

CONCEPT™

Concept in één minuut!

Principe van het spel

In Concept moet je woorden laten raden door ze te koppelen aan iconen. Een team van twee spelers die naast elkaar zitten, kiest een woord dat de andere spelers moeten raden. Ze overleggen en plaatsen samen, op bedachtzame wijze, speelstukken op de iconen van het bord. De speler die het woord raadt en het team dat het woord heeft laten raden, winnen overwinningpunten (respectievelijk 2 en 1). Na 12 gespeelde kaarten wint de speler met het hoogste aantal punten het spel.

Voorbeelden:



Een wit vloeibaar levensmiddel? Gewoon melk.

.....



Een rood vloeibaar levensmiddel? Wijn.

.....



We zoeken een dier dat in het water leeft. Aan welk dier denk je spontaan? Een vis.

.....

Er zijn niet alleen dieren in Concept. Een voorbeeld:



Het is een **kettingzaag**, want het is een mechanisch stuk gereedschap om hout mee te zagen.

.....

Concept bevat ook moeilijke woorden: De naam van deze beroemde persoon kan ook worden geraden.



Een kunstenaar met afgesneden oor? Heb je het al geraden? **Vincent van Gogh** natuurlijk!



Tot nu toe hebben we alleen maar speelstukken van één kleur gebruikt. Je kunt subconcepten toevoegen met de speelstukken van andere kleuren om het hoofdconcept dat we zoeken, beter te omschrijven.



Hier zoeken we een metalen gebouw. Dit gebouw bevindt zich op een plaats/in een land met de kleuren blauw-wit-rood (en niet een blauw, wit of rood gebouw). Dit is dus de **Eiffeltoren**.

.....



We zoeken een sport waarbij een witte bol wordt gebruikt. We voegen een subconcept toe.



Men gebruikt bij deze sport ook een cilindervormig, houten stuk gereedschap. We voegen nog een subconcept toe:



Een land: de Verenigde Staten... dit is duidelijk **honkbal**!

Merk op dat we het hoofdconcept met de groene pion aanwijzen, dan voegen we één of meer subconcepten aan het spel toe om het hoofdconcept te verduidelijken.

Aan het einde van deze regels vind je nog andere voorbeelden.

Materiaal:

- 1 bord met universele iconen.
- 5 soorten speelstukken:
 - 1 **groene** soort, met een pion voor het hoofdconcept (groot vraagteken) en 10 blokjes.
 - 4 soorten (**blauw, rood, geel, zwart**) met elk een pion voor een subconcept (uitroepeteken) en 8 blokjes.
- 110 Concept kaarten. Elke kaart bevat 9 woorden die onderverdeeld zijn in drie moeilijkheidsgraden: **Makkelijk, Moeilijk** en **Uitdaging**.
- Fiches (gloeilamp) met dubbele en enkele punten (dubbel voor 2 overwinningpunten en enkel voor 1 overwinningpunt).
- 4 Speler kaarten.
- Een opbergkom.



Spelregels

Opstelling:

Plaats het bord met de iconen in het midden van de tafel. Het moet zichtbaar en toegankelijk zijn voor alle spelers. Maak een stapel met de Conceptkaarten en een stapel met de fiches met enkele en dubbele punten. Plaats de pionnen en de blokjes in de kom: dit zijn waardevolle hulpmiddelen om de woorden te laten raden! Kies nu twee spelers, die naast elkaar zitten om het eerste team te vormen.

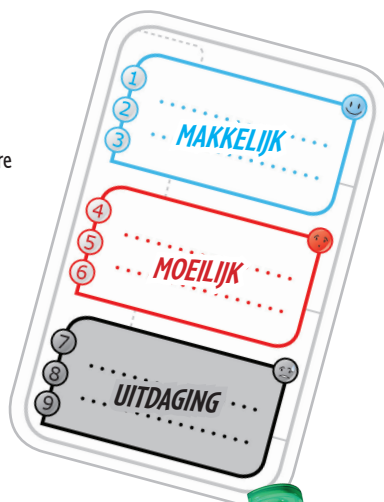
Speelbeurt:

Het team trekt een Conceptkaart en kiest een woord uit de lijst dat de andere spelers moeten raden.

