

Volgende ronde

De speler links van degene die aan de beurt was sluit nu zijn ogen. Hij moet in de volgende ronde raden. Alle andere spelers nemen weer een stift en een tableau, dat ze met een droge doek schoonwrijven.

EINDE VAN HET SPEL

Nadat het afgesproken aantal ronden is gespeeld, eindigt het spel. De speler met de meeste punten wint.

EIGEN BEGRIPPEN TEKENEN

Er zijn geen grenzen aan de creatieve mogelijkheden van Sketch! Als de spelers dat willen, kunnen ze zelf begrippen bedenken en deze laten tekenen.



© 2014 HUCH! & friends
Auteur: Jacques Zeimet
Grafische vormgeving:
Annette Nora Kara en
999 Games b.v.
Vertaling en eindredactie:
999 Games b.v.

Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 999 0000
klantenservice@999games.nl
Alle rechten voorbehouden
Made in China



Sketch!

WIE TEKENT WAT?



Sketch!

WIE TEKENT WAT?

Voor 3 tot 7 spelers vanaf 12 jaar

Iedereen tekent alsof zijn leven ervan afhangt. Eén speler raadt: "Hobbelpaard?" "Horloge?" "Italië?" Raadt hij het begrip dat de anderen met al hun kunstenaarstalent voor hem tekenen? En wie heeft in zijn ogen de mooiste, origineelste, meest informatieve en beste tekening gemaakt? En vooral: raadt hij van wie deze tekening was?

Wie heeft aan het einde van het spel de meeste punten?

Spelmateriaal

- 110 kaarten met begrippen
- 6 Sketch!-tableaus met tekenstiften
- 1 zandloper



VOORBEREIDING

De spelers beslissen gezamenlijk of ze met de eenvoudige (gele) of de moeilijke (rode) begrippen spelen en of ze in de gekozen moeilijkheidsgradatie de woorden achter a) of b) gebruiken. Vervolgens bepalen ze hoeveel begrippen er in totaal moeten worden geraden. Zorg ervoor dat alle spelers even vaak moeten raden. De jongste speler wordt de eerste die raadt. Alle andere spelers ontvangen een Sketch!-tableau en een stift. Schud de kaarten en leg deze als gedekte stapel op tafel. Leg papier en pen klaar om de stand bij te houden.

SPELVERLOOP

Degene die moet raden doet zijn ogen dicht. Hij mag onder geen beding zien hoe of wat de andere spelers tekenen. Eén van de tekenaars trekt de bovenste kaart van de stapel en laat deze aan alle andere tekenaars zien. Daarna legt hij de kaart gedekt terug op de stapel. Hij draait vervolgens de zandloper om. Iedereen probeert nu binnen de door de zandloper aangegeven tijd het begrip dat op de kaart stond te tekenen. Als de tijd om is, stopt iedereen met tekenen. Eén van de spelers pakt alle Sketch!-tableaus en schudt ze. Daarna legt hij de tableaus in willekeurige volgorde voor degene die moet raden neer. Deze mag nu zijn ogen weer open doen. Hij heeft de volgende taken:

1. Hij raadt het begrip

De speler mag drie keer raden. Raadt hij het begrip in één keer, dan krijgt hij 2 punten. Raadt hij het begrip na twee of drie keer, dan krijgt hij 1 punt. Raadt hij het begrip niet, dan krijgt hij niets.

2. Hij kiest de beste tekening

Hij mag zelf bepalen volgens welke criteria hij een tekening beoordeelt.

- De origineelste?
- De meest gedetailleerde?
- De meest informatieve?

Hij schrijft een "2" op het tableau met de tekening die hij de beste vindt. De speler die deze getekend heeft, krijgt aan het einde van de ronde 2 punten.

Belangrijk: de tekenaars mogen nog altijd niet zeggen van wie welke tekening komt.

3. Hij geeft de tekeningen terug

Nu geeft hij aan iedere andere speler de tekening terug waarvan hij denkt dat deze door de betreffende tekenaar is gemaakt. Voor elk correct vermoeden krijgt de speler 1 punt. Voor elk fout vermoeden krijgt de tekenaar die niet zijn eigen tekening heeft teruggekregen, 1 punt.