

WILLIAM P. JACOBSON & AMANDA A. KOHOUT



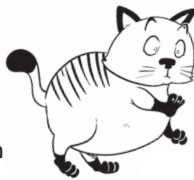
Spelregels

Voor 3 tot 6 spelers

VANAF 8 JAAR

INHOUD

- 120 kunstwerkkaarten
- 6 potloden
- 1 blok met tekenbladen
- 1 blok met scorebladen
- 1 zandloper van 90 seconden



DOEL VAN HET SPEL

Als kunstenaar teken je zo nauwkeurig mogelijk het kunstwerk dat de verteller beschrijft. Je krijgt punten als je tekening aan de criteria voldoet die je pas na het tekenen te horen krijgt.

Als verteller beschrijf je zo nauwkeurig mogelijk het kunstwerk aan de kunstenaars. Je krijgt een punt per criterium waaraan minstens een van de spelers voldoet.

VOORBEREIDING

1. Alle spelers nemen een potlood.
2. Kies willekeurig wie de verteller is in de eerste ronde.
3. Neem een scoreblad en schrijf er de naam van elke speler op.

SAM	★															+		=	
AMELIE	★															+		=	
MIKA	★															+		=	

4. Aan het begin van elke ronde neemt elke kunstenaar een tekenblad waarop hij zijn naam schrijft.

EEN SPELRONDE

5. Kies als verteller een getal tussen 1 en 10 en noteer dit in de ster naast je naam op scoreblad 1. De kunstenaars schrijven dit getal vervolgens in de ster aan de onderkant van hun tekenblad 2. Dit is het supercriterium voor deze ronde.

Scoreblad

SAM	★ 1 6
-----	-------

Tekenblad

	2	6		
10	+			

6. Kies willekeurig een **kunstwerkkaart** en zorg ervoor dat de kunstenaars de illustratie (en de criteria op de achterkant) niet kunnen zien.
7. Lees de titel van het kunstwerk luidop voor en draai daarna de zandloper om. Vanaf dan heb je 90 seconden tijd om de tekening aan de kunstenaars te beschrijven.
8. Beschrijf de tekening zo snel en nauwkeurig mogelijk, zodat de kunstenaars dit zo goed mogelijk kunnen tekenen. Je mag alle woorden gebruiken die je wil, maar je mag geen gebaren maken of de tekeningen van de kunstenaars bekijken.

Tip: Begin met het beschrijven van de positie van de elementen ten opzichte van elkaar, hun grootte, aantal en de richting waarin ze wijzen.

Opmerking: Er zijn geen criteria die stellen dat een element van de illustratie zwart moet zijn of niet, dus verspil geen tijd door hierover informatie te geven!

9. Teken als kunstenaar op je tekenblad zo nauwkeurig mogelijk de tekening die de verteller beschrijft. Kunstenaars mogen niet met elkaar noch met de verteller communiceren. **Vragen stellen mag niet.**

Tip: Verspil geen tijd aan stilistische kenmerken - het is geen tekenwedstrijd!

10. Zodra de zandloper doorgelopen is, leg je je potlood neer. De verteller moet onmiddellijk stoppen met het beschrijven van de tekening.

Geef je tekening door aan de kunstenaar links of rechts van je, afhankelijk van wat de verteller beslist. Je hebt nu de tekening van een andere kunstenaar voor je liggen. Zorg ervoor dat de tekening volledig zichtbaar is. Vanaf nu heb je de rol van jury.

Als verteller draai je de kunstwerkkkaart nu om en lees je elk van de tien criteria één voor één voor, waarbij je telkens het bijhorende criteriumnummer vermeldt. Toon de kunstwerkkkaart tijdens deze fase aan niemand.

Als jury moet je per criterium beoordelen of de tekening voor je hieraan voldoet. Als je vindt dat aan een criterium is voldaan, vink dan het bijhorende vakje aan. Zo niet, laat het dan open. Als je supercriterium 1, aanvinkt, vink dan ook de twee vakjes naast de ster 2 aan. Dit levert de kunstenaar twee bonuspunten op.