We raden aan om tijdens de eerste potjes een **Makkelijk** woord te kiezen.

Let op: om de Uitdaging te kunnen raden, moeten alle spelers het spel echt goed kennen.

De pion voor het hoofdconcept (**groen**) wordt eerst geplaatst. Deze pion stelt het woord voor dat moet worden geraden. Door blokjes met dezelfde kleur te plaatsen, geeft het team aanvullende informatie over het hoofdconcept. Het team kan ook subconcepten vormen door overeenstemmende pionnen en blokjes te plaatsen (zie voorbeelden op pagina's 1, 3 en 4).



De eerste speler die de oplossing vindt, wint 1 fiche met dubbele punten (2 overwinningpunten) en elk teamlid dat het woord heeft laten raden, wint 1 fiche met een enkel punt (1 overwinningpunt). Daarna moeten de volgende twee spelers een woord laten raden van een nieuwe kaart.

Toelichting:

- De andere spelers mogen zoveel woorden voorstellen als ze willen.
- De teamleden mogen discreet met elkaar praten en overleggen. We raden het zelfs aan om dit te doen want misschien hebben jullie wel verschillende meningen!
- De teamleden mogen "ja" zeggen wanneer een juist antwoord of een juiste richting wordt gegeven, maar ze mogen niet rechtstreeks praten met de andere spelers.
- De teamleden mogen vrij blokjes plaatsen. Ze zijn dus NIET verplicht om dit om de beurt te doen.
- De volgorde waarin je blokjes plaatst kan belangrijk zijn! Aarzel niet om nog eens de volgorde te tonen waarin je blokjes werden geplaatst.
- De teamleden mogen zoveel blokjes gebruiken als ze willen om het woord te laten raden. Zaai echter niet te veel verwarring bij de andere spelers. Het aantal gebruikte speelstukken is onbeperkt en er staat ook geen boete voor het gebruiken van veel speelstukken!
- Wanneer het woord na enige tijd nog niet geraden is, moet het team een derde persoon kiezen om te helpen. Wanneer niemand het woord weet te raden ondanks deze aanvullende hulp, valt het woord weg en wint niemand punten bij deze beurt.
- De Speler kaarten stemmen overeen met een mogelijke, gedeeltelijke betekenis van de universele iconen. Aarzel niet om hun beschrijving te lezen om te ontdekken hoe waardevol ze kunnen zijn.
- Wanneer de andere spelers op een vals spoor zitten of geen ideeën hebben, kun je alle of een deel van je blokjes van het bord halen en opnieuw beginnen op een andere manier.

Einde van het spel:

Wanneer 12 fiches met dubbele punten gewonnen zijn, is het spel afgelopen. De speler/spelers met het hoogste aantal overwinningpunten wint/winnen het spel.

Tip van de spelmakers:

- Tijdens onze uitgebreide tests zijn we uiteindelijk afgestapt van het puntensysteem en hebben we zo het plezier van gissen en worden geraden behouden. Voel je vrij om hetzelfde te doen; je plezier en ervaring zullen er niet anders om zijn!
- Afhankelijk van de moeilijkheidsgraad besloten we om niet meer punten te geven aan hen die woorden in de categorie Uitdaging raden. Als je wilt, kun je deze moeilijkheidsgraad belonen door het geven van 1 of 2 extra overwinningpunten aan het team en aan de speler die het woord

Enkele voorbeelden:

Concept is een spel met improvisaties.

Laat je verbeelding de vrije loop bij het gebruik van het materiaal! Alle ideeën, zelfs de gekste ingevingen, kunnen helpen. Het belangrijkste is dat de anderen je begrijpen.

Enkele voorbeelden:



Een conflict en heel veel blokjes op Man? Dit betekent **oorlog!**



Een stapel van drie blokjes en slechts één blokje op Man. Een grote en een kleine?
We voegen een subconcept toe.

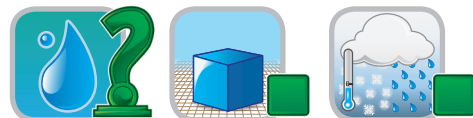


Heb je het nog niet gevonden? **Laurel en Hardy.**



Een groen, zeer oud dier? Een **dinosaurus**.

