

EEN TEKENSPEL  
VOOR WIE  
NIET KAN TEKENEN! :P

K

de

T

K

T

de



DE SPELREGELS

NIET HELEMAAL,  
MAAR BIJNA! :P

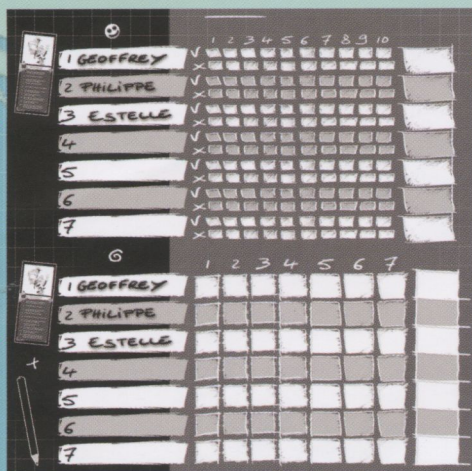
# identik

Voor 3 of meer spelers, vanaf 8 jaar.

- Als **tekenaar** teken je zo getrouw mogelijk de taferelen die de meestertekenaar beschrijft.
- Als **meestertekenaar** beschrijf je de taferelen zo exact mogelijk voor de tekenaars.

## Algemene voorbereiding

- Elke speler gooit de dobbelsteen. De speler met de hoogste worp is de meestertekenaar in de eerste ronde; de andere spelers zijn de tekenaars.
- De meestertekenaar scheurt een blaadje van één van de tekenblokken en draait het om. Dat is het notitieblad voor het spel.
- De meestertekenaar schrijft de naam van elke speler twee keer op dit blad. Een keer in het bovenste gedeelte (notitieblad voor meestertekenaars) **A** en een keer in het onderste gedeelte **B** (scoreblad).

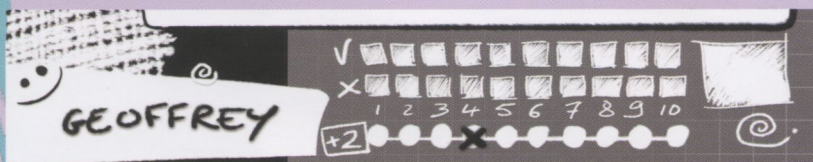


- Elke speler neemt een tekenblok en een potlood, en noteert zijn naam onderaan het blad.

# Ⓢ Een spelbeurt

## 1) voorbereiden

- De meestertekenaar kiest willekeurig een **tafereelkaart** en steekt de kaart zo in de envelop dat niemand de tekening of de titel ziet. De meestertekenaar **mag de criteria** onder de tekeningen **niet lezen** en mag de tekening niet laten zien aan de tekenaars.
- De meestertekenaar gooit de dobbelsteen om het hoofdcriterium te bepalen. De tekenaars kruisen het dobbelresultaat aan in het rooster onderaan het eerste blad van hun tekenblok.



## 2) beschrijven en tekenen

- De meestertekenaar zegt de titel van het tafereel luidop en draait vervolgens de zandloper om. Hij heeft nu **90 seconden om het tafereel te beschrijven voor de tekenaars**.
- De meestertekenaar moet het tafereel op zijn kaart zo exact en snel mogelijk beschrijven zodat de tekenaars het tafereel optimaal kunnen natekenen. Hij mag zich daarbij uitdrukken zoals hij wil, zonder beperkingen qua woordenschat, maar hij mag geen gebaren maken en de tekeningen van de tekenaars niet tussentijds bekijken.
- De tekenaars moeten op het eerste blad van hun tekenblok zo exact mogelijk het tafereel natekenen dat door de meestertekenaar beschreven wordt. Ze mogen niet praten of op eender welke andere manier onder elkaar of met de meestertekenaar communiceren. Er mogen **geen vragen** gesteld worden.
- Zodra de zandloper doorgelopen is, leggen de tekenaars de potloden neer en stopt de meestertekenaar met de beschrijving.

*Als meestertekenaar moet je snel en direct zijn. Beschrijf vooral de onderlinge positie van de diverse elementen, de omvang en het aantal verschillende voorwerpen.*

ALS TEKENAAR TEKEN JE BEST NIET TE SNEL  
EN VERLIES JE BETER GEEN TIJD MET  
STILISTISCHE DETAILS.



### 3) exposeren

- Elke tekenaar geeft zijn tekening aan de tekenaar links of rechts van hem naargelang de beslissing van de meestertekenaar. Elke tekenaar krijgt dus de tekening van een andere speler en legt die goed zichtbaar voor zich. Nu vervullen de tekenaars de rol van **criticus\***.

- De meestertekenaar haalt de tafereelkaart uit de envelop en leest **de zes criteria één voor één** luidop voor in de aangegeven volgorde en vermeldt duidelijk het nummer.

- Voor elk criterium moeten de critici bepalen of de tekening die voor hen ligt aan de vereisten voldoet. Indien een criticus oordeelt dat aan een criterium voldaan is, kruist hij het hokje 'JA' aan boven het nummer in kwestie. Is aan het criterium niet voldaan, kruist hij het vakje 'NEE' aan. (C)

*Aan een criterium is pas voldaan als alle elementen effectief op de tekening aanwezig zijn. Zo veronderstelt het criterium 'de kat zit onder de tafel' bijvoorbeeld dat er ook een tafel getekend is. Is er een kat getekend, maar geen tafel, werd niet aan het criterium voldaan.* (C)

- Tijdens deze fase mag enkel de meestertekenaar de tafereelkaart bekijken. **De meestertekenaar mag niet tussenkomen** bij de beslissingen van de critici. Hij mag een criterium niet helpen verduidelijken, mag de oorspronkelijke tekening van het tafereel niet laten zien en mag geen criterium bekendmaken dat nog niet geëvalueerd werd.

\* Zo zijn de critici niet bevooroordeeld?

Verlies je eigen tekening niet uit het oog, zodat je de beslissing van de criticus eventueel kan **betwisten**. Bij twijfel of betwisting moet een criticus een beroep doen op het oordeel van een collega. Indien geen consensus bereikt wordt, kunnen de critici een stemming organiseren, waar de meestertekenaar niet aan mag deelnemen. Bij gelijkheid van stemmen beslist de tekenaar in kwestie.

#### 4) punten toekennen

- Elke **tekenaar** verdient **3 punten** wanneer zijn tekening voldoet aan het hoofdcriterium, en **1 punt** per ander criterium **(D)** waaraan voldaan is.
- De **meestertekenaar** verdient **1 punt** voor elk criterium waaraan de tekening van ten minste één tekenaar voldoet. Zelfs indien meerdere tekenaars aan hetzelfde criterium voldoen, krijgt de meestertekenaar één punt. Hij krijgt bovendien slechts één punt, en niet drie, wanneer één of meerdere tekenaars aan het hoofdcriterium voldoen. Daarbij kruist hij de overeenkomstige hokjes aan ('JA' of 'NEE'). **(E)**
- Wanneer alle criteria bekendgemaakt en geëvalueerd zijn, noteert elke criticus de eindscore van de tekenaar voor deze ronde in het vakje onderaan rechts op het blad. Deze score wordt ook door de meestertekenaar genoteerd op het scoreblad. **(F)**



✓	×	×	×	×	×	×	×	×	×
×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

+2

↓

$$+1 + 1 + (1 + 2) + 0 + 0 + 1 + 1 + 1 + 1$$

**(D)**

De gekke fietser

- 1 Drie ballen zijn in evenwicht op één van de voeten van de man.
- 2 De marionet steekt zijn tong uit.
- 3 De neus van de man is groter dan zijn voeten.
- 4 De man draagt bretellen.
- 5 De wenkbrauwen van de man zijn zichtbaar.
- 6 Er zijn minstens vier stippen of vierkanten op de das van de man.
- 7 Het wiel van de éénwieler heeft minstens drie spaken.
- 8 Slechts één hand van de man heeft vingers.
- 9 In de mond van de man zijn tanden zichtbaar.
- 10 Het uiteinde van het stokje bevindt zich dicht bij het topje van de neus van de man dan zijn ogen.

identik

- De meestertekenaar moet ook zijn score noteren: eerst in het bovenste gedeelte **(G)** (notitieblad van de meestertekenaar) en dan in het onderste gedeelte **(H)** (scoreblad).

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1 GEOFFREY	✓	X	X	X	X	X	X	X	X	X	10
2 PHILIPPE	✓	X	X	X	X	X	X	X	X	X	8
3 ESTELLE	✓	X	X	X	X	X	X	X	X	X	5
4	✓										
5	✓										
6	✓										
7	✓										

	1	2	3	4	5	6	7	
1 GEOFFREY	10	12	12					34
2 PHILIPPE	8	8	10					26
3 ESTELLE	3	12	5					20
4								
5								
6								
7								

## 5) ronde beëindigen

- De meestertekenaar laat vervolgens de originele tekening zien, die op tafel gelegd kan worden naast de tekeningen van alle tekenaars. Dat verandert niets aan de score, maar is toch een van de leukste momenten van het spel!
- Elke tekenaar neemt zijn tekening terug en legt die tot het einde van het spel aan de kant.
- De volgende ronde begint: de speler die links van de meestertekenaar zit, wordt de meestertekenaar voor de volgende ronde.

## Einde van het spel

- Het spel zit erop wanneer elke speler één keer meestertekenaar geweest is. Voor een langer spel kunnen de spelers ervoor kiezen dat iedereen twee of drie keer meestertekenaar is.
- Op het einde van het spel berekent elke speler zijn eindscore door de scores op het scoreblad op te tellen. De speler met de meeste punten wint. **(I)**

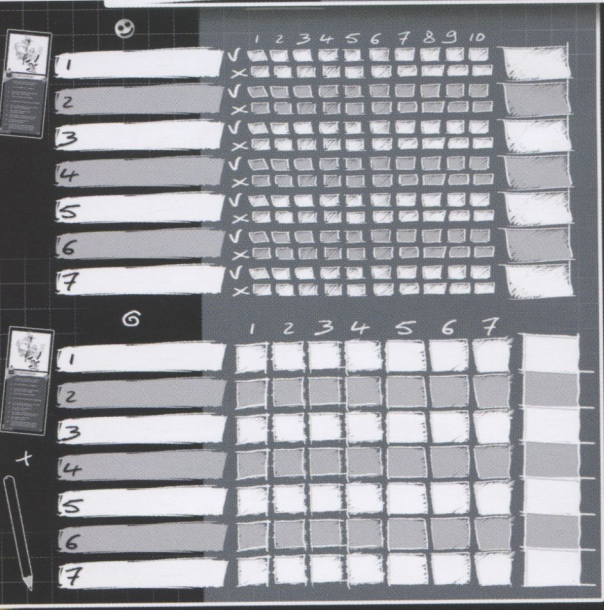


3 1 x 1



x 1  
30 SECONDEN

x 60 RECTO/VERSO



x 6  
NOTITIEBLOKKEN

+ DE SPELREGELS!