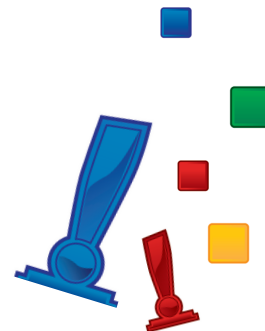


CONCEPT™



Communiceer zonder te praten!
Geef aanwijzingen over jouw geheime begrip door middel van iconen.

Een team van 2 spelers kiest een woord, titel of uitdrukking dat de andere spelers moeten raden, en plaatst op doordachte wijze speelstukken bij de iconen op het bord.
Scor zoveel mogelijk punten door zoveel mogelijk begrippen te raden of anderen te laten raden.
De speler met de meeste punten na 12 kaarten wint het spel.

VOORBEREIDING

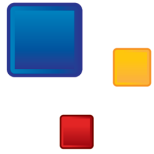
- 1 Plaats het bord in het midden van de tafel.
- 2 Schud de kaarten, vorm hiermee een gedekte stapel en plaats deze op de aangewezen positie op het bord.
- 3 Leg de fiches naast het bord.
- 4 Plaats de overige speelstukken (pionnen en blokjes) in de kom.
- 5 Kies twee spelers die naast elkaar zitten om het eerste team te vormen.



Bekijk deze video om de regels te leren!



Inhoud: 1 bord • 110 kaarten • 47 plastic speelstukken (1x?, 4x1, 42 blokjes) • 60 fiches • 1 opbergkom • 3 overzichtsbladen • 1 voorbeeldblad • 1 spelhandleiding



SPELVERLOOP

Het spel verloopt via een reeks speelbeurten.

SPEELBEURT

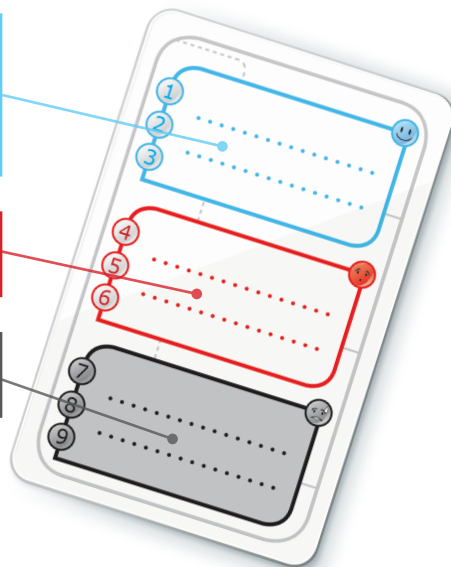
Het eerste team trekt een kaart en kiest een woord, titel of uitdrukking dat de andere spelers moeten raden.

Elke kaart bevat **3 moeilijkheidsgraden**. Je bent vrij om een gewenste moeilijkheidsgraad te kiezen:

Blauw: makkelijk
Ideaal voor het eerste spel

Rood: moeilijk

Zwart: uitdaging



Plaats speelstukken bij de iconen op het bord waardoor de andere spelers jouw begrip kunnen raden. Werk goed samen met je teamgenoot om te bepalen waar je de speelstukken plaatst.

Je mag zoveel speelstukken plaatsen als je wilt, maar de volgorde waarin je ze plaatst kan van belang zijn!

Opmerking: Een overzichtskaart biedt een vrije interpretatie van de iconen die op het bord staan. Gebruik de beschrijvingen tijdens je eerste paar spelletjes om hiermee bekend te raken.



Hoofdconcept

Plaats de **?** pion als eerste om de andere spelers de **aard** van jouw begrip te laten weten.

Voorbeeld: Als je het woord "Bij" wil laten raden, kies je voor dier.



Vervolgens plaats je **■** blokjes (aanwijzingen) om **meer informatie over het hoofdconcept te geven**.

Voorbeeld: Jouw dier kan vliegen en heeft de kleuren geel en zwart.

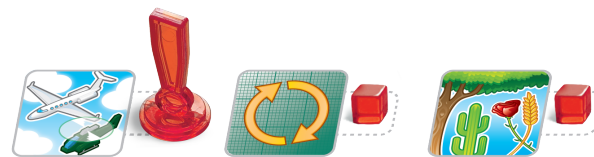


Subconcepten



Je kunt ook subconcepten gebruiken door de **!** pionnen en blokjes in de bijpassende kleur te plaatsen om **meer details toe te voegen**.

Voorbeeld: Jouw dier vliegt rond bij bloemen.



Voorbeeld: Jouw dier heeft een link met een eetbare, gele vloeistof (honing).



Terwijl je pionnen en blokjes op het bord plaatst, mogen de andere spelers **zoveel raden als ze willen**.

Je mag **“Ja”** roepen zodra een antwoord correct is, of als men in de juiste richting zit, maar je **mag niet communiceren op andere manieren**.

EINDE VAN EEN SPEELBEURT

De eerste speler die het begrip weet te raden verdient **2 punten** en elk lid van het team dat aanwijzingen geeft verdient **1 punt**.

De volgende twee spelers vormen een nieuw team, trekken de volgende kaart en kiezen een nieuw begrip dat de andere spelers kunnen gaan raden.

Opmerkingen:

- *Als de andere spelers moeite hebben om het begrip te raden, neem dan pionnen en blokjes van het bord en geef nieuwe aanwijzingen.*
- *Wanneer het begrip na enige tijd nog niet geraden is, moet het team een derde persoon kiezen om te helpen of een ander begrip kiezen. Lukt het dan nog niet om het begrip te raden, dan eindigt de beurt en worden er geen punten verdiend.*
- *Je mag ook wisselen van teamgenoot tijdens het spel.*



EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt na het spelen van 12 kaarten.

Elke speler telt zijn/haar punten.

De speler met de meeste punten wint het spel.
Bij een gelijke stand delen de betreffende spelers de overwinning.



Tijdens onze uitgebreide testen zagen we dat het puntensysteem niet altijd gebruikt werd. Voel je vrij om zonder punten te spelen, zodat je gewoon kunt genieten van het plezier van het geven van aanwijzingen en het raden van begrippen.



Wees creatief met je aanwijzingen!
Alle ideeën, hoe gek ze ook klinken, kunnen helpen.
Het belangrijkste is dat anderen je begrijpen.

ENKELE TIPS

De volgorde waarin je de pionnen plaatst is van belang!



Het huis van het beroep waarbij je vecht tegen vuur:
brandweerkazerne!



Het beroep waarbij je vecht tegen vuur in huizen:
brandweerman!

Een icoon kan meerdere betekenissen hebben!



Medisch gereedschap om mee te luisteren naar je hart:
stethoscoop!



Een denkbeeldig karakter dat dood is en toch leeft:
zombie!

Het aantal blokjes bij een icoon is belangrijk!



Een voorwerp voor het oog bestaande uit één cirkel:
oogglas!



Een voorwerp voor het oog bestaande uit twee cirkels:
bril!



CREDITS

Voor Alain

Auteurs: **Alain Rivollet & Gaëtan Beaujannot**

Illustraties: **Éric Azagury**

Ontwikkeling: **Cédric Caumont & Thomas Provoost**

aka « Les Belges à Sombreros » en het **Repos Production team**

Volledige credits: www.rprod.com/en/concept/credits

© REPOS PRODUCTION 2013. ALL RIGHTS RESERVED.

Repos Production SRL • Rue des Comédiens 22 • 1000 Brussel – België
+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

Het materiaal van dit spel maakt gebruik van bepaalde handelsnamen en merken, die al dan niet gedeponeerd zijn en die exclusieve eigendom zijn van hun respectieve houders. Dit spel en het gebruik van dit materiaal werden op geen enkele manier gesponsord, ondersteund, besteld of goedgekeurd door de houders van deze merken waarvan alle rechten voorbehouden zijn. De inhoud van dit spel mag alleen gebruikt worden voor strikt persoonlijke en privé-ontspanningsdoeleinden.