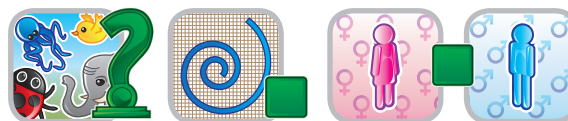
De universele iconen hebben meerdere betekenissen die verwant zijn, maar toch verschillend; maak er maximaal gebruik van:



Een **ijsblokje**... hier duidt het 'koud' icoon de temperatuur aan.



Het 'koud' icoon wijst hier op de winter, om het **Kerstfeest** te laten raden.



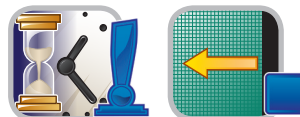
Deze set van aanwijzingen geeft een **slak** aan, waarvan iedereen weet dat deze hermafrodit is.



We zoeken dus een man die een professionele vechter is. Een bokser? Een militair?
We voegen een subconcept toe.



Japan... Men herkent de vlag. We voegen nog een ander subconcept toe.



Aha, het is een Japanse vechter van vroeger... een **samoerai!**



Dit is een beroep voor mannen, dus....



Een groot, bruin, snel dier is nu een deel van het concept, maar hoe?



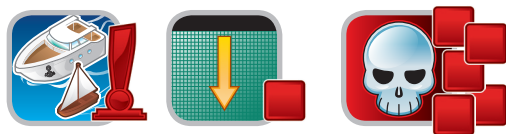
De man zit op een dier.



Het land is de Verenigde Staten... het is dus een **cowboy!**



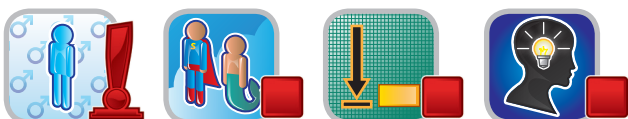
Waarschijnlijk een acteur of regisseur.



Een zinkend schip, heel veel doden.
De Titanic, dus **Leonardo DiCaprio**!



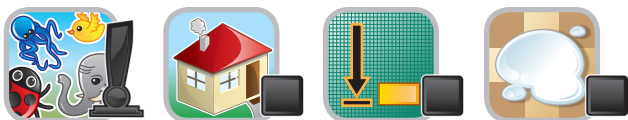
Zeker een stripverhaal.



Een klein mannelijk personage dat slim is.



Een dik personage, gekleed in blauw en wit.



Een klein en wit huisdier.



Deze twee mannen vechten tegen Italianen van vroeger? Romeinen!
Dit zijn **Asterix** en **Obelix**!



Een gele feestvloeistof die het hoofd op hol brengt? **Champagne**!

CREDITS



Auteurs:

Alain Rivollet & Gaëtan Beaujannot



Ontwikkeling:

"The Belgians with Sombreros" a.k.a. Cédric Caumont & Thomas Provoost



DTP-verantwoordelijke:
Alexis Vanmeerbeeck



Productie-verantwoordelijke:
Guillaume Pilon



Illustratie & DTP:
Éric Azagury & Cédric Chevalier



Redactie & herlezing:
Ann Pichot, Axel Koszo



Vertaling & controle:

Claudia Le Clef, Kim Somberg & Stefan Meeuwssen



Dankwoord:

Yannick Mescam & Emilie Fleuret, Denise Stallings, de deelnemers aan **Belgoludique** en aan de **Gathering of Friends**, aan **Beaujanne**, aan **Martine**. Dank aan **Igor** en **Clément** voor het doorgeven van het virus.

A game from **REPOS PRODUCTION**
published by **SOMBREROS PRODUCTION**

© Sombreros Production (2013) • All rights reserved.

Sombreros Production • Komediantenstraat, 22 • 1000 Brussel - België
www.rprod.com • +32 471 95 41 32



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. Dit materiaal mag alleen worden gebruikt voor strikt persoonlijke en privé-ontspanningsdoeleinden.