AMELIE

X	2	X	X	X	X	7	8	9	10	+	6	X	X	2
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	---	---	---	---	---

Opmerking: Om aan een criterium te voldoen moeten alle vernoemde elementen in de tekening voorkomen. Een criterium als «De kat zit onder de tafel» veronderstelt dat er een tafel getekend is. Als er een kat is, maar geen tafel, dan is niet aan het criterium voldaan.

Hou je eigen tekening in de gaten. Misschien wil je de beslissing van de jury aanvechten. Bij twijfel of onenigheid moet een jurylid de andere juryleden om hun mening vragen. Als er geen consensus wordt bereikt, kunnen de juryleden overgaan tot een stemming. De verteller neemt hieraan geen deel. Bij een gelijke stand tussen de juryleden beslist de kunstenaar in kwestie.

De verteller mag zich niet mengen in de beslissingen van de jury. Hij mag ook niet helpen een criterium te verduidelijken, noch het kunstwerk tonen of een criterium onthullen dat nog niet beoordeeld werd.

PUNTENTELLING EN EINDE VAN DE RONDE

Wanneer de 10 criteria gelezen en beoordeeld zijn, noteert de jury in het vak , hoeveel punten de kunstenaar in totaal heeft behaald door het totaal aantal aangevinkte vakjes op te tellen.

X	8
X	

De verteller krijgt 1 punt per criterium waaraan minstens één kunstenaar voldoet. De verteller telt het aantal vervulde criteria op zijn scoreblad op en noteert het totaal in zijn vak  1.

Opmerking: Om tijd te besparen, kan de verteller elk vakje aanvinken na het aankondigen van elk criterium.

SAM

6	X	X	X	X	X	X	X					X	7	+		=
---	---	---	---	---	---	---	---	--	--	--	--	---	---	---	--	---

- Als meerdere kunstenaars aan een criterium voldoen, krijgt de verteller nog steeds maar één punt. De verteller krijgt nooit een bonus voor het supercriterium.
- De verteller onthult nadien het kunstwerk door het open op tafel te leggen naast de tekeningen van alle kunstenaars. Hoewel dit geen invloed heeft op de puntentelling, zorgt het voor extra spanning tijdens het spel!
- Elke kunstenaar neemt zijn tekening en legt die opzij tot het einde van het spel (als dat nog niet gebeurd is, kan de kunstenaar zijn blad omdraaien om op de andere zijde te tekenen).
- Ga daarna door naar de volgende ronde waarin een andere persoon de rol van verteller opneemt. Geef het scoreblad door aan de nieuwe verteller.

EINDE VAN HET SPEL

- Het spel eindigt nadat elke speler de verteller is geweest. Als je langer wil spelen, kun je op voorhand beslissen dat elke speler twee of zelfs drie keer de verteller moet zijn.
- Tel aan het einde van het spel de scores 1 die op de tekenbladen van alle spelers staan op en vul deze som in op het scoreblad in vak 2.
- Elke speler voegt vervolgens de score die hij als verteller 3 heeft behaald toe aan zijn totaalscore als kunstenaar 2. Dit is de eindscore van de speler: noteer die in vak 4.
- De speler met de meeste punten wint het spel. Bij een gelijke stand delen spelers de overwinning!

SAM	6	X	X	X	X	X	X	X	X	X	7	+	21	=	28	
AMELIE	3		X	X	X	X	X	X	X	X	5	+	19	=	24	
MIKA	5	X	X	X	X	X	X	X	X	X	8	+	22	=	30	

Het team:

Een spel door Amanda A. Kohout en William P. Jacobson

Geïllustreerd door Dank

Ontwerp: Studio POLI&Co

Nederlandse vertaling: Hanne Guns

Uitgegeven door Zygomatic - Asmodee Group

18 rue Jacqueline Auriol · Quartier Villaroy · BP 40119 · 78041 Guyancourt · FRANCE

www.asmodee.com · www.zygomatic-games.com

© Asmodee Group 2025. Alle rechten voorbehouden.

