

Fotofix

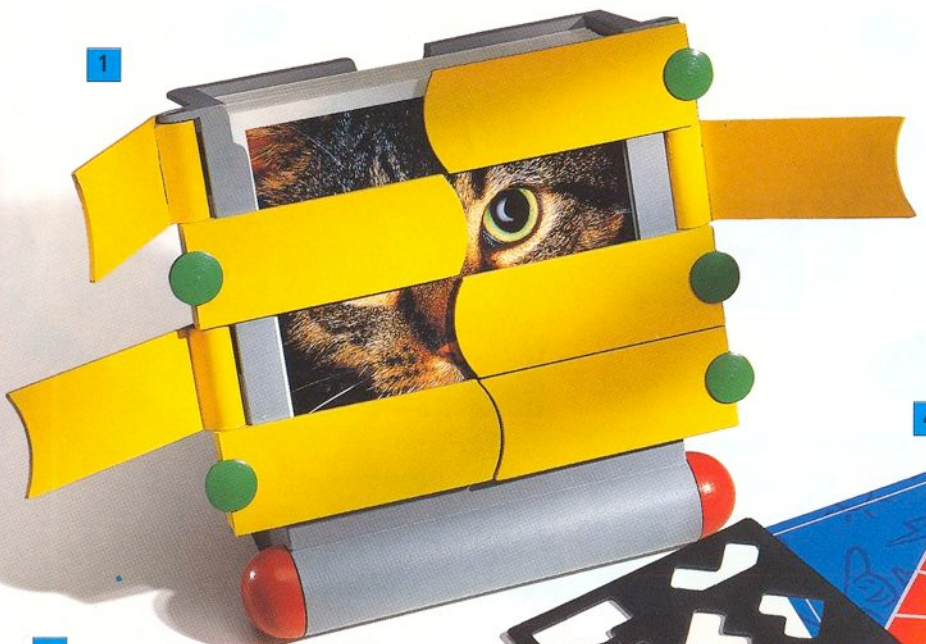
Het snelle fotoraadsel



Inhoud:

- 1 1 fotohouder met 8 klepjes en 2 vakjes
„goed” 😊 en „fout” ☹
- 2 216 foto's (108 tweezijdig bedrukte kaarten)
- 3 3 sjablonen
- 4 1 speelbord
- 5 6 speelfiguren in 6 kleuren
- 6 18 fiches in 6 kleuren

Ravensburger® spel nr. 260669
Speelvorm: Wolfgang Kramer, Grafiek: ARGOS/Ravensburger



Spelidee:

In de fotohouder bevinden zich 108 tweezijdig bedrukte kaarten met verschillende afbeeldingen.

Alle 8 klepjes van de fotohouder zijn gesloten. Het gaat om de eerste foto. Wat is daarop te zien?

Stukje bij beetje... klepje voor klepje... wordt de foto door de spelleider onthuld.

Hoe meer van de foto te zien is, hoe gemakkelijker de afbeelding zich laat raden. Alle spelers (behalve de spelleider) raden er lustig op los en verkondigen luidkeels hun vermoedens. Wie als eerste het juiste antwoord geeft, krijgt de meeste punten en mag zijn speelfiguur het verst op het speelbord vooruitzetten.

Doel van het spel:

Wiens speelfiguur als eerste het doelveld bereikt, is winnaar.

Voorbereiding:

- Het speelbord wordt in het midden van de tafel gelegd.
- De fotohouder wordt neergezet, alle foto's worden geschud en weer in de houder geplaatst. Welke foto vooraan staat speelt geen rol. Ook mogen foto's op hun kop staan of op hun zijkant liggen!
- Iedere speler kiest een speelfiguur, die hij op het startveld zet en 3 fiches in dezelfde kleur, die hij voor zich neerlegt.

De spelleider:

De oudste speler is de eerste spelleider. Hij neemt de fotohouder en draait hem zo dat de klepjes naar hem toe gericht zijn. Hij opent alle klepjes en steekt de eerste kaart, die iedereen bij het vullen van de houder gezien heeft, helemaal achterin de stapel. De foto die nu vooraan staat moet dus door de andere spelers geraden worden. Hij neemt de foto goed in zich op. Als de spelleider twijfelt wat de foto voorstelt, dan zoekt hij dat onder het fotonummer achter in de spelregels op. (Het fotonummer staat in de rand van de foto.)

In ons voorbeeld moet het begrip „clown” geraden worden.

Nu sluit de spelleider alle klepjes en draait de foto-

houder zo dat alle spelers het goed kunnen zien. Nu kan de Foto Fun beginnen! Het eerste klepje gaat open...!

Het raden begint:

De spelleider opent één van de klepjes (met de wijsvinger op de rand). Een stukje van de foto wordt zichtbaar. Wat mag dat dan wel zijn? Dat is duidelijk, het is... of toch niet? Alle spelers raden luidkeels door elkaar.

Wie een idee heeft, geeft één van z'n 3 fiches aan de spelleider en noemt het begrip.

B.v.: Hugo geeft z'n fiche af en zegt hardop „snoepje”.

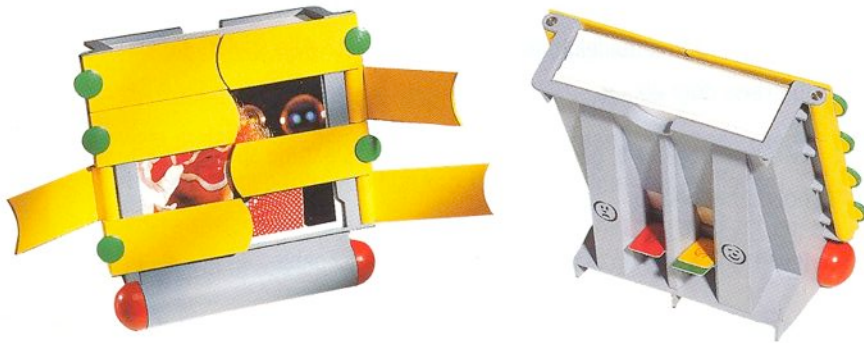
De spelleider steekt het fiche onzichtbaar voor de spelers in het vakje „goed” ☺ of „fout” ☹, al naar gelang.

In ons voorbeeld is „snoepje” fout, dus het fiche gaat in het „fout”-vakje. De spelleider zegt niets, dus de spelers weten niet of „snoepje” goed of fout is en raden verder



Wanneer niemand meer een fiche wil afgeven om een gokje te wagen, opent de spelleider een tweede klepje.

B.v.: Na drie geopende klepjes meent Eva zeker te weten dat het een „clown” is. Ze geeft een fiche af en noemt het begrip. Tom denkt dat Eva gelijk heeft en geeft ook een fiche af en noemt ook „clown”.



Iedere speler mag zich direct of later bij een reeds uitgesproken vermoeden aansluiten. Daartoe noemt hij nogmaals het begrip en geeft een fiche af.

De fiches:

Om te mogen raden moet een speler een fiche afgeven. Hij kan (maar moet niet!) dus 3 verschillende vermoedens uitspreken.

B.v.: Hoewel Eva niet twijfelt over de juistheid van haar eerste uitspraak „clown”, mag ze toch slechts 1 fiche afgeven. De beide andere mag ze alleen afgeven wanneer ze later andere onderwerpen noemt. Er kan dus nooit meer dan een fiche van een kleur in het vakje „goed” liggen.

Het is van belang een fiche snel af te geven. Wie het eerst een fiche afgeeft mag ook als eerste raden.

De spelleider stapelt de fiches in de vakjes „goed” en „fout”. Het onderste fiche werd dus als eerste afgegeven.

Het geheim wordt ontsluit:

Eén voor één worden de klepjes door de spelleider geopend, de spelers geven hun fiches af en raden..

Dat gaat net zo lang door tot:

- Alle spelers het onderwerp geraden hebben (van iedere speler ligt er een fiche in het vakje „goed”) of
- Alle spelers hun 3 fiches hebben afgegeven
- Alle klepjes zijn geopend en geen speler het onderwerp heeft geraden.

Nu is deze ronde afgelopen!

De spelleider opent eventuele nog gesloten klepjes zodat iedereen het onderwerp goed kan zien. En ja hoor, het is...

...een „clown”!



Nu volgt het toekennen van de punten en het verzetten van de speelfiguren!

Het verzetten van de speelfiguren

Voor de eerste 5 fiches in het vakje „goed” zijn er punten te verdelen. De spelleider neemt daartoe de stapel fiches uit dit vakje. De speler wiens fiche helemaal onder ligt, was dus eerst en ontvangt 5 punten

In dit voorbeeld krijgt Eva 5 punten

en zet z'n speelfiguur 5 velden voorwaarts, de speler wiens fiche daarboven ligt 4 velden,

dat is Tom.

De volgende spelers mogen 3 resp. 2 velden resp. 1 veld vooruitzetten. De 6e speler die goed heeft geraden krijgt geen punt en moet dus blijven staan. Voor de fiches in het vakje „fout” worden geen punten gegeven.

De spelleider zet z'n speelfiguur altijd 3 velden vooruit.

Een nieuwe ronde kan beginnen:

Nadat alle speelfiguren op het goede vak op het speelbord zijn gezet en de fiches aan de spelers zijn teruggegeven begint een nieuwe ronde. De speler die bij het vorige spel links van de spelleider zat valt nu de eer te beurt. Hij neemt de fotohouder en draait hem met de klepjes naar zich toe, trekt de voorste foto eruit en steekt die achter in de houder, bekijkt het nieuwe fotogeheim goed (of zoekt de betekenis in de spelregels op), sluit de klepjes, draait de houder om, opent het eerste klepje en het raden begint weer van voren af aan!

Einde van het spel:

Het spel is ten einde zodra een speelfiguur het doelveld op het speelbord bereikt.

De sjablonen:

Wie het niet moeilijk genoeg kan, schuift één van de sjablonen voor de voorste foto. Hoe meer de sjabloon van de foto afdekt, hoe moeilijker het raden is. Verder blijven de spelregels gelijk. De eenvoudigste sjabloon is die met de ronde gaten, de moeilijkste is die met de rechthoekige openingen.

Daardoor zie je minder dan een kwart van de foto. Deze sjabloon kan op 4 manieren worden gebruikt zodat je iedere keer andere delen van de foto ziet, met andere woorden met deze sjabloon kunnen alle foto's vier keer gebruikt worden voordat herhaling optreedt.



Eerste spelvariant:

Wie nog meer spanning bij het eindspel wil, maakt gebruik van de extra spelregels die bij de bijzondere velden gelden. Deze variant kan met of zonder sjablonen worden gespeeld.



Wie met z'n speelfiguur op een dergelijk veld staat, mag nog slechts met 2 fiches spelen en kan dus maar 2 keer per foto raden. Bij het voor de eerste keer betreden van deze bijzondere velden moet 1 fiche worden afgegeven.



Wie met z'n speelfiguur op een dergelijk veld staat mag nog slechts met 1 fiche verder spelen en mag dus per foto maar 1 keer raden.

Alle andere regels blijven gelijk.

Tweede spelvariant:

Ook deze variant is moeilijker dan de basisvorm en kan ook met of zonder sjablonen worden gespeeld. De spelleider opent het eerste klepje, maar voordat hij het tweede klepje opent, sluit hij het eerste klepje weer. Voor hij het derde opent wordt het tweede weer gesloten enz.

De spelers zien dus steeds slechts een stukje van de foto en moeten onthouden wat ze ervoor gezien hebben.



De afbeeldingen

- | | | |
|--------------------------|---------------------------------------|-------------------------------------|
| 1. Föhn | 73. Dinosauriër | 145. Kameel |
| 2. Wasknijper | 74. Haas | 146. Oehoe |
| 3. Mountain bike | 75. Landschildpad | 147. Motor (Honda 750) |
| 4. Verrekijker | 76. Eekhoorn | 148. Schelp (pelgrimsschelp) |
| 5. Viooltje | 77. Paardebloem | 149. Kreeften |
| 6. Hot dog | 78. Skateboard | 150. Frites met ketchup |
| 7. Viol | 79. Vrijheidsbeeld | 151. IJshoortje |
| 8. Zeeschildpad | 80. Clown | 152. Telefoon |
| 9. Eland | 81. PC (Personal Computer) | 153. Adelaar |
| 10. Handdouche | 82. Leeuw | 154. Struisvogel |
| 11. Bestek (mes en vork) | 83. Vliegers | 155. Varken |
| 12. Hamer | 84. Papegaai (ara) | 156. Orang-oetan |
| 13. Zonnebril | 85. Fototoestel | 157. Zeehond |
| 14. Koffiezetapparaat | 86. Kat | 158. Beer |
| 15. Perforator | 87. Saxofoon | 159. Leeuw |
| 16. Strijkbout | 88. Ballonnen | 160. Zebra |
| 17. Kunstschachts | 89. Sneeuwpop | 161. Teddybeer |
| 18. Panda | 90. Goudvis | 162. Surfer |
| 19. Naaimachine | 91. Boormachine | 163. Ridder |
| 20. Sleutelbos | 92. Kameleon | 164. Groene kool |
| 21. Pollepel | 93. Gorilla | 165. Heteluchtballon |
| 22. Tandenborstel | 94. Flamingo | 166. Hond |
| 23. Truck | 95. Muis | 167. Varken |
| 24. Leeuw | 96. Kangoeroe | 168. Hamburger |
| 25. Dartbord | 97. Moer | 169. Egel |
| 26. Skischoen | 98. Globe | 170. Brandweerauto |
| 27. Traktor | 99. (Aardbeien)-Milkshake | 171. Zeilschip |
| 28. Stereo-installatie | 100. Dinosauriër (Tyrannosaurus Rex) | 172. Graafmachine |
| 29. Mes | 101. Astronaut | 173. Vlinder |
| 30. Diskette | 102. Vulpen | 174. Speen |
| 31. Haarborstel | 103. Uil | 175. Tijger |
| 32. Klaproos | 104. Waterketel | 176. Potloden |
| 33. Gloeilamp | 105. Doos waterverf | 177. CD-speler |
| 34. Kurketrekker | 106. Kauwgomballenautomaat | 178. (Oude) Schrijfmachine |
| 35. Tuinkabout | 107. Snoepje | 179. Piano (vleugel) |
| 36. Olifant | 108. Gummibeertje | 180. Luchtbedden |
| 37. Schaar | 109. Trompet | 181. Pauw |
| 38. Nijptang | 110. Koe | 182. Koffer |
| 39. Stempel | 111. Music Box | 183. Neushoorn |
| 40. Grasmaaimachine | 112. Gitaar | 184. Zoute stengels |
| 41. Zaklantaarn | 113. Slang (groene boompython) | 185. Klosjes garen |
| 42. Scheerapparaat | 114. Kleurpotloden | 186. Druiven |
| 43. Broodrooster | 115. Kip | 187. Hamster (goudhamster) |
| 44. Reddingsboei | 116. Parkiet | 188. Popcorn |
| 45. Schildpad | 117. Bonbons | 189. Haan |
| 46. Sportwagen (Ferrari) | 118. Giraf | 190. Krokodil |
| 47. Surfplanken | 119. Vos | 191. Steenarend |
| 48. Truck | 120. Paddestoel (eekhoortjesbrood) | 192. Grizzlybeer |
| 49. Schoenen | 121. Slak | 193. Kerstman |
| 50. Lucifer | 122. Ooievaar | 194. Toekan |
| 51. Tennisracket | 123. Jeans | 195. Dolfijn |
| 52. Lippenstiften | 124. Speldenkussen | 196. Ezel |
| 53. Zwaan | 125. Kikker | 197. Duif |
| 54. Neushoorn | 126. Wortels | 198. Cavia |
| 55. Kikker | 127. Koalabeer | 199. Walvis |
| 56. Erwt | 128. Reekalf | 200. (Konings)Pinguin |
| 57. Krulspelden | 129. Tagliatelle | 201. Stoomlokomotief |
| 58. Stofzuiger | 130. Vliegtuig (Jumbo Jet Boeing 747) | 202. Heteluchtballon |
| 59. Olifant | 131. Lam | 203. Flessen |
| 60. Bierpul | 132. Orang-oetan | 204. Spin (Vogelspin) |
| 61. Taart | 133. Krokodil | 205. Rups |
| 62. Kraan | 134. Sportschoen | 206. Brood |
| 63. Parfum | 135. Saxofoon | 207. Uien |
| 64. Ananas | 136. CD | 208. Glazen knikker |
| 65. Hangslot | 137. Dubbeldeksbus | 209. Diamant |
| 66. Meikever | 138. Pizza | 210. Duikbril |
| 67. Nijlpaard | 139. Paard (Arabier) | 211. Indiaan (Comanches-opperhoofd) |
| 68. Roos | 140. Bij | 212. Aarde |
| 69. Lucifers | 141. (Eende)-kuiken | 213. Puntenslijper |
| 70. Passagiersschip | 142. Kwast | 214. Boemerang |
| 71. Kopje koffie | 143. Kastanje | 215. Zonnebril |
| 72. IJbeer | 144. Strandstoel | 216. Rolschaats |