player picks a colour and receives 1 scoring pawn and 6 voting tokens in the chosen colour. Players place their scoring pawn on space 0 on the board and take their 6 voting tokens in hand. Return all remaining pawns and tokens to the box.



OVERVIEW

Each round, different players play as sculptor and statue. As the sculptor, you draw an assignment card to determine the combination of words you need to portray. You do this by using another player as a statue and putting him in a pose. Then all other players, including the statue himself, try to guess the assignment.

COURSE OF PLAY

1. DETERMINE THE ASSIGNMENT

One player starts this round as the sculptor and another player starts as the statue. They put their voting tokens aside for now and find a free spot in the room. All other players are the audience.

The sculptor shuffles the set of green assignment cards and looks at the top card without revealing it to the other players. This card determines which combination of yellow and purple portray cards he is going to portray with the statue player.

2. PUT THE STATUE IN A POSE

The statue player starts in a neutral, standing position. The sculptor uses his hands to bring the statue into the pose he thinks best represents the assignment. Be creative!

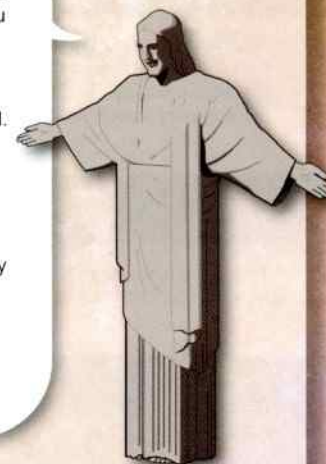
Rules of conduct for the statue

- Let yourself be led, hold the position you are put in and don't make any suggestions yourself. Just imagine you are made of clay.

Rules of conduct for the sculptor

- Think of the pose in advance and only then get started. Don't change the pose in between, as the audience can read too much from that.
- Don't give verbal instructions to the statue and don't demonstrate a pose yourself. You're a true sculptor, remember? Sculptors don't talk to clay!
- Do not touch the statue's face. However, the head may be moved as a whole.
- You are not allowed to use furniture or other props.
- Stay away from the private parts!

Cheaters have to treat everyone to cinnamon rolls!



Tip for the sculptor

You don't have to portray everything exactly as it looks like in reality. The important thing is that the other players guess the assignment. With each word you have to portray, ask yourself: what is unique about this word? How is it different from the other words?



3. VOTE TO GUESS THE ASSIGNMENT

When the sculptor is satisfied with the statue's pose, the players in the audience get to guess the assignment. Place the voting tokens that correspond to your chosen portray cards face-down in front of you or hold these in a closed hand and extend your arm forward. Make sure the other players cannot see your voting tokens.

When all players in the audience have chosen, the statue player may also guess. He does this by verbally stating his choice.

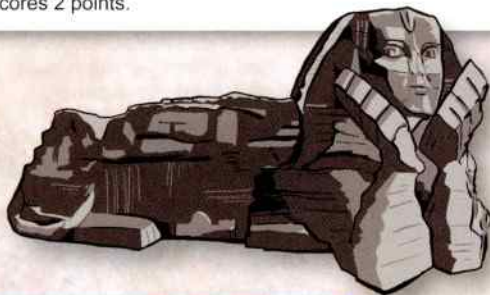
4. SCORE POINTS

The assignment card is revealed and all players in the audience reveal their chosen voting tokens. The sculptor scores 1 point for each portray card that is guessed correctly by at least one player. Every other player scores 1 point for each portray card they guessed correctly. Each player places their scoring pawn one space forward for each point they have scored.

An example

The assignment was A2.

- White voted A and 3. He guessed 1 portray card correctly (A), so he scores 1 point.
- Yellow voted C and 2. He too guessed 1 portray card correctly (2), so he too scores 1 point.
- Green plays the statue and called out "crawling king," referring to B and 3. He has not guessed any of the portray cards correctly, so he scores no points.
- Orange plays the sculptor. A and 2 are both guessed correctly by at least one player, so he scores 2 points.



5. END OF THE ROUND

For the next round, all yellow and purple portray cards are renewed by flipping them over or replacing them with new cards. Place replaced cards on a discard pile. The player who played the sculptor in this round becomes the statue in the next round. A new player from the audience becomes the new sculptor.

GAME END

The game ends as soon as a player reaches the last space on the scoreboard. The player with the most points wins! In case of a tie, the respective players share the win.

GAME MODIFICATIONS

JUNIOR

Are young children involved? In the junior variant, players have only 3 voting tokens and the sculptor only needs to incorporate 1 portray card into his statue. Apply the following rule changes to the standard game:

- Use only the three assignment cards (green) with 1 star and return the remaining assignment cards to the box.
- Also return all yellow portray cards and all voting tokens with A, B and C to the box.
- If you want to avoid more difficult words, use only the purple portray cards with 1 star.

ADVANCED

Are you looking for a bigger challenge? In the advanced variant, it's possible that the sculptor has to incorporate an additional yellow portray card into his statue. Apply the following rule changes to the standard game:

- Use the 18 assignment cards (green) with 2 or 3 stars.
- Players can vote with as many voting tokens as they want and can score more points this way. But beware: you can also score minus points! Scoring is as follows:

The sculptor scores:

- 1 point for each correct card guessed by at least one player.
- 1 minus point for each correct card not guessed by any player.
- 1 minus point for each incorrect card guessed by all players.

Every other player scores:

- 1 point for each correctly guessed card.
- 1 minus point for each incorrectly guessed card.

You can never score fewer than 0 points in a round.

An example

The assignment was BC3.

- Green voted A, C and 3. He scores 1 point (2 points and 1 minus point).
- Orange voted A and C. He scores 0 points (1 point and 1 minus point).
- Yellow plays the statue and called out "hunting", referring to A. He scores 0 points (he would actually score 1 minus point, but you can't score fewer than 0 points).
- White plays the sculptor. C and 3 have both been guessed correctly by at least one player, so yield 1 point each. B has not been guessed correctly by any player, so yields 1 minus point. A has been guessed incorrectly by every player, so also yields 1 minus point. So white scores a total of 0 points.



MASTER

Do you want to increase the difficulty even further? In the master variant, the sculptor may even have to incorporate two additional yellow portray cards into his statue! This variant is identical to the advanced variant, except for the following rule change:

- Use the 21 assignment cards (green) with 2, 3 or 4 stars.

A FRESH TAKE (AT LEAST 4 PLAYERS)

Note: this variant is only for seasoned StatYou players, because you have to know the words inside out! It introduces a third unique role: the critic. Apply the following rule changes to the standard game:

- Each round, a different player plays the critic. He also gets a look at the assignment card.
- Before the sculptor places the statue in a pose, the critic himself strikes a pose while the audience and the statue look away. The sculptor may **not** use the ideas in this pose and will have to find another way to portray the assignment. An art critic wants to see something original, after all.

It's all about the sculptor coming up with substantially new ideas. Say the assignment is a blind barber and the critic portrays it by depicting scissors and holding a hand in front of the eyes. Then you may not use these elements, not even in a different orientation. But who knows, you might come up with the idea of a hair dryer and a white cane. That's a new idea! If you doubt whether your idea is unique enough, discuss it with the critic in private first.



- The critic scores 1 point for each correct card that is **not** guessed by at least one player. (If you are crazy enough to combine this variant with the advanced or master variant, then the critic also scores 1 minus point for each correct card guessed by all players).