

PARTY
CO
&
TM

TEKEN SLIM

EN MAAK VEEL LOL

INHOUD

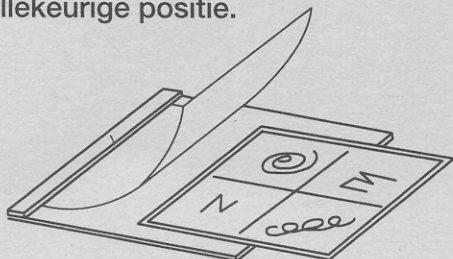
- 4 tekenborden
- 1 punten bloc
- 1 letter dobbelsteen met 20 zijvlakken
- 4 uitwisbare viltstiften
- 4 doeken voor het wissen van de tekenborden
- 24 platen met krabbels voor 6 verschillende modellen
- 1 speelbord
- spelregels

VOORBEREIDING

Elke speler pakt een tekenbord en een viltstift om te tekenen.

Men scheurt een vel van het punten bloc en men noteert de namen van de spelers.

Elke speler plaatst onder het doorzichtige acetaat van zijn tekenbord de plaat nummer 1 met krabbels in een willekeurige positie.



Het is niet noodzakelijk dat alle spelers de platen in dezelfde positie hebben maar het is wel vereist dat alle spelers met dezelfde plaat spelen (1 bij de eerste gang, 2 bij de tweede gang...) totdat het spel eindigt daarna kan men kiezen voor een andere plaat. De tekenborden met de platen moeten omgekeerd zijn als men niet aan het tekenen is.

HET SPEL

De jongste speler gooit de dobbelsteen met letters. De dobbelsteen wordt gegooid op het speelbord in het midden van de speelruimte. Bij elke beurt wordt de dobbelsteen door een andere speler gegooid van links naar rechts. Deze speler roept: STOP! zodat alle spelers tegelijk beginnen. Nu moeten alle spelers hun bord omdraaien en beginnen te tekenen op het plastic waarbij ze de basiskrabbels aanvullen zodat ze 4 afbeeldingen hebben die herkenbaar zijn voor de andere spelers. Deze afbeeldingen moeten concepten voorstellen die beginnen met de letter op de dobbelsteen. Het is niet verplicht dat de afbeeldingen spullen voorstellen maar het is meestal wel de makkelijkste oplossing. Bijvoorbeeld voor de letter "S" en de beurt is aan plaat 2 dan kunnen we een Schoen, Sinaasappel, Schaap en Slak tekenen (zie de doos). Men kan het woord opschrijven onderaan de tekening, maar het is leuker als de andere spelers je tekening moeten raden. Wanneer dit gebeurt bestaat er geen twijfel dat de tekening geaccepteerd is.

De eerste speler die de 4 tekeningen heeft getekend roept STOP! en alle spelers stoppen met tekenen.

Elke speler toont zijn tekeningen aan de andere spelers en schrijft twee punten in het punten bloc voor elke tekening die hij gemaakt heeft.

Wanneer verschillende spelers dezelfde tekening hebben maar met verschillende basis krabbels van dezelfde plaat dan telt men maar een punt. Wanneer een tekening niet wordt geaccepteerd door de andere spelers dan telt deze ook niet. In geval van twijfel moet er gestemd worden.

Bij elke beurt worden de getekende schetsen gewist met de bijgeleverde doek en zijn de tekenborden weer klaar voor de volgende gang.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel gaat door waarbij elke keer de beurt aan de volgende speler is en de platen gewisseld worden volgens de nummering van een tot zes en de punten worden geteld op het bijbehorende bloc.

De winnaar is de speler met de meeste punten bij het einde van het spel.

Opmerking 1: Het is niet nodig dat men goed kan tekenen om te kunnen winnen, het is belangrijker om de goede antwoorden te bedenken dan deze goed te tekenen want men telt de meest originele tekeningen niet de beste tekening.

Opmerking 2: De dobbelsteen met 20 zijvlakken heeft de 20 meest voorkomende letters van het alfabet: A,B,C,D,E,F,G,H,I,J,K(Q),L,M,N,O,P,R,S,T, en V(U).

Men heeft expres de letters W,Q,X,Y,Z verwijderd omdat het moeilijk zal zijn om woorden te vinden die met deze letters beginnen en deze te kunnen tekenen.

The logo for Diset, featuring the word "Diset" in a bold, sans-serif font. A small registered trademark symbol (®) is located at the top right of the letter 't'. The letter 'i' has a dot above it.

Calle C, n° 3, Sector B, Zona Franca 08040 Barcelona
Reg. Ind. n° 8/80944 Tel. (93) 336 74 62 Fax. (93) 335 44 85

11212