

PICTO BRIC



Leeftijd: 7-99 jaar



Aantal spelers: 3 tot 6 spelers



Inhoud: 20 uitdagingskaarten (120 uitdagingen), 1 dobbelsteen, 26 rechthoekige brik-tegels, 4 ronde brik-tegels, 20 overwinningsfiches, 1 zandloper van 45 seconden.



Doel van het spel:

Zoveel mogelijk punten halen.



Vorbereiding van het spel:

De uitdagingskaarten schudden en met de zichtbare kant naar beneden in een stapeltje tussen de spelers neerleggen. De zandloper en de overwinningsfiches naast de rechthoekige en ronde brik-tegels leggen.

Wanneer met 3 of 6 spelers gespeeld wordt: 2 uitdagingskaarten uit de stapel (met uitdagingskaarten) halen, zodat elke speler hetzelfde aantal tekeningen moet maken tijdens het spel.



Spelverloop:

De oudste speler begint en vervolgens wordt er in de richting van de klok verder gespeeld.

Hij/zij trekt een uitdagingskaart en gooit met de dobbelsteen waarop aangegeven staat welk voorwerp hij/zij aan de andere spelers moet laten raden. Voorbeeld: de dobbelsteen geeft rood aan; de tekenaar moet dan het rode voorwerp laten raden.

Hij/zij legt de kaart met de zichtbare kant naar beneden voor zich neer. **Let op: de andere spelers mogen de kaart niet zien.**

De zandloper wordt omgedraaid en de tekenaar heeft 45 seconden om dit voorwerp te laten raden.

Hij/zij gebruikt de brik-tegels en om het voorwerp op de tafel uit te beelden om de andere spelers het voorwerp van de uitdagingskaart te laten raden.

De andere spelers proberen zo snel mogelijk te raden wat het voorwerp is. Ze mogen zo vaak raden als ze willen.

Zolang het voorwerp nog niet geraden is, mag de tekenaar niet praten, geen aanwijzingen geven en gaat hij/zij door met 'tekenen'.

Als een speler het goede antwoord geeft, laat de tekenaar de kaart ter bevestiging aan alle spelers zien. De speler die het voorwerp geraden heeft, wint een overwinningsfiche en de tekenaar een uitdagingskaart.

Als niemand het voorwerp geraden heeft als de zandloper leeg is, wint niemand een overwinningsfiche. De uitdagingskaart wordt uit het spel gehaald.

NB:

- Als er onenigheid is tussen de spelers (meerdere goede antwoorden worden tegelijkertijd gegeven), dan bepaalt de tekenaar welke speler het snelst heeft geantwoord.
- De tekenaar mag niet praten en geen hints geven om de andere spelers het voorwerp te laten raden.
- De tekenaar gebruikt net zoveel brik-tegels als hij/zij wil en bepaalt zelf welke kant hij/zij gebruikt.

Daarna begint een nieuwe spelronde. De brik-tegels worden weer tussen de spelers gelegd en de zandloper wordt weer klaargezet.

De volgende speler trekt een nieuwe uitdagingskaart en hij/zij is nu aan de beurt om een voorwerp aan de andere spelers te laten raden.

Einde van het spel:

Wanneer er geen uitdagingskaarten meer zijn, is het spel afgelopen.

De spelers tellen hun punten: 1 punt per overwinningsfiche en 1 punt per uitdagingskaart.

De speler met de meeste punten heeft het spel gewonnen!

Als meerdere spelers hetzelfde aantal punten hebben, wint degene met de meeste uitdagingskaarten het spel.

Een spel van Grégory Kirszbaum en Alex Sanders